Control Atmosférico

El dominio sobre el clima siempre ha sido un poder básico para los hechiceros mortales e inmortales, y muchos dicen que esta senda precede a los Tremere en milenios. La proliferación del uso de esta senda fuera del clan tiende a confirmar esta teoría; Control Atmosférico es bastante frecuente fuera de los Tremere, e incluso fuera de la Camarilla.

Los niveles más bajos de esta senda permiten las manipulaciones sutiles, mientras que los niveles superiores hacen que un vampiro pueda invocar fuertes tormentas. El área afectada por este poder suele ser bastante pequeña, de un diámetro no mayor de tres o cuatro millas (5 o 6 km), y los cambios que causa el poder no siempre son inmediatos.

Sistema

Tirada	Fuerza de Voluntad / Nivel del poder + 3

- El número de éxitos obtenido indica cuánto tiempo tarda en surtir efecto la magia atmosférica.
  - 1 éxito → 1 día
  - 5+ éxitos → instantáneo
- La dificultad depende de las condiciones atmosféricas de la zona:
  - Que caiga un rayo durante una tormenta es fácil: -1~2 dif.
  - Que llueva en el Sáhara es difícil: +1~2 dif.

Alcanzar a un objetivo (p.ej. rayo)	Percepción + Ocultismo / 6~10

- El efecto **aplica al área máxima disponible**, a menos que el usuario decida **focalizarlo**.

Focalizar el efecto	Fuerza de Voluntad / 6

- **+2** de **dificultad** en **interiores**.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/taumaturgia/sendas/discipline_paths.name/start

Last update: **02/05/2024 15:46**