•• Presencia Invisible

Con experiencia, un vampiro puede llegar a moverse sin ser visto. Las sombras parecerán moverse para ocultarlo y los demás apartarán automáticamente la mirada cuando pase. La gente se apartará inconscientemente para evitar el contacto con la criatura oculta. Aquellos de voluntad más débil podrían abandonar la zona con una inexplicable sensación de inquietud. El vampiro será ignorado a no ser que alguien lo busque deliberadamente o que revele su presencia de forma involuntaria.

Como el vampiro conserva su sustancia física deberá tener cuidado con no hacer nada que pueda descubrir su presencia (tirar un vaso, tropezarse con alguien). Una palabra susurrada o un chirrido de un zapato contra el suelo pueden bastar para interrumpir el poder.

Sistema

No será necesaria tirada alguna a no ser que el personaje hable, ataque o atraiga de algún modo la atención. El Narrador podría pedir una tirada de Astucia + Sigilo si se produce alguna circunstancia que pudiera resultar en el descubrimiento del vampiro. La dificultad dependerá de la situación: pisar un suelo quejumbroso podría ser 5, mientras que atravesar una piscina podría ser 9. Otras acciones pueden necesitar un cierto número de éxitos: hablar en voz baja sin revelar la posición, exige al menos tres éxitos. Si tiene éxito, toda la ropa del vampiro y los objetos que pueda llevar en un bolsillo, permanecen ocultos.

Si Falla y es "descubierto": Los espectadores saldrán del sutil hechizo al que les sometía la Ofuscación y, lo que es peor, todos podrán hacer una tirada de Astucia + Consciencia (dificultad 7). Los que tengan éxito se desharán por completo de la niebla mental, de modo que **recordarán** los pasos que el personaje dio hasta entonces como si hubiera estado visible todo el tiempo.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/ofuscacion/n2

Last update: **13/06/2021 16:09**