••••• Proyección Psíquica

Un Vástago con esta increíble habilidad puede proyectar sus sentidos fuera de su cascarón físico, saliendo de su cuerpo como una entidad de pensamiento puro. La forma astral del vampiro es inmune al daño físico y a la fatiga, y puede "volar" con cegadora velocidad a cualquier parte de la Tierra (o incluso bajo ella), siempre que se mantenga por debajo de la órbita lunar.

La forma material del Vástago quedará en un estado aletargado mientras su yo astral está activo, y no será consciente de lo que le suceda a su cuerpo hasta que regrese a él. Un efímero cordón de plata conecta la psique del vampiro con su morada. Si se llegara a cortar, la conciencia quedaría atrapada en el plano astral, el reino de los fantasmas, los espíritus y las sombras. Intentar regresar al cascarón físico es una prueba larga y terrorífica, sobre todo porque no hay garantías de éxito. Este importante peligro obliga a muchos vampiros a abandonar sus cuerpos sólo por breves periodos, aunque aquellos que se arriesgan pueden aprender muchísimas cosas.

Sistema

Gasto de Fuerza de Voluntad	1 punto.
Tirada	Percepción + Consciencia / 4~9

Viajar en forma astral requiere que el jugador gaste un punto de Fuerza de Voluntad y que haga una tirada de Percepción + Consciencia. Las dificultades varían dependiendo de la distancia y la complejidad del viaje planeado; 5 es un lugar a plena vista, 7 es una localización cercana o familiar y 9 refleja un viaje lejos de territorio familiar (un primer viaje a Norteamérica o al Lejano Oriente, o un intento de atajar atravesando el centro de la Tierra). Cuantos más éxitos se logren más concentrada estará la presencia astral del personaje, y más fácil resultará alcanzar el objetivo deseado.

Un fallo indica que el personaje es incapaz de separar su conciencia de su cuerpo, mientras que un fracaso puede tener consecuencias muy desagradables: lanzar la forma astral a un lugar aleatorio de la Tierra o el reino espiritual, llegar a un lugar iluminado por la luz del sol (lo que requeriría una tirada de frenesí, aunque la luz del sol no causaría daño a la forma astral), o dirigirse al objetivo deseado con tal fuerza que se rompa el cordón de plata.

El jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para activar este poder y un punto adicional de Fuerza de Voluntad para conseguir el éxito necesario para realizar el viaje. Es una excepción a la regla habitual de que un jugador no puede gastar más de un punto de Fuerza de Voluntad por turno. **Cada escena utilizando Proyección Psíquica requiere otro punto de Fuerza de Voluntad y una nueva tirada**. Un fallo indica que el vampiro se ha perdido y debe volver atrás siguiendo su cordón de plata. Un fracaso en este momento significa que el cordón se rompe, lo que deja la forma psíquica del personaje encallada en el misterioso plano astral.

En esta forma se puede viajar a gran velocidad (se pueden emplear 1.000 millas o 1.500 kilómetros por hora como guía general) y no se debe llevar ropa u objetos materiales. Se dice que existen algunos artefactos con presencia en el mundo espiritual: si el personaje encontrara alguno podría intentar utilizarlo. Sin embargo, el vampiro no podrá traer tales reliquias de regreso al mundo material.

La interacción con el mundo físico es imposible mientras se emplea la Proyección Psíquica. Como mucho, el vampiro podrá gastar un punto de Fuerza de Voluntad para manifestarse como una figura

fantasmal. Esta aparición durará un turno antes de desvanecerse; aunque en este tiempo no podrá afectar a los objetos físicos, sí será capaz de hablar. A pesar de carecer de sustancia física, un personaje podrá emplear Auspex

de forma normal. A discreción del Narrador, estos personajes podrán utilizar también los poderes de Animalismo

, Dementación

, Dominación

, Nigromancia

, Obtenebración

, Presencia

y/o Taumaturgia

y los poderes incorpóreos que posean, aunque para esto se suele necesitar un mínimo de tres éxitos en la tirada inicial de Proyección Psíquica.

Si dos formas astrales se encuentran podrán relacionarse como si fueran sólidas. Pueden hablar, tocarse e incluso pelear. Al carecer de cuerpo físico, los personajes que se quieran relacionar sustituirán los Rasgos Físicos por los Mentales y Sociales (Astucia reemplaza a Destreza, Manipulación a Fuerza e Inteligencia a Resistencia). Debido a la ausencia de forma material el único modo de dañar a una entidad psíquica es cortar su cordón de plata. Al pelear de este modo, la Fuerza de voluntad se toma como niveles de salud. Si un combatiente pierde todos sus puntos verá roto su cordón.

Aunque el personaje proyectado astralmente se encuentra en el reflejo del mundo mortal, puede aventurarse más profundamente en los reinos espirituales, especialmente si se pierde. Otros seres especialmente sensibles a la actividad psíquica, como los fantasmas, los hombres lobo e incluso algunos magos, viajan también por este plano astral y pueden relacionarse normalmente con la presencia psíquica del vampiro (aunque un personaje proyectado astralmente no se considera un “fantasma” a la hora de utilizar poderes como Nigromancia

). El personaje observador percibe al vampiro proyectado astralmente con una tirada de Percepción + Consciencia (dificultad 8), necesitando más éxitos que la tirada de activación de Proyección Psíquica. Incluso quienes te perciban no serán capaces de identificarte; eres simplemente una sombra inmaterial vagando por el lugar. Se recomienda al Narrador que convierta estos viajes en experiencias extrañas, misteriosas y oníricas. El mundo del más allá es un lugar fantástico y vívido donde la verdadera naturaleza de las cosas es más fuerte que su representación física, resultando a menudo en un aspecto sorprendentemente diferente.

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

Permanent link:
https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/auspex/n5?rev=1633872037

Last update: **10/10/2021 15:20**