•• Mirada Aterradora

Aunque todos los vampiros pueden asustar a los demás revelando físicamente sus verdaderas naturalezas (mostrando sus garras y colmillos, mirando con malevolencia, siseando), este poder concentra esos elementos a niveles de terror enloquecido. Mirada Aterradora sirve para crear en las víctimas un miedo insoportable que puede llevarlas a la demencia, a la inmovilidad o la lucha temeraria. Hasta los más valientes se apartarán del temible semblante del vampiro.

Sistema

Tirada	Carisma + Intimidación / Astucia + Coraje.

El jugador **tira Carisma + Intimidación** (**la dificultad es la Astucia + Coraje de la víctima**). Un éxito indica que el objetivo es amedrentado, mientras que un fallo significa que queda sorprendido, pero no aterrorizado. Tres o más éxitos hacen que la víctima huya despavorida. Los que no tengan dónde escapar preferirán arañar las paredes para abrir un túnel antes que contemplar el rostro del vampiro. Además, cada éxito restará un dado a las reservas del objetivo del próximo turno.

Se puede intentar emplear este poder una vez por turno, aunque también se puede utilizar con una tirada extendida, sumando los éxitos para subyugar completamente a la víctima. Cuando ésta haya perdido tantos dados que no pueda realizar acción alguna, estará tan aterrada que caerá al suelo en posición fetal y empezará a llorar. Un fallo en esta acción extendida representa una ruptura de la concentración: se perderán todos los éxitos acumulados y se deberá empezar de nuevo el tuno siguiente, pudiendo actuar la víctima con normalidad.

Un fracaso en cualquier momento significa que el objetivo no quedará impresionado en modo alguno (quizá llegue a considerar cómicos los gestos del Vástago) y que será inmune a cualquier nuevo uso de Presencia

por parte del personaje durante el resto de la historia.

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

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

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