••••• •••• La Destrucción de Ahriman

Este poder permite invocar una oscuridad tan absoluta que extingue la luz de la vida (o la no-vida) de las víctimas atrapadas en su interior. La Destrucción de Ahriman crea un vacío de 50 pies (o 15 metros) de radio que surge de las manos del Cainita y que se lleva los cuerpos de aquellos atrapados al desvanecerse. Estas tinieblas destruyen a amigos y enemigos por igual, reclamando a cualquiera lo bastante desafortunado como para encontrarse en su interior.

Sistema

Gasto de Sangre
Tirada

el jugador gasta dos puntos de Fuerza de Voluntad y se concentra durante tres turnos. Durante este tiempo la negrura surge de las manos del personaje, creciendo hasta cubrir la zona. Al final del tercer turno, el jugador tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 6). Cualquiera que se encuentre en el área sufre tantos niveles de salud de daño (agravado, si se trata de vampiros) como éxitos se obtengan. Por tanto, seis éxitos infligen seis niveles de salud, no seis dados de daño. Después de este efecto la oscuridad se colapsa, llevándose el cuerpo de cualquiera que muriera por el contacto con la sombra terrorífica.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/obtenebracion/n9?rev=1651781509

Last update: **05/05/2022 22:11**