

# AUSPEX

Cette Discipline permet au vampire de jouir de facultés ultra-sensorielles ou extrasensorielles.

**vs Dissimulation** : Celui qui a le meilleur niveau, peu importe le niveau utilisé, l'emporte sans challenge. En cas d'égalité des niveaux, Test Mental[Investigation] pour l'utilisateur d'Auspex contre Mental [Furtivité] pour l'utilisateur de Dissimulation.

## ● Sens Accrûs

Le vampire peut étendre ses sens au double de ceux d'un mortel. Par contre les sens augmentés deviennent aussi très sensibles et un stimulus intense et soudain peut rendre le vampire sourd ou aveugle, rendant le sens hors d'usage pour cinq minutes. Dans le cas où il est difficile de garder sa concentration, le narrateur peut exiger un Test Mental[Investigation] contre une difficulté de son choix. Il **coûte un Trait de Sang** pour accroître un sens.

## ●● Perception de l'Aura

En vous concentrant intensément et fixant votre victime, vous pouvez percevoir son aura en réussissant un **Test Social [Empathie] contre l'Humanité** de la victime. Si vous réussissez, vous pouvez demander à la victime une des questions suivantes : *quel est ton état d'esprit? quelle sorte d'être es-tu? (Garou, mage, vampire, fée, humain normal) as-tu commis de la diablerie? quel est ton état d'esprit en ce moment?* La victime n'a aucun moyen de savoir ce que vous avez demandé, ni de savoir si vous avez utilisé ce pouvoir, hormis le fait que votre regard peut vous trahir à cet effet.

**Note** : en fait, le vampire perçoit l'aura comme un halo de couleur. S'il est assez inexpérimenté ou peu renseigné, il peut avoir de la difficulté et même ignorer ce qu'une couleur signifie. De plus, **la perception de l'aura ne permet pas de détecter les mensonges.**

## ●●● Psychométrie

Vous avez maintenant des pouvoirs psychométriques. En touchant un objet et réussissant un **Test Mental [Empathie] contre une difficulté déterminée par le Narrateur**, vous percevrez des images rapides reliées à l'objet, comme la silhouette du meurtrier, par exemple. Selon votre total de Traits, vous aurez une information plus ou moins complète.

## ●●●● Télépathie

Le vampire perce l'âme des autres et peut percevoir leurs pensées. Vous pouvez utiliser ce pouvoir sur n'importe qui se trouvant dans votre champ de vision. Vous devez réussir un **Test Mental [Subterfuge] contre la victime**, pour établir une connexion psychique, et envoyer vos pensées dans l'esprit de la victime. Pour aller chercher de l'information, vous devez faire un autre Test Mental [Subterfuge] contre la victime qui ne peut abandonner le challenge. Il avait possible de savoir si votre victime a un dérangement ou ses traits de personnalité dominants. Dans tous les cas, il n'est pas nécessaire de parler le langage de la victime. Vous devez **dépenser un Trait de Sang** pour l'utiliser sur une créature surnaturelle.

## ●●●●● Projection Astrale

Vous pouvez projeter vos sens hors de votre corps et devenez une entité astrale pendant que votre corps tombe dans un état de torpeur, vous rendant ainsi très vulnérable. Une corde d'argent relie votre psyché à votre corps. Si elle est coupée, il est peu certain que vous pourrez retrouver votre corps. Pour rentrer en force astrale, vous devez **dépenser trois Traits de Sang**. Vous pouvez alors voyager à grande vitesse et observer tout ce qui se passe sur le monde matériel. Également, en dépensant un Trait de Sang, vous pouvez apparaître à la façon d'un fantôme, le temps de quelques phrases courtes.

## TERRE PROMISE

The Fletcher Memorial Home