••• El Toque del Espíritu

Cuando alguien utiliza un objeto durante un tiempo deja en él una impresión psíquica. Un vampiro con este nivel de Auspex

puede “leer” estas sensaciones, descubriendo quién utilizó el objeto, cuándo lo hizo por última vez y qué se hizo con él recientemente (para este propósito un cadáver se considera un “objeto” y puede leerse en función de ello). Estas visiones no suelen ser ni claras ni detalladas, registrando solo una especie de “fotografía psíquica desenfocada”. A pesar de todo, el Vástago puede descubrir mucho con solo esto. Aunque casi todas las visiones se refieren a la última persona que empleó el objeto, un usuario prolongado dejará impresiones más fuertes que alguien que solo haya tenido el objeto un breve tiempo.

Obtener información de este residuo espiritual requiere que el vampiro sostenga el objeto y entre en un trance superficial. Apenas será consciente de su entorno cuando emplee El Toque del Espíritu, pero un ruido repentino o una fuerte sensación física podrían romper la concentra-ción inmediatamente.

Sistema

Gasto de Sangre	
Tirada	Percepción + Empatía / 4~9

El jugador tira **Percepción + Empatía**. La dificultad queda determinada por la edad de la impresión y por la fuerza mental y espiritual de la persona o el acontecimiento que las ha dejado. Sentir información de una pistola empleada en un asesinato hace unas horas puede tener dificultad 4, mientras que descubrir quién es el propietario de una muñeca manchada de sangre y fabricada hace un siglo podría ser dificultad 9.

Cuanto mayor es la conexión espiritual de una persona con el objeto más fuerte será la impresión que deje en él, por lo que el Vástago podrá lograr más información. Además, los acontecimientos relacionados con emociones fuertes (la entrega de un regalo, una tortura, una larga historia familiar) también dejan impresiones más claras que los contactos breves y casuales. Asume que cada éxito ofrece un dato, como se muestra en la tabla siguiente.

Éxitos	**Información**
Fracaso	El personaje se siente abrumado por las impresiones psíquicas durante la siguien-te media hora y es incapaz de actuar.
Fallo	El personaje no obtiene ninguna informa-ción de valor
1 éxito	Información muy básica: por ejemplo, el sexo del último propietario o su color de pelo.
2 éxitos	Un segundo dato de información básica
3 éxitos	Información más útil sobre el último propietario, como su edad, y su estado mental en la última ocasión que utilizó el objeto.
4 éxitos	El nombre de la persona.
5+ éxitos	Una gran información: casi todo lo que quieras saber sobre la relación de la persona con el objeto es accesible.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/auspex/n3?rev=1653394159

Last update: **24/05/2022 14:09**