

Culto de Sangre

Desde el inicio de los Tiempos, la superstición ha sido una rama fundamental en la cultura de todas las sociedades. Incluso en los días de hoy, podéis encontrar rincones inhóspitos o inexplorados de vuestras propias ciudades donde la gente más humilde se refugia en el poder de lo oculto para que sus vidas sean más seguras (y probablemente, más interesantes de lo que son).

Antaño, el peso de la tradición mística y la superstición tenía una fuerza desconocida para el hombre actual, y ello queda revelado en los descubrimientos que de ella se hacen día tras día, llenando de magia y de sabor casi ajeno, pero tentador, cada conocimiento extraído.

Sin embargo, el poder inherente de esas creencias para los hombres del pasado se reflejó a menudo en los milagros (sagrados o impíos) que podían llegar a lograr concentrando la voluntad de los creyentes o la suya propia. De aquellos días surgieron muchas leyendas que, aún hoy, siguen en boga, aunque de los labios y los libros de los menos escépticos de entre vosotros. Una de esas leyendas (que, no obstante, es realidad) se encuentra plasmada aquí, en este ejemplar que ha viajado hasta vosotros, esperando que con ello os sean revelados sus secretos, y así comencéis a comprender que el hombre no es el único pilar de la creación... y que otros os acechan más allá del rabillo del ojo. Estad atentos...

Este marco puede ser el trasfondo de una crónica para un juego de Cazadores de criaturas sobrenaturales, ya que lo normal en estos casos es que, evidentemente, también traten de ir a por lo obvio cuando empiecen a descubrir pistas "fidedignas", encontrándose con algo totalmente diferente e inesperado, y que necesitarán algo de erudición y paciencia para descubrir algo tan importante como lo que aquí se relata.

El trabajo de la base está hecho, Narrador. El resto, es sólo tuyo. Aprovecha la información que se te ofrece, y sácale el mayor partido. De eso se trata.

Miguel "Lupino" Molina

ÍNDICE

<i>Introducción</i>	1
Marco Historico	3
Trasfondo y Creación	3
Cuando los Vivos no mueren	4
La Antigua Magia Hekau	4
Reglas de los Devoradores	5
Reglas de los Ritos	6
El Precio	9
Tabla de Equivalencias de Sangre	12
Anotaciones y Habilidades	13
Poderes	14
<i>Númenes Psíquicos</i>	15
Reglas Opcionales	15
Listado Completo	16
Grito Psíquico	16
Forma Astral	17
Médium	17
Telequinesia	18
Precognición	20
Lectura de Auras	20
Empatía	21
Curación Psíquica	21
Observación Remota	22
Telepatía	23
Canalizar/Generar Energía	24
Control Mental	25
Invisibilidad Psíquica	26
Psíquico Animal	27
Anti-Psi	27
Curación Empática	28
Robo de Almas	28
Psicometría II	29
<i>Notas Finales</i>	29

Los Devoradores de Thot, para Mundo de Tinieblas

Marco Histórico.

El culto comenzó en la Época Faraónica Predinástica con un grupo de sacerdotes eruditos egipcios que estudió el comportamiento de devorar corazones ajenos para obtener el poder y el conocimiento de otras almas.

Tras muchos años, desarrollaron un proceso alquímico que permitía obtener habilidades, sabiduría y conocimientos útiles de las vidas de sus dueños, con lo cual se apoderaron de la Religión Egipcia, preparando su poder sobre otros con este descubrimiento, y otorgando verdadero poder divino al Faraón a través de ellos. Esto aseguraba su puesto social.

Pero fueron más allá, y experimentaron con otros sistemas de órganos en el hombre, encontrando que la sangre, combinada de nuevo con la alquimia adecuada, e ingerida posteriormente al ritual, otorgaba longevidad.

Este descubrimiento fue la cúspide para sus ambiciones. El único problema que tenía dicho ritual era que la sangre poseía recuerdos del alma de aquél al que se robaba, y esto era un peligro, ya que dichos recuerdos se internaban en la mente del practicante del ritual, y si su voluntad no era fuerte, no sería capaz de desechar dichos recuerdos de los suyos propios, y se volvería loco.

Entonces, descubrieron algo más. La combinación única de ambos rituales, sangre y corazón, llegaba aún más allá, concediendo los dones de la mente y potenciando la longevidad hasta límites insospechados... pero con un precio.

Trasfondo y Creación.

La sed del conocimiento de los cabecillas de los Devoradores de Thot, un nombre muy acorde con las necesidades de sus adeptos, ya que Thot, el Dios del Conocimiento en Egipto era el proveedor de la inspiración para poder prosperar en las artes del progreso, les llevó a elegir cuidadosamente su marco de acción. No podían echar al traste con sus descubrimientos por un fallo estúpido de organiza-

ción, después de alcanzar el punto al cual habían llegado.

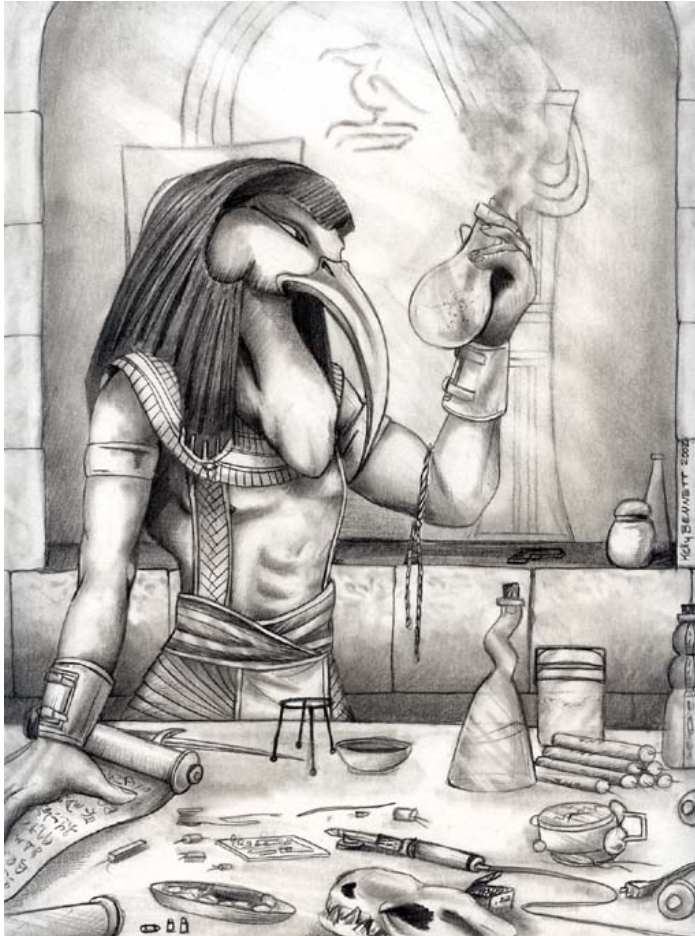


Los sacerdotes siempre han elegido como víctimas, para obtener su corazón, a hombres sabios y eruditos, así como a grandes guerreros y estrategas, para obtener sus habilidades naturales más desarrolladas en dicho aspecto. Esto permite acumular una gran cantidad de conocimiento útil para el practicante del rito, que busca la sabiduría suprema.

También han elegido a gente sana y fuerte para extraer su sangre nutritiva, la cual alimentase su longevidad adecuadamente. La sangre de los enfermos o gente mayor posee poca energía o tiene el riesgo de transmitir la enfermedad que sufre el donante, así como posee recuerdos traumáticos y dolorosos, más difíciles de eliminar de la propia mente con el impacto psíquico que poseen que los recuerdos amables y tranquilos.

Entre sí, sólo admiten en el culto a aquellas personas realmente eruditas en conocimientos místicos, ocultos o un increíble afán de ambición, de aprender o de amasar fortuna,

lo cual les permita mantener su estilo de vida y realizar nuevas adquisiciones. Normalmente, los médicos y cirujanos tienen un puesto privilegiado, así como la gente que es capaz de mover a las masas.



Cuando los Vivos No Mueren...

El desarrollo de la magia que los sacerdotes llegaron a lograr les reportó un gran beneficio, aunque la sospecha de sus prácticas nigrománticas se cernía a menudo por la corte faraónica. Si bien es cierto que cumplían una enorme labor social encargándose de los fallecidos y de diseñar la arquitectura de la tumba de los grandes reyes para que su viaje, el hecho probado de que exigían que, para la entrada satisfactoria al reino de los muertos y la vida eterna en el más allá, se debían extirpar partes "sagradas" del cuerpo de los muertos y guardarlas en vasijas junto a la tumba era algo del todo curioso. Pero ellos eran los sacerdotes, y la palabra de los dioses fluía de sus gargantas

para guiar al populacho y a los faraones, los cuales adoptaron el vértice de la religión años más tarde como sumos sacerdotes y dioses vivientes... pero para entonces, los logros de los Devoradores ya habían hecho mella.

Su poder y su conocimiento les dio la llave de la sabiduría mística, y con ella, llegó la inmortalidad. Sus experimentos tuvieron el éxito deseado, y los primeros sacerdotes y sabios de la época obtuvieron un poder sagrado. Poder sobre la muerte, que ni el mismo Anubis podría rebatirles.

La Antigua Magia Hekau.

Estos son los **ritos** que la secta práctica y ha desarrollado para otorgar su poder a los miembros de la misma:

El rito del Corazón Sabio envuelve la adquisición de un corazón en buen estado (de un vivo o un muerto), y el tratamiento con los conocimientos alquímicos adecuados del mismo para encerrar en dicho corazón la sabiduría del alma del vivo. Cuando es consumido, tras haber mezclado algo de sangre propia en el rito, abre la mente del practicante del mismo a la consciencia de la sabiduría del muerto, permitiéndole mayor facilidad en aprender y comprender el conocimiento que éste acumuló y utilizó en vida.

El rito de la Sangre Vital comprende la adquisición de sangre sana (y preferiblemente joven), y el tratamiento alquímico de la misma, junto con una mezcla de la sangre del propio practicante para fijar los elementos de la vida en dicha sangre. Cuando es consumida adecuadamente tras el rito, expande la fuerza de la vida en el cuerpo del consumidor (que debe ser la misma persona que practica el rito sobre la sangre, o al menos la misma que mezcla su sangre con la obtenida para el ritual), transmitiéndole años de vida natural adicionales a los que él mismo podría vivir, pero además transportando algunos de los recuerdos del humano del que se extrajo la sangre, entre los cuales se encuentra a menudo el momento de perder parte de su sangre. Si la voluntad no es fuerte, el rito no se preparó adecuadamente, o las emociones y recuerdos de la sangre son poderosos, es posible que dichos recuerdos se mezclen con la conciencia real del individuo, lo que po-



dría acarrearle problemas con su psique y la posibilidad de volverse loco. Sólo existe un dilema para este ritual, y es el hecho de que produce efectos secundarios y la necesidad de mayor cantidad de sangre para conseguir unos efectos mínimos con el tiempo.

El rito de la Vida Suprema es la adquisición del mayor conocimiento alquímico que obtuvo la secta en un momento de revelación, tras haber devorado el corazón de un sabio místico (un Mago Auténtico de la Verbena, lo cual les ha acarreado múltiples problemas a lo largo del tiempo con ellos, además de la competitividad con vástagos, y la enemistad de Cambiaformas y Momias en general, y Cazadores humanos de lo Sobrenatural en particular). Este ritual, el cual solo poseen los más altos miembros y administran sólo a sus más allegados, abre una percepción mística a la mente difícil de repetir, la cual potencia al máximo las capacidades de la misma, otorgando poderes extraordinarios, y del todo paranormales.

El rito contempla la adicción del poder de la vida al corazón obtenido, y la mixtura alquímica de ambos poderes sobre el cuerpo del receptor. Tras la consumición de ambos elementos, el cuerpo y la mente del receptor experimentan una transición brutal de lo humano a lo superior, pasando por un momento de agonía (del cual, algunos miembros de la

secta no lograron salir jamás y fueron piadosamente ejecutados debido a su extremo grado de locura) en el que recuerdos y conocimiento potenciados hasta un estado doloroso se funden con su alma y su mente, para forjar una nueva capacidad innata de potenciar su psique hasta más allá de lo que la muchedumbre sería capaz de alcanzar jamás, además de otorgar también el derecho a la longevidad y a una resistencia física inhumanas. Sin embargo, este ritual contempla un alto precio por obtener sus beneficios. No es necesario volver a practicarlo (la primera vez es suficiente), pero tras la misma, es necesaria la administración de sangre por vía ritual de forma más intensa y continuada, ya que la avidez del cuerpo del receptor por la misma para mantener su tremenda energía física y espiritual se acrecienta hasta límites insospechados, agravando las consecuencias del rito de la Sangre Vital. Es el sacrificio final y la meta definitiva de los Devoradores de Thot.

Reglas de los Devoradores.

La creación de un PJ/PNJ de esta Secta está sujeta a las reglas normales de Mundo de Tinieblas para humanos, si posee menos de 40 años de vida como persona, y dependiendo de si ha recibido el rito de la Vida Suprema o sólo prolonga su vida con el segundo ritual. En cualquier caso, el Trasfondo *Edad* del manual

Elíseo para *Vampiro: La Mascarada*, es muy útil para este tipo de problemas.



La **Humanidad** es un rasgo muy importante de estos sectarios, ya que el hecho de consumir corazones y sangre humana para su propio beneficio es muy peligroso para ellos, lo cual hace peligrosamente fácil que este rasgo sufra bajadas o fluctuaciones importantes, según de dónde se obtuvo la sangre y el corazón, y lo duro que es el sectario soportando los rituales de la secta. Los rituales incluyen tiradas de *Conciencia* para soportarlos y otras Virtudes o Rasgos para someterse a sus efectos adicionales.

La **Humanidad**, la Naturaleza y Conducta también guían al sectario en el rumbo de su vida para ver qué puede hacer con lo que tiene entre sus manos, si acumular poder para controlar a sus semejantes, o acumular conocimiento para ayudarles, a pesar de que se alimente de ellos.

♦ Un sectario recién creado, con una edad inferior a 50 años, posee los rasgos de un humano normal sin posibilidad de comprar Númenes Psíquicos, pero pudiendo adquirir la Senda de Magia Estática conocida como **Alquimia** con puntos Gratuitos, comenzando con un pto. gratis en dicha Senda. Es decir:

Atributos 6/4/3 *Habilidades* 11/7/4

Trasfondos 5 *Virtudes* 7

Alquimia 1 Ptos. Gratuitos 21

♦ Un sectario con más de 50 años, probablemente haya recibido (con excepción de la Vida Suprema) alguno de los otros dos ritos, con lo cual habrá obtenido mayor cantidad de puntos:

Atributos 7/5/3 *Habilidades* 13/9/5

Trasfondos 5 *Virtudes* 7

Alquimia 2 Ptos. Gratuitos 21

♦ Un sectario con más de 75 años ya ha debido obtener, al menos, el rito de la Sangre Vital, lo cual ya le hace susceptible a una mayor cantidad de conocimiento, pero su **Humanidad** es un pto. menor a lo que realmente le correspondería por su valor de *Conciencia*+*Autocontrol*. A este nivel, es normal y preferible contar con PNJ en lugar de PJ.

Atributos 8/6/4 *Habilidades* 15/11/7

Trasfondos 7 *Virtudes* 8

Alquimia 2 Ptos. Gratuitos 28

♦ Los personajes con mayor edad ya están sometidos a la regla única de ser PNJs, y a ellos se les pueden conceder los rasgos apropiados en lo que se desee. A partir de los 500 años, cada 200 años de vida adicionales permiten al sectario poseer (comprando con Experiencia) un nivel más en cualquier rasgo de Atributos, Habilidades o Trasfondos, pero el hecho de poseer más de 5 en un Atributo exige una tirada de *Conciencia* a dif. 8 para no obtener un Trastorno Mental cada vez que se obtenga un nuevo dado en un Atributo por encima de 5, y deben haber recibido el Ritual de la Vida Suprema. El manual del **Elíseo** es muy útil a partir de este caso.

Reglas de los Ritos.

El rito del Corazón Sabio permite absorber habilidades de los receptores del mismo,

según lo que practicaron y conocieron en vida. Es necesario poseer **Alquimia** 4, **Ocultismo** 5 y la habilidad **Rituales** a 4 para tener capacidad de practicar este rito por uno mismo. Exige una tirada extendida de 10 éxitos a dif. 8 de **Inteligencia+Rituales**, y sólo cinco oportunidades para conseguir los éxitos (si se obtiene un fallo se ha de comenzar de nuevo, y lo obtenido es inútil. Si se obtiene un fracaso, se detienen las tiradas y los efectos se muestran más adelante). El ritual en sí dura 4 horas.

Al término del mismo (lo que cuesta una tirada de **Conciencia** a dificultad variable, según cómo y de dónde se haya obtenido el corazón y el nivel de **Humanidad**; el fracaso implica perder un pto. en **Humanidad**; cada práctica de dicho rito reduce la dificultad en 1 con respecto al anterior, aunque nunca será menor a 3), el destilado del ritual es recogido en una probeta, en forma de líquido rojo brillante (no más de 100 ml.) y es consumido por el practicante del rito, el cual ha debido mezclar una pequeña cantidad de su propia sangre que permita al conocimiento ajeno sintonizar con su propia alma. Si el rito fue practicado con éxito, el practicante debe lograr una tirada de **Autocontrol** a dif. 8 (se reduce en uno, hasta un mínimo permanente de 3 tras cada ritual) para no sentirse abrumado durante un día completo (1

semana, si se fracasa) por la sabiduría concentrada y administrada en un breve momento (penalización a cualquier actividad de -3 dados). Cuando el ritual termina adecuadamente, el practicante obtiene 10 ptos. de Experiencia (más 2 adicionales por cada éxito por encima de los necesarios en la tirada extendida) para gastar en las habilidades recomendadas por el Narrador que obtuviese el muerto, y sólo si éstas eran más altas que las del practicante, o éste no poseía las habilidades del difunto. En caso de que el practicante ya poseyese los conocimientos del difunto, y éste no aportase nada nuevo, la Experiencia del ritual sería inútil y se perdería sin uso.

Hay que tener en cuenta que este ritual puede practicarse sobre animales, para adquirir sus especiales facultades instintivas para, por ejemplo, la caza o el sigilo. Sólo se adquieren habilidades de ese estilo, y no facultades especiales como sentidos agudizados o instintos en particular de dichos animales. Sin embargo, el corazón de un animal no sirve para el ritual de la Vida Suprema. Es inútil, y a menudo mata a su consumidor.

El fracaso en este ritual implica que los conocimientos de la persona han sido manipulados tan mal que han tergiversado la capacidad de aprendizaje del practicante de los mis-



mos, de forma que la obtención de experiencia por la actividad del sectario se reduce a la mitad durante el resto del año, hasta que su mente recupere su capacidad cognitiva.

El rito de la Sangre Vital permite obtener una vitalidad superior a la normal y una longevidad mayor al límite humano, manteniendo las pautas biológicas naturales de los seres humanos... aunque de una forma un tanto diferente. Es necesario poseer **Alquimia 4**, **Rituales 3** y **Ocultismo 5** para lograr un efecto adecuado en este ritual. El ritual en sí exige 3 horas de preparación y una tirada extendida (en cinco oportunidades) de **Inteligencia+Rituales** a dif. 7, necesitándose 10 éxitos para el mismo. Obtener menos éxitos implica un fallo en los elementos y un destilado inútil. Un fracaso... queda indicado más adelante.

Cuando el rito termina (lo que cuesta una tirada de **Conciencia** a dificultad variable, según cómo y de dónde se haya obtenido la sangre [debe ser humana. La sangre animal no sintoniza con los poderes de este ritual. En caso contrario, si la sangre es animal, no será válida para nadie que haya sido ungido con el rito de la Vida Suprema, y la potencia de la sangre animal para el rito de la Sangre Vital es sólo la mitad. En ningún caso se podrá usar sangre que no sea de mamífero] y el nivel de **Humanidad**; el fracaso implica perder un pto. en **Humanidad**; cada práctica de dicho rito reduce la dificultad en 1 con respecto al anterior, aunque nunca será menor a 3), el preparado del ritual, una mezcla espesa rojo oscuro en una cantidad de un litro (en la cual hay parte de la sangre del practicante, para sintonizar su energía vital con la de la sangre obtenida) es consumida. Si el ritual era el adecuado, una mezcla de recuerdos se adentra en la mente del consumidor, el cual debe dominarlos con una tirada de **Autocontrol+Coraje** a dif. 7 (necesitando 4 éxitos para ello; menos éxitos implican obtener un Trastorno Mental de Desdoblamiento de Personalidad de un día [si se obtuvieron 3 éxitos], una semana [si se obtuvieron dos éxitos], un mes [con un éxito], un año [con ningún éxito] o permanente [con un fracaso]). Una vez soportado (o no) el torrente de emo-

ciones y recuerdos, el practicante obtiene años de vida adicionales a su longevidad natural según la sangre consumida, y según su edad actual, de la siguiente forma:

El personaje obtiene 10 años de vida por cada 1/2 litro de sangre utilizado en el ritual. La cantidad de sangre aumenta en otro 1/2 litro para obtener 10 años de vida por cada 100 años adicionales vividos. Es decir, un sectario con 550 años necesitaría 2'5 litros de sangre para obtener 10 años de vida más. Pero esto tiene un límite. No se pueden obtener más años de vida que lo que quede para llegar a una cifra redonda de edad. Es decir, con un solo ritual o una serie de rituales continuados a una edad de 345 años no se podrían obtener más de 55 años de vida, lo cual alcanzaría para llegar a 400 años. La fuerza de la sangre disminuye con la edad, y obtener mayor edad sobre el umbral de esos años exige un sacrificio mayor que la sangre no puede conceder, a menos que se sacrifique la cantidad de sangre necesaria para obtener más años a ese nivel. Es decir, un practicante con 345 años debería sacrificar 1'5 litros de sangre para obtener años de vida hasta los 400 años, y después comenzar a sacrificar 2 li-



tros de sangre para obtener años de vida por encima de los 400 años, y así sucesivamente.

El fracaso en este ritual implica que la dificultad de la tirada para resistir y eliminar los recuerdos ajenos aumenta en dos unidades y se necesitan dos éxitos adicionales; el fallo en la misma otorga el Trastorno durante un año, y el fracaso, de forma permanente... todo ello además de la pérdida de la mitad de los años de vida que se pretendían obtener con la sangre sacrificada. Si esto mata al practicante... bueno, era un riesgo que había que correr.

Este ritual concede años de vida adicionales, sin embargo, el practicante sigue siendo vulnerable al daño y a la muerte violenta (es decir, asesinato, envenenamiento, toxinas, enfermedades letales, etc.), además de que su bioquímica natural, a efectos de análisis médico, es algo diferente, con una reducción de todos los niveles hormonales de un 25% y la incapacidad para donar ningún tipo de órgano de su cuerpo o médula, aunque el plasma sanguíneo y la sangre todavía son útiles, pero no tanto como los de una persona normal.

El rito de la Vida Suprema sólo es necesario practicarlo una vez, pero varía por



completo las exigencias y necesidades de los dos anteriores, otorgando además capacidades... y debilidades... totalmente nuevas. Otorga longevidad y capacidad sobrenatural de recuperación de daño al cuerpo, además de abrir la consciencia humana a un nivel superior, lo cual permite explotar las capacidades sobrenaturales de la mente. Se precisa poseer **Alquimia**, *Ocultismo* y *Rituales* a nivel 5 para poder practicar dicho ritual. Se exige una tirada extendida de *Inteligencia+Rituales* a dif. 8, necesitando 10 éxitos, y sólo tres oportunidades para la tirada. No hay medias tintas en el ritual. El fracaso lleva a la muerte. El fallo, lleva a la prolongación de la vida en una locura absoluta. El éxito... lleva a un nivel superior de la vida. El ritual dura 8 horas, y exige un corazón y 5 litros de sangre.

Al término del ritual, lo que exige una tirada de *Conciencia+Autocontrol* a dif. 8 (5 éxitos, o la pérdida de un pto. de **Humanidad** y la obtención de un Trastorno Mental adecuado de, al menos, tres ptos., o dos ptos. de **Humanidad** y un Trastorno de cinco ptos., si fue un fracaso) para soportar la tensión del mismo, una vez ingerido un destilado de color negro, fruto de la preparación alquímica adecuada, el practicante ha abierto una nueva consciencia a su mente, y es capaz de aprender Númenes Psíquicos sin necesidad de tenerlos de forma natural como ser humano. Además, ha desarrollado la capacidad de regenerar el daño hecho a su cuerpo, incluso aquél de gran magnitud como el hecho de perder un brazo o una pierna, y la resistencia sobrenatural a envenenamientos y enfermedades, manteniendo las constantes vitales de un ser vivo... en cierto sentido.

El Precio.

Cada uno de los rituales tiene sus pros y sus contras, y algunos de ellos ya se encuentran indicados en los propios rituales. Ninguna magia da sin quitar nada. Algunos magos pierden una vida propia o intimidad. Otros... a veces, simplemente pierden la vida.

El rito de la Sangre Vital proporciona longevidad, cierto, pero al coste de una apa-

riencia semihumana. Aunque se mantiene la apariencia externa normal, los biorritmos se reducen en un 50%, necesitando la mitad de alimento y oxígeno de lo normal (por lo tanto, respirando más lentamente), y un ritmo cardíaco también reducido a dicha tasa. Además de ello, se produce un fenómeno de fertilidad parcial. Aunque los órganos genitales quedan intactos, la sensibilidad sexual se reduce y las posibilidades de engendrar hijos (que serán normales en la mayoría de los casos, aunque a veces poseerán una anormal anemia o carencia de algún producto natural del cuerpo humano, provocando enfermedades en el feto como la diabetes no hereditaria) a la mitad de lo normal durante cierto tiempo... pero termina degenerando en una esterilidad total, aunque el órgano funcione perfectamente, así como sus células. El hecho de la inutilidad de los órganos internos en caso de transplante y las anomalías analíticas es otra prueba más de las diferencias que provoca este rito. Sin embargo, en cualquier otro aspecto, como la resistencia corporal natural, el practicante del ritual permanece imperturbable.

Todavía el sectario necesita descansar, aunque su ritmo de descanso sea sólo de un mínimo de 4 horas necesarias de sueño.

El rito de la Vida Suprema otorga particularidades únicas que hacen a sus miembros más antiguos esconderse de la vida pública... e incluso del fuego, la madera y... la luz del día.

El ritual permite la regeneración biológica de cualquier daño (físico o tóxico) de aquél sobre el que se practica, al ritmo de un Nivel de Salud recuperado por minuto, al coste de la pérdida de la energía de su sangre y de un mes de vida de los restantes que le queden (el cálculo a la hora del tiempo de vida restante del sectario y del daño provocado debe llevarse adecuadamente), lo cual produce a menudo la necesidad de consumir más sangre con el rito de la Sangre Vital.

El sectario posee una columna de Niveles de Salud adicionales a los normales que se utiliza en caso de recibir daño que elimine sus 7 Niveles normales. Cuando esto ocurre, el sectario no muere, sino que tacha el exceso de

salud de los Niveles adicionales, y queda en un estado de trance de muerte, mientras el cuerpo se recupera (la recuperación de estos niveles hasta el estado de Incapacitado cuesta 6 meses de vida en lugar de uno), al ritmo de un nivel por hora hasta llegar a Incapacitado. Sin embargo, perder estos otros 7 Niveles de Salud adicionales, y recibir uno más implica la muerte real del sectario, sin posibilidad de recuperación.

El ritual provoca el rechazo gradual e incrementado con el tiempo del fuego y la luz del sol en el cuerpo del sectario. La energía que la sangre proporciona para mantener la vida del mismo es mucha, y las fuentes de energía vital en exceso como son el fuego y la luz solar sobrecargan el sistema del sectario, causándole daño agravado. El sectario puede usar su *Resistencia* para absorberlo (dif. 8), pero la curación de este daño es la curación natural del cuerpo humano, y no es posible la recuperación acelerada perdiendo tiempo de vida. Aún más. Si se pierde Salud por estas causas, bajando por debajo del Nivel Incapacitado, no se considerarán los Niveles Adicionales de trance de muerte, y el sectario morirá irremediablemente. Las garras y dientes de criaturas sobrenaturales no causan daño agravado en el sistema de estos sectarios, pero los ataques místicos basados en magia que extraigan energía vital si causan daño agravado de este tipo.

El fuego causa el daño normalmente (agravado) según su intensidad.

La luz solar, por el contrario, causa un efecto gradual.

Los primeros 200 años de vida, causa molestias graduales según su intensidad, lo que provoca un rechazo progresivo a ella, y en los últimos 25 años, incluso una urticaria y alergia grave con quemazones y zonas expuestas a la luz enrojecidas y doloridas sin posibilidad de tirada de absorción (-2 dados a cualquier actividad hasta que se curen los efectos, cuenta como un nivel de daño agravado para que sus efectos pasen).

A partir de los 200 años en los que se practicó el ritual, el daño que se aplica por fuego y luz solar es idéntico al que sufren vampiros (pero la dif. en la tirada de absorción

siempre es invariable). Cada 200 años desde entonces, el sectario pierde la posibilidad de usar un dado de *Resistencia* para absorber dicha luz solar o fuego, hasta que llega un punto en que sólo puede usar un dado para ello, independientemente de lo que posea. Sin embargo, el daño por luz solar no se aplica por turno, sino cada 10 turnos.



Con el tiempo, el sectario palidece y su aspecto se hace más cadavérico.

Una debilidad adicional es el hecho de que, aunque desarrollan con el tiempo capacidad para obtener nùmenes psíquicos, la madera, tanto viva como muerta (tallada, cortada o reseca, pero no podrida), es una materia anatema para ellos, ya que así la sangre es el símbolo de la vida animal, la madera es el de la vida vegetal, y la muerte de la sangre en otros alimenta la vida en los sectarios, con lo que la madera bloquea el poder de los Devoradores sobre sí misma (ningún poder de ellos afecta a

la madera viva o muerta), además de provocarles horribles males si entra en contacto con ellos. El contacto con la madera anula toda capacidad psíquica (anula la posibilidad de realizar cualquier numen), y debilita (pérdida de 3 dados a cualquier otra acción) considerablemente la vitalidad sobrenatural, "corrigiendo" su innatural procedencia. De la misma forma, cualquier daño producido con madera se considera daño agravado, y provoca a su vez la imposibilidad de realizar nùmenes si queda resto de madera en las heridas (estar empalado provoca dicho efecto, pero no sigue causando daño, a menos que se remueva la madera sobre la herida provocada). Si se introduce un trozo de madera sobre la lengua de un Devorador, éste debe superar una tirada de *Resistencia* a dif. 8 (5 éxitos) o caerá en un estado catatónico hasta que no se retire dicha madera. Deberá hacer una tirada de *Resistencia* por cada turno, y para realizar cualquier acción (como extraer la madera) que no sea arrastrarse como si estuviese Tullido debe gastar un pto. de *Fuerza de Voluntad*. Si traga dicho trozo de madera, la tirada queda anulada y automáticamente cae en dicho estado.

El hecho de no alimentarse con sangre cuando expira el tiempo concedido por la **Alquimia**, produce un daño de un Nivel de Salud agravado cada tantas horas como el nivel de *Resistencia* del Devorador, hasta que se pueda realizar el ritual. Si el Devorador no puede aguantar hasta el fin del ritual... morirá.

Con el tiempo, también sus constantes vitales se ralentizan, hasta ser una cuarta parte de las de un ser humano normal. No puede procrear, pero sí puede seguir consumiendo alimento y obteniendo energía de él, aunque muy poca. También sigue necesitando respirar (cuatro veces menos oxígeno de lo normal)... y no necesita dormir. Por supuesto, la bioquímica de su cuerpo ha cambiado de forma bastante radical, y ni su sangre ni sus órganos sirven ya para nada más que para que algún otro avisado sectario se aproveche de ellos en un nuevo ritual, matándolo. Los Devoradores son inmunes a las enfermedades, incluso a las más letales, al coste de un mes de vida para eliminar enfermedades leves, 6 meses para gra-

ves, y un año para eliminar enfermedades letales, como el SIDA. Sin embargo, mientras su organismo quema dichas enfermedades, siguen siendo portadores si son infecciosas, aunque no sufran sus síntomas. Se aplica la misma regla para eliminar los Niveles de Salud causados por toxinas y venenos que la recuperación para Niveles de Salud no agravados descrita al principio del rito.

Para los vampiros, su sangre es potente y su aura es extraña, como la de un ghoul, y la sangre de los vástagos para los sectarios multiplica el poder de la sangre humana por cada generación que baja (un vástago de 13ª generación proporciona con 1 litro de su sangre el mismo poder que 2 litros de sangre humana; uno de 8ª proporciona con 1 litro de su sangre

el mismo poder que 7 litros de sangre humana, y así sucesivamente). Para los Cambiaformas, su aroma es extraño, humano y no humano, y el de la corrupción si su humanidad es menor a 6. Para los magos, son una fuente rica de Quintaesencia. Para los Duendes, una fuente de Banalidad como los vástagos. Para los wraiths, una abominación que evita la muerte como los vampiros. Para las Momias... un mal que debe ser exterminado. Para ellos mismo... pecado y redención, si son capaces de darle alguna utilidad a su vida prolongada... o supremacía, orgullo y poder, si pueden controlar a otros inferiores.

Sus necesidades de sangre, en este caso, son diferentes a las del rito de la Sangre Vital, según los años vividos.

<u>AÑOS VIVO</u>	<u>VOLUMEN MÍNIMO (ml.)</u>	<u>TIEMPO AÑADIDO</u>	<u>PARA 10 AÑOS</u>
100	100	2 años	500 ml.
200	100	1 año	1 l.
300	100	8 meses	1'5 l.
400	100	6 meses	2 l.
500	100	5 meses	2'5 l.
600	100	4 meses	3 l.
700	100	106 días	3'5 l.
800	100	91 días	4 l.
900	100	76 días	4'5 l.
1000	100	73 días	5 l.
1100	100	33 días	6 l.
1200	100	30 días	7 l.
1300	100	27 días	8 l.
1400	100	26 días	9 l.
1500	100	24 días	10 l.
1600	100	23 días	11 l.
1700	100	21 días	12 l.
1800	100	20 días	13 l.
1900	100	19 días	14 l.
2000	100	18 días	15 l.
2100	100	209 horas	17 l.
2200	100	199 horas	19 l.
2300	100	192 horas	21 l.
2400	100	182 horas	23 l.
2500	100	175 horas	25 l.
2600	100	168 horas	27 l.
2700	100	163 horas	29 l.
2800	100	156 horas	31 l.
2900	100	151 horas	33 l.

<u>AÑOS VIVO</u>	<u>VOLUMEN MÍNIMO (ml.)</u>	<u>TIEMPO AÑADIDO</u>	<u>PARA 10 AÑOS</u>
3000	100	146 horas	35 l.
3100	200	144 horas	39 l.
3200	200	139 horas	43 l.
3300	200	134 horas	47 l.
3400	200	130 horas	51 l.
3500	200	125 horas	55 l.
3600	400	240 horas	59 l.
3700	400	235 horas	63 l.
3800	400	230 horas	67 l.
3900	400	226 horas	71 l.
4000	400	221 horas	75 l.
4100	500	132 horas	83 l.
4200	500	129 horas	91 l.
4300	500	126 horas	99 l.
4400	500	123 horas	107 l.
4500	500	120 horas	115 l.
4600	1000	240 horas	123 l.
4700	1000	228 horas	131 l.
4800	1000	224 horas	139 l.
4900	1000	220 horas	147 l.
5000	1000	216 horas	150 l.

No se conoce ninguna edad superior a 5000 años, pero el avance de necesidad implica que cada 1000 años, la necesidad global para 10 años de vida se duplica con respecto a la anterior, a la hora de ser suministrada, por cada 100 años que se deseen conseguir de longevidad. La cantidad mínima, asimismo, permanece en aumento proporcional de 1 litro cada 1000 años, concediendo el mismo tiempo que la última serie de tiempo y necesidad.



Anotaciones y Habilidades.

A la hora de obtener un aumento en las capacidades por Experiencia de los sectarios, cada 500 años de vida, todos los multiplicadores de Experiencia para comprar cualquier

cosa que se pueda con ello aumentan una unidad, hasta un máximo de 5 aumentos. Es decir, tras 2500 años de vida, un Devorador que quisiese elevar sus Atributos debería pagar x9 a la Experiencia.

Esto se aplica a los númenes psíquicos

y a cualquier otra habilidad sobrenatural (como Magia Estática) que puedan aprender los sectarios.

Este ritual alquímico elimina toda posibilidad de Despertar a la Auténtica Magia.

Los sectarios, a pesar de ser humanos y ser afectados por las Brumas de los Duendes, las Nieblas de los Wraith y el Delirio de los Garou, cada 100 años de vida, el valor de su *Fuerza de Voluntad* se eleva en 1, SÓLO A EFECTOS de resistir estos fenómenos psíquicos sobrenaturales.

Poderes.

Mediante el rito de la Vida Suprema, todos los sectarios pueden acceder a cualquier numen psíquico conocido. Eso no significa que no necesiten practicar y aprender a usarlo, lo cual quizá implique la necesidad de alguien versado para enseñarles, que posea esa cualidad. Pueden comprar CUALQUIER NUMEN al coste de 15 pto. de Experiencia el primer pto. (si se trataba de pto. Gratuitos, el coste es el normal para humanos), y elevarlo cuesta x5 a su nivel actual. A todo esto se aplica el incremento de Experiencia necesaria por la edad.

Además de la posibilidad de avanzar mucho más en la evolución de la mente del Devorador, sus proezas mentales le llevan a desarrollar talentos únicos gracias a su especial condición sobrenatural al respecto de la Telequinesia. Agotando su fuerza vital (es decir, perdiendo tiempo de vida), el Devorador puede convocar a su fuerza mental para lograr asombrosas proezas de fuerza, velocidad, aguante físico o incluso elevarse a los cielos.

Convocar dichas proezas depende del nivel de Telequinesia poseído, y se precisa el gasto de un mes de vida por cada turno que se desee utilizar dicha capacidad especial (además de pagar 5 pto. de Experiencia por cada cualidad especial de la Telequinesia que se desee desarrollar, aunque no importa el nivel actual poseído en dicho numen). Activar prolongados períodos de Telequinesia para lograr, por ejemplo, un largo vuelo o soportar un trabajo mental agotador (mantener a alguien en el aire) requiere, en lugar de un mes de vida por

turno, un año de vida por hora o escena (por supuesto, estas reglas especiales de Telequinesia anulan las que siguen a continuación, aunque es precisa la tirada que activa el poder).

Utilidades Especiales:

- Cada nivel de Telequinesia permite volar acumulativamente a 30 metros por turno (alguien con Nivel 3 volaría a 90 metros por turno).

- Cada nivel del Fenómeno permite causar dos dados de daño contra alguien que puede ser elevado en el aire y lanzado con brusquedad contra una superficie sólida (el daño aumenta o disminuye según la solidez y textura de dicha superficie [no es lo mismo una pared metálica con salientes puntiagudos que una pared acolchada o un suelo de arena]).

- Cada nivel del Fenómeno añade un factor de múltiplo a cualquier éxito en una tirada que implique velocidad corporal para correr, nadar, trepar o moverse (un Nivel 2 multiplica x2 los éxitos logrados para correr o nadar, un Nivel 4 multiplica x4, etc.). Esto NO AÑADE acciones adicionales, sin embargo.



●Cada nivel del Fenómeno se aplica como una fuerza física adicional a la del Devorador a la hora de causar daño con su cuerpo o armas cuerpo a cuerpo o arrojadizas, imprimiendo mayor fuerza o velocidad a éstas, a la tasa de un dado de daño adicional por nivel del Numen.

●Cada nivel del Numen se aplica como una fuerza física que detiene el daño externo de cualquier fuente desviando ataques y daños de área (como el fuego), a la tasa de un dado de absorción de daño adicional por nivel. No se aplica, sin embargo, al daño por envenenamientos o daño interno (toxinas, invasión mística del cuerpo, etc.).

La siguiente lista muestra las reglas básicas de los Númenes Psíquicos para humanos, su coste y uso. Para que los Devoradores puedan afectar con ellos a otro Devorador o criatura sobrenatural, la dif. siempre es un pto. mayor si se trata de númenes que afecten a la mente. Aquellos Devoradores que adquieren el Anti-Psí no pueden comprar otro Fenómeno nunca más, pero son ellos los que suelen encargarse de proteger las guaridas contra Devoradores renegados u otras criaturas extrañas que posean especiales facultades mentales.

NÚMENES PSÍQUICOS

Este listado de númenes ha sido extraído de fuentes oficiales y, en algunos casos, se ha modificado o mejorado, añadiendo algunas reglas opcionales. Otros son creación propia.

Obtener un numen psíquico cuesta 7 ptos. Gratuitos por nivel, y si se desea obtener un segundo o tercer numen, el coste del mismo es de 14 ptos. por nivel. Elevar por Experiencia un numen psíquico cuesta el nivel actual x3 en ptos.

La información que se ofrece a continuación son reglas opcionales, y pueden ser adaptadas para mejor uso de los númenes psíquicos, o simplemente ignoradas.

Los poderes psíquicos, normalmente duran un turno (a menos que se diga lo contrario), pero su duración puede extenderse otro turno (u otra unidad de tiempo) más (como si se hubiese hecho una nueva tirada para el poder, con los mismos éxitos obtenidos) por cada éxito que tenga el lanzador en una tirada de *Fuerza de Voluntad*, de dificultad 7. Cuando la duración vuelva a acabarse, puede volver a mantenerse con otra nueva tirada de *Inteligencia*, pero cada vez que se intente mantener activo un poder (haciendo la tirada correspondiente), contará como si se hubiese utilizado un nivel más en poderes psíquicos, a la hora del Cansancio Psíquico (ver

más abajo). Es posible que a niveles elevados, el tiempo de duración no importe.

Cansancio Psíquico: Si en la misma escena se utilizan más de nueve Niveles en poderes psíquicos (la combinación no importa), cada dos Niveles extra que se utilicen en la misma escena provocan la reducción de un dado en la Reserva de todas las tiradas posteriores del psíquico, cada vez que utilice la *Inteligencia* o cualquier Habilidad de Conocimientos. Esta pérdida es acumulativa si se utiliza *Inteligencia*+Habilidad de Conocimientos. Para recuperarse de la pérdida de un dado, es necesario reposar (o meditar con éxito) durante una hora completa (o 20 minutos). **REGLA OPCIONAL.**

Escudos Psíquicos: Los Psíquicos poseen una poderosa mente, difícil de manipular o controlar. Aquellos que dominan númenes capaces de afectar sólo la mente de los demás (Telepatía, Control Mental) poseen una Reserva especial de dados para resistirse a cualquier poder mental contra ellos igual al nivel de poder que posean, además de que éste poder debe utilizar su *Fuerza de Voluntad* (normalmente) para afectar. Los psíquicos pueden gastar *Fuerza de Voluntad* para ignorar los efectos de un poder exterior. Los éxitos logrados con esta Reserva eliminan los conseguidos por el atacante, uno a uno (la dif. de la tirada es 7). **REGLA OPCIONAL.**

Aquellos psíquicos con otras especialidades exclusivamente mentales (no crean efectos perceptibles sobre el medio, sino sobre sí mismos, como Clarividencia, Precognición, Medium, E.C.C.) obtienen una Reserva igual al nivel máximo del poder que poseen (pero la dif. de la tirada es 8).

Los psíquicos con aptitudes más externas y perceptibles (Pirokinesis, Telequinesia, Canalizar/ Crear Energía) obtienen una Reserva especial igual al nivel de poder que posean -1 (la dif. de la tirada es 8).

Listado Completo



Grito Psíquico: Este numen permite a su poseedor desestabilizar la mente de su blanco y provocarle a su vez un gran dolor físico. Cuando el blanco es atacado así en el interior de su mente, puede incluso ser permanentemente dañado en ésta. Activar el poder requiere el gasto de un pto. de *Fuerza de Voluntad* y una tirada de *Inteligencia+Empatía* (dif. igual a la *Inteligencia*+3 del blanco). Nota: Si un blanco afectado con pérdida de Salud por este numen pierde Salud

por debajo de Incapacitado, aún contará con los niveles de Salud perdidos (éstos sólo reflejan el daño al sistema nervioso que ha provocado el asalto mental, pero cuentan para ver cómo un enemigo es subyugado con mayor facilidad, excepto a la hora de dados de absorción, que no quedan penalizados ni por el daño inicial a las Reservas de dados ni por los Niveles de Salud perdidos). La aplicación de penalizaciones por pérdida de Salud se realiza en el momento en que acaba la penalización inicial.

♦ Puedes provocar un agudo dolor de cabeza (su duración es de un turno -restando a todas las Reservas de dados del blanco 1 en ese tiempo-) y causar un Nivel de Salud que el blanco debe absorber con su *Inteligencia* y no con su *Resistencia*. Este Nivel de Salud causado se disipa en [6 -*Inteligencia* del blanco] minutos (mínimo 1).

♦♦ Puedes provocar un tremendo dolor de cabeza, incluso un aturdimiento en un blanco débil - con uno o dos niveles de *Inteligencia*- (la duración es de un minuto -restando 2 a todas las Reservas de Dados del blanco en ese tiempo-) y causar dos Niveles de Salud. Éstos se disipan en [6 -*Inteligencia* del blanco] horas (mínimo una).

♦♦♦ Puedes provocar un shock mental al blanco, haciendo que este caiga inconsciente 6-*Inteligencia* minutos, tras los cuales estará a -2 en todas sus Reservas de dados durante 1 hora. El blanco recibe 3 Niveles de Salud. Éstos se disipan en 8 horas (la mitad si el blanco gasta un pto. de *Fuerza de Voluntad* en controlar del dolor). Si el blanco recibe todo el daño, debe pasar una tirada de *Fuerza de Voluntad* a dificultad 7 o perderá algún recuerdo importante en su vida (un antiguo amor, el nombre de un amigo cercano), en el cual han de ponerse de acuerdo jugador y Narrador.

♦♦♦♦ Puedes provocar un trauma psíquico muy grave al blanco. Este cae en inconsciente durante 5 minutos, tras los cuales estará a -3 en todas sus Reservas durante 1 hora. El blanco recibe 2 Niveles de Salud reales para absorber con su *Resistencia* (dif. 7). El daño ha sido tan profundo que ha causado secuelas físicas. El blanco puede perder un recuerdo importante si no pasa una tirada de *Fuerza de Voluntad* a dif. 8.

♦♦♦♦♦ Puedes llevar a un blanco al coma si logras tres o más éxitos sobre él (coma irreversible

con 5 o más éxitos). En caso contrario, el blanco queda inconsciente una hora, tras la cual está a -4 en todas sus Reservas durante otra hora. Además, recibe 4 Niveles de Salud reales. Independientemente de que los absorba, pierde un recuerdo importante de su vida.



Forma Astral: El poder de desconectar el espíritu o alma del cuerpo. El usuario tira *Percepción+Meditación* (dif. 8). Un fracaso indica que el personaje no podrá volver a intentar abandonar su cuerpo en las próximas 24 horas. Cuando se está en esta forma, es posible desplazarse rápidamente. Mientras el personaje está fuera de su cuerpo, no tendrá ni idea de lo que le está sucediendo a éste a menos que siga en la misma habitación que él. Tampoco podrá afectar al mundo material mientras esté en forma astral, pero sí puede ponerse físicamente en contacto con otros seres astrales (espíritus y fantasmas). El viaje astral es un poder difícil de dominar. Debe gastarse un pto. de *Fuerza de Voluntad* para intentar abandonar las ataduras del cuerpo físico. Se gastará uno adicional cada hora que el personaje se mantenga fuera de su cuerpo. Si el personaje tiene otra aptitud psíquica, puede usarla en su forma astral, pero la dificultad de dicho poder aumenta en +2.

- ♦ Puedes abandonar el cuerpo durante 1 minuto por cada punto de *Resistencia* que tengas. El único sentido que puedes usar es la vista. No puedes alejarte de tu cuerpo más de 1'5 Km.

- ♦♦ Puedes abandonar tu cuerpo hasta 10 minutos por cada pto. de *Resistencia*. Puedes ver y oír. Puedes alejarte hasta 150 Km de tu cuerpo.

- ♦♦♦ Puedes estar fuera del cuerpo 1 hora por

pto. de *Resistencia*. Puedes alejarte hasta 1500 Km. Si tienes éxito en una tirada de *Carisma+Ocultismo* (dificultad 8), puedes manifestarte visualmente ante observadores como una forma translúcida y fantasmal de ti mismo. No puedes comunicarte verbalmente.

- ♦♦♦♦ Puedes mantenerte fuera del cuerpo tanto como quieras, siempre que éste permanezca en buen estado. Puedes alejarte hasta 6000 Km. del él. Dispones de todos los sentidos, excepto el tacto. Cuando te manifiestes visualmente, parecerás sólido (a menos que se te toque).

- ♦♦♦♦♦ Puedes ir a cualquier lugar del mundo. Puedes hablar cuando te manifiestes visualmente, aunque sólo hablarás con un susurro.

Psicometría: Capacidad de percibir información sobre una persona, lugar o suceso, tocando un objeto importante para esa persona o lugar. Se tira *Percepción+Empatía* (dificultad 8). Un fracaso indica que se produce una lectura falsa, si bien el personaje creerá que es auténtica (existe otra versión en *Proyecto: Crepúsculo*).

- ♦ Percibes impresiones vagas y de aspecto onírico de las actividades recientes relativas a las emociones más fuertes que implicaron al sujeto, o sucedieron alrededor de él.

- ♦♦ Además de lo anterior, percibes una imagen de calidad fotográfica de la persona más estrechamente ligada con el objeto.

- ♦♦♦ Puedes asimilar la idea general de la que se trataba un suceso (3 éxitos) y el número de personas implicadas en él. Si te concentras en el propietario del objeto, puedes determinar información general sobre el sujeto, incluyendo edad aproximada, estado emocional, personalidad básica y datos similares.

- ♦♦♦♦ Puedes visualizar claramente el suceso o las acciones de la persona durante las últimas 24 horas que estuvo cerca del objeto.

- ♦♦♦♦♦ Ahora comprendes el contexto y los acontecimientos tácitos del suceso, o adquieres una percepción clara de las motivaciones y planes de la persona en el último momento que estuvo cerca del objeto. También tienes una impresión clara del paradero actual de la persona.

Médium: Capacidad de comunicarse con los espíritus. Tirada de *Percepción+Empatía* (dif. 8). El uso de superficies reflectantes, bolas de cris-

tal u objetos personales del muerto a llamar reduce en 1 la dificultad. Llamar a espíritus concretos eleva la dif. de la tirada en 1). Una vez se contacta con algún espíritu, la habilidad puede mantenerse activa tantas horas como *Inteligencia* del médium (máximo de 5 horas, en las que el médium podrá usar su habilidad sin necesidad de tirada con cualquier espíritu cercano). Esta habilidad también permite ver espíritus de la Umbra o la Tierra de las Sombras que estén en planos cercanos al mortal (la Penumbra, o espíritus que Escudriñan) con una dificultad de 9. Un Médium puede detectar posesiones.



- ♦ El médium sólo puede percibir susurros y emociones. Puede sentir presencias indeterminadas. Puede lanzar preguntas al aire, pero las respuestas serán difíciles de interpretar (mínimo de 3 éxitos).

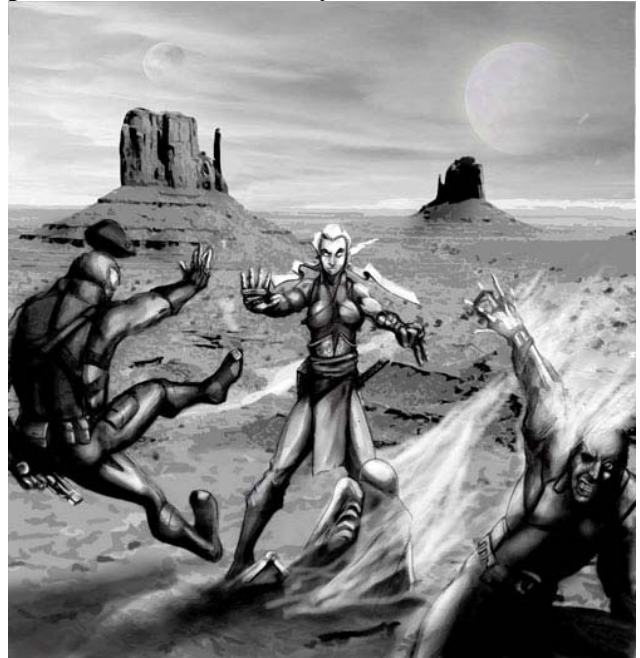
- ♦♦ Pueden percibirse formas difusas y contornos. Las palabras suenan más claras, pero distorsionadas (como sonidos bajo el agua). Aun así pueden comprenderse, prestando atención.

- ♦♦♦ Pueden verse las formas translúcidas del(los) ser(es) espiritual(es) cercano(s). Sus palabras son claras, pero con voz cavernosa. El médium puede utilizar este nivel para ver espíritus sin querer contactar con ellos, aunque éstos pueden darse cuenta de ello. A este nivel, un espíritu podrá abordar al médium aunque éste no lo desee, haciendo una tirada de *Fuerza de Voluntad* (si es un Umbrole) o *Inteligencia+Empatía* (si es un Wraith) contra la *Fuerza de Voluntad+1* del médium (al menos, 2 éxitos).

- ♦♦♦♦ La voz y la imagen del espíritu son claras (ésta última aún es translúcida). El médium puede inducir a otros a sentir el espíritu (si no

pueden detectarlo) tirando *Manipulación+Empatía* contra la *Fuerza de Voluntad* de la persona a la que designe y toque. El blanco adquiere el poder de médium a Nivel 2, mientras sea tocado por el auténtico médium.

- ♦♦♦♦ El espíritu es una manifestación perfecta y opaca de una persona, para el médium. Puede "tocar" al fantasma, tirando *Percepción+Empatía* a dificultad 8 (la sensación es algo amorfa). El médium puede inducir a otros a ver al fantasma, como si fuesen médiums a Nivel 3, de la misma forma que en el nivel anterior. El médium podrá atacar psíquicamente al fantasma, si posee alguna capacidad para ello. También podrá usar los niveles 1 y 2 sin tirada.



Telequinesia: Habilidad para canalizar la energía de la mente y generar una fuerza psíquica capaz de mover cosas o afectar al mundo. Se debe tirar *Astucia+Atletismo* (dif. 8) para mover objetos, personas, o levantar una barrera telequínica que evite que ningún tipo de objeto sólido o fuerza física la traspase. Fracasarse en la tirada implica que tu fuerza mental se arroja durante un turno a afectar a cosas o personas con las que estás disgustado, ¡¡incluso contra ti mismo!! Para cambiar de actividad usando el poder (de mover una persona a mover un objeto, arrojar un objeto, alzar una protección telequínica, etc.) hace falta una nueva tirada. Se menciona en esta habilidad la posibilidad de impactar sobre un blanco con objetos arrojados. Si se desea colocar

un objeto arrojado sobre un blanco adecuadamente, la tirada necesaria será *Inteligencia+Atletismo* (dif. 8), y cada éxito sobre el segundo se añadirá al total del daño causado por el objeto. Para mover objetos o personas, ha de haber una línea de visión directa entre el psíquico y el blanco. Una vez "capturado" en la fuerza, no hace falta seguir viéndolo.

♦ Puedes hacer levitar pequeños objetos de una mesa mediante una gran concentración. Los gestos físicos ayudan (lanzar, levantar, etc.). Sin ellos, la dificultad aumenta en uno. Puedes empujar suavemente a un blanco (la dificultad es su *Resistencia*, o *Resistencia+Atletismo* si se está resistiendo). Esto incluye que el psíquico se empuje a sí mismo.

♦♦ Puedes afectar a objetos pequeños, como doblar una cuchara. Como antes, es bueno hacer gestos. Puedes empujar con fuerza a un blanco (dificultad igual al nivel anterior, sólo que el empujón puede ralentizar el movimiento si se mantiene. Normalmente se obtiene -1 metro por turno al movimiento en cualquier dirección por cada 2 éxitos obtenidos en la tirada). Este empujón otorga al blanco +1 a la dificultad de actividades físicas. Puedes levantar un débil escudo telequinético que te proteja del daño físico. Provoca +1 a la dificultad a la hora de golpear al blanco.

♦♦♦ Puedes tomar un objeto en la habitación de al lado y lanzarlo. Es bueno hacer gestos en la dirección en la que quieres que se mueva. Puedes levantar objetos para los que necesitarías la mitad de tu *Inteligencia* (como si tu *Inteligencia* fuese tu *Fuerza*), e incluso hacer Proezas de Fuerza calculadas a partir de la mitad de tu *Inteligencia* (de nuevo, como si se tratase de tu *Fuerza*). Puedes empujar brutalmente a un blanco de no más de 100 kg. (cada 10 kg. sobre 100 se aumenta en +1 la dificultad de la tirada. Cada 25 kg. por debajo de 100, la dificultad se reduce en 1), con una dificultad igual a la *Resistencia* del blanco, o a la *Resistencia+Atletismo-1* si se resiste. Cada éxito desplaza al blanco 1/2 metro en el espacio (el psíquico puede aplicar el empujón sobre sí mismo, para añadirlo al impulso de su propio cuerpo, pudiendo hacerle saltar más alto o más lejos). Puedes arrojar objetos de no más de 1 kg. En este caso, la tirada se hace

contra una dificultad igual a la *Destreza+Esquivar-2* del blanco, si éste intenta apartarse. La dificultad mínima es de 4 (se añade +1 por cada nivel de *Celeridad* activo que el blanco posea, o por cada acción adicional activada sobrenaturalmente sobre su cuerpo en ese turno). El daño de los objetos arrojados es igual a la mitad de la *Inteligencia* del psíquico (como si ésta fuese su *Fuerza*). Los objetos especialmente duros o peligrosos pueden obtener uno o dos dados más al daño (cuchillos, etc.). Lanzar una estaca hace un daño igual a la *Inteligencia-1* del psíquico, y si se quiere clavar en el corazón de un vampiro, el número mínimo de éxitos al impactar es de 3. Los escudos telequinéticos otorgan +1 a la dificultad de ser golpeado y +1 dado de absorción de daño contra ese impacto (balas, puños, cortes, caídas, etc.).

♦♦♦♦ Puedes levantar cosas que necesitarían toda tu *Inteligencia* (como *Fuerza*), y ya no necesitas hacer gestos (las Proezas de Fuerza ahora pueden calcularse con toda tu *Inteligencia* de base). Puedes tomar cualquier cosa que haya en tu misma manzana. Si te concentras, puedes tomar muchos objetos a la vez. Puedes mover por el espacio un cuerpo humano (incluso bruscamente) de hasta 130 kg. La dificultad es su *Resistencia+Atletismo-2* si se resiste (o su *Resistencia* si no). Esta dificultad aumenta +1 por cada 15 kg. sobre los 130, y desciende en 1 por cada 20 kg. bajo los 130. El blanco se desplazará por el espacio a un metro por turno y por éxito conseguido en la tirada. Se pueden arrojar objetos de hasta 3 kg. La dificultad base se reduce en 1 con respecto al nivel anterior (se siguen aplicando los modificadores adecuados). El daño de los objetos es igual a la *Inteligencia* del blanco (se pueden aplicar hasta +2 dados al daño, si el objeto es peligroso o muy duro). Una estaca causa un daño igual a la *Inteligencia* del psíquico. Los escudos TK otorgan +2 a la dificultad de golpear al psíquico, y +2 dados de absorción de daño extra.

♦♦♦♦♦ Eres un señor de la mente sobre la materia. Puedes tomar cualquier cosa que tengas a la vista, en tanto en cuanto no sea más pesada de lo que pueda levantar tu *Inteligencia+2* (como *Fuerza*). Puedes manipular tantos objetos como puntos tengas en *Destreza*. Puedes mover

a un blanco de hasta 200 kg. (la dificultad sin resistirse es 3, o el equivalente a la *Resistencia+Atletismo-2* del blanco), con un +1 a esa dificultad por cada 20 kg. sobre los 200, o un -1 por cada 15 kg. bajo los 200. La tasa de movimiento es igual a la del nivel anterior. Se pueden arrojar objetos de hasta 6 kg., con un daño mínimo de la *Inteligencia+1* del psíquico (se puede aplicar hasta un modificador de +3 dados al daño, por la peligrosidad del objeto lanzado). Una estaca hace un daño igual a la *Inteligencia+1* del psíquico. La protección telequinética otorga +3 a la dificultad de ser golpeado, y +3 dados de absorción para resistir dicho impacto.



Precognición: Poder para conocer el futuro a través de imágenes, impresiones y sonidos. Se ha de tirar *Percepción+Ocultismo* (dif. 8). Cuanto más nivel se posea en esta habilidad, más clara será la impresión. Cuantos más éxitos se consigan, más información se obtendrá de una precognición. Se pueden hacer varias tiradas y acumular éxitos, pero el narrador deberá tener en cuenta que el futuro se desarrollará según el curso de la acción que se emprenda en el presente. A veces puede utilizarse la precognición a efectos de que el narrador pueda dar pie a una aventura. El personaje se mantiene en trance durante tantos turnos como éxitos conseguidos.

- ◆ Puedes presentir impresiones inminentes, con lo cual será difícil sorprenderte. La impresión es de sólo unos minutos en el futuro (uno por cada éxito obtenido). Es útil para las emboscadas.

- ◆◆ Puedes presentir visiones cercanas (una hora o así en el futuro). Puedes "escuchar dentro de ese futuro", si logras al menos tres éxitos en tu tirada, aunque el sonido llega apagado.

- ◆◆◆ Puedes presentir cosas que ocurrirán en un marco de 24 a 48 horas. Las impresiones inmediatas (Nivel 1) reducen su dificultad en la tirada a 7.

- ◆◆◆◆ Puedes ver y oír el futuro, hasta de una semana o así, en el tiempo. Puedes moverte dentro de esa visión (aunque realmente no te muevas del sitio en que estás).

- ◆◆◆◆◆ Eres capaz de penetrar hasta uno o dos meses en el futuro, de forma que puedes conseguir una visión de algo importante que ocurrirá dentro de ese margen de tiempo. La dificultad de la tirada para los Niveles 1 y 2 es de 7. Tu habilidad te permite una inmunidad a las sorpresas inmediatas. Nunca caerás en emboscadas, trampas, ataques a traición o por la espalda (como el Mérito *Sentido del Peligro*).



Lectura de Auras: Como la disciplina de *Auspex*, alguien dotado con este poder puede ver e interpretar el aura de la gente. Las auras muestran los estados emocionales, la salud en general (si alguien observado posee cáncer o está herido, ésto se observa en el áura), la *Fe* o Iluminación. El poseedor del numen debe realizar una tirada de *Inteligencia+Consciencia*, cuya dificultad depende de lo que quiera interpretar. La dificultad base de la tirada es 6.

- ◆ Puedes percibir las mentiras más evidentes, e incluso algunas mentiras ingeniosas, al observar los cambios más evidentes del aura de la persona.

- ◆◆ Puedes leer el estado emocional más claro de

esa persona, y saber si está aquejada por alguna enfermedad menor (resfriado, migraña).

♦♦♦ A este nivel puedes distinguir entre el aura de criaturas naturales o sobrenaturales, pero no sabes diferenciar entre éstas (si son vástagos, magos, cambiaformas, creyentes verdaderos o similares). También puedes saber si la persona está aquejada de una enfermedad grave o un daño físico peligroso (gripe o un astillamiento de huesos).

♦♦♦♦ A este nivel puedes saber qué es lo que estás observando (natural o sobrenatural, sin ningún fallo). Además, puedes detectar en el aura la posibilidad de maldiciones sobre la persona, si sobre ella está actuando algún tipo de detección mística, o si está aquejada de una enfermedad muy grave -o terminal- (hepatitis, cáncer).

♦♦♦♦♦ A este nivel puedes incluso penetrar la invisibilidad psíquica o la creada por la Magia Estática, las Disciplinas Vampíricas o los Dones Cambiaformas. Necesitas tantos éxitos como el nivel del poder a penetrar. Cada nivel de *Fuerza de Voluntad* que poseas sobre 6 elimina un éxito de los necesarios (mínimo 1).

Empatía: Este poder se expande mucho más que a una simple sensación instintiva, como la habilidad de similar nombre. La Empatía Psíquica es el intercambio de emociones y sentimientos con el psíquico. Las emociones son una función muy primaria, y a menudo involuntaria, del cerebro. El émpata puede calibrar estas emociones en otros y determinar con lo que una persona dice y hace si ésta refleja sus verdaderas intenciones o no. A niveles bajos un practicante sólo puede recibir emociones, pero a niveles más avanzados el usuario puede influenciar a la gente que le rodea sin que ésta lo sepa. Se precisa tirar *Percepción+Empatía* para poder detectar y calibrar emociones, pero para manipularlas y canalizarlas se necesita *Manipulación+Empatía*. La dif. siempre es la *Fuerza de Voluntad* del blanco.

♦ Puedes leer de forma simple las emociones más superficiales o evidentes.

♦♦ Puedes leer de forma profunda las emociones que más motivan a la persona, y saber si está mintiendo deliberadamente o qué emoción guía

sus actos en ese momento.

♦♦♦ A éste nivel eres capaz de manipular una emoción que un blanco esté sintiendo en ese momento, incrementando o disminuyendo su intensidad. Debes conocer esa emoción para poder manipularla.

♦♦♦♦ Eres capaz de provocar emociones, incluso que el blanco no siente normalmente, de una forma intensa, o eliminar por completo una emoción que el blanco esté sintiendo (puedes incitar al frenesí a una criatura pasional como un Cambiaformas o un Vástago si logras al menos tres éxitos en la tirada, o puedes eliminarlo con cuatro o más éxitos y gastando un pto. de *Fuerza de Voluntad*). Debes conocer la emoción que quieres crear o eliminar para poder hacerlo. Alguien que nunca ha conocido el miedo no puede saber cómo provocarlo, puesto que nunca lo ha sentido.

♦♦♦♦♦ A este nivel, puedes usar tu Empatía sobre un número de personas igual a tu *Carisma*+1 como en el nivel 4 (incluso sobre vástagos o Cambiaformas, sin coste adicional de *Fuerza de Voluntad* para eliminar un frenesí).

Curación Psíquica: Esta es la habilidad psíquica para sanar a otros utilizando las energías psíquicas canalizadas y enfocadas sobre los Chakras Kalundi. Utilizando las manos como una especie de escáner espiritual, el sanador pasa sus manos cerca del cuerpo del paciente para localizar el foco del problema -normalmente un punto frío sobre la persona. El usuario entonces se concentra utilizando su propia energía curativa espiritual para cambiar el patrón enfermo sobre el paciente y retornar el flujo sano de la energía espiritual. El sanador sólo puede sanar tantos niveles de daño como nivel de *Fuerza de Voluntad* posea. Sanar en muchos casos no es inmediato pero está determinado dependiendo de cuan exitoso haya sido el sanador al encontrar el problema y del nivel que posea. Un éxito implica una semana. De dos a tres, un día. Cuatro, una hora. Cinco, curación inmediata. Se necesita una tirada de *Resistencia+Empatía* a dif. 7 para detectar el área dañada, después se precisa gastar un pto. de *Fuerza de Voluntad* por nivel de daño curado. El daño agravado requiere dos ptos. por nivel a

curar. No puede utilizarse el poder curativo de nuevo hasta que la *Fuerza de Voluntad* se restablezca completamente (para Magos y similares, el Sanador está detectando patrones de energía Cardinal y utilizando el suyo propio para repararlos).



♦ A este nivel se pueden curar dolores de cabeza o espalda con muy poco esfuerzo, y daños físicos menores (de hasta un Nivel de Salud por aplicación).

♦♦ Este nivel de Curación permite sanar enfermedades leves (resfriados, laringitis, diarreas) con poco esfuerzo, e incluso sanar daños físicos algo más severos (hasta dos Niveles de Salud).

♦♦♦ Este nivel permite curaciones más avanzadas, de enfermedades insistentes (como la gripe), y las heridas serias, e incluso heridas óseas y daños en órganos internos pueden ser sanados (hasta 3 Niveles de Salud).

♦♦♦♦ Este nivel raya las curaciones más severas, como enfermedades crónicas (asma, artritis, artrosis) e incluso permite acceder a curación espiritual (es decir, Trastornos Mentales) gastando un pto. de *Fuerza de Voluntad* (y la tirada correspondiente) al tratarlos. Los daños más graves pueden ser tratados con cierta eficacia (hasta 5 Niveles de Salud).

♦♦♦♦♦ Las enfermedades letales (SIDA, Hepa-

títis-B, cáncer) e incluso mágicas pueden ser extirpadas con el tratamiento adecuado. Pocos sanadores poseen esta habilidad tan necesaria hoy día, pero algunos se cuentan entre los afortunados. Recomponer huesos, curar daños masivos internos y similar también forma parte de esta curación casi mística (hasta 7 Niveles de Salud).

Observación Remota: Similar a *Clarividencia* también combina la Profecía. La Observación Remota es la respuesta a la PES de las comunicaciones científicas. Rastreando cuidadosamente al público involuntario durante tres décadas, los científicos han perfeccionado cuidadosamente un método repetitivo de observación de hechos remotos en el presente o futuro, sin importar cual sea la localización, utilizando personal entrenado. La precisión se acerca al 85% y sólo aquellos afiliados con las agencias gubernamentales pueden obtener acceso a esta habilidad. Al Observador Remoto sólo se le da algo perteneciente al sujeto (un número -como un número de lotería o un carnet- que concuerda con el blanco a observar). Tomando la tarjeta, el observador obtiene una imagen en flash del blanco en su mente. Tirando *Astucia+Enigmas* a dif. 8, el Observador puede descifrar sólo lo que ha visto en ese preciso momento. Un fracaso indica que el Observador está adornando la escena y poniendo significados donde no los hay.

♦ La interpretación tiende a ser poco precisa, pero las emociones del momento se captan con relativa facilidad. La visión puede extenderse a varias horas en el futuro, y el flash es relativo a unos instantes (los más reveladores o emotivos de la visión).

♦♦ Además de lo anterior, se percibe una imagen de calidad fotográfica del sujeto más directamente implicado en el suceso. La visión se extiende hasta 24 horas en el futuro, y el observador conoce aproximadamente el momento en el que sucederá.

♦♦♦ Se puede asimilar la idea general del suceso (3 éxitos) y el número de personas relacionadas con el mismo. La localización del lugar donde sucede o va a suceder el evento también es reconocida con claridad. El evento puede ser detectado con 48 horas de antelación. También

se puede extraer información general sobre el sujeto principal implicado en el hecho, como su edad aproximada, estado emocional, personalidad básica y otros datos similares.

♦♦♦♦ El flash puede abarcar hasta varias horas previas al suceso (incluyendo el mismo) con detalles más particulares acerca de todos los implicados, incluyendo un informe sobre las actividades de los principales implicados. El suceso puede ser detectado con una semana de antelación (y se puede dar fecha y hora bastante aproximadas con 4 o más éxitos). Se tiene una impresión precisa del lugar de los hechos y el área geográfica donde sucede.

♦♦♦♦♦ Ahora se pueden percibir todos los motivos principales y secundarios que envuelven el suceso, así como la identidad del Principal catalizador del mismo (es decir, quien va a perpetrar la acción principal del suceso), las víctimas y otros implicados secundarios. Se puede detectar el paradero del/los sujeto/s y la/s posible/s víctima/s del hecho. Puede detectarse un hecho con hasta un mes de antelación. Se



sabe con exactitud dónde sucede el flash de percepción.

Telepatía (Leer-Enviar Palabras y Pensamientos): La habilidad de leer la mente. Esta forma de telepatía sólo está abierta a los

mortales. El personaje tira *Inteligencia+Empatía* contra una dif. igual a la *Fuerza de Voluntad* del blanco. La persona cuya mente es leída no se da cuenta del hecho a menos que se de un fracaso o el personaje le transmita pensamientos. La telepatía obtiene una serie de modificadores a la dificultad de la tirada, según la situación del blanco. Un blanco dormido o aletargado reduce la dificultad en -2. Uno cansado o con la mente ocupada, la reduce en -1. Un blanco que se conozca, pero que utiliza *Ofuscación*, la aumenta en +1 por cada 2 Niveles activos (ésto no se aplica si el psíquico es capaz de visualizar al blanco de alguna forma). La modificación máxima a aplicar en la dificultad es de +3 o -3 niveles. Esta modificación se añade a las capacidades originales del numen en sí.

♦ Puedes percibir emociones básicas y el estado de ánimo del objetivo (si puedes verlo). Puedes transmitir claramente tus emociones al objetivo, si puedes verlo.

♦♦ El personaje puede leer ahora los pensamientos superficiales de la gente, normalmente lo que están pensando en ese momento. Debes ver a la persona para poder hacer esto. Puedes transmitir palabras (dos por cada éxito) al blanco (si lo ves), si las susurras suavemente o vocalizas sin susurrar.

♦♦♦ Puedes leer en la mente de las personas algunos recuerdos recientes o planes para un futuro inmediato. Aún tienes que ser capaz de ver al objetivo. Puedes transmitir palabras (5 por éxito) a un blanco a la vista. No necesitas vocalizar o susurrar.

♦♦♦♦ Puedes leer pensamientos profundos y planes a largo plazo. La cantidad de información que obtengas dependerá del número de éxitos. Puedes leer la mente de personas que haya en habitaciones adyacentes sin tener que verlas, aunque tal vez necesites una descripción de dichas personas. Puedes transmitir frases (dos o tres frases cortas, de no más de 8 palabras, o una extensa, de unas 20 palabras, por cada éxito) a un blanco a la vista, o a un conocido, si no lo tienes a la vista, pero está en un radio de 2 Km.

♦♦♦♦♦ Puedes leer múltiples mentes al mismo tiempo o descubrir los más profundos secretos de la gente, incluso cosas que ellos mismos desconocen o han reprimido. Puedes leer la mente

de cualquiera en cualquier lugar del mundo, si puedes verle (por ejemplo, en la televisión). Incluso puedes leer la mente de un clarividente que esté observando a alguien al otro lado del mundo, y emplear esa imagen mental para leer la mente de la persona observada. Tremendo. Puedes "hablar" sin límite mientras estés "conectado" a la mente asaltada. Puedes contactar con muchas personas a la vez, o con cualquier persona en el mundo, si puedes visualizarla de alguna forma.



Canalizar/Generar Energía: Esta habilidad permite al psíquico generar energía en su sistema nervioso de algún tipo conocido, para después descargarla al ambiente, causando daño si se pone en contacto con un blanco vivo (o no-muerto). También permite absorber energía ambiental y almacenarla durante cierto tiempo en su organismo. Sin embargo, esta energía debe ser liberada, pues no es natural en el psíquico, y si se encuentra demasiado tiempo en su organismo, el exceso de energía podría dañarlo. Las formas más frecuentes de energía generada son luz, calor o electricidad, aunque es posible que un entendido en Física podría alterar su canalización de energía para adaptarla a otros tipos de energías, ¡como la energía electromagnética o nuclear! Para utilizar adecuadamente este poder es necesaria una tirada de *Inteligencia+Ciencias* (dif. 8). Golpear a un blanco con una oleada de energía precisa *Percepción+Ciencias* (dif. 8). Este poder tiene su propio cálculo de Cansancio Psíquico, por lo que la regla general para el mismo no se aplica sobre él.

♦ Este nivel permite generar pequeñas descargas momentáneas de energía, inocuas, como leves

fogonazos de luz o electricidad, o una leve aureola de calor (+5°C de temperatura sobre la corporal, o bien elevar la temperatura de un objeto en +5°C). Se precisa una gran concentración para ello. No es posible canalizar energía externa en el cuerpo, y cada uso del poder resta dos dados para su posterior uso hasta que el psíquico haya descansado 8 horas (esta penalización no afecta a otras tiradas que precisen las habilidades que controlan este numen).

♦♦ Ahora el psíquico puede generar pequeñas descargas de energía molestas (1 Nivel de daño por contacto), o bien luz de la intensidad de una vela por espacio de 5 minutos, o calor suficiente para acomodar una habitación de 0°C a una temperatura soportable (+15°C). El gasto de energía precisa de eliminar un dado para su posterior uso hasta que el psíquico haya descansado 4 horas. El psíquico puede absorber en su organismo calor, radiación o electricidad equivalentes a un Nivel de daño, que debe descargar en un espacio no superior a 2 horas, o sufrirá dicho daño.

♦♦♦ Alcanzando esta habilidad de control, el psíquico puede generar descargas de energía más peligrosas (2 Niveles de daño a una distancia de 3 metros), o bien luz de la intensidad de una linterna por espacio de una escena, o calor suficiente para acomodar una estancia de 50 metros cuadrados de 0°C a una temperatura óptima (+25°C). El gasto de energía eliminará un dado para su posterior uso hasta que el psíquico haya descansado 2 horas. El psíquico puede absorber daño por energía (como en el nivel anterior) equivalente a 2 Niveles de daño, que debe descargar en un espacio no superior a 4 horas, o sufrirá dicho daño.

♦♦♦♦ A este nivel, el psíquico es capaz de generar descargas de energía muy peligrosas (4 Niveles de daño a una distancia máxima de 10 metros), o bien luz de la intensidad de un faro de coche por espacio de 8 horas, o calor suficiente para sofocar toda una casa de una planta (100 m. cuadrados) de 0°C a +35°C. El gasto de energía eliminará un dado para su posterior uso hasta que el psíquico haya descansado 1 hora. El psíquico puede absorber daño por energía equivalente a 4 Niveles, que debe descargar en un máximo de tiempo de 8 horas, o sufrirá dicho daño.

♦♦♦♦ Cuando el psíquico posee esta habilidad, es capaz de generar descargas letales de energía (6 Niveles de daño a una distancia máxima de 25 metros), o bien luz de la intensidad del sol del atardecer por espacio de 12 horas, o calor suficiente para caldear un área al aire libre de 50 metros cuadrados y elevar su temperatura de 0°C hasta +45°C. El gasto de energía eliminará un dado para su posterior uso hasta que el psíquico haya descansado 1/2 hora. El personaje es capaz de absorber daño por energía equivalente a 6 Niveles, que deberá descargar en un máximo de tiempo de 12 horas, o sufrirá dicho daño.



Control Mental: Esta capacidad psíquica implica influir activamente en los pensamientos de la gente, dirigiendo su voluntad de la forma más adecuada para el psíquico que aplica el poder. Eso implica poder controlar las acciones y reacciones de alguien controlado, respuestas, recuerdos, sensaciones... cualquier proceso mental guiado por su inteligencia abstracta, incluyendo ilusiones, recuerdos, órdenes o emociones. Es necesaria una tirada de *Manipulación*+*Liderazgo* contra una dificultad igual a la *Fuerza de Voluntad* del blanco para poder afectarle. Si el blanco es una criatura sobrenatural, puede gastar un pto. de *Fuerza de Voluntad* y tirar *Fuerza de Voluntad* a dif. 8 para resistirse, igualando éxitos a los del manipulador. Un fracaso de este numen implica que la propia mente del psíquico es alterada durante un número de minutos igual al nivel del numen utilizado.

♦ El psíquico con este nivel de habilidad puede imponer órdenes de no más de dos palabras a un blanco que no interfieran activamente contra su

Naturaleza y código de conducta. De la misma forma, el psíquico puede estimular una emoción ya existente para que se incremente su fuerza sobre un blanco, o bien puede provocar sencillas ilusiones visuales de escaso efecto, normalmente apariciones por el rabillo del ojo de imágenes indeterminadas, o sensaciones leves táctiles (un ligero calambre), olfativas (el aroma de tierra mojada) o auditivas (un rumor lejano). A éste nivel no pueden afectarse los recuerdos del blanco. Para lanzar una orden, el psíquico debe hablar al blanco mirándole a los ojos, esperando que el blanco comprenda su idioma (si él o el blanco poseen gafas de sol, la dif. de la tirada se eleva en +2). Para afectar a las emociones o crear ilusiones, el blanco debe estar a la vista. La duración de los efectos no es superior a una hora.

♦♦ Cuando el psíquico alcanza este nivel, es capaz de imponer órdenes concretas de no más de 10 palabras que permitan al blanco actuar contra su código moral pero no contra su propia integridad o la de sus seres queridos, ni su Naturaleza. De la misma forma, el psíquico puede crear emociones a una intensidad leve en un blanco, o atenuar las existentes. También puede provocar ilusiones sencillas y estáticas en su mente que afecten a uno de sus sentidos, sin causar daño ficticio. El psíquico puede alterar levemente breves recuerdos recientes del blanco. Para lanzar una orden, el psíquico debe mirar a los ojos del blanco y ser comprendido por él. Las gafas ya no son un impedimento tan poderoso (+1 a la dif. de la tirada). La duración de los efectos no es superior a una escena.

♦♦♦ Al llegar a este nivel de capacidades, el psíquico es capaz de pronunciar una orden compleja y detallada (no más de 20 palabras) en la que el blanco puede ver alterada su Conducta y sus normas morales, pero la orden sigue sin poder afectar a su Naturaleza, aunque el blanco puede recibir daño debido a dicha orden (sin llegar a ser letal). El psíquico puede crear emociones de una intensidad poderosa en un blanco, o eliminar las existentes. También puede provocar ilusiones dinámicas, que siguen afectando a un sólo sentido. El psíquico puede afectar ligeramente (de forma perceptible) los recuerdos más lejanos del blanco (de hasta una semana o así).

El psíquico ya no debe mirar a los ojos del blanco, pero sí debe pronunciar la orden y poder verlo. La duración de los efectos alcanza las 24 horas de efectividad.

♦♦♦♦ Cuando el psíquico alcanza este nivel de maestría, puede lanzar órdenes tan complejas como desee al blanco, las cuales pueden incluso ser letales para el mismo (alterando incluso su Naturaleza para cumplirlas). El psíquico puede implantar permanentemente una emoción relacionada a un suceso o a una persona que el blanco vea, si logra 3 o más éxitos en la tirada del numen (de la misma forma, puede eliminarla permanentemente cuando se de una situación o una persona concreta esté presente ante el blanco). El psíquico puede crear ilusiones dinámicas que afecten hasta a tres sentidos, muy reales. Los recuerdos del blanco pueden ser alterados en profundidad con un alcance de hasta un mes en el pasado. La duración de los efectos (si es posible) alcanza la semana de duración.

♦♦♦♦♦ El psíquico que alcanza este nivel puede afectar a la vez con los poderes del nivel anterior a tantos blancos como su nivel de *Manipulación*. Los efectos pueden permanecer hasta un mes. Las ilusiones son completas (e incluso pueden 'dañar y matar' de forma ficticia, causando Niveles de Salud ficticios, que se recuperan cuando el blanco despierta de la inconsciencia producida por el daño ilusorio). El blanco puede ver alteradas permanentemente sus emociones sobre algo o alguien si el psíquico logra más de 3 éxitos contra él, además de que estas emociones serán MUY poderosas e intensas. El psíquico ya no necesita pronunciar palabras para dar órdenes, pero sigue debiendo tener a la vista al blanco. Los recuerdos pueden ser alterados de forma drástica (con un alcance de hasta un año en el pasado de la vida del blanco).

Invisibilidad Psíquica: Este numen representa la capacidad de un psíquico de desaparecer de las mentes ajenas, de una forma similar a la *Ofuscación Vampírica*, pero no totalmente igual. El blanco se escurre de la consciencia de los presentes, mientras no efectúe acciones violentas contra ellos. A niveles elevados, los blancos incluso pueden olvidarse del psíquico cuando éste desaparece, incluso si los ha dañado hace segundos. El psíquico necesita una tirada de

Manipulación+Sigilo (dif. 7) para activar el poder. El poder permanece activo mientras el psíquico esté consciente y no desee desactivarlo, pero cada escena debe gastar un pto. de *Fuerza de Voluntad* para mantenerlo. Los niños y los animales son inmunes a este poder, así como las criaturas dominadas por un frenesí que anule su intelecto, y los aparatos electrónicos de grabado (no así las mentes tras ellos, que deberán revisar la cinta grabada para poder ver al psíquico, y no el original en directo, en el que no percibirán nada). Los poderes psíquicos de percepción sobrenatural, así como los de criaturas sobrenaturales que iguallen o superen el nivel de Invisibilidad Psíquica perciben sin tirada al psíquico.



♦ *Ocultación parcial.* El psíquico se vuelve difuso, difícil de percibir y de ser atendido activamente, aunque todavía se siente su presencia. Todo aquél que lo busque obtiene automáticamente un +1 a la dificultad y reduce un dado en su tirada.

♦♦ *Ocultación mejorada.* El psíquico es casi imperceptible, aunque los más atentos aún pueden sentir que "hay algo ahí"... Todo aquél que lo busque obtiene automáticamente un +1 a la dificultad y reduce dos dados en su tirada.

♦♦♦ *Invisibilidad.* El psíquico es, efectivamente, invisible para las mentes ajenas, que se apartan

de su presencia mientras pasan cerca de él, de forma inconsciente, aunque todavía podrían percibir su sonido (lejano y apagado). Aquellos que quieran buscarlo activamente, obtienen un +2 a la dificultad, reducen en 2 dados su tirada y se anula un éxito a la misma al contabilizar el total.

♦♦♦♦ *Desvanecimiento de la mente.* El psíquico, efectivamente, no existe para su entorno. Cualquiera que lo busque obtiene un +3 a la dificultad, -3 dados a la tirada, y la eliminación de uno de los éxitos obtenidos al final.

♦♦♦♦♦ *Olvido.* El psíquico incluso puede afectar a los aparatos electrónicos con un campo electromagnético psíquico que anula su señal grabada en el aparato... apareciendo, en efecto, imperceptible a todos los efectos. Cualquiera que lo busque obtiene un +4 a la dificultad, 4 dados menos a la tirada, y la eliminación de dos de los éxitos obtenidos al final.

Psíquico Animal: Facultad de comunicarse con animales. Aunque este talento está relacionado con la Telepatía, no es un contacto directo mente a mente. El psíquico debe comunicarse por medio de sonidos animales, lenguaje corporal, etc. Esta facultad no permite al psíquico controlar animales, sino tan sólo comunicarse con ellos; el animal es libre de responder o no. La comunicación es imperfecta a causa de los diferentes procesos intelectuales de humanos y animales. Este poder funciona sólo si hay línea de visión, y usarlo cuesta al menos un turno. La tirada es de *Percepción+Trato con Animales* (dif. 8).

♦ *Mamíferos superiores.* El psíquico puede comunicarse con mamíferos de inteligencia supuestamente más cercana a la del hombre, como chimpancés o delfines. Además, puede hacerlo con mamíferos inferiores domesticados o adiestrados, como perros. A este nivel, sólo pueden leerse las intenciones del animal, por ejemplo si va a atacar o huir.

♦♦ *Mamíferos inferiores.* El psíquico puede comunicarse con mamíferos supuestamente no inteligentes, como lobos o caballos. Además, puede comunicarse con aves domesticadas o adiestradas, como periquitos o halcones de caza. A este nivel, es posible leer las emociones de un

mamífero superior, como odio o amor hacia el psíquico, o comprender las intenciones de un mamífero inferior o un ave adiestrada.

♦♦♦ *Aves.* El psíquico puede comunicarse con aves salvajes, como búhos o cardenales, y leer sus intenciones. A este nivel es posible leer los deseos e intenciones de un mamífero superior o inferior o un ave adiestrada como, por ejemplo, un *collie* que quiere que el psíquico acuda a sacar a Timmy del pozo en el que ha caído.

♦♦♦♦ *Reptiles.* El psíquico puede comunicarse con reptiles, como serpientes y lagartos, aunque la comunicación es muy confusa y sólo puede leer sus intenciones. A este nivel, es posible anticipar los instintos más complejos de un mamífero o un ave adiestrada; el psíquico puede predecir sus reacciones. Es posible leer las emociones de un ave salvaje.

♦♦♦♦♦ El psíquico puede comunicarse con cualquier animal, pero hay muchas posibilidades de confusión en la comunicación con enjambres de abejas asesinas o salmones, y en el mejor de los casos sólo es posible leer sus intenciones. A este nivel, es posible comprender por completo a un mamífero o un ave adiestrada: todos sus instintos, pensamiento y emociones quedan al desnudo. También es posible leer los deseos de un ave salvaje y las emociones de un reptil.

Anti-Psi: Este talento anula Fenómenos Psi de otros dotados, reduciendo las Reservas de Dados del psíquico oponente. Es eficaz contra la Esfera de Mente de los Magos. Puede afectar a otros poderes mentales estáticos (Disciplinas, Dones o Cantrips) durante una escena en que el psíquico esté en el lugar si éste gasta un pto. de *Fuerza de Voluntad*. Cualquiera con este Fenómeno no puede tener ningún otro. Estos psíquicos crean un área de actividad anti-psi que interfiere o anula cualquier actividad psíquica dentro de ella. Esta facultad no discrimina, y tanto enemigos como aliados se verán afectados si entran dentro de su área. El efecto puede ser reducido a voluntad por el psíquico, pero nunca está inactivo del todo (siempre, como mínimo, a Nivel 1 se encuentra activo, incluso cuando el psíquico duerme). No precisa tirada y siempre está funcionando activamente.

♦ Resta un dado a todas las Reservas de Dados

de Fenómenos Psí en un radio de 5 metros.

- ♦♦ Resta dos dados en un radio de 10 metros.
- ♦♦♦ Resta 4 dados en un radio de 15 metros.
- ♦♦♦♦ Resta 6 dados en un radio de 20 metros.
- ♦♦♦♦♦ Resta 8 dados en un radio de 25 metros.



Piroquinesia: Facultad de acelerar las moléculas psíquicamente hasta provocar llamas. Esta capacidad no puede ser usada para apagar los fuegos; sólo para iniciarlos. Los "incendiaros" son parte de la tradición parapsicológica. El alcance máximo equivale a 10 metros por éxito. Las llamas provocadas por este Fenómeno son ordinarias, y se extinguen por medios normales. Usar este poder cuesta un pto. de *Fuerza de Voluntad*, y una tirada de dicho Rasgo a dif. 8.

- ♦ Llama de una vela (inofensiva).
- ♦♦ Llama pequeña (un dado de daño agravado).
- ♦♦♦ Hoguera (3 dados de daño).
- ♦♦♦♦ Pira (4 dados de daño).
- ♦♦♦♦♦ Incendio (6 dados de daño).

Curación Empática: Este numen permite curar las heridas ajenas, absorbiéndolas al contacto en el cuerpo del propio psíquico y sanándolas allí él mismo, mientras el cuerpo ajeno queda curado cuando el psíquico absorbe sus heridas (el psíquico recibe el mismo número de Heridas que el que cura en el blanco). Por lo general, el sanador que usa este poder tiene un amigo que cuida de él mientras él mismo repara las heridas dentro de su propio cuerpo. El sanador puede curar incluso heridas agravadas. Este numen requiere una tirada de *Carisma+Empatía* a dif. 6 y un mínimo de tres éxitos, pero cada nivel del numen sobre el primero eleva la dif. en una unidad.

♦ *Aliviar el Espíritu:* se absorben magulladuras y heridas menores. Se puede curar hasta el Nivel Magullado. El psíquico cura en un día. Dif. 6.

♦♦ *Remendar Carne:* se curan hemorragias y cortes profundos. El daño se cura hasta el Nivel Lesionado, aunque el psíquico tarda alrededor de una semana en recuperar sus fuerzas. Dif. 7.

♦♦♦ *Reparar Huesos:* el blanco cura hasta Nivel Malherido. El empático puede eliminar fracturas y roturas del tejido conjuntivo. En el mejor de los casos, tardará meses en recuperarse. Dif. 8.

♦♦♦♦ *Reparación de Órganos:* se pueden reparar lesiones internas más graves e incluso arrancar al sujeto de las garras de la muerte. Puede curarse hasta el Nivel Incapacitado. El tiempo mínimo de recuperación del psíquico es un año. Dif. 9.

♦♦♦♦♦ *Aquietar la Locura:* sólo los psíquicos más dotados alcanzan este nivel, pues exige estricta disciplina mental y mucho coraje. El sanador absorbe las formas más severas de enfermedad mental (hasta el Harano de los Cambiaformas) en su propia mente y cae en el mismo estado de psicosis del que alivia a su paciente. Algunos sanadores no se recuperan nunca; el período mínimo es de muchos, muchos meses. Dif. 10.

Robo de Almas: Este Fenómeno permite al psíquico invadir el subconsciente de su víctima y destruir los elementos esenciales de su personalidad. A niveles más elevados, puede robarle la vitalidad e incluso su misma esencia. Normalmente, este Fenómeno se guarda muy en secreto. Para intentar el Robo de Almas, se tira la *Fuerza de Voluntad* propia contra una dificultad igual a la *Fuerza de Voluntad+2* del blanco (máximo 10), y éste debe estar en línea de visión. Por lo general, las víctimas no recuerdan el incidente; el Narrador puede permitirles una tirada de *Percepción+Enigmas* para detectar lo que pasa. Los Ladrones de Almas pueden intentar este poder una vez por escena sobre un mismo blanco.

♦ *Invasión Onírica:* el personaje puede entrar en los sueños de su víctima e interactuar con su subconsciente. No puede borrar ni implantar recuerdos, pero sí tomar parte como "actor" en los sueños y recordar lo que ve.

♦♦ *Zapa de Voluntad:* El psíquico puede eliminar un pto. temporal de *Fuerza de Voluntad* de

su víctima por éxito en la tirada. Ésta puede recuperarse de la forma habitual.

♦♦♦ *Arrancar Esencia Vital*: Cada éxito elimina un Nivel de Salud de la víctima, que se recupera de forma normal (no agravado). El daño no deja marcas. Es daño "psicológico".

♦♦♦♦ *Transferir Vida*: Cada dos éxitos en la tirada permiten transferir un Nivel de Salud del blanco al psíquico como un Nivel Magullado extra (o recuperando uno de sus Niveles de Salud perdidos). El personaje puede añadir Niveles de Salud adicionales hasta el doble de lo normal (7 Niveles extra). El daño en la víctima no es agravado y se recupera de la forma normal. Los Niveles extra duran hasta perderse por cualquier daño.

♦♦♦♦♦ *Robar Esencia Espiritual*: Cada dos éxitos en la tirada permiten robar un pto. de Rasgo esencial del blanco (*Gnosis*, *Glamour*, *Quintaesencia*, *Sangre*), quedándose para uso propio. Incluso aunque el personaje no sea una criatura con acceso a esos Rasgos sobrenaturales, puede usar este numen para alimentar *Dones*, *fetiches*, *Disciplinas*, *Tesoros Feéricos*, *Talismanes Mágicos*... pero una vez gastado el Rasgo robado, no puede recuperarlo como haría una criatura sobrenatural de ese tipo. Ha de robar más. La *Sangre de Vástago* es el único Rasgo que puede ser adictivo y provocar un *Vínculo de Sangre* a distancia en el psíquico, y que se gasta aunque el psíquico no lo consuma.

Psicometría (*Proyecto: Crepúsculo*): *Esta es la descripción que aparece en el Manual Oficial de Hombre-Lobo. La descripción anteriormente*

vista pertenece a un manual Oficial de Vampiro. Este poder deja al psíquico tomar una impresión mental de incidentes pasados en torno a un objeto cuando lo toca. Por ejemplo, un cuchillo utilizado en un asesinato puede mostrar visiones del crimen tal y como fue cometido. El número de éxitos determina la claridad de la visión. Esta visión no dura más que unos pocos segundos, aunque es frecuente que el psíquico vea minutos del pasado en ese corto lapso de tiempo. El psíquico debe pasar al menos un turno concentrado y gastar un punto de *Fuerza de Voluntad*, y tirar *Percepción+Empatía* a dif. 6.

♦ El psíquico tiene visiones de acontecimientos que tuvieron lugar hace unas pocas horas. Sin embargo, sólo retiene impresiones como nombres o rostros.

♦♦ El psíquico puede ver acontecimientos que tuvieron lugar hace unos pocos días. Puede ver cortos "pasajes" de la acción.

♦♦♦ El psíquico puede ver acontecimientos que tuvieron lugar hace unas pocas semanas. Puede ver el suceso claramente, y recibir impresiones de otro sentido (a discreción del Narrador).

♦♦♦♦ El psíquico puede ver acontecimientos que tuvieron lugar hace unos pocos meses percibiendo, además, todas las impresiones de los demás sentidos (olfato, oído, gusto y tacto).

♦♦♦♦♦ El psíquico puede ver acontecimientos que tuvieron lugar hace unos pocos años, como si estuviese presente. Quizá incluso lo vea a través de los ojos de uno de los participantes. Además, es posible que tenga visiones espontáneas (sin coste de *Fuerza de Voluntad*) después de tocar ciertos objetos (a discreción del Narrador).

NOTAS FINALES

Como el lector versado en Mundo de Tinieblas y sus manuales podrá haber notado, los númenes oficiales son Lectura de Auras, Forma Astral, Telequinesia, Telepatía, Precognición, Médium, Psicometría, Psíquico Animal, AntiPsi, Piroquinesia, Curación Empática y Robo de Almas, y algunos de ellos han sido sensible (o ampliamente) modificados con respecto a la fuente original. Con ello me he permitido otorgar un mayor impacto a las capacidades mentales de los Inmortales Sanguíneos profusamente descritos en la primera parte del artículo, para que así tengan un abanico amplio, surtido y jugoso con el que poder competir con otras criaturas que, de seguro, son a la larga más poderosas que ellos... y para que los jugadores que deseen (como seguro habrá alguno) utilizar estos nuevos "Inmortales" como personajes jugadores tengan dónde elegir.

Por Miguel Lupino