••• Encantamiento

Este poder altera las emociones, convirtiendo a los demás en criados serviciales del vampiro. Obedecerán cualquiera de sus deseos, actuando por lo que consideran una auténtica y duradera devoción. Como se trata de un servicio realizado voluntariamente sin subyugar voluntades, los sirvientes mantendrán su creatividad e individualidad.

Estos secuaces obedientes son más agradables y animados que los esclavos mentales de la Dominación

, pero también más imprevisibles. Además, como Encantamiento tiene una duración temporal el trato con un siervo liberado puede ser problemático. Un vampiro inteligente se deshará de él después de un servicio leal o lo atará más estrechamente mediante un Vínculo de Sangre (mucho más fácil de lograr gracias a la aceptación del secuaz).

Sistema

Gasto de Sangre	1 punto.
Tirada	Apariencia + Empatía / Fuerza de Voluntad actual

El jugador gasta un punto de sangre y **tira Apariencia + Empatía** (**la dificultad es la Fuerza de Voluntad actual del objetivo**); el número de éxitos determina hasta qué punto está encantado el sujeto (ver la tabla siguiente, aunque los afectados pueden gastar Fuerza de Voluntad para resistirse temporalmente, como con cualquier otro poder de Presencia).

Éxitos	**Resultado**
1 éxito	Una hora
2 éxitos	Un día
3 éxitos	Una semana
4 éxitos	Un mes
5 éxitos	Un año

El Narrador puede preferir hacer la tirada en secreto para que el jugador nunca pueda estar seguro de la fuerza de la atadura. El vampiro pude seguir manteniendo al criado bajo su control, pero solo podrá intentarlo cuando el Encantamiento inicial haya desaparecido. Intentar usar este poder de nuevo cuando aún está en efecto no sirve para nada.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/presencia/n3

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