•••• Telepatía

El vampiro proyecta una porción de su conciencia hacia una mente mortal cercana, creando un enlace por medio del cual puede comunicarse sin palabras, o inclu-so leer los pensamientos más profundos de su objetivo. El Vástago "oirá" en su propia mente las ideas del sujeto como si se las estuviera relatando. Se trata de una de las habilidades vampíricas más poderosas, ya que con tiem-po un Vástago puede descubrirlo prácticamente todo sobre una persona sin que ésta lo sepa. Los Tremere y los Tzimisce encuentran este poder particularmente útil para desentrañar los secretos de los demás, o para dirigir a sus seguidores mortales con silenciosa precisión.

Sistema

Tirada	Inteligencia + Subterfugio / Fuerza de voluntad actual
Objetivo: reconocer el origen	Percepcion + Consciencia / Manipulación + Subterfugio del vampiro
Usuario: ofuscar el origen	Manipulación + Subterfugio / Percepcion + Consciencia del vampiro

El jugador tira Inteligencia + Subterfugio (la dificultad es la Fuerza de Voluntad actual del objetivo). **Proyectar los pensamientos propios hacia la mente de destino requiere un éxito. El sujeto reconocerá que esos pensamientos no proceden de él, aunque no podrá discernir su verdadero origen sin una tirada con éxito de Percepción + Consciencia / Manipulación + Subterfugio del vampiro**.

Para leer las mentes se debe lograr un éxito por cada dato extraído o por cada capa de pensamiento penetrada. Los secretos profundos o los recuerdos enterrados son más difíciles de obtener que las emociones superficiales y las ideas que no llegan a expresarse, requiriendo cinco o más éxitos para acceder a ellos.

La Telepatía no suele funcionar con las mentes no-muertas. Un personaje puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para hacer el esfuerzo, realizando después la tirada del modo normal. Es igualmente difícil leer los pensamientos de otras criaturas sobrenaturales. Sin embargo, el personaje puede proyectar sus pensamientos sin gastar Fuerza de Voluntad, aunque estos pensamientos obviamente siguen siendo intrusiones en la mente del objetivo, pero **el personaje puede intentar disfrazar su "voz" mental con una tirada de Manipulación + Subterfugio / Percepción + Consciencia del objetivo para que el "receptor" no lo reconozca**.

Narrador

Se recomienda al Narrador que describa los pensamientos como corrientes de emociones e imágenes, no como una prosa leída (poderes como Comunicación Telepática son más útiles para ello).

En vez de hacer afirmaciones planas como *"Está pensando en matar al nuevo novio de su ex-amante"*, di *"Ves una serie de visiones rápidas: una pareja besándose apasionadamente en un portal; el hombre se aleja solo en la noche; tus propias manos, con los nudillos blancos, aferrando un volante mientras una figura cruza la calle frente a ti; tu corazón es mortal y late a toda prisa; el motor ruge; sobre todo esto brillan la furia y la agonía emocional del miedo y la añoranza"*.

Tales descripciones añaden emoción a la historia y obligan al jugador a decidir por sí mismo qué está

leyendo el personaje. Después de todo, comprender las mentes (especialmente las inestables o enloquecidas) es algo difícil y enrevesado.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/auspex/n4?rev=1633871468

Last update: **10/10/2021 15:11**