•• Percepción del Aura

Empleando este poder el vampiro puede percibir las “auras” psíquicas que irradian tanto los mortales como las criaturas sobrenaturales. Estos halos están formados por una serie de colores cambiantes que no es fácil discernir con claridad. Hasta la gente más simple tiene múltiples tonos dentro de su aura. Predominan las emociones fuertes, mientras que las impresiones momentáneas o los secretos ocultos aparecen como destellos o nubes.

Los colores cambian en simpatía con el estado emocional, mezclando nuevos colores es un patrón siemprecambiante. Cuanto más fuertes son las emociones más intensos son los tonos. Un vampiro habilidoso puede aprender mucho de alguien leyendo las sutilezas del color y el brillo de su aura.

Además de percibir los estados emocionales, los vampiros utilizan Percepción de Aura para detectar a otras criaturas sobrenaturales. Los colores del aura de los Vástagos, aunque intensos, suelen ser muy pálidos; en los magos el poder apenas controlado suele brillar y restallar; los licántropos tienen halos sorprendentemente brillantes, casi frenéticos; los fantasmas tienen auras débiles que parpadean como una llama moribunda, y el brillo de las hadas aparece a través de un arco iris.

Sistema

Tirada	Percepción + Empatía / 8

El jugador tira **Percepción + Empatía (dificultad 8)**; cada éxito indica hasta qué punto se puede ver y comprender el aura del objetivo (consulta la tabla adjunta). Un fracaso representa una interpretación falsa o errónea. El Narrador puede decidir hacer en secreto esta tirada, logrando así que el jugador no sepa hasta qué punto su interpretación es correcta.

Éxitos	Resultado
1 éxito	Sólo se distingue el matiz (pálido o brillante).
2 éxitos	Se distingue el color básico.
3 éxitos	Se pueden reconocer las pautas de color.
4 éxitos	Se pueden detectar variaciones sutiles.
5 éxitos	Se pueden detectar mezclas de color y patrones.

La tabla de Colores del Aura ofrece ejemplos de algunos tonos comunes y las emociones que reflejan. Ten en cuenta que es casi imposible determinar con certeza si un personaje en particular está mintiendo o no con este poder – los vampiros son seres engañosos por naturaleza, pero hasta los mortales pueden reaccionar con ansiedad a determinadas preguntas aunque respondan con la verdad. Sin embargo, resulta útil a la hora de determinar el estado emocional del objetivo, lo que podría llevar al vampiro a decidir que alguien en particular es sospechoso.

Un personaje puede decidir realizar un escaneado de auras muy general en un lugar grande como la pista de baile de un club nocturno o entre los asistentes a una galería. En este caso el jugador decide qué características de aura está buscando, y esa es la única información que puede obtener si la tirada tiene éxito (A discreción del Narrador, en esta tirada general, cuantos más éxitos obtenga, el personaje encontrará con más rapidez lo que busca). Por ejemplo, el jugador puede especificar, *“¿Quién es la persona más nerviosa de los presentes?”* O *“¿Hay auras pálidas de vampiro entre los ejecutivos de la empresa?”*. A continuación el jugador puede concentrar su escrutinio sobre un solo

individuo, con una tirada adicional normal.

El personaje solo puede comprobar una vez con claridad el aura de un sujeto. Cualquier intento posterior que falle se considerará un fracaso: es muy fácil que un personaje imagine lo que desea ver a la hora de juzgar las intenciones de otro. Pasadas 24 horas el vampiro podrá volver a intentarlo sin penalizaciones. Es posible, aunque difícil, sentir el aura de un ser invisible a los sentidos normales. Consulta la página Ver lo Invisible.

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

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

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