• Sentidos Agudizados

Este poder incrementa la agudeza de todos los sentidos del vampiro, doblando el alcance y la nitidez de su vista, oído y olfato. Aunque sus sentidos del tacto y el gusto siguen teniendo el alcance normal pueden localizar sensaciones más intensas; el vampiro podría detectar un rastro de licor en la sangre de una víctima o sentir el vencimiento de una tabla que oculte un espacio oculto bajo el suelo. El vampiro puede aumentar sus sentidos a voluntad, manteniendo este estado agudizado el tiempo que desee. A opción del Narrador, este poder puede facilitar la caza.

En ocasiones se recibirá alguna percepción extrasensorial, o incluso precognitiva. Estos retazos breves y distorsionados pueden ser extrañas premoniciones, estallidos de empatía o extraños presentimientos. El vampiro no tiene control sobre dichos efectos, pero con práctica puede aprender a interpretar su significado con una cierta precisión.

Sin embargo, los sentidos agudizados tienen un precio. Las luces brillantes, los ruidos fuertes y los olores intensos son un peligro para cualquier vampiro que emplee este poder. Además de la posibilidad de distracción mencionada anteriormente, un estímulo especialmente repentino (como la luz de un foco al encenderse o un trueno) puede cegar o dejar sordo al Vástago durante una hora o más.

Sistema

Se requiere una acción refleja para activar este poder, pero no se requiere ninguna tirada ni coste. En determinadas circunstancias se pueden necesitar tiradas relacionadas con el sentido que está utilizando el personaje (como Percepción + Alerta) reduciendo la dificultad en un número igual a la puntuación de Auspex

del personaje cuando ha activado este poder.

El Narrador también puede utilizar este poder para ver si el personaje percibe una amenaza. En este caso, el Narrador tira en privado la puntuación de Auspex

sin modificar del personaje, aplicando la dificultad que mejor se adapte a las circunstancias. Por ejemplo, sentir una pistola que está siendo apuntada hacia la nuca del personaje puede requerir una tirada de dificultad 5 mientras que comprender de repente que un rival por la Primogenitura quiere asesinarte tendría dificultad 9. Ten en cuenta que esta “precognición” surge sólo como el resultado de la interpretación de detalles que el vampiro es capaz de percibir. No se trata de un detector para todo ni de una revelación milagrosa.

A discreción del personaje, puede incrementar selectivamente un sentido específico, en lugar de activarlos todos. En estos casos, la dificultad para percibir estímulos utilizando ese sentido se reduce en uno, pero la dificultad para evitar distracciones o confusiones temporales se incrementa en uno.

Este poder no permite a los personajes ver en la total oscuridad como Los Ojos de la Bestia (página 200), pero reduce la dificultad por actuar en este caso de + 2 a + 1, Y además permite al vampiro realizar ataques a distancia si es capaz de oír, oler o detectar de cualquier otro modo a su oponente.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/auspex/n1?rev=1623593356

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