• Juego de Sombras

Este poder concede al vampiro un control limitado sobre las sombras y otra oscuridad ambiental. Aunque el vampiro no puede “crear” tinieblas, sí puede extender y solapar las existentes para generar zonas oscuras. Este poder también permite al vampiro separar las sombras de los cuerpos que las proyectan, llegando incluso a moldear la oscuridad para crear la sombra de objetos que no existen realmente.

Cuando un vampiro tenga el control sobre una sombra u oscuridad, ésta logrará una presencia mística tangible mientras se mantenga bajo su poder. Según diversos relatos, este “material” puede espesarse, enfriarse y calentarse para dañar o incluso asfixiar a las víctimas. Algunos vampiros especialmente crueles aseguran haber matado a mortales ahogándolos con sus propias sombras.

Sistema

Gasto de Sangre	1 punto de sangre.

Este poder no necesita tirada alguna, pero para activarlo debe gastarse un punto de sangre. Juego de Sombras dura una escena y no requiere de una concentración activa. Los vampiros ocultos en la oscuridad ganarán un dado extra en sus reservas de Sigilo y sumarán +1 a la dificultad de cualquier ataque a distancia dirigido contra ellos. También se puede emplear esta oscuridad para parecer más terrorífico, ganando un dado en las reservas de Intimidación. Los oponentes acosados por sombras pegajosas y oscuridades asfixiantes restan un dado a sus tiradas de absorción y Resistencia. Los mortales, ghouls y demás criaturas que necesiten aire y que se vean reducidos a Resistencia 0 de este modo comenzarán a asfixiarse. Los vampiros perderán los dados indicados, pero no sufrirán mayores efectos adversos. Solo puede afectarse a un objeto o criatura en un momento dado, aunque un grupo inmóvil podría recibir una bonificación para ocultarse.

El aspecto sobrenatural de este poder es extremadamente desconcertante para los mortales y los animales (y, a discreción del Narrador, para los vampiros que no lo hayan visto nunca en acción). Cuando se activa en las cercanías de un humano, éste deberá hacer una tirada de Coraje (dificultad 8) o sufrir una penalización de un dado a todas sus reservas el resto de la escena debido al miedo a las sombras monstruosas.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/obtenebracion/n1?rev=1653395046

Last update: **24/05/2022 14:24**