••• Fusión con la Tierra

Este poder, uno de los dones más apreciados de Protean

, permite al vampiro convertirse en uno con la tierra. El inmortal se hundirá literalmente en el suelo y transmutará su sustancia para vincularse a él.

El vampiro quedará totalmente sumergido y no podrá moverse. Además, es imposible fundirse a través de otro material. Una tarima de madera, el asfalto y hasta el césped artificial bloquean este poder, aunque es relativamente sencillo utilizar las Garras Salvajes para abrirse paso y exponer la tierra desnuda.

Al enterrarse el Vástago quedará completamente pro- tegido de la luz del sol, por lo que es ideal en la naturaleza. También es el método preferido por aquellos vampiros que desean dormir durante unos cuantos siglos: estos seres reciben el abrazo de la tierra y recuperan su fuerza y su poder mientras descansan. Los más supersticiosos y paranoicos aseguran que miles de Ancianos duermen enterrados para despertar cuando llegue la noche de la Gehena.

Mientras esté enterrado, el vampiro se encontrará en un estado transitorio entre la carne y la tierra. Su presencia física se hallará tanto en el mundo real como en el plano astral, por lo que será difícil de detectar, incluso por medios sobrenaturales. Sin embargo, si se mueve la tierra ocupada por el inmortal o si se afecta a su presencia astral, el vampiro regresará inmediatamente al mundo físico (totalmente despierto), expulsando tierra y polvo mientras la carne desplaza el suelo.

Sistema

Gasto de Sangre	1 punto de Sangre.

No es necesario tirar dados, pero **el personaje tiene que gastar un punto de sangre**. La inmersión en la tierra es automática y **tarda un turno en completarse**. Durante este tiempo el personaje entrará en un estado ligeramente superior al letargo, sintiendo su entorno solo de forma confusa. Para que el vampiro pueda levantarse antes del momento deseado y responder así a alguna emergencia, el jugador tendrá que hacer una tirada de Humanidad o Senda (dificultad 6).

Mientras el vampiro se encuentra en este estado transitorio, cualquier intento de localizarle (mediante el olfato, la búsqueda de su aura, el viaje astral) tendrá un +2 a la dificultad. Los viajeros astrales no podrán afectarle directamente, sintiendo su cuerpo como una masa esponjosa fácil de atravesar con las manos desnudas. Si se cava en el mundo material se encontrará una zona de tierra extraordinariamente densa, casi tanto como la roca.

Cualquier intento de violencia contra el vampiro enterrado en cualquiera de los dos provocará su regreso a la naturaleza física, expulsando la tierra que formó parte de su cuerpo en una lluvia cegadora (durante ese turno todas las tiradas de Percepción tendrán un +2 a la dificultad). El propio vampiro restará -2 a su iniciativa durante ese mismo turno debido a la desorientación momentánea. Una vez expulsado de la tierra podrá actuar normalmente.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/protean/poderes/n3?rev=1623593360

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