Presencia

Ésta es la Disciplina de la atracción sobrenatural. Los vampiros que desarrollan Presencia pueden inspirar un fervor fanático, una pasión devota o un inexplicable terror tanto en mortales como en inmortales. Presencia es notable porque, al contrario que casi todas las demás Disciplinas, algunos de sus poderes pueden emplearse contra toda una multitud. El vampiro puede poner bajo su hechizo a grupos numerosos mientras su rostro sea visible para todos aquellos a los que quiere afectar: ni siquiera es necesario el contacto visual

. Además, esta Disciplina trasciende la raza, la religión, el sexo, la clase y (lo que es más importante) la naturaleza sobrenatural. En teoría, los poderes tienen la misma posibilidad de afectar a un Matusalén que a un taxista. En la práctica, aunque Presencia puede convencer a casi cualquier inmortal, los más viejos y astutos notarán más fácilmente su influencia y podrán resistirla con su voluntad sobrenatural. Por lo tanto este poder sutil es una de las Disciplinas más útiles que un vampiro puede poseer.

Cualquiera puede resistir la Presencia durante un turno gastando un punto de Fuerza de Voluntad y superando una tirada de Fuerza de Voluntad / 8, pero habrá que seguir realizando este gasto cada turno hasta librarse de la mirada del vampiro (o, en el caso de Invocación, hasta que desaparezca el efecto). Los vampiros de tres o más generaciones inferiores que el usuario sólo necesitan gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar el poder durante toda la noche y no necesitan realizar ninguna tirada para hacerlo.

El principal inconveniente de esta Disciplina es que solo controla las emociones. Puede hacer que los demás tengan determinados sentimientos hacia el vampiro, pero no otorga un control directo sobre ellos. Aunque la gente tendrá muy en cuenta cualquier orden recibida del vampiro, sus actos serán suyos. Las directivas suicidas o ridículas no parecerán más lógicas solo porque las realice alguien especialmente fascinante. Sin embargo, una elocuencia inspirada o una gran fortuna empleadas junto a esta Disciplina pueden lograr que todos vayan por el camino marcado. Los Brujah, los Seguidores de Set, los Toreador, los Ventrue y algunas líneas de sangre son adeptos en Presencia. Sin embargo, posiblemente sean los Ventrue los más hábiles en su aplicación, debido a su capacidad para combinar con eficacia Presencia y Dominación

.

Poderes

esta sección no existe: wiki:disciplinas:presencia:poderes

Crear un nuevo poder de Presencia

Nuevo poder de Presencia

Datos de la página
Título de la página *

Será el título mostrado al inicio de la página, así como en los enlaces de las listas. Debería ser algo

como "•••• Condicionamiento" o "••••• •• Condicionamiento máximo" (sin las comillas).

Nombre del fichero *

Es el nombre que tendrá el fichero de la página para este poder de Disciplina. Debería ser algo como "n1" (sin las comillas) para un poder de nivel 1, o "n6c" (de nuevo, sin las comillas) para el tercer poder de nivel 6 de una Disciplina.

Datos del poder

Nombre de la Disciplina * Descripción * FIXME Tirada * DELETEME Gasto de Sangre * DELETEME Sistema * FIXME Crear nuevo poder de Disciplina

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/presencia/start?rev=1623593360

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