•••• Invocación

Este impresionante poder permite al vampiro atraer hacia sí a una persona a la que haya conocido. Esta llamada puede afectar a cualquiera, mortal o sobrenatural, a través de cualquier distancia en el mundo físico. El objetivo de-berá acudir lo más rápido posible, normalmente sin saber siquiera por qué. Sabe intuitivamente cómo dar con su invocador, y aunque éste se desplace el sujeto cambiará de rumbo en cuanto le sea posible. Seguirá al vampiro, no a un lugar predeterminado.Aunque este poder permite al Vástago llamar a alguien que se encuentra a una enorme distancia, normalmente es más eficaz si se usa de forma local. El objetivo podrá coger el primer vuelo disponible, pero si el viaje de Kyoto a Milwaukee tarda más de lo que el vampiro requiere no valdrá de nada. Evidentemente, los recursos financieros son un factor importante; si no se tiene dinero para viajar deprisa se tardará mucho más tiempo en llegar.

La víctima piensa principalmente en llegar hasta su invocador, pero sin olvidar su bienestar. Esto no es preocupante si solo se tiene que atravesar una habitación (salvo que esté llena de macarras armados, claro). El objetivo mantendrá los instintos de conservación, y aunque no evitará la violencia para alcanzar su destino no se expondrá a situaciones suicidas.

La Invocación desaparece al amanecer, así que salvo que el objetivo sepa cómo llegar hasta su destino tras la primera llamada, habrá que volver a utilizar el poder cada noche. Mientras el vampiro lo desee sabe que se encontrará alguna noche con la víctima… siempre que a ésta no le pase nada por el camino, claro.

Sistema

Tirada	Carisma + Subterfugio / 5~7

El jugador **tira *Carisma + Subterfugio / 5~7* en función de la relación que tenga con el objetivo**. Si el personaje ha utilizado en el pasado Presencia

con éxito en el objetivo la dificultad bajará a 4, pero si el intento no tuvo éxito aumentará a 8.

El número de éxitos logrados indica la velocidad y la actitud de la víctima:

Éxitos	Resultado
1 éxito	Se acercará de forma lenta y dubitativa.
2 éxitos	Se acercará de forma suspicaz y será detenida por obstáculos sencillos.
3 éxitos	Se acercará a una velocidad razonable.
4 éxitos	Se acercará rápidamente, superando cualquier obstáculo del camino.
5 éxitos	La víctima correrá hacia el vampiro haciendo cualquier cosa para llegar.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/presencia/n4

Last update: **05/05/2022 21:11**