••••• ••• Mazmorra

Creando una “cámara” de oscuridad pura, el vampiro puede atrapar o asfixiar a sus enemigos. En esta trampa no hay aire alguno, y los mortales se ahogan en su gélido vacío. Ni siquiera los vampiros pueden hacer mucho una vez dentro, y solo podrán escapar si así lo decide su captor. La Mazmorra parece una densa sombra que no se ve afectada por la luz ambiental.

Sistema

Gasto de Sangre	1 punto
Tirada	Destreza + Ocultismo del objetivo (dificultad 7 para ambas)

el vampiro gasta un punto de sangre, pero no se necesita tirada para crear la Mazmorra. Si se quiere erigir esta barrera alrededor de alguien es necesario realizar una tirada enfrentada de Astucia + Hurto contra la Destreza + Ocultismo del objetivo (dificultad 7 para ambas). Los mortales se ahogan en un número de minutos igual a su Resistencia (aunque los vampiros pueden dejar la cabeza expuesta, o atrapar una cierta cantidad de aire), mientras que los vampiros quedan suspendidos e impotentes en la oscuridad, incapaces de emplear Disciplinas y de realizar acción alguna. La Mazmorra se desvanece instantáneamente al ser tocada por los rayos del sol, lo que ha dejado a más de un vampiro expuesto, o cuando el captor decide destruirla. Solo es posible mantener una Mazmorra al mismo tiempo, lo que ha llevado a muchos filósofos vampíricos a argumentar que se trata de una prisión creada con la misma alma del vampiro, lo que impide generar más.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/obtenebracion/n8?rev=1651782321

Last update: **05/05/2022 22:25**