Movimiento Mental

Esta senda da al taumaturgo la habilidad de mover objetos telequinéticamente mediante el poder místico de la sangre. En los niveles superiores llega a ser posible el Vuelo

3 (pero cuidado con quién te ve...). Los objetos bajo el control del personaje pueden ser manipulados como si se tuvieran en la mano: pueden ser levantados, girados, lanzados al aire e incluso "arrojados", pero para crear la fuerza necesaria para causar daño real se requiere al menos el nivel cuatro.

Sistema

Tirada	Fuerza de Voluntad / Nivel aplicado + 3.
Gasto de Sangre	1 punto.

El número de éxitos indica la duración del control del vampiro sobre el objeto (o sujeto). Cada uno permite un turno de manipulación, aunque el Vástago puede intentar mantener el control pasado ese tiempo haciendo una nueva tirada (**no hace falta gastar más sangre**).

Si la tirada tiene éxito se puede seguir manipulando el objeto. Si el taumaturgo pierde o relaja el dominio sobre un objeto y más tarde vuelve a manipularlo, el jugador deberá gastar un nuevo punto de sangre, al considerarse un nuevo intento. Si es un ser vivo, éste pude resistirse. Los dos harán tiradas enfrentadas de Fuerza de Voluntad cada turno en el que se ejerza el control.

El personaje puede aplicar el nivel deseado en el uso de este poder con el objetivo de modular la dificultad deseada para asegurar su éxito. En función del poder aplicado, la capacidad de su uso varía:

Nivel	Fuerza	Vuelo
1	Una libra/ Medio Kg	-
2	20 libras/ 10Kg	-
3	200 libras/ 100 Kg	1
4	500 libras/ 250 Kg	2
5	1000 libras/ 500 Kg	3

A pesar del nivel de Vuelo

permitido, el personaje no podrá utilizar esta capacidad de Movimiento Mental si junto con su carga supera el umbral de peso permitido por el nivel aplicado en el uso de este poder.

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

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

Last update: **30/05/2022 21:22**