••• Marchitar

El poder de Marchitar, que recuerda a algunos de los poderes de Vicisitud

, permite a un vampiro inutilizar el miembro de un adversario. Ya sea un enemigo vivo o no muerto, el músculo se arruga y encoge, la piel se cae y el hueso se vuelve frágil. El objetivo es incapaz de ejercer cualquier fuerza digna de mención en el miembro tullido. Esta herida dura mucho más que el resto de las heridas sufridas por los vampiros, y en los mortales simplemente no se cura.

Marchitar no tiene por qué usarse sobre un miembro, aunque ése es su propósito habitual. También puede utilizarse para afectar el rostro y cabello del objetivo, haciéndole parecer más anciano de lo que es. También puede aplicarse a un ojo u oído, destruyendo el sentido de ese órgano (y por lo tanto se requieren dos usos para cegar o ensordecer de forma permanente).

Marchitar no se puede utilizar como un poder que mate al instante –los nigromantes no pueden marchitar órganos internos– pero pueden causar una gran variedad de lesiones a un enemigo.

Sistema

Gasto de Sangre	1
Tirada	

El jugador **gasta un punto de Fuerza de Voluntad**. El personaje elige un miembro del objetivo y lo toca. **Si el objetivo intenta evitar el contacto el jugador debe tirar Destreza + Pelea / 6 para golpear** de forma normal. Si el personaje consigue tocar el miembro, el objetivo sufre dos heridas agravadas. A menos que el objetivo absorba ambas heridas (con Fortaleza

), el miembro golpeado queda tullido e inútil hasta que ambas heridas sean curadas. Los vampiros las curan como cualquier otra herida agravada (ver pág. 285). Los mortales son incapaces de curar las heridas agravadas, así que las sufren durante toda su vida a menos que sean curados mediante medios sobrenaturales. Un miembro marchito no degenera más, ni siquiera en un mortal. El personaje puede quedar tullido de por vida, pero el miembro no se infectará ni sufrirá gangrena.

Los efectos del marchitamiento dependen del miembro afectado. Un brazo tullido tiene una Fuerza de 0, no puede beneficiarse del uso de potencia y no puede llevar nada más pesado que 200 gramos. Una pierna lisiada impide al personaje moverse más rápido que a saltitos o arrastrando la pierna. El personaje sufre los efectos del Defecto Cojera (ver pág. 482). Un único ojo u oído marchito impone una dificultad de +1 en las tiradas de Percepción relevantes con el sentido afectado. Perder los dos ojos u oídos impone los efectos de los Defectos de Ciego o Sordo (ver págs. 483 y 484), una lengua marchita causa el Defecto Mudo (pág. 483) mientras que un rostro marchito reduce la Apariencia del objetivo en -1 por cada herida agravada sufrida.

From:
https://vtm.mordlands.net/ - **La vida es una pasada con Vampiro: La Mascarada**

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/nigromancia/la_podredumbre_de_la_tumba/n3?rev=1655051968

Last update: **12/06/2022 18:39**