•• Moldear Carne

Este poder es similar a Semblante Maleable, pero permite al vampiro realizar alteraciones drásticas y grotescas sobre otras criaturas. Los Tzimisce suelen emplearlo para transformar a sus servidores en guardias monstruosos que aterroricen a sus enemigos. Solo se puede transformar la carne (piel, músculo, grasa y cartílago, pero no hueso).

Sistema

Gasto de Sangre	1 punto(s).
Tirada	Destreza + Medicina / 5~9

Después de gastar un punto de sangre el vampiro debe apresar a su víctima mientras el jugador supera una tirada de **Destreza + Medicina / 5~9**. Un vampiro que desee aumentar la Apariencia de otro lo hará como se describió en el poder anterior; reducirla es mucho más fácil (dificultad 5), aunque una desfiguración inspirada puede precisar una dificultad mayor. En cualquier caso, cada éxito aumenta/reduce el Atributo en uno.

Un vampiro puede usar este poder para mover trozos de piel, grasa y tejido muscular, proporcionando protección en alguna zona. Por cada éxito logrado en una tirada de Destreza + Medicina (dificultad 8) el vampiro puede aumentar en uno la reserva de dados de absorción, al precio de un punto de Fuerza o un nivel de salud (a elección del vampiro).

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/vicisitud/n2

Last update: **03/05/2024 14:12**