# •••• Desvanecimiento

Esta poderosa expresión de la Ofuscación

permite al vampiro desaparecer de la vista. Tan profundo es el efecto que el no muerto puede esfumarse a pesar de tener a alguien delante.

Aunque la desaparición en sí es muy sutil, su impacto en los presentes no lo será en absoluto. Casi todos los mortales se asustarán y huirán. Los más débiles podrían borrar de su memoria todo recuerdo del Vástago. Aunque los vampiros no son dados a tales azoramientos, también ellos podrían quedar momentáneamente sorprendidos por la desaparición repentina.

## Sistema

| | |
|---|---|
| **Tirada** | Carisma + Sigilo / Astucia + Alerta |

El personaje **tira *Carisma + Sigilo / Astucia + Alerta* del objetivo**, pudiéndose reducir la dificultad en caso de desaparecer entre una multitud. Con **tres éxitos o menos el personaje se difuminará pero no se desvanecerá**, convirtiéndose en una figura indistinta y fantasmal. **Con más de tres éxitos la desaparición será total**. Si el jugador logra más éxitos que la Fuerza de Voluntad del espectador, éste olvidará que el vampiro estuvo allí.

| Éxitos | Resultado |
|---|---|
| =< 3 éxitos | El personaje se difumina en el entorno, pero no se desvanece. |
| >3 éxitos | Desaparición total. |
| >Fuerza de Voluntad éxitos | El objetivo se olvida del ofuscado<br>. |

Seguir al personaje en su aspecto fantasmal requiere de una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 8). Un éxito indica que la persona puede interactuar normalmente con el vampiro (aunque éste tendrá un aspecto profundamen-te inquietante). Un fallo resulta en un +2 a la dificultad (máximo 10) si se intenta actuar de algún modo sobre el vampiro. El Narrador puede pedir nuevas tiradas de ob-servación si el vampiro se desplaza hacia un entorno en el que sea difícil de detectar (se introduce en las sombras, se oculta tras un obstáculo, se mezcla con una multitud). Cuando el vampiro es totalmente invisible se le tratará como en el poder Presencia

Invisible, mencionado anteriormente.

Una persona sujeta al Desvanecimiento hará una tirada de Astucia + Coraje (los mortales con dificultad 9, los vampiros con 5). Un éxito indica que se puede reaccionar inmediatamente (aunque después de que el vampiro haya realizado su acción en ese turno). Un fallo significa que el espectador quedará confundido durante dos turnos mien-tras su mente trata de dar una explicación a lo sucedido.

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

Permanent link:
**https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/ofuscacion/n4?rev=1651776567**

Last update: **05/05/2022 20:49**