•••• La Forma de la Cobra

El vampiro puede cambiar su forma para convertirse en una enorme cobra negra. La serpiente pesará tanto como la forma humana del vampiro, extendiéndose a lo largo de tres metros y teniendo un grosor de 20 pulgadas (50 cm).

La Forma de la Cobra otorga diversas ventajas, incluyendo un mordisco venenoso, la capacidad de deslizarse por huecos pequeños y un olfato muy superior al normal. En esta forma se podrán utilizar todas las Disciplinas que no precisen de manos (como Garras Salvajes).

Sistema

Gasto de Sangre	1 punto.

El vampiro **gasta un punto de sangre**; el cambio es automático, pero **tarda tres turnos**. La ropa y los objetos personales pequeños se transformarán con el vampiro, que permanecerá en su nueva forma **hasta el amanecer** (salvo que desee cambiar antes). El Narrador puede conceder **dados adicionales a todas las tiradas de Percepción relacionadas con el olfato**, pero **las del oído aumentan en +2**. El **mordisco de la cobra** causará un daño igual al del vampiro, pero **no será necesario apresar a la víctima**; además, el **veneno** inyectado es **mortal** para los humanos.

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

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

Last update: **16/05/2024 20:31**