•••• Corromper la Carne No Muerta

Corromper la Carne No Muerta difumina la línea entre la vida y la no muerte, convirtiendo a la criatura no muerta en algo lo suficientemente vivo como para sufrir y ser portador de enfermedades. La enfermedad infecta al objetivo causando letargo, náuseas, pérdida de sangre, torpeza y la incapacidad para mantener sangre dentro de su sistema. Esta perniciosa enfermedad es extremadamente virulenta para los mortales. Se contagian de la enfermedad simplemente pasando unas pocas horas cerca de la víctima. Es más difícil que otros vampiros adquieran la enfermedad, pues deben consumir la sangre de la víctima para que eso ocurra, pero sufren tanto como la víctima original del poder después, incluyendo la posibilidad de transmitir la enfermedad a otros.

La enfermedad desaparece aproximadamente en una semana.

Sistema

Gasto de Sangre	1 punto.
Tirada	El nigromante tira Inteligencia + Medicina / 6. La víctima tira Resistencia + Fortaleza / Fuerza de Voluntad del atacante.

El jugador elige un objetivo dentro de la línea de visión del personaje y a no más de 20 metros de distancia. **Tira Inteligencia + Medicina / 6 y gasta un punto de Fuerza de Voluntad**. El jugador de **la víctima debe tirar Resistencia + Fortaleza**

/ Fuerza de Voluntad del atacante. Si el jugador obtiene más éxitos que la víctima, ésta adquiere una virulenta enfermedad de inmediato. La enfermedad tiene los siguientes efectos:

- La Fuerza y la Astucia de la víctima se reducen a la mitad (redondeando hacia abajo).
- La víctima pierde un punto de Destreza.
- El jugador de la víctima debe gastar un punto de sangre adicional cada noche, sólo para que el vampiro se despierte. Los mortales pierden un nivel de salud por día.
- El jugador de la víctima debe tirar Autocontrol / 8 o Instinto / 8 cada vez que se alimente. Si falla, el vampiro no puede mantener la sangre que ha ingerido dentro de su cuerpo y la vomita en espantosos goterones de sangre, perdiendo cualquier beneficio que le proporcionara la sangre. Los humanos vomitan la comida.

Cada noche con la puesta del sol, la víctima tiene la oportunidad de vencer a la peste. El jugador de la víctima tira Resistencia con una dificultad igual a 11 menos el número de puestas de sol desde que adquirió la peste. Con una tirada con éxito, el personaje detiene la enfermedad y comienza a recuperarse. Recupera de inmediato su capacidad de ingerir sangre y un punto perdido de Atributo por hora hasta recuperarlos todos.

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/n4?rev=1655053197

Last update: **12/06/2022 18:59**