•••• 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

- 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.
- **Cuatro** tentáculos surgen del cuerpo del usuario.
    - Fuerza y Destreza iguales a las del usuario.
    - Oponentes:
        - -2 Resistencia y absorción al contacto.
        - No se acumula con otros efectos de Obtenebración

          .
        - Los mortales se asfixian si su Resistencia se ve reducida a 0.
    - Mortales e ignorantes:
        - Tiran Coraje / 8, la oscuridad provoca Rötschreck o miedo atroz.
- Muchos vampiros cultivan este aspecto diabólico, lo que añade 3 de Intimidación base.

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=1714492859

Last update: **30/04/2024 18:00**