•• 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 (dificultad variable: 5 para una manipulación tosca y 9 para las transformaciones más precisas). Un vampiro que desee aumentar la Apariencia de otro lo hará como se des- cribió en el poder anterior; reducirla es mucho más fá- cil (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/poderes/n2?rev=1623593362

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