•••• Metamorfosis Negra

El vampiro invoca su negrura interior y se imbuye con ella, convirtiéndose en un monstruoso híbrido de materia y sombra. Su cuerpo queda cubierto por manchas de tenebrosa oscuridad mientras siniestros zarcillos surgen de su torso y su abdomen. Aunque aún sigue siendo humanoide, el vampiro adopta un aspecto casi demoníaco, con las tinieblas bullendo en su superficie.

Sistema

Gasto de Sangre	2 puntos.
Tirada	Manipulación + Coraje / 7

El jugador **gasta dos puntos de sangre y hace una tirada de Manipulación + Coraje / 7** –los vampiros de generación más alta pueden tardar dos turnos en hacer la transformación. Un **fallo indica que el vampiro no puede someterse a la Metamorfosis Negra** (aunque se perderán los puntos de sangre); **un fracaso inflige dos niveles de salud (no absorbibles) de daño letal** cuando las tinieblas se vuelven contra el cuerpo del vampiro.

Mientras está bajo los efectos de este poder, el vampiro posee cuatro tentáculos similares a los creados mediante Brazos del Abismo (aunque sus puntuaciones Fuerza y su Destreza son iguales a las del vampiro). Estos apéndices, combinados con las bandas de oscuridad que cubren todo el cuerpo del no-muerto, **restan dos dados de las reservas de Resistencia y absorción de cualquier oponente** tocado físicamente en combate **mientras se permanezca en contacto con la víctima**. Esta penalización no es acumulativa con otros poderes de Obtenebración

, aunque **las víctimas mortales pueden asfixiarse si su Resistencia se reduce a 0**, como con Juego de Sombras. El vampiro **podrá realizar un ataque adicional sin penalización utilizando los tentáculos** (para **un total de dos ataques**, no uno adicional por tentáculo). Además, **el vampiro podrá percibir exactamente su entorno** a pesar de encontrarse envuelto en la total oscuridad.

La cabeza y las extremidades del vampiro parecen en ocasiones desvanecerse en la nada, mientras que en otras se cubren con una oscuridad sobrenatural. Este efecto, combinado con los tentáculos que surgen del cuerpo, compone una imagen terrorífica. **Los mortales, animales y cualquier otra criatura que no estén acostumbrados a este tipo de demostraciones deberán hacer tiradas de Coraje / 8 o sucumbir a un pánico similar al Rötschreck** (aunque lo inspira la oscuridad, no el fuego). Muchos vampiros cultivan este aspecto diabólico, lo que añade tres dados a sus reservas de Intimidación.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/obtenebracion/n4?rev=1633952565

Last update: **11/10/2021 13:42**