# Control Atmosférico

El dominio sobre el clima siempre ha sido un poder básico para los hechiceros mortales e inmortales, y muchos dicen que esta senda precede a los Tremere en milenios. La proliferación del uso de esta senda fuera del clan tiende a confirmar esta teoría; Control Atmosférico es bastante frecuente fuera de los Tremere, e incluso fuera de la Camarilla. Los niveles más bajos de esta senda permiten las manipulaciones sutiles, mientras que los niveles superiores hacen que un vampiro pueda invocar fuertes tormentas. El área afectada por este poder suele ser bastante pequeña, de un diámetro no mayor de tres o cuatro millas (5 o 6 km), y los cambios que causa el poder no siempre son inmediatos.

## Sistema

El número de éxitos obtenido indica cuánto tiempo tarda en surtir efecto la magia atmosférica. Un éxito indica que puede pasar un día entero antes de que el tiempo cambie según el gusto del taumaturgo, mientras que una tirada con cinco éxitos produce un efecto casi instantáneo.

La dificultad de la tirada de Fuerza de Voluntad necesaria para invocar este poder puede cambiar dependiendo de las condiciones atmosféricas de la zona y del efecto que pretenda conseguir el personaje. El Narrador debería otorgar una bonificación (-1 o -2 a la dificultad) para los cambios poco importantes, como acabar con una ligera llovizna o provocar un rayo cuando ya ha estallado una fuerte tormenta. A la inversa, debería aplicarse una penalización (+1 o +2 a la dificultad) cuando el cambio deseado está reñido con las condiciones actuales, como invocar la misma llovizna de antes en medio del Desierto del Sahara o producir un relámpago en un cielo raso.

Si el personaje trata de alcanzar a un objetivo específico con un rayo, el jugador debe tirar *Percepción + Ocultismo / 6* si el objetivo está a cielo abierto, 8 si está a cubierto, o 10 si está bajo techo pero cerca de una ventana) además de la tirada base para usar Taumaturgia

. De otra manera el rayo se pierde, y el grado de fallo de la tirada determina dónde impacta.

Los efectos de este poder, por defecto, se aplican al área máxima disponible a menos que el taumaturgo indique que está intentando afectar a un área menor. A criterio del Narra-dor, puede ser necesaria otra tirada de Fuerza de Voluntad (di-ficultad 6) para mantener bajo control el cambio de tiempo.

Control Atmosférico no es poder que se pueda utilizar bien dentro de un edificio. Aunque algunos de los usos de la senda (cambios de temperatura, fuertes vientos y posiblemente incluso niebla) tienen cierto sentido en el interior de una casa, otros no lo tienen (cualquier clase de precipitación, un rayo). La dificultad para todas las tiradas de uso de Control Atmosférico en el interior de un edificio se incrementa en +2 y el Narrador debería sentirse libre de no permitir ningún uso propuesto que carezca de sentido.

Para esta senda no se proporcionan las descripciones de poderes individuales, ya que el principio general es bastante consistente. En cambio, se indica el fenómeno atmosférico más potente para cada nivel.

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

Permanent link:
**https://vtm.mordlands.net/wiki/disciplinas/taumaturgia/sendas/discipline_paths.name/start?rev=1651774534**

Last update: **05/05/2022 20:15**