



# The World of Darknes

MERITOS  
Y DEFECTOS

# PROLOGO

Bienvenidos a este recopilatorio de Meritos y Defectos para Mundo de Tinieblas. En este documento pueden encontrarse todos los Meritos aparecidos en cualquiera de los libros de Mundo de Tinieblas para los jugadores Mortales. Eso significa que aquí no encontrareis ningún Merito específico para Vampiros, Hombres Lobo, Magos, etc. Solo meritos para humanos normales.

Hay que mencionar que hay una serie de Meritos dejados fuera específicamente, y son aquellos que requieren una plantilla menor, como Sangre Lupina, Ghoul, Sonámbulo, etc. y también los meritos para Cazadores no se han incluido, ya que aunque son humanos en esencia, la Vigilia que ellos llevan es algo más bien sobrenatural y poder seleccionar ciertos poderes solo disponibles para personajes que se unen a una causa sin tener que unirse a ella es injusto.

Sin embargo, sí que están incluidos los meritos que convierten a los personajes en Psíquicos, o en Médiums, o aquellos que les permiten interactuar con el mundo espiritual. Estos meritos han sido incluidos porque son oficiales para humanos pero recordamos a los Narradores que su inclusión en el juego es totalmente opcional. No se han incluido los Meritos relacionados con la Magia Vulgar, ya que eso al final del día es como jugar con un Despertado y para eso ya esta Mago.

## CAMBIOS EN EL SISTEMA (OPCION)

Una vez acabes de leer la cantidad de Meritos existente, te darás cuenta de que con 7 puntos los personajes no van a poder comprar muchos Meritos distintos. Esto es aun más claro a la hora de introducir los poderes psíquicos, que generalmente tienen un coste bastante elevado.

Por esa razón los Defectos incluidos en este manual tienen asociado un valor numérico. Ese valor es el número de puntos para Meritos otorgado. Ningún personaje podrá gastarse más

de 7 puntos en Defectos, de esa forma el máximo número de puntos para Meritos será así de 14.

Espero que disfrutes de este manual tanto como yo haciéndolo.

Ashenbach.

**AGRADECIMIENTOS:** A Uxas, Izuriel y todos los colaboradores de la web Requiem Nocte, gracias a los cuales tuve grandes facilidades en la elaboración de este manual.







## MERITOS

Todos los personajes reciben en el paso VII de su creación 7 puntos para comprar Meritos. Los Meritos proporcionan ventajas al personaje basadas en su entrenamiento, su devoción, o su nacimiento. Los Meritos se dividen en Mentales, Físicos, Sociales y Sobrenaturales. Dentro de los Meritos Físicos se han separado los Meritos de Estilos de Lucha para mayor comodidad en la lectura.

Si un Merito tiene Requisitos deben ser cumplidos en su totalidad por el personaje para poder seleccionar el merito.

Los Meritos pueden comprarse con PX, salvo aquellos que indiquen que solo están disponibles en la creación del personaje. En cualquier caso, el Narrador tiene la última palabra sobre que Meritos pueden comprarse y cuáles no.

## MERITOS MENTALES

### Alquimista mental (4)

*Mental Alchemist (The Danse Macabre)*

**Efecto:** Para casi todo el mundo, un obstáculo es un obstáculo. Para el personaje, un obstáculo es solo una piedra en el camino que puede rodearse, saltarse, o ser destruida. Siempre que el personaje se encuentra con un desafío mental, es capaz de entrever una solución bordeando el problema, o afrontándolo de una forma imprevista pero eficiente. Una vez por sesión de juego, el personaje puede convertir los penalizadores de una tirada mental cualquiera (una que use un atributo mental o una habilidad mental) en bonificadores, solo para esa tirada.

## Amuleto del conductor (1 a 5)

*Driver's charm (Midnight Roads)*

**Efecto:** Muchos conductores llevan algún tipo de fetiche o amuleto en sus coches: Desde la típica muñeca hawaiana, a los dados en el espejo, o una medallita de San Cristóbal, incluso hay quien lleva en una taza los nudillos de sus enemigos vencidos. Sea cual sea, la mayoría de estos amuletos se llevan porque el poseedor cree que confieren suerte. Solo en algunos casos en los que el poseedor es capaz de proyectar inconscientemente un poco de su propia fuerza vital en el objeto, el amuleto otorga ciertas ventajas al conductor.

Por cada punto en este merito, el amuleto suma un +1 a una de las siguientes estadísticas del coche: Durabilidad, Estructura, Aceleración o Manejo.

Desventaja: El amuleto está vinculado a un vehículo concreto. Si ese vehículo se pierde, el amuleto debe volver a vincularse con otro vehículo, lo que cuesta al personaje un punto permanente de Voluntad.

## Aprovechar el tiempo (2)

*Good time management (Reliquary, Asylum)*

**Requisito:** Academicismo, Medicina o Ciencias 2

**Efecto:** Tras años de duro trabajo para exigentes jefes, el personaje ha aprendido como hacer las cosas más rápido y más eficientemente. Cada vez que una tarea no se vea penalizada por factores externos, el personaje puede reducir en un cuarto el intervalo entre cada tirada extendida requerida para hacer la tarea.

Este merito solo se aplica a tareas mundanas.

## Artificiero (2)

*EOD (Armory)*

**Requisitos:** Astucia o Destreza 3, Pericias 3 con especialidad en Demoliciones.

**Efecto:** El personaje está bien entrenado en el uso de explosivos, sabe como desactivar casi cualquier

dispositivo y probablemente trabaje o haya trabajado como artificiero para la policía o el ejército.

El personaje ignora la penalización de -2 dados por intentar desactivar un explosivo no fabricado por él mismo.

## Celo (2)

Requisito: Aplomo 3

*Zeal (Ancient Mysteries)*

**Efecto:** El personaje es un creyente. Puede ser en Dios, en una causa o en una meta, la cuestión es que el personaje ha experimentado algo que le hace tener un celo apasionado hacia lo que cree. Este merito tiene dos efectos, uno público y uno privado.

El público es que mediante su celo el personaje puede influir en los demás, obteniendo un +1 a todas sus tiradas sociales cuando su celo pueda ser un factor (depende del narrador decidir cuándo se aplica).

El efecto "privado" es que el personaje puede recurrir a su celo en situaciones difíciles como una fuente de energía. El personaje puede cambiar una vez por Capitulo cualquier atributo por su valor en Aplomo para una tirada. Por ejemplo, podría cambiar su Fuerza por su Aplomo para golpear un infiel.

Lógicamente, el personaje suele ser mal visto en círculos sociales donde el celo no se ve con buenos ojos o cuando el personaje esta en un circulo social que desprecia la fe del personaje. En esos casos, sus tiradas sociales tendrán un penalizador de -1, y tras el primer fallo en una tirada social, ese penalizador aumentara a -3 con las mismas personas.

## Consciencia del Ser (3)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje está especializado en las artes que curan todo el cuerpo, fomentando la salud y la recuperación y manteniendo toda la fisiología de la persona equilibrada. El resultado es que es capaz de tratar enfermedades y algunas lesiones

(las que no precien de operación y las sufridas por daño contundente o letal, pero no así el agravado) con una colección de remedios naturales, en vez de recurrir a un médico o a un hospital.

Realiza una tirada de Inteligencia + Medicina por cada día en el que el personaje pase una hora tratando a un paciente. Si la tirada tiene éxito, el tiempo de mejora de este se reduce a la mitad. Las lesiones más graves del paciente han de curarse primero.

#### **Resultado de la tirada:**

**Fallo Dramático:** El personaje hace un diagnóstico erróneo o se equivoca al tratar el problema, agravándolo. El paciente no se cura con mayor rapidez y sufre 1 punto de daño contundente adicional. Tu personaje no puede intentar curar al paciente de las lesiones actuales otra vez.

**Fallo:** El tratamiento no tiene efecto y el tiempo normal de recuperación se aplica. Si el narrador lo permite, tu personaje puede intentarlo otra vez ese día, si no lo logra en esa vez, no podrá volver a intentarlo.

**Éxito:** El tratamiento de tu personaje tiene su recompensa y el tiempo de mejora del paciente ese día se rebaja a la mitad.

**Éxito excepcional:** El paciente responde extraordinariamente bien al tratamiento. Puedes saltarte la tirada del día siguiente, su éxito está asegurado.

Equipo sugerido: Medicinas (+1), Manuales de cura manual (+1), Alimento y bebidas de purificación natural (+1)

Posibles penalizadores: Falta de remedios (-1 a -4), entorno perjudicial (-1 a -3), peligro inminente (-3), cura improvisada (-1).

## **Desatado de las emociones (1)**

*Emotional detachment (Asylum)*

**Requisito:** Aplomo 2

**Efecto:** El personaje es capaz de aislar las típicas emociones que invaden al ser humano cuando ve a otros de su especie sufrir. La pena, el enfado, la piedad, la urgencia son apartados de forma

inconsciente y automática cuando ve a otros en un estado lamentable, y esta capacidad es especialmente buena si el personaje practica la medicina. El personaje ignora los penalizadores por estrés cuando tiene que realizar tiradas de medicina.



## **Especialidad Interdisciplinaria (1)**

*Interdisciplinary speciality (The free council)*

**Requisito:** Dos habilidades a 3 y una especialidad en una de ellas.

**Efecto:** El personaje es un experto en una materia concreta. Tan experto, que puede aplicar sus conocimientos teóricos en esa materia a otra disciplina distinta. Por ejemplo: El personaje es un experto mecánico de motocicletas, y aplica su conocimiento teórico de la mecánica a su habilidad pilotándolas.

El personaje puede aplicar los efectos de una especialidad a otra habilidad siempre y cuando pueda explicar de manera coherente los motivos por los que desea hacerlo. En el caso del ejemplo,

la especialidad de Pericias (Motocicletas) se aplicaría a la habilidad Conducir cuando el personaje conduzca una motocicleta.

## Experto (2)

*Area of expertise (The free council)*

**Requisitos:** Aplomo 2 y tener una especialidad en una habilidad mental

**Efecto:** El personaje es particularmente experto en una de sus habilidades.

Escoge una habilidad mental en la que el personaje tenga una especialidad. El bono obtenido por la especialidad se dobla, obteniendo un +2 en lugar de un +1. Este merito solo puede escogerse una vez.

Desventaja: El personaje no puede seleccionar más especialidades para esa habilidad.

## Explicacion racional (4)

*Rational explanation (The free council)*

**Requisitos:** Aplomo 2 y Ciencia o Academicismo 4

**Efecto:** El personaje confía en su razonamiento para explicar lo que para muchos otros es inexplicable. Cuando se enfrenta a un hecho sobrenatural y debe realizar una tirada de Aplomo + Compostura para resistir el miedo, pánico o cualquier otra amenaza a su mente, puede gastar un punto de Voluntad para incrementar su reserva en el nivel de la habilidad escogida (Ciencia o Academicismo) en lugar de recibir el +3 habitual.

Además, cuando se usa su Aplomo como resistencia pasiva para un poder sobrenatural y se gasta un punto de Voluntad para incrementar el Aplomo, este merito incrementa el bono recibido en +1 si la habilidad esta a nivel 4 o en +2 si esta a nivel 5.

Este merito solo puede escogerse una vez, y solo para una de las dos habilidades (Ciencia o Academicismo).

## Guia de viajes psicotropicos (3)

*Trip Sitter (Magical Traditions)*

**Requisito:** Compostura 3

**Efecto:** Ya sea por tu voz que infunde calma, o por tu amplia experiencia en viajes psicotrópicos, has desarrollado la capacidad de influir positivamente en los viajes mentales de otros en tu presencia. Cualquiera que emprenda un viaje mental siendo guiado por ti puede anular hasta un penalizador de -2, además de obtener un +3 a la tirada de Aplomo + Compostura para resistir el daño psicológico producido por el viaje.

## Hipnosis (3)

*Hypnosis (Mage Chronicler's guide)*

**Requisito:** Medicina 1 u Ocultismo 1

**Efecto:** El personaje con este Merito sabe como hipnotizarse a si mismo o a otros usando la habilidad de Medicina o la de Ocultismo. El personaje debe escoger cual es su camino, y apuntar en su hoja de personaje Hipnosis (Medicina) o Hipnosis (Ocultismo). Una vez elegida una de las habilidades, el personaje no podrá usar la otra para hipnotizar, a menos que desee comprar el Merito de nuevo para la otra habilidad.

Muchos hipnotizadores usan equipo como péndulos, relojes de bolsillo, maquinas simples que proyectan espirales, etc. Un sujeto al que se le hipnotiza entra en un trance en el cual el hipnotizador puede manipularle con facilidad y sugestionarle para que conteste a las preguntas con actitud positiva.

Para hipnotizar a un sujeto, el personaje debe tirar Manipulacion + (Ocultismo o Medicina) – Aplomo del sujeto (si no es voluntario). La acción es extendida, y el personaje necesita un numero de éxitos iguales al doble de la Voluntad del sujeto para hipnotizarle. Cada tirada representa un minuto de trabajo. El personaje puede hipnotizarse a si mismo si lo desea.

**Resultados de la tirada:**

**Fallo dramático:** El hipnotizador falla incluso en calmar al sujeto, o comete un error básico en el proceso. Este sujeto no podrá volver a ser

hipnotizado durante un numero de días iguales a su Aplomo.

**Fallo:** El hipnotizador falla en inducir el trance en el tiempo permitido, o no obtiene éxito en hipnotizar al sujeto.

**Éxito:** El personaje hace progresos, o consigue los éxitos suficientes para inducir el trance en el sujeto. Mientras el trance persista, cualquier tirada que el personaje haga para influir al sujeto gana un bono igual a los círculos de Manipulación del hipnotizador. Las posibles influencias al sujeto son preguntas para extraer información de su mente, o implantar cierta sugestión post-hipnosis para que el sujeto se comporte de una cierta manera en una situación dada.

**Éxito excepcional:** El hipnotizador hipnotiza al sujeto de manera rápida. La siguiente tirada se producirá en un intervalo de 30 segundos.

**Equipo sugerido:** Pendulo o reloj de bolsillo con cadena (+1). Estimulación audio-visual (+1 a +3). Habitación blanca y sin amueblar (+1)

**Posibles penalizadores:** Sujeto desconocido (-2). Barrera lingüística (-3). Distracciones cercanas (-2).

## Hombre de Mundo (1)

*Well Travelled (Reliquary)*

**Efecto:** Ya sea por haber viajado mucho, o por haber estudiado otras culturas, el personaje se encuentra cómodo ante cualquier cultura extranjera. El personaje puede repetir los 9s en las tiradas sociales con miembros de una cultura extranjera, así como para recordar cualquier detalle sobre estas culturas.

## Idioma (1)

*Mundo de Tinieblas*

**Efecto:** El personaje habla un idioma adicional, como resultado del estudio o de la convivencia en el extranjero. También puede leer y escribir de una forma fluida y comprensible ese idioma. Sin embargo, si se enfrenta a una conversación difícil o si trata de hacerse pasar por un nativo, el

Narrador puede pedir tiradas de Inteligencia + Expresión (opuestas a Inteligencia + Academicismo si intenta hacerse pasar por nativo) para tener éxito en su tarea.

Este merito puede ser comprado varias veces, cada vez para un idioma distinto.



## Improvisar (1 a 3)

*Make Do (The free council)*

**Requisito:** Astucia 3 y al menos 1 en la habilidad a usar.

**Efecto:** El personaje está acostumbrado a trabajar en condiciones subóptimas. Aunque falten componentes, herramientas, el lugar no sea el apropiado, etc. es capaz de sacar el trabajo adelante, aunque tenga peor calidad.

Cuando obtienes este merito, selecciona una habilidad a la que se aplica. Reduces los penalizadores por falta de equipo, herramientas o condiciones del trabajo en el nivel del merito, aunque el Narrador tendrá la última palabra sobre si se puede o no usar el merito. Este merito puede

seleccionarse más de una vez, pero solo una vez para cada habilidad.

## Indomable (1 a 5)

*Indomitable (Night Stalkers)*

**Requisitos:** Aplomo 3 y Compostura 3

**Efecto:** Ya sea debido a su fuerza de voluntad, a su aplomo o a pura cabezonería, hay personas que sencillamente no pueden ser manipuladas. El personaje con este Merito es poco propenso a la sugestión, sea mundana o sobrenatural y gana un bono igual a los círculos en este Merito a cualquier tirada de Aplomo o Compostura realizada para resistir cualquier intento de forzar su voluntad, ya sea mediante Intimidación, Persuasión o incluso métodos sobrenaturales que afecten a su mente.

## Informativo (1 a 5)

*Informative (The free council)*

**Requisito:** Astucia 2 y una habilidad mental 3

**Efecto:** El personaje puede que no esté acostumbrado a hablar en público, ni ser un escritor o periodista, pero cuando le toca hablar de su especialidad, es escucharle y entenderle a la perfección. El personaje puede usar los puntos invertidos en este merito (hasta un máximo del nivel en la habilidad pertinente) como puntos en la habilidad Expresión cuando se trata de la habilidad escogida.

## La Suerte del Principiante (2)

*Beginner's Luck (Signs of the Moon)*

**Efecto:** Algunas personas simplemente parece ser bueno en casi cualquier cosa que intente. Un personaje con este Mérito solo sufre un penalizador de -1 (en lugar de -3) cuando el jugador intenta una tirada de una Habilidad Mental en la que no tiene puntos.

Aquellos bendecidos con este tipo de destreza universal a menudo se quedan muy molestos cuando la fastidian de forma de verdad. Si un

personaje con este Mérito obtiene un resultado de Fallo Dramático en una tirada de una Habilidad Mental, pierde un punto de Voluntad.

Este Mérito solo está disponible durante la creación del personaje.

## Mente meditativa (1)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje puede entrar sin esfuerzo en un estado meditativo cuando lo elija, y puede permanecer así tanto tiempo como desee. Todas las penalizaciones impuestas por el ambiente a las tiradas de Astucia + Compostura para meditar se ignoran. Ni siquiera las penalizaciones por heridas se aplican cuando el personaje intenta meditar.

## Multilingue (1)

*Multilingual (Reliquary)*

**Efecto:** El personaje ha crecido en un entorno multicultural, o ha vivido en varios países, la cuestión es que domina los conceptos básicos de muchos idiomas y sabe mantener una conversación sencilla en ellos.

Cada punto en este merito otorga la capacidad de hablar en 2 idiomas adicionales. Sin embargo el vocabulario obtenido es básico y hablar de manera fluida de un tema complicado (política, humor, ocultismo, etc.) o hablar por teléfono requiere una tirada de Astucia + Inteligencia. Leer y escribir el idioma también requiere de una tirada de Inteligencia + Academicismo o Astucia (depende de si el idioma lo aprendió por estudios o por inmersión en la cultura) y en cualquier caso será un trabajo laborioso. El personaje nunca puede hacerse pasar por un nativo del idioma.

## Memoria Eidetica (3)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje tiene una memoria casi fotográfica, siendo capaz de recordar grandes cantidades de detalles visualizados con una precisión sorprendente. El narrador está obligado a recordar al personaje cualquier detalle fácil de



recordar, como nombres y cargos o experiencias pasadas. Bajo presión, cualquier tirada necesaria para recordar detalles (normalmente Inteligencia + Compostura) recibe un bono de +2.

Este merito solo está disponible solo en la creación del personaje.

## Memoria entrenada (1)

*Trained memory (Guardians of the veil)*

**Requisito:** Compostura 2, Investigación 1

**Efecto:** Tu personaje puede recordar los acontecimientos de una sola escena o de un día de estudio a la perfección siempre que tenga un turno para concentrarse. Durante este turno (en el que no puede entrar en combate o de otro tipo de situaciones de estrés), el personaje usa una técnica especial para recordar lo que ha aprendido de memoria.

El jugador deberá anotar en su hoja de personaje o recordar al Narrador durante una escena o suceso que memoriza el momento, para luego poder usar este merito y recordar todo lo ocurrido con una claridad prístina necesitando tan solo un turno para concentrarse y recordarlo. Solo un momento puede recordarse con este merito, si el jugador desea “almacenar” un momento para recordar y ya tiene un recuerdo este último se perderá. (El personaje, como todos, puede siempre realizar una tirada de Inteligencia + Compostura para recordar detalles en general)

## Motivado (2)

*Higher Calling (Tome of the watchtowers)*

**Requisito:** Aplomo 2

**Efecto:** El personaje está dedicado a una causa, nada podrá apartarle de ella. El personaje obtiene un +1 a cualquier tirada de Aplomo realizada para dejar su dedicación.

## Observador entrenado (1 o 3)

*Trained oberver (Dogs of war)*

**Requisito:** Astucia 3 o Compostura 3

**Efecto:** A un observador entrenado no se le escapa detalle, por pequeño que sea. El personaje puede ignorar hasta un penalizador de -3 a las tiradas de percepción visual si escoge el merito de 1 punto. Si escoge el merito de 3 puntos, además recibe la regla de “Recetas” (Mundo de Tinieblas pág. 121).



## Pequeño Saber (1)

*A little knowledge (Asylum, Reliquary)*

**Requisitos:** Humano normal

**Efecto:** El personaje ha tenido algún ligero contacto con lo sobrenatural dentro de su campo de experiencia laboral. Esto le ha otorgado ciertas intuiciones que le permiten reconocer más fácilmente cuando algo es sobrenatural o no.

El personaje recibe un +1 a todas las tiradas para reconocer un hecho como sobrenatural y además no sufre penalizadores cuando intenta analizar algo sobrenatural que tenga que ver con su campo de experiencia laboral.

## Saber enciclopedico (4)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje es una autentica fuente de útil (y a veces inútil) información sobre una gran variedad de temas. En ocasiones puede recordar una anécdota pertinente a una situación basada en algo que ha leído, presenciado o visto en la televisión.

Puedes realizar una tirada de Inteligencia + Astucia cada vez que tu personaje se enfrenta a una situación o fenómeno más allá de su campo normal de experiencia. Si la tirada tiene éxito se acordará de un hecho que haya oído alguna vez y que aclarará el problema.

Resultados de la tirada:

Fallo Dramático: El personaje se acuerda de algo sobre la situación que está totalmente fuera de lugar.

Fallo: El personaje se estruja la cabeza pero no da con nada

Éxito: El personaje recuerda un detalle o hecho que arroja luz en la situación “¿Dijiste que olía a almendra? Me parece haber leído en algún lado que eso indica un envenenamiento por cianuro...”

Éxito excepcional: El personaje recuerda un número de útiles detalles que aportan una amplia perspectiva. “Esta bala pertenece a un Ruger Super Redhawk Alaskan. Se trata de uno de los revólveres más potentes del mundo en su tamaño y gran parte de la culpa la tiene su munición, ya que dispara un cartucho .454 Casull, que duplica en energía al clásico .44 Magnum...”

## Sentido científico (3)

*Scientist's sense (The Free Council)*

**Requisitos:** Ciencias 3 y una especialidad.

**Efecto:** El personaje tiene una gran capacidad intuitiva relacionada con todo lo que tenga que ver con la ciencia. Tomar decisiones importantes relacionadas con el método científico nunca ha sido difícil para él.

El personaje obtiene los beneficios del método Sentido Común, pero aplicados únicamente a lo que tenga que ver con la habilidad Ciencias. La tirada aplicable a este merito se realiza usando Astucia + Ciencias.

Si el personaje tiene Sentido común y Sentido científico ambos meritos pueden usarse una vez por capitulo.

## Sentido comun (4)

*Mundo de Tinieblas*

**Efecto:** El personaje es excepcionalmente pragmático y coherente y se puede confiar en que tomara decisiones adecuadas y directas después de unos momentos de reflexión.

El narrador puede realizar una tirada refleja de Astucia + Compostura una vez por capitulo para el personaje si está a punto de emprender una serie de acciones desastrosas o si el jugador se encuentra en un punto de la historia en el que está falto de ideas. Si la tirada tiene éxito, el narrador debe destacar los riesgos de un rumbo específico o sugerir posibles acciones que el personaje puede llevar a la práctica y que pueden hacer que los acontecimientos mejoren.

Este merito solo está disponible en la creación del personaje.

## Sentido del artesano (3)

*Crafter's sense (The Free Council)*

**Requisito:** Pericias 3 y una especialidad

El personaje tiene un intuitivo sentido para crear objetos, nacido de la experiencia. La toma de decisiones es crucial en el proceso creativo, y el personaje destaca en ello.

El personaje obtiene los beneficios del merito Sentido Común pero solo aplicable a situaciones relacionadas con la habilidad Pericias y su especialidad.

## Sentido del combate (2)

*Combat awareness (Dogs of war)*

**Requisito:** Entrenamiento militar o experiencia en combates

**Efecto:** El personaje ha tenido varias experiencias de combate en el pasado, ya sea por su profesión militar o por su vida en lugares de conflicto. El caso es que conoce los signos de los combates, sabe cómo aprovechar el terreno, etc.

El personaje obtiene un +2 a las tiradas de percepción visual y auditiva mientras se encuentra en situaciones de combate o que es seguro que desencadenaran en combate.



## Sentido del peligro (2)

*Mundo de Tinieblas*

**Efecto:** El personaje tiene un instinto de supervivencia bien desarrollado que le avisa del peligro inminente. Quizá sea hábil desvelando sutiles indicios en su ambiente o quizá posea un extraordinario sexto sentido cuando tiene que evitar los problemas.

Consigues un modificador de +2 en las tiradas reflejas de Astucia + Compostura para que tu personaje detecte una emboscada o peligro inminente. Este tipo de tiradas se realiza por lo general con anterioridad al primer turno de un ataque sorpresa.

## Sentidos Entrenados (2)

*Trained senses (Signs of the Moon)*

**Requisitos:** Aplomo 3

**Efecto:** El personaje ha desarrollado unos sentidos particularmente hábiles, capaces de filtrar las distracciones y centrarse solo en los detalles de importancia. El personaje con este Mérito ignora hasta dos dados de penalización de cualquier fuente en las tiradas de percepción de Astucia + Compostura. Gastando un punto de Voluntad se puede ignorar cualquier cantidad de penalización,

mientras el personaje mientras el personaje aprieta los dientes y se centra solo en lo que debe oír, ver o sentir de otro modo.

## Serenidad al volante (1)

*Steady driver (Midnight roads)*

**Requisito:** Conducir 2

**Efecto:** A veces lo más importante de conducir es mantener la calma, y eso el personaje lo hace muy bien, incluso en situaciones de estrés. El personaje puede tirar siempre Aplomo en lugar de Destreza cuando realiza tiradas de Conducir.

## Tecnofilo (1 o 2)

*Technophile (Armory)*

**Efecto:** Este merito concede el mismo beneficio que el merito Saber Encicopedico, pero restringido al campo de la tecnología. El campo abarcado por el merito dependerá de lo que el personaje haya gastado. Por un punto, el personaje puede saber sobre una categoría como Armas cortas, Armas de filo, Vehículos de consumo, Teléfonos móviles, Armamento del ejército francés del siglo XX, etc. Con 2 puntos las categorías son más amplias, incluyendo cosas como Armas de melee, Armas de fuego, Vehículos, Informática, Armamento de los ejércitos en el siglo XX, etc.

Este merito no proporciona ningún bono a usar los aparatos tecnológicos que el personaje tan bien conoce. Solo son conocimientos teóricos y no prácticos.

## Vision (1 a 5)

*Vision (The Free Council)*

**Requisito:** Inteligencia, Astucia, Aplomo o Compostura 4

**Efecto:** El personaje tiene la capacidad de visualizar con gran claridad sus deseos e inquietudes. Si tiene de 1 a 3 puntos, puede visualizar objetos, partes de cosas o formas complejas que le ayuden a hacer una tarea. Con 4 o 5 puntos puede visionar mundos enteros, su

imaginación es solo el motor para la creación de cualquier cosa, grande o pequeña, real o imaginaria.

Cuando el personaje decide gastar un punto de Voluntad para obtener ayuda para una tirada de habilidad, en lugar de obtener un +3 a la tirada, el personaje puede realizar una tirada de Vision + la habilidad pertinente y sumar los éxitos de esta tirada como dados adicionales en la tirada de la habilidad subsiguiente. También puede sustituir un atributo o habilidad por el nivel de Vision cuando ayuda a otro personaje, aunque en este caso el Narrador tiene la última palabra sobre si se puede o no.

## MÉRITOS FÍSICOS

### Amante de la naturaleza (2)

*Outdoorsman (Midnight Roads)*

**Requisito:** Supervivencia 3

**Efecto:** El personaje se encuentra a gusto en entornos naturales, y tiene un talento para sobrevivir en zonas agrestes peligrosas.

El personaje puede ignorar hasta 3 puntos de penalizadores a las tiradas de Supervivencia debido a factores ambientales o del terreno. Si el personaje no recibe penalizadores de este tipo sus tiradas de Supervivencia reciben un bonificador de +1.

### Ambidiestro (3)

*Mundo de Tinieblas*

**Efecto:** El personaje no sufre el habitual -2 por usar su mano mala. Este merito solo puede escogerse durante la creación del personaje.

### Conductor de combate (3)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Destreza 3

**Efecto:** El personaje puede conducir un vehículo y realizar otra acción distinta (por ejemplo disparar un arma o golpear a otro pasajero) en el mismo turno. Las tiradas de Conducir todavía serán necesarias en las situaciones que el Narrador lo crea conveniente.

### Conductor nato (2)

*Wheelman (Midnight roads)*

**Requisito:** Destreza 2, Conducir 2

**Efecto:** Hay personas que parece que han nacido para estar frente al volante de un vehículo, estas personas adoran estar en la carretera ya sea en un coche, camión o motocicleta. El personaje es uno de ellos, su adaptación a un vehículo es total y natural y por eso recibe la regla "9 otra vez" cuando realiza tiradas de Conducir.

### Curación rápida (4)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Resistencia 4

**Efecto:** La capacidad que tiene el personaje para curarse es notable, permitiéndole recuperarse de las lesiones en la mitad de tiempo que el resto. Un punto de daño contundente se cura en ocho minutos. Un punto de daño letal en un día. Un punto de daño agravado en cuatro días.

### Demoledor (1 a 2)

*Demolisher (Blood of the Wolf)*

**Requisito:** Fuerza 3 o Inteligencia 3

**Efecto:** El personaje sabe calcular o apreciar los puntos débiles de los objetos. Cuando intenta romper un objeto, puede ignorar 1 punto de la Durabilidad del objeto por cada punto en este Merito.

### Derribo y Golpe (2)

*Ground and Pound (Armory Reloaded)*

**Requisitos:** Maniobra de Combinación de Golpes (Estilos: Boxeo o Karate Shotokan) y Maniobra de Lanzar al suelo (Estilo Apresar)



**Efecto:** El personaje ha aprendido a combinar dos maniobras rápidamente para obtener mayores efectos. El personaje puede realizar una maniobra de Combinación de golpes y tras su primer ataque realizara una maniobra de Lanzar al suelo. Una vez su oponente esta en el suelo, el personaje asestara el segundo golpe y para este segundo golpe no solo no tendrá el penalizador de -1 habitual sino que obtendrá un +2 por tener a su oponente en el suelo.

## Desarmar (2)

*Mundo de Tinieblas*

**Requisitos:** Destreza 3 y Armamento 2

**Efecto:** Tu personaje ha perfeccionado la habilidad de Armamento hasta el extremo de poder usar un arma para desarmar al adversario en el combate cuerpo a cuerpo. En un combate normal, compara tus éxitos con la Destreza del adversario. Si consigues un número de éxitos igual o mayor a la Destreza de tu adversario, puedes hacer que tu personaje le desarme en lugar de provocar daño. El arma acaba a un número de

metros del adversario iguales a los éxitos de la tirada.

Desarmar es una actividad diferente a atacar expresamente las armas u objetos que porta tu enemigo.

## Desenfundado rápido (2)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Destreza 3

**Efecto:** Tu personaje puede desenfundar una pistola y disparar o sacar un arma blanca y atacar sin penalización, como una única acción en un turno. Si tu personaje esconde un arma (bajo un abrigo o en una bolsa), puede desenfundarla y utilizarla en el mismo turno sin la habitual perdida de Defensa. Debe adquirirse un merito distinto de Desenfundado Rápido para armas de fuego y armas blancas.

## Espalda fuerte (1)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Fuerza 2

**Efecto:** Tu personaje gana un modificador de +1 a las acciones que conlleven levantar y mover



grandes pesos. Puede levantar y llevar mucho más peso del que sugieren su constitución y su tamaño.

## Espeleólogo (1 a 5)

*Spelunker (Book of the Dead)*

**Requisitos:** Destreza 3 y Atletismo 3

**Efecto:** El personaje ha pasado mucho tiempo bajo tierra, en profundas cuevas donde debía retorcer su cuerpo para poder introducirse hasta en los más pequeños rincones. Este merito da acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas requisito de las siguientes.

- **Pies seguros:** El personaje ha pasado el tiempo suficiente en cuevas como para tener cierta intuición sobre las zonas más firmes y seguras de una cueva. Cuando se mueve a través de espacios estrechos, puede ignorar los penalizadores a su Velocidad debido al terreno hasta su puntuación en Espeleólogo. Adicionalmente las tiradas para mantener el equilibrio en espacios cerrados reciben la regla "9 otra vez"

- **Sentido de cuevas:** El personaje sabe intuir la dirección en cuevas y espacios subterráneos aunque no pueda ver. La presión y corrientes de aire serán sus puntos de guía, aunque no es algo que reemplace la visión normal, puede servir como complemento a una luz de linterna o similar. Siempre que el personaje tenga un momento para poder concentrarse, podrá ignorar cualquier penalizador debido a la oscuridad (debe poseer una fuente de luz, aunque sea pequeña en cualquier caso). En combate los penalizadores por oscuridad se reducen a la mitad.

- **Escurrirse:** El personaje puede meterse por aberturas realmente estrechas sin perder velocidad. Podrá escurrirse a través de aberturas como si su Tamaño fuera 2 menos. Hacer esto resulta en una penalización a su velocidad que reducirá ese valor a la mitad mientras esta escurriéndose, aunque el personaje

puede decidir sufrir un punto de daño letal para ignorar este penalizador.

- **Escalada libre:** Asumiendo que el personaje tenga algo de equipo básico, puede trepar por casi cualquier superficie. No puede ir más rápido que cualquier otro, pero él sabe cómo encontrar sujeciones naturales si se toma un momento y es mucho más difícil que llegue a caerse. Para realizar la escalada libre, debe hacer una tirada de Astucia + Atletismo para calcular cual es la mejor ruta, sumara los éxitos (máximo de 5) de esta tirada a la tirada de trepar (Fuerza + Atletismo). Si obtiene un éxito excepcional, avanzara 15 pies en lugar de 10 con cada tirada de trepar que haga en este intento de escalada.

- **Nacido para la cueva:** El personaje esta tan adaptado a moverse por cuevas y espacios cerrados que la gente se pregunta si no habrá nacido en realidad para esto. El personaje puede ver a la perfección con la más mínima luz y puede trepar muros de piedra y chimeneas estrechas naturales a su Velocidad normal sin tener que hacer tiradas. Solo tendrá que hacer tiradas para trepar si el terreno haría que la tirada normalmente tendría penalizadores, pero en su caso la tirada será sin penalizador alguno. Si es atacado cuando esta trepando bajo tierra, sus movimientos rápidos e imprevistos hacen que su Defensa sea el doble. Sin embargo, el tiempo pasado bajo tierra hace que el personaje se encuentre incomodo en espacios abiertos. Cualquier tirada de trepar en espacios abiertos tiene un -1.

## Esquiva armada (1)

*Mundo de Tinieblas*

**Requisitos:** Fuerza 2 y Armamento 1

**Efecto:** Cuando el personaje usa la acción de Esquiva, en lugar de doblar su valor de Defensa, puede sumar a su Defensa su nivel en la habilidad Armamento. Este merito puede usarse contra ataques cuerpo a cuerpo con armas o sin armas, contra armas arrojadas pero no contra armas de fuego, salvo que se usen en combate cuerpo a

cuerpo. El personaje puede moverse y realizar una acción de Esquiva armada cada turno. El personaje solo puede sumar a su Defensa una habilidad en las acciones de Esquiva.

## Esquiva atlética (1)

*Athletic Dodge (Dogs of war)*

**Requisitos:** Destreza 2 y Atletismo 1

**Efecto:** Cuando el personaje usa la acción de Esquiva, en lugar de doblar su valor de Defensa, puede sumar a su Defensa su nivel en la habilidad Atletismo. Este merito puede usarse contra ataques cuerpo a cuerpo con armas o sin armas, contra armas arrojadizas pero no contra armas de fuego, salvo que se usen en combate cuerpo a cuerpo. El personaje puede moverse y realizar una acción de Esquiva atlética cada turno. El personaje solo puede sumar a su Defensa una habilidad en las acciones de Esquiva.



## Esquiva marrullera (1)

*Mundo de Tinieblas*

**Requisitos:** Fuerza 2 y Pelea 1

**Efecto:** Cuando el personaje usa la acción de Esquiva, en lugar de doblar su valor de Defensa, puede sumar a su Defensa su nivel en la habilidad Pelea. Este merito puede usarse contra ataques cuerpo a cuerpo con armas o sin armas, contra armas arrojadizas pero no contra armas de fuego, salvo que se usen en combate cuerpo a cuerpo. El personaje puede moverse y realizar una acción de Esquiva marrullera cada turno. El personaje solo puede sumar a su Defensa una habilidad en las acciones de Esquiva.

## Estilo de Conducir: Conduccion de alto rendimiento (1 a 4)

*Driving style: High performance driving (Midnight roads)*

**Requisitos:** Destreza 3, Aplomo 2, Conducir 2

**Efecto:** El personaje domina diversas técnicas de conducción avanzada, quizás es policía o ha trabajado como especialista de cine. Este merito proporciona las siguientes maniobras, cada una es prerequisite de la siguiente:

- **Demonio de la velocidad:** El personaje está acostumbrado a conducir a gran velocidad, por tanto no sufre penalizadores por superar la Velocidad Segura.

- **Giro del contrabandista:** Este giro, también llamado “giro en J” es un giro de 180º realizado a toda velocidad, usado sobre todo para dejar atrás rápidamente a los perseguidores. Si el personaje que realiza esta maniobra supera una tirada de Destreza + Conducir + Manejo del vehículo sus perseguidores no podrán usar el valor “Manejo” del vehículo durante el resto de la persecución, a no ser que también posean este merito.

- **Paso seguro:** Normalmente conducir sobre terrenos inestables, resbaladizos o peligrosos supone un gran riesgo, pero no para el personaje, quien puede ignorar hasta un -3 de penalización a sus tiradas de Conducir por el terreno.

•••• **Conducción ofensiva:** Mientras está en una persecución, ya sea el perseguidor o el perseguido, el personaje puede realizar ciertas maniobras arriesgadas para distraer a sus perseguidores o perseguidos y que de esta forma le sea más favorable la persecución. Estas maniobras incluyen saltarse la mediana, derribar objetos con el vehículo, cruzar una intersección entre el tráfico a toda velocidad, etc. Para usar esta maniobra, el personaje deberá gastar un punto de Fuerza de Voluntad, realizar una tirada de Destreza + Conducir + Manejo del vehículo y si la supera, sus oponentes verán reducidos los valores de Aceleración y Manejo de sus vehículos a la mitad. Tras cada uso de esta maniobra, el vehículo del personaje sufrirá dos puntos de daño a su estructura debido a la dificultad y temeridad de las maniobras ofensivas.

## Estomago de acero (2)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Resistencia 2

**Efecto:** El personaje puede comer casi de todo en casi cualquier circunstancia. ¿Bacon grasiento y huevos poco hechos en un día de resaca? Sin problemas. ¿La carne verdosa del frigorífico? Sin problemas. ¿Leche dos semanas caducada? Sin problemas. Se le podría soltar en medio de un bosque y podría vivir de insectos y raíces todo el tiempo sin caer enfermo. Aumenta la Resistencia en 3 para resistir la Privación.

## Estudiante de la espada (1)

*Student of the blade (Armory reloaded)*

**Requisito:** Estilo de lucha: Esgrima 1, Estilo de lucha: Esgrima Japonesa 1, o Estilo de lucha: Iaido 1.

**Efecto:** El personaje ha entrenado con una gran variedad de armas desde el inicio de su instrucción, adaptando los estilos de lucha con

unas espadas concretas a otras armas. El personaje puede usar cualquier arma de tamaño 2 y que tenga una forma alargada con los estilos Esgrima, Esgrima Japonesa y Iaido sin sufrir la penalización de -1 por no familiaridad.

## Faro de vida (3)

*Beacon of life (Book of the Dead)*

**Requisito:** Humano mundano, Ocultismo 2

**Efecto:** El personaje tiene una gran ansia por vivir y a su vez el suficiente conocimiento esotérico como para reconocer las amenazas sutiles de la muerte y sus malévolas influencias. Cada vez que el personaje se vea afectado por un poder sobrenatural que provenga de un muerto, que tenga que ver con la muerte, o que cause la muerte directa al personaje (esto último a discreción del narrador), podrá sumar sus círculos en Ocultismo a cualquier tirada para resistir ese poder.

Cualquier criatura muerta o que tenga un fuerte vínculo con la muerte se sentirá incomoda cuando se encuentre cerca del personaje, y los que usen cualquier visión especial relacionada con la muerte (como los fantasmas) verán pura luz vital emanando del personaje, como si fuera un faro y pueden reaccionar de una forma hostil hacia el personaje.

## Gigante (4)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje mide más de 2,10 metros y pesa unos 110 kilos. Tiene +1 de tamaño (y por tanto +1 de Salud). Hay que tener en cuenta que el personaje deberá comprar su ropa en tiendas especiales, que no podrá pasar desapercibido en casi ningún lugar y que deberá reservar dos asientos en cada viaje de avión que realice. Este merito solo está disponible en la creación del personaje.

## Gran capacidad pulmonar (3)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Resistencia 2, Atletismo 2

**Efecto:** El personaje sabe aguantar la respiración durante largos periodos de tiempo. A lo mejor es un buscador de perlas o un experto en evasión, capaz de permanecer bajo el agua, si ayuda durante más tiempo de lo que la gente imagina posible.

Cuando se determina el tiempo que el personaje puede aguantar la respiración, aumenta su Resistencia en 2 cuando consultes la tabla de Aguante de la Respiración de la pág. 46.

## Inmunidad Natural (1)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Resistencia 2

**Efecto:** El personaje recibe una bonificación de +2 a las tiradas de Resistencia para resistir infecciones, enfermedades y malestares. Su sistema inmunológico es extraordinariamente efectivo contra infecciones, virus y bacterias. El personaje puede contar con los dedos de la mano las veces que ha estado gravemente enfermo.

## Luchar con armadura (2 o 4)

*Armored Fighting (Armory Reloaded)*

**Requisitos:** Fuerza 3, Resistencia 3

**Efecto:** El personaje está acostumbrado a combatir llevando algún tipo de armadura. Puede ser un traje de kevlar, una cota de mallas, una armadura completa, etc. El personaje puede resistir el cansancio y ha aprendido a conservar su energía mientras va embutido en su armadura. Cada versión de este merito reduce en 1 los penalizadores por armadura a las habilidades de Pelea y Armamento y a los valores de Defensa y Velocidad



## Lucha precisa (2)

*Mundo de Tinieblas*

**Requisitos:** Destreza 3 y Armamento 2

**Efecto:** Tu personaje prefiere luchar (con un arma de su elección) de tal manera que prevalezca la agilidad sobre la potencia. Con esa arma podrás usar la Destreza del personaje en lugar de su Fuerza cuando realices una tirada de ataque. Este merito puede adquirirse varias veces, una por cada arma distinta que se desee usar.

## Parkour (1 a 5)

*Parkour (Tribes of the moon)*

**Requisitos:** Destreza 3 y Atletismo 2.

**Efecto:** El deporte del Parkour comenzó en Francia y rápidamente se ha extendido a otras partes del mundo. El parkour requiere un nivel de capacidad atlética de sus practicantes que otros deportes no tienen. El propósito del Parkour el cual es llamado también "Free Running" o "Urban Running" es moverse lo más rápido posible a

través de un entorno con una variedad de obstáculos, corriendo sobre el terreno y usando una variedad de técnicas de escalado, saltos y zambullidas.

Este merito permite el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito para todas las demás.

- **Flujo:** El personaje tiene un entrenamiento básico sobre el Parkour. Cuando el personaje este corriendo, ignora los penalizadores por terreno hasta su nivel en Parkour.

- **Salto felino:** El personaje ha dominado una serie de técnicas para rodar y usar las paredes cuando cae, con el objeto de reducir el impacto por la caída. Cuando el personaje realiza una tirada de Destreza + Atletismo para reducir el daño por caídas, recibe un éxito automático. Adicionalmente, el umbral de daño que esa tirada puede reducir se incrementa en 1 por cada punto en Parkour. Por ejemplo, si el Narrador anuncia que el personaje puede reducir el daño en 3 por la tirada, el personaje con esta maniobra y Parkour 3 podrá reducir en hasta 6 puntos de daño la caída (siempre que obtenga suficientes éxitos en la tirada).

- **Carrera sobre muro:** El personaje sabe como saltar sobre paredes verticales y obtener impulso para poder alcanzar puntos más elevados. Cuando el personaje usa Atletismo para trepar, puede subir una distancia de 10 pies + 5' por cada punto en Parkour (de normal solo se pueden subir 10'). Sin embargo, cada 10' por encima de los primeros 10' impone un penalizador de -1 a la tirada de Destreza + Atletismo.

- **Traceur Experto:** Los que practican Parkour se llaman a sí mismos *Traceur*, y el personaje ya ha alcanzado un grado en esta disciplina para considerarse experto, su nivel es el equivalente a la elite deportiva. El personaje puede designar cualquier acción que realice mientras corre, ya sea saltar, trepar, etc. y que requiera una tirada de Atletismo para que use la regla de "Recetas" (Mundo de Tinieblas pág. 121). Hacer esto significara que el personaje no podrá

usar su Defensa en el turno, y si ya había usado su Defensa anteriormente en el turno no podrá usar esta última aptitud.

- **Flujo libre:** El personaje ha alcanzado un nivel en Parkour que todos los *Traceur* sueñan con lograr. El Flujo libre es más un estado mental que físico, el personaje se funde con su entorno mientras se desplaza, pudiendo saltar, trepar, rodar mientras corre todo ello sin pensar. El personaje puede realizar cualquier acción que requiera correr, trepar o saltar como acción refleja, siempre que se haya desplazado corriendo durante un minuto. El personaje puede ignorar este requisito si gasta un punto de Voluntad.

## Pies ligeros (1 a 3)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Fuerza 2

**Efecto:** El personaje sabe moverse con gran rapidez. +1 a Velocidad por cada punto gastado en este merito.

## Pistolero (3)

*Mundo de tinieblas*

**Requisitos:** Destreza 3 y Armas de Fuego 3

**Efecto:** La capacidad y la experiencia del personaje con armas de fuego es tal que puede disparar con precisión dos pistolas a la vez. Aun así sufre una penalización de -2 por disparar con la mano mala (a no ser que posea también el merito Ambidiestro), pero puede disparar con ambas pistolas como una sola acción durante un turno. El segundo ataque tiene además un penalizador adicional de -1. El personaje puede disparar a dos objetivos diferentes si quiere, pero eso hará que no pueda usar su Defensa en ese turno (si ya había usado su Defensa no podrá hacerlo hasta el turno siguiente). El merito solo puede usarse con pistolas.

## Puños fuertes (3)

*Heavy hands (Armory reloaded)*



**Requisitos:** Fuerza 3 y Pelea 2

**Efecto:** El personaje tiene una parte superior de su cuerpo bien musculada, sus nudillos son duros y además el personaje sabe cómo usar su físico superior para infligir más daño con sus golpes. El personaje obtiene un +1 a todo daño causado con sus manos desnudas (también aplicable si el personaje usa guantes, nudilleras, etc. pero no así con armas).

## Reflejos rápidos (1 o 2)

*Mundo de Tinieblas*

**Requisito:** Destreza 3

**Efecto:** Cada punto en este merito proporciona un +1 a Iniciativa al personaje.



## Resistencia a las toxinas (2)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Resistencia 3

**Efecto:** El personaje gana una bonificación de +2 a las tiradas de Resistencia para resistir los efectos de drogas, venenos y toxinas. Su cuerpo es capaz de aguantar altos niveles de productos químicos sin sufrir ningún efecto perjudicial para su salud.

Probablemente nunca haya tenido intoxicación por alimentos, y mucho menos una resaca. Sin embargo el cuerpo de tu personaje no puede diferenciar entre toxinas casuales o intencionadas. Le es muy difícil intoxicarse ya sea con alcohol, nicotina u otras drogas. Además los calmantes y anestésicos son la mitad de efectivos de lo normal.

## Salud de hierro (1 a 3)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Resistencia 3 o Aplomo 3.

**Efecto:** Cada circulo en este merito elimina un modificador negativo producto del cansancio o las heridas. Por ejemplo, un personaje con Salud de Hierro 2 es capaz de ignorar hasta un penalizador de -2 debido al cansancio o a heridas.

Sin embargo, cuando el personaje descansa, si ha usado el merito durante el día, dormirá como un lirón durante 12 horas, durante las cuales será muy difícil despertarle.

## Sentido de la dirección (1)

*Mundo de Tinieblas*

**Efecto:** Tu personaje tiene un sentido innato de la dirección que le permite orientarse instintivamente. Puede adentrarse en territorio desconocido y en cualquier momento desandar lo andado hasta llegar al punto de partida, y puede situar sin ayuda de referentes cualquiera de los puntos cardinales.

## Tolerancia a la biología (1)

*Tolerance for Biology (Asylum)*

**Requisito:** Aplomo 2, Resistencia 2 o Compostura 2.

**Efecto:** Algunas personas ven la sangre y se desmayan, otras personas con ver vomitar a alguien ya se encuentran mal. El personaje con este merito puede ver gusanos comerse las

entrañas abiertas y ennegrecidas de un cadáver y no sentir nada en absoluto. Nunca siente náuseas debido a cosas asquerosas o incómodas de ver y recibe un +2 a cualquier tirada para mantener la compostura cuando contempla escenas de asco o violentas, o cuando está expuesto a olores horribles.

## Ventaja táctica (1)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Reflejos rápidos 2

**Efecto:** El personaje dedica una acción a cambiar su lugar en el orden de Iniciativa en el siguiente turno y los subsiguientes, colocándose en un nuevo punto (incluso si eso significa actuar el primero cuando antes iba el último).

## MÉRITOS DE ESTILO DE LUCHA

### Estilo de lucha: Aikido (1 a 5)

*Fighting style: Aikido (Armory reloaded)*

**Requisitos:** Destreza 2, Astucia 2 y Pelea 2.

**Efecto:** El personaje ha aprendido el Aikido, un estilo basado en lanzamientos del oponente. El personaje sabe cómo aplicar la fuerza de su enemigo contra sí mismo y lanzarlo contra el suelo. Este mérito otorga el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas requisito de las siguientes:

- **Ukemi ("Recepción"):** El personaje sabe como caer apropiadamente y levantarse rápidamente. Puede levantarse desde tumbado como acción refleja una vez por turno. Adicionalmente, se considera que tiene Armadura 1 contra todo daño contundente causado por caídas.

- **Aiki ("Energía armoniosa"):** El personaje sabe cómo defenderse de un ataque con un lanzamiento, mediante una técnica basada

en el desequilibrio de su rival. El personaje debe decidir no usar su Defensa cuando es atacado y realizar una tirada de Destreza + Pelea. Si el resultado de esta tirada excede en éxitos a los logrados por su enemigo en la tirada de ataque el personaje no sufrirá ningún daño por ese ataque e inmediatamente realiza una presa contra su oponente (si ha alcanzado el tercer nivel podrá hacer un *Shihonage*). Si el personaje usa esta maniobra no podrá realizar ninguna otra acción en su turno.

- **Golpe de Entrada:** Algunos estudiantes de la versión antigua del Aikido, llamado *Yoshinkan*, usan esta maniobra para realizar golpes desequilibrantes contra sus enemigos, con la intención de que las siguientes presas sean más efectivas. El golpe llamado "de entrada" consiste en un ataque de Pelea normal, pero el daño causado por ese ataque se suma como dados adicionales a la siguiente maniobra de presa o *Shihonage* que el personaje realice, siempre que las use en su próxima acción. El turno en el que use Golpe de Entrada no podrá usar su Defensa, y si ya la hubiera usado, no podrá usar esta maniobra hasta su siguiente turno.

- **Shihonage ("Lanzamiento de 4 direcciones"):** El personaje puede lanzar a su oponente rápidamente y con fuerza sin verse enganchado en una presa. El *Shihonage* es un ataque de Pelea normal, pero adicionalmente al daño, el enemigo quedara tumbado a una distancia igual al resultado de una tirada de Tamaño + Pelea en pies.

- **Renzoku-waza ("Técnica de combinación"):** El personaje puede intentar múltiples presas o ataques de *Shihonage* por turno, o puede defenderse con múltiples lanzamientos de *Aiki*. Puede realizar una presa o *Shihonage* adicional por cada punto de Destreza por encima de 2. Cada acción adicional se tira de manera independiente y con un -1 acumulativo. Esta maniobra solo puede usarse en un turno en el que el personaje haya usado ya una presa o un ataque *Shihonage*.

••••• **Kokyu-ho ("Poder de aliento"):** Los lanzamientos del personaje son tan fuertes que puede lanzar a sus enemigos al doble de distancia o infligir daño letal en lugar de contundente cuando usa *Shihonage*. Eso sí, deberá gastar un punto de Voluntad (no proporciona dados adicionales) para poder usar esta maniobra.

## Estilo de lucha: Apresar (1 a 4)

*Fighting style: Grappling (Adamantine arrow)*

**Requisitos:** Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 3, Pelea 2

**Efecto:** El personaje domina un estilo de lucha basado en agarres y presas. Puede ser Judo, Jiu-Jitsu, Lucha libre olímpica, etc. El merito otorga el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito para las siguientes.

- **Hundir:** El personaje es capaz de hacer una gran fuerza cuando está en el suelo, haciendo mucho más difícil a su oponente que le venza en una presa cuando se tumba. El oponente tiene un penalizador igual a la Fuerza +1 o a la Destreza +1 del personaje a las tiradas para vencerle en la presa. Este penalizador no se aplica a la tirada inicial de presa.

- **Lanzar al suelo:** El personaje realiza un agarre y lanza a su oponente al suelo. El personaje realiza una tirada de ataque con el fin de hacer una presa. Sin embargo, en lugar de establecer la presa, el personaje arroja al suelo a su oponente, dejándolo tumbado. Si lo desea, el personaje también puede arrojar al suelo con su enemigo.

- **Estrangular:** El personaje puede realizar una presa dirigida al cuello, con el fin de dejar a su enemigo inconsciente. Una vez que el personaje ha vencido en una ronda de presa, puede comenzar a estrangular a su enemigo. Por cada asalto en el que el personaje mantenga el estrangulamiento, el enemigo tendrá un -1 acumulativo a sus acciones. Si el personaje logra mantener esta maniobra durante un número de turnos iguales a la Resistencia de su oponente, este quedara inconsciente. El personaje entonces

puede continuar estrangulando a su víctima, infligiendo un daño letal cada turno igual a su Fuerza + Pelea.

- **Presa de sumisión:** Cuando el personaje realiza una presa, es muy difícil que su enemigo salga de ella, ya que se hará daño solo con intentarlo. Si el personaje logra inmovilizar con un número de éxitos iguales o superiores al Tamaño de su enemigo, este sufrirá un punto de daño letal cada vez que quiera hacer una acción física (incluyendo salir de la presa) mientras esté sometido por la presa. Además, el personaje puede infligir un punto de daño letal cuando vence en la primera tirada de presa contra un oponente, y un punto de daño contundente en las tiradas siguientes.



## Estilo de lucha: Armas arrojadizas (1 a 4)

*Fighting style: Shurikenjutsu (throw weapons) (Armory reloaded)*

**Requisitos:** Destreza 3 y Atletismo 2

**Efecto:** El personaje ha aprendido un estilo de lucha basado en arrojar armas pequeñas, como dardos, cuchillos o shurikens. El estilo otorga el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito de las siguientes. Estas maniobras están pensadas para ser usadas con armas diseñadas para ser arrojadas, pero también podrá usarse cualquier objeto de tamaño 1, pero en ese caso se considerara que tiene 1 nivel menos en este merito (por tanto imposible usar la última maniobra). Lo mismo ocurre para objetos de tamaño 2, en ese caso se considerara que el personaje tiene 2 niveles menos en el merito.

- **Distancia:** El personaje sabe estimar perfectamente la distancia de su objetivo y modificar el lanzamiento para que su arma lo alcance. Doblara los alcances Corto, Medio y Largo para cualquier arma arrojadiza.

- **Arma oculta:** El personaje sabe como extraer rápidamente un arma arrojadiza de su manga, bolsa u otra parte de su equipo que este a mano. El nunca necesitara usar una acción para desenfundar un arma arrojadiza.

- **Ataque directo:** El personaje puede lanzar un arma usando todo el poder de su cuerpo. Obtiene un bono a la tirada de ataque con armas arrojadizas igual a su Fuerza, sin embargo, el ímpetu que pone para arrojar el arma hace que no pueda usar su Defensa durante el turno en el que usa esta maniobra. Si ya hubiera usado su Defensa en algún momento anterior del turno, no podrá utilizar esta maniobra hasta el siguiente turno. Esta maniobra no puede usarse en conjunto con Disparo múltiple.

- **Disparo múltiple:** El personaje ha aprendido a arrojar múltiples armas en una rápida sucesión de ataques en un mismo turno, siempre que pueda tenerlas a mano. Por cada círculo en Destreza por encima de 2, el personaje obtendrá un ataque adicional, pero esos ataques tienen un penalizador acumulativo de -1. El personaje se debe concentrar mucho en estos lanzamientos, los cuales deben ir todos al mismo blanco y además perderá el uso de su Defensa durante el resto del turno. Si ya hubiera usado su Defensa en

este turno, no podrá usar Disparo múltiple hasta el turno siguiente. Disparo múltiple no puede usarse con Ataque Directo.

## **Estilo de lucha: Armas de cadena (1 a 4)**

*Fighting style: Chain Weapons (Armory)*

**Requisitos:** Fuerza 2, Destreza 3, Armamento 3

**Efecto:** El personaje está entrenado en el manejo de las armas de cadena, peligrosas y difíciles de usar de por sí. De hecho, cualquiera que desee usar estas armas sin haber invertido al menos 1 punto en este merito tendrá un -2 a todas las tiradas de ataque con estas armas.

El merito otorga el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito de todas las siguientes.

- **Defensa impenetrable:** El personaje puede optar por no atacar en su turno, en lugar de ello gira su arma a gran velocidad orientándola hacia sus enemigos. Durante el resto del turno, el personaje puede sumar 2 a su Defensa. Además, el personaje no recibe penalizadores a su Defensa contra el segundo y tercer atacante.

- **Aferrar la mano:** Siempre que un oponente ataque al personaje usando Armamento o Pelea, el personaje puede intentar una tirada de Fuerza + Armamento. Si el personaje logra al menos un éxito más que el enemigo, le habrá apresado el brazo y para liberarlo tendrá que superar una tirada de Fuerza + Pelea. Si el personaje no logra más éxitos que su enemigo, al menos reducirá los éxitos en la tirada de ataque de su enemigo en una cantidad igual a los que él ha sacado. Esta maniobra se realiza en el turno del enemigo y por tanto anula el siguiente ataque del personaje.

- **Estrangular:** Como ataque, el personaje puede intentar estrangular a su enemigo, enrollando la cadena en torno a su cuello y cortando así el flujo de sangre a su cerebro, provocando la inconsciencia. Para lograrlo, el personaje deberá realizar un ataque normal con su Fuerza + Armamento – Defensa de

su enemigo. Si logra impactar habrá enrollado la cadena en torno al cuello, el enemigo podrá liberarse en su siguiente acción mediante una tirada de Fuerza + Pelea, tirada a la que habrá que restar la Fuerza del personaje +1. Por cada turno en el que el personaje mantenga la estrangulación su enemigo tendrá un penalizador acumulativo de -1. Si el personaje logra mantener la presa durante un número de turnos igual a la Resistencia del enemigo, este caerá inconsciente.

•••• **Girar y golpear:** El personaje ya es todo un maestro con las cadenas, y es capaz de usar la potencia del giro de las cadenas para arrojarlas y golpear con una precisión impresionante. El personaje ignora hasta un -2 de penalizador cuando realiza un ataque de precisión. Sin embargo, cuando usa esta maniobra, el personaje no puede usar su Defensa para el resto del turno, y si hubiera usado su Defensa en un momento anterior a su turno, perderá la capacidad de usar esta maniobra en este turno.

## Estilo de lucha: Armas improvisadas (3)

*Fighting style: Improved weapons (Midnight roads)*

**Requisitos:** Astucia 3, Armamento 1

**Efecto:** En ocasiones saber usar cualquier cosa como arma es necesario para sobrevivir. Los personajes que escojan este merito no han recibido una instrucción formal en combate, pero pueden ser peligrosos porque saben que el entorno juega a su favor. El merito otorga el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito para las siguientes.

- **Siempre armado:** El personaje escoge un objeto de su alrededor y lo usa como si fuera un arma. El personaje en su turno de iniciativa puede hacer como acción refleja una tirada de Astucia + Armamento para coger un objeto que tenga a mano y blandirlo de la forma más similar a un arma. Sin importar el objeto que sea, se trata como un arma de Tamaño 1, Daño 1 (letal) y

Durabilidad 1. Si el personaje logra un éxito excepcional en la tirada, podrá coger un objeto mejor o más grande, de Tamaño 2, Daño 2 (letal) y Durabilidad 2.

- **Parada improvisada:** El personaje ha aprendido a usar su entorno para restar eficacia a los golpes de los rivales. Si el personaje tiene un arma improvisada (obtenida con la anterior maniobra) y recibe un ataque de Pelea o Armamento, puede interponer el objeto, tratando la estructura del objeto como armadura para el personaje. Si el personaje hace esto, el objeto también sufrirá la misma cantidad de daño que el personaje.

- **Romper en la cabeza:** El personaje sabe que a veces lo mejor es usar toda su fuerza para asestar el golpe más fuerte posible, aun a costa de romper su arma. Si el personaje esta esgrimiendo un arma improvisada (obtenida mediante la maniobra "Siempre Armado") puede realizar un ataque con un bono igual a la estructura del arma. Sin importar si llega a causar daño o no, el arma se romperá tras este ataque.



## Estilo de lucha: Arqueria (1 a 5)

*Fighting style: Archery (Armory)*

**Requisitos:** Fuerza 2, Destreza 2 y Atletismo 2

**Efecto:** El personaje ha dedicado un montón de años a ser un gran arquero. El personaje puede ser deportista, cazador, o quizás un entusiasta de la época medieval. Este merito da acceso a una



serie de maniobras, cada una de ellas es un requisito de la siguiente:

- **Desenfundar y soltar:** El personaje es un experto en agarrar el arco y disparar, aunque el arco requiera toda la potencia de sus músculos. El personaje resta 1 a la Fuerza requerida para usar todos los arcos.

- **Flecha preparada:** El personaje sabe disparar y rápidamente coger otra flecha y prepararla para dispararla inmediatamente. Una vez por turno, puede recargar el arco como acción refleja.

- **Disparo en parábola:** El personaje sabe estimar muy bien el ángulo de disparo requerido para poder alcanzar su blanco. Los alcances de todos los arcos disparados por el personaje doblan su rango de alcance.

- **Lluvia de muerte:** Los enemigos del personaje no pueden obtener seguridad en la cobertura. Mientras que el personaje vea al menos una parte del cuerpo de su objetivo, y este en campo abierto (o cerrado pero con una gran distancia hasta el techo) podrá disparar en parábola y que la flecha caiga sobre su blanco, ignorando cualquier bono por cobertura.

## Estilo de lucha: Artes marciales filipinas (1 a 4)

*Fighting style: filipino martial arts*

**Requisitos:** Destreza 3, Armamento 3

**Efecto:** El personaje domina las artes marciales filipinas, también llamadas *Escrima* o *Kali*. La mayoría de las maniobras otorgadas por este merito requieren el uso de un arma roma en una de las manos. Normalmente suele ser un Palo de Escrima (o un par, en este caso el personaje seguirá sufriendo el penalizador de -2 por usar dos armas) pero vale cualquier objeto de 60 cm o menos siempre que sea romo. Si el personaje aprende el nivel 4, podrá realizar todas las maniobras sin armas. Cada una de las maniobras que otorga este merito es requisito para las siguientes.

- **Apresar y bloquear:** El personaje puede usar la inercia de un ataque contra él, para capturar el brazo de su enemigo. Al ser atacado, puede tirar Fuerza + Armamento y si saca más éxitos que su oponente, habrá apresado el brazo y automáticamente establecerá una presa sobre él. El personaje puede añadir su Defensa a esta tirada, pero si lo hace, no podrá usar su Defensa durante el resto del turno. Si el personaje hubiera usado su Defensa, podrá usar la maniobra, pero no sumar su Defensa a la tirada.

- **Desarmar:** Con esta maniobra, el personaje atrapa el arma del enemigo, retorciéndole el brazo para obligarle a soltarla. Para lograrlo, el personaje realiza un ataque normal (Destreza + Armamento – Defensa del enemigo) y si los éxitos son mayores que la Resistencia del enemigo, lograra desarmar al enemigo y además le infligirá un número de puntos de daño contundente iguales a la mitad de éxitos logrados en la tirada (redondeando hacia arriba).

- **Ataque desequilibrante:** Esta maniobra consiste en un fuerte ataque con el extremo duro y romo del arma contra una parte sensible del enemigo, como el plexo solar, o el puente nasal. El personaje realiza un ataque normal, pero con un penalizador de -2, si el ataque causa daño, el enemigo tendrá un penalizador de -3 a su siguiente ataque.

- **Defensa de muchas manos:** La maestría defensiva de los practicantes de *Escrima* no tiene parangón. Cuando alcanza este nivel, el personaje no verá su Defensa reducida por ser atacado más de una vez en el mismo asalto. Además, puede usar el resto de maniobras sin armas.

## Estilo de lucha: Boxeo (1 a 5)

*Mundo de Tinieblas*

**Requisitos:** Fuerza 3, Resistencia 2 y Pelea 2

**Efecto:** Tu personaje está entrenado en el arte del boxeo, y es capaz de propinar rápidos y potentes

puñetazos, así como defenderse de los ataques del adversario.

Este merito proporciona acceso a una serie de maniobras, cada una es requisito de las siguientes.

- **Golpe al cuerpo:** Tu personaje puede propinar potentes golpes que dejan al adversario tambaleante y sin aire. Si los éxitos infligidos en un único ataque de Pelea igualan o superan el Tamaño del objetivo, la víctima pierde su próxima acción.

- **Zafarse:** Tu personaje está entrenado para zafarse instintivamente de los golpes del adversario. Usa el mayor valor de Destreza o Astucia para determinar la Defensa de tu personaje solo contra ataques basados en Pelea (no contra ataques de Armamento). Si una combinación de ataques basados en Pelea y Armamento se concentra en tu personaje en el mismo turno, utiliza su Defensa normal contra ambos.

- **Combinación de golpes:** El entrenamiento y la experiencia de tu personaje le permiten destrozar a sus adversarios con una lluvia de golpes rápidos. Podrá realizar 2 ataques de Pelea contra el mismo objetivo en una sola acción. El segundo ataque sufre de una penalización de -1. Sin embargo, el personaje no podrá utilizar su Defensa contra ningún ataque en el mismo turno en el que usa esta maniobra. Si ya ha usado su Defensa contra ataques que ocurran antes de su turno de Iniciativa, no podrá llevar a cabo esta maniobra en ese turno, ya que estará demasiado ocupado moviendo la cabeza y esquivando ataques.

- **Golpe devastador:** Tu personaje puede propinar potentes y precisos golpes capaces de noquear a un adversario con un solo puñetazo. Un único ataque de Pelea que iguale o supere en daños el Tamaño del objetivo puede noquearlo. Se realiza una tirada de Resistencia para la víctima. Si tiene éxito, seguirá consciente pero perderá su próxima acción debido al Golpe al cuerpo (ver arriba). Si la tirada se falla, estará inconsciente durante un número de turnos igual al daño provocado. Usar esta maniobra requiere que

el personaje no use su Defensa, tal y como ocurre con la maniobra anterior.

- **Golpe brutal:** La precisión y la potencia de tu personaje que sus puños se convierten en armas letales, capaces de herir o matar a sus adversarios. Un golpe brutal inflige daño letal en lugar de contundente. Deberás gastar un punto de Voluntad cada vez que quieras usar esta maniobra.



## Estilo de lucha: Combate con bastón (1 a 3)

*Fighting style: staff fighting (Armory)*

**Requisitos:** Fuerza 3, Destreza 2 y Armamento 2.

**Efecto:** El personaje ha aprendido a luchar con un palo largo, un bastón o un objeto similar. Este estilo en Japón se conoce como *Bojutsu*. Este estilo permite el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito para las siguientes. Aunque este estilo es usado comúnmente con bastones, *palos bo*, *palos jo*, o armas ya preparadas para ello (como las armas de asta o lanzas), las maniobras pueden usarse con cualquier objeto con una forma y consistencia similar y que mida al menos 1'5 metros. Sin embargo, el personaje deberá tener Armamento 3 para usar este estilo con cualquier objeto no habitual.

- **Derribar:** El personaje sabe cómo usar su bastón para derribar a su oponente. Para ello el personaje realiza su tirada de ataque (restando la Defensa de su enemigo como es habitual) opuesta a una tirada de Destreza + Atletismo de su enemigo. Si logra algún éxito, derribara a su oponente y le infligirá 1 punto de daño contundente.

- **Golpe aturdidor:** El personaje realiza un ataque dirigido contra el lateral de la cabeza de su enemigo. El ataque conlleva el penalizador habitual de -3 por dirigirlo contra la cabeza, pero si el personaje logra infligir un número de puntos de daño (esta maniobra inflige daño contundente) iguales al Tamaño de su enemigo, este quedara inconsciente, durante un número de turnos iguales a los puntos de daño infligidos. Si esta maniobra se usa con un arma con filo (como una Naginata) el daño infligido será letal en lugar de contundente.

- **Radio peligroso:** El personaje puede realizar ataques circulares con su arma, impactando a los personajes que estén hasta a 3 metros. El personaje realiza una tirada de ataque normal con su arma, restando 1 por cada enemigo a 3 metros de él. El daño causado por este ataque será aplicado a todos los personajes (amigos y enemigos) a 3 metros de él. El daño si se usa un bastón será contundente, si se usa un arma con filo será letal.

## Estilo de lucha: Combate con cuchillos Spetsnaz (1 a 4)

*Fighting style: Spetsnaz knife fighting (Armory)*

**Requisitos:** Destreza 3 y Armamento 2

**Efecto:** El personaje está entrenado en el uso del cuchillo de combate, un estilo basado en el que usaban en el ejército soviético, en las fuerzas especiales llamadas *Spetsnaz*, y que fue adoptado por casi todos los ejércitos modernos. Este merito proporciona el acceso a una serie de maniobras, cada una es requisito de las siguientes. Las

maniobras deben ser usadas con un cuchillo, preferiblemente uno de combate.

- **Anticipar ataque:** El personaje ha aprendido que golpear primero es lo más eficiente en un combate, y por eso sabe anticiparse a los ataques de sus enemigos. El personaje puede sustituir su valor de Compostura por el de Armamento cuando tira Iniciativa. Esto solo puede hacerse cuando maneja un arma de filo de tamaño 2 o inferior.

- **Angulo aventajado:** El personaje sabe cómo realizar fintas y pequeños movimientos indicadores de su ataque, con el objetivo de que el enemigo no pueda defenderse del ataque real. El personaje puede realizar un ataque contra el que la Defensa de su enemigo será 1 punto inferior. Esta maniobra solo puede usarse en turnos alternos.

- **Ataque vital:** El personaje conoce los puntos vitales y sabe cómo realizar duros ataques en esos puntos. Los ataques con cuchillo del personaje se considera que tienen la propiedad Perforante 1, y a su vez el penalizador por atacar a partes concretas del cuerpo se reduce en 1.

- **Cortar y apuñalar:** El personaje es un maestro con el cuchillo y es capaz de realizar dos ataques en una acción sencilla. Ambos ataques tienen que dirigirse contra el mismo rival, el segundo ataque tiene un penalizador de -1. Usar esta maniobra causa que la Defensa del personaje se reduzca en 1 durante el resto del turno.

## Estilo de lucha: Disparos en combate (1 a 5)

*Fighting style: Combat markmanship (Armory)*

**Requisitos:** Fuerza 2, Destreza 2, Compostura 3, Armas de Fuego 2

**Efecto:** El personaje no solo es un consumado tirador, sino que ha aprendido a mantener su precisión durante el estrés originado por el combate. Este merito otorga el uso de una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito de las siguientes.

• **Disparar primero:** El entrenamiento del personaje le da la ventaja de poder actuar una fracción de segundo antes que sus enemigos. Si comienza un combate con un arma de fuego en las manos, puede sumar su nivel de la habilidad Armas de Fuego a su Iniciativa. Si también posee el merito Desenfundado rápido, sumara el bono otorgado por esta maniobra en el segundo asalto del combate, siempre que mantenga el arma de fuego en sus manos.

•• **Recarga táctica:** La memoria muscular del personaje hace que pueda recargar de forma casi automática, sin pensar. El personaje puede recargar un arma de fuego que use cargadores o tambores de revolver con adaptador para recarga rápida como acción refleja, una vez por turno.

••• **Disparo doble:** Cuando el personaje usa un arma semiautomática, puede disparar ráfagas cortas como si el arma fuera capaz de realizar fuego automático.

•••• **Rango de bayoneta:** El personaje sabe mantener la precisión del disparo incluso cuando está enganchado en una reyerta. Cuando dispara un arma en combate cuerpo a cuerpo, su enemigo no puede usar su Defensa.

••••• **Fuego rápido:** La concentración del personaje es tal que puede disparar a gran velocidad, colocando un gran número de balas en su objetivo en un tiempo record. Por cada punto por encima de 2 en Compostura, el personaje obtiene un ataque extra con armas de fuego. Este ataque solo puede hacerse en modo Tiro a Tiro, y cada ataque extra lleva una penalización acumulativa de -1. El personaje deberá declarar contra que objetivo u objetivos van a ir estos ataques extra, todos los ataques extra que no vayan contra el objetivo inicial, tendrán un penalizador de -1. Además, el turno en el que el personaje quiera usar esta maniobra no podrá usar su Defensa, y si ya la hubiera usado para un ataque anterior, no podrá usar esta maniobra hasta su siguiente turno.



## Estilo de lucha: Dos armas (1 a 4)

*Mundo de Tinieblas*

**Requisitos:** Destreza 3 y Armamento 3

**Efecto:** El personaje se ha entrenado para luchar con un arma en ambas manos, permitiéndole atacar y esquivar o realizar dos ataques en el mismo turno. Aun así sufre una penalización de -2 por usar la mano mala cuando ataque con un arma en su mano secundaria (a no ser que también posea el merito Ambidiestro). El merito permite el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito para las siguientes.

• **Hojas giratorias:** El rasgo de Esquiva del personaje no se penaliza por múltiples ataques en su contra en un mismo turno hasta que el número de ataques recibidos exceda sus círculos en Armamento. El merito Esquiva Marrullera no puede usarse con esta maniobra.

•• **Parada y respuesta:** El personaje puede evitar ataques y responder golpeando en un mismo movimiento. Cuando se usa esta maniobra, el personaje gana un +2 a su Defensa durante el turno, pero sufre una penalización de -2 a cualquier ataque que haga. No podrá moverse más que su Velocidad en el turno en que use esta maniobra.

••• **Ataque concentrado:** El personaje puede atacar a un único objetivo dos veces en un turno. El segundo ataque sufre una penalización de -1. Sin embargo, el personaje no podrá utilizar su defensa contra ningún ataque en el mismo turno en el que realiza esta maniobra. Si ya uso su Defensa contra un ataque antes de querer usar esta maniobra, no podrá realizarla en ese turno.

•••• **Ataque fluido:** El personaje puede atacar una vez a dos objetivos diferentes en un turno. Los objetivos no pueden estar más alejados que el rasgo de Velocidad del personaje. El segundo ataque sufre una penalización de -1. Sin embargo, el personaje no podrá utilizar su defensa contra ningún ataque en el mismo turno en el que realiza esta maniobra. Si ya uso su Defensa contra un ataque antes de querer usar esta maniobra, no podrá realizarla en ese turno.

## Estilo de lucha: Esgrima (1 a 4)

*Fighting style: Fencing (Armory)*

**Requisitos:** Destreza 3, Armamento 3

**Efecto:** El personaje está entrenado en el arte de la esgrima. Pudo haberla aprendido en una escuela, practicada como deporte, o como hobby. Este merito da acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito de las siguientes. La esgrima requiere el uso de unas espadas específicas: Sable, Florete, Estoque o Espada-bastón. El uso de cualquier otra espada conlleva un penalizador de -1 a cualquier tirada requerida por las maniobras de este merito. El merito puede usarse con cualquier espada de tamaño 2.

• **A fondo:** Esta maniobra es un ataque sencillo y directo. El personaje se ayuda del

impulso que le da la postura de esgrima para lanzarse a por su oponente. La maniobra otorga al ataque un bonificador de +1.

•• **Finta:** Esta maniobra es un ataque en falso, cuyo objetivo es confundir al enemigo de cuando vendrá el verdadero ataque. El personaje realiza una tirada normal de ataque (restando Defensa) con su arma de esgrima, este ataque no causa daño alguno, ni siquiera logra contacto, pero si logra al menos un éxito, su oponente no podrá usar su Defensa contra el siguiente ataque, ya sea del personaje que fintó o de otro personaje.

••• **Riposte:** Esta maniobra se usa en el turno del enemigo, habiendo declarado el personaje Esquiva. Si el personaje es atacado de forma que vea el ataque, puede realizar un ataque justo después del enemigo, interrumpiendo cualquier otra acción. Este ataque tiene un penalizador de -1 pero el enemigo no podrá usar su Defensa contra este ataque. El personaje no podrá usar su Defensa durante el resto del turno.

•••• **Molinete:** Para usar esta maniobra el personaje debe gastar un punto de Voluntad como coste. El personaje realiza un ataque normal, si logra impactar realizara un giro con el arma para poder realizar un corte con la punta. Este giro causa un daño letal automático igual a la Destreza del personaje.

## Estilo de lucha: Espada y escudo (1 a 5)

*Fighting style: Sword and shield (Armory Reloaded)*

**Requisitos:** Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 2 y Armamento 2

**Efecto:** El personaje ha entrenado extensivamente con un arma en su mano principal y un escudo en su mano mala. Ha aprendido a tomar ventaja de la fuerza del escudo, para bloquear o redirigir los golpes recibidos y a atacar por encima o debajo de él. El merito otorga el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito de las siguientes. Aunque el estilo está basado en



espadas, puede usarse con cualquier arma de tamaño 2 o inferior, siempre que se use un escudo.

- **Capa y puñal:** El entrenamiento exhaustivo del personaje con escudos le permite usar escudos improvisados de manera efectiva. El personaje dobla la estructura efectiva de un escudo improvisado (normalmente un escudo improvisado puede deflectar un número de ataques igual a su estructura, luego se destruye) y sufre un -2 a su ataque en lugar del -3 habitual. Este penalizador puede ser reducido por la maniobra Ataque protegido, pero un escudo improvisado no puede usarse para las maniobras Golpe con el escudo, Carga con el escudo o Mantenerse Firme.

- **Golpe con el escudo:** El personaje ha aprendido a usar el escudo de manera ofensiva. Los intentos de atacar con el escudo sufren un penalizador de -1 pero obtienen un bono igual a la Defensa que el escudo proporciona. El daño del escudo es siempre contundente. Lógicamente si usa el escudo para atacar, perderá el bono a la Defensa que otorga el escudo, y si ya había usado el escudo para defenderse en ese turno, no podrá usar esta maniobra hasta el turno siguiente.

- **Ataque protegido:** El personaje ha logrado compenetrar la defensa del escudo con los ataques de su arma. Cuando usa esta maniobra para atacar con su arma, no sufrirá el penalizador habitual al ataque por usar un escudo, y además sumará un +1 a su Defensa contra los ataques del objetivo de esta maniobra. Usar esta maniobra hace que el personaje pierda su Defensa contra los oponentes que le ataquen desde los flancos y por la espalda, si ya había usado su Defensa contra estos oponentes, no podrá usar Ataque protegido en ese turno.

- **Carga con el escudo:** El personaje carga hacia delante, con el escudo ante él, y choca contra su enemigo. El personaje realiza un ataque de Golpe con el escudo con un -2. Si logra causar al menos un punto de daño, empujara hacia atrás a su enemigo. Este debe tirar Destreza + Atletismo, si logra menos éxitos que el daño

sufrido caerá al suelo derribado. A discreción del narrador, esta maniobra puede usarse contra más de un oponente, siempre que estén muy cerca unos de otros. Cada oponente adicional que el personaje quiera derribar impone un -1 adicional a la tirada de ataque y el daño causado por el ataque deberá ser repartido de forma equitativa entre los objetivos. Usar esta maniobra requiere realizar una carga, y por tanto el personaje pierde la Defensa. Si ya había usado su Defensa en el turno, no podrá usar la Carga con el escudo hasta su siguiente turno.

- **Mantenerse firme:** El personaje asume una postura de muro ante los ataques de una dirección escogida. El personaje debe declarar Esquiva (y beneficiarse del merito Esquiva armada si lo tiene) y sumar el bono del escudo a su valor de Esquiva. Los ataques que lleguen de la dirección escogida no restarán nada a su valor de Esquiva mientras usa esta maniobra.

Contra los ataques provenientes de otras direcciones, el personaje no podrá usar su Esquiva ni su escudo, pero si tendrá su Defensa normal, y en este caso sí que se verá reducida su Defensa por múltiples ataques, si los hay. Usar esta maniobra requiere el gasto de un punto de Voluntad.



**Estilo de lucha:**

**Francotirador (1 a 5)**

*Fighting style: Sniper (Armory)*

**Requisitos:** Destreza 3, Aplomo 3, Armas de Fuego 3 y Sigilo 2.

**Efecto:** El personaje es la antítesis de un combatiente con armas de fuego: es paciente, sereno, preciso, capaz de pegarse horas mirando por la mirilla de su rifle a mucha distancia de su objetivo, para poder realizar el mejor disparo posible. Este merito proporciona el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito de las siguientes. Estas maniobras solo pueden usarse con rifles y rifles de asalto.

- **En el punto de mira:** El personaje ha sido entrenado para observar detenidamente a través de una mira telescópica, y es capaz de fijarse en detalles que otros dejarían pasar. El máximo bono que puede recibir por realizar una acción de apuntar es igual a su Compostura +1 (para rifles de tipo automático) o Compostura +2 (para rifles no automáticos). Este bono solo puede recibirse si el personaje apunta con una mira telescópica. Además, el personaje recibe un +2 a todas las tiradas de Percepción cuando usa una mira telescópica.

- **Mira de batalla:** El personaje esta tan familiarizado con la vista a través de la mirilla de un arma, que realiza la acción de apuntar con total naturalidad, maximizando sus efectos. Cuando el personaje apunta usando una mirilla, dobla el número de ataques que reciben el bono por la mirilla. Además cuando dispara con un arma con mirilla, el alcance corto del arma se incrementa en 5 metros multiplicado por su Astucia, el alcance medio el doble de esta cantidad y el alcance largo el triple.

- **Disparo enfocado:** Cuando el personaje se coloca en una posición para realizar una emboscada, puede permanecer en esa posición sin importar factores como el clima, el hambre, o el sueño. Cuando el personaje realiza un disparo tras una acción de apuntar, puede ignorar un penalizador por heridas, drogas, enfermedades, fatiga, dolor, clima, etc. igual a su puntuación de Aplomo.

- **Intervención táctica:** Los nervios de acero del personaje le permiten reaccionar en una

fracción de segundo. Cuando el personaje dispara tras una acción de apuntar, puede reducir a la mitad los penalizadores por disparar a un combate cuerpo a cuerpo o a un objetivo en cobertura.

## **Estilo de lucha: Iaido (1 a 5)**

*Fighting style: Iaido (Armory Reloaded)*

**Requisitos:** Fuerza 2, Destreza 3, Compostura 3, Armamento 3, Desenvainado Rápido.

**Efecto:** El personaje ha estudiado el arte del *Iaido*, enfocando su consciencia de su entorno y su habilidad para responder a cualquier amenaza con el filo de su arma. El ha aprendido a desenvainar su espada a gran velocidad y también sabe como atacar a los puntos vitales de sus enemigos. Este merito proporciona el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas requisito para las siguientes:

- **Tsuki Kage (“Desenvainar y cortar”):** El personaje afila su ya capaz aptitud para entrar rápidamente en combate. Si el personaje comienza el combate con su arma enfundada, el puede sumar sus círculos en Armamento a su Iniciativa. Si el Narrador utiliza un sistema de Iniciativa variable turno a turno, este bono se aplicara en cualquier turno en el que el personaje tenga el arma enfundada antes de tirar Iniciativa.

- **Zanshin (“Consciencia”):** El personaje basa su entrenamiento en estar siempre atento a todos los detalles, de esta manera nunca es cogido por sorpresa. El personaje gana un bono de 2 dados a todas las tiradas realizadas para percibir o evitar una posible emboscada. Esta maniobra se complementa con el merito Sentido del Peligro, y sus efectos se apilan, para un total de +4 a percibir emboscadas si el personaje posee ambas aptitudes.

- **Tachi-Sabaki (“Movimiento de la espada”):** El personaje es un maestro de la postura defensiva, diseñada para interceptar ataques y deflektarlos con la hoja de su espada. El personaje confía tanto en la calidad de su espada

como en su propia velocidad de pensamiento y reflejos. El personaje suma el bono al daño de su arma a su valor de Esquiva cuando realiza una maniobra de Defensa Total. Un personaje puede beneficiarse de esta maniobra mientras usa el merito Esquiva Armada.

•••• **Kan Ken No Metsuke** (“Observar con los ojos y la mente”): La velocidad del personaje le otorga una pequeña pero importante ventaja sobre sus oponentes. Si el personaje empata con otro combatiente (amigo o enemigo) en su tirada de Iniciativa, el personaje ganara automáticamente.

•••• **Muso-Ken** (“Espada sin pensamiento”): Los estudiantes del estilo moderno de laido *Enshin Ryu* aprenden en ocasiones una técnica que se basa en desenvainar y atacar a un potencial enemigo en un único movimiento. Esta maniobra es usada contra oponentes que logran sorprender al personaje. El personaje puede hacer un ataque como acción refleja cuando un oponente realiza un ataque por sorpresa contra él. El personaje debe sufrir al menos un punto de daño por el ataque de su enemigo para poder usar esta maniobra, debe usar un punto de Voluntad para poder usar el Muso-Ken y hará perder la siguiente acción del personaje.

••••• **Uke Nagashi** (“Apartarse y Golpear”): La aptitud del personaje para moverse defensivamente y contrarrestar un ataque han sido perfeccionadas. Si el arma del personaje esta envainada, puede declarar Defensa Total en cualquier momento siempre que no haya actuado en ese turno. Usara su valor de Esquiva como es habitual, aunque no podrá usar ni Esquiva Armada o *Tachi-Sabaki*. El personaje entonces designara un enemigo que esté realizando un ataque contra él para realizar un contraataque. En un sencillo y rápido movimiento, el personaje desenvaina su arma, bloquea el ataque de su enemigo y atacara con su arma. Contra ese único ataque, el personaje no verá reducida su Defensa por haber sido atacado múltiples veces en ese turno y podrá aplicar su Esquiva Armada (si la tiene) o la

maniobra *Tachi-Sabaki*. Tras el ataque del enemigo, el personaje realizara un ataque con su arma con una penalización de -1. Después de este ataque, la Defensa del personaje se aplicara contra el resto de ataques de manera normal (no se considera que siga realizando Esquiva y su Defensa no se dobla). El personaje deberá gastar un punto de Voluntad para usar esta maniobra.



## Estilo de lucha: Jeet Kune Do (1 a 5)

*Fighting style: Evasive striking (Armory Reloaded)*

**Requisitos:** Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2 y Pelea 2

**Efecto:** Este estilo de lucha, una combinación de técnicas de artes marciales que basan su mecánica en esquivas, bloqueos y golpes rápidos debilitantes, fue desarrollado por Bruce Lee como un arte marcial para la defensa personal de todo el mundo. Este estilo de lucha también puede aplicarse a otras escuelas, como el Kenpo hawaiano, el *Wing Chun* chino o el *Panantukan* filipino. El merito da acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas requisito de las siguientes:

- **Ataque concentrado:** La precisión y la preparación física permiten a tu personaje asestar golpes en puntos vulnerables del objetivo. La

penalización por golpear objetivos específicos se reduce en 1. Si no atacas a un punto específico, puedes reducir el penalizador a tu ataque por la armadura del rival en 1.

•• **Zafarse:** Tu personaje está entrenado para zafarse instintivamente de los golpes del adversario. Usa el mayor valor de Destreza o Astucia para determinar la Defensa de tu personaje solo contra ataques basados en Pelea (no contra ataques de Armamento). Si una combinación de ataques basados en Pelea y Armamento se concentra en tu personaje en el mismo turno, utiliza su Defensa normal contra ambos.

••• **Ataque defensivo:** Tu personaje ha dominado la habilidad de luchar defensivamente. Cuando se utiliza esta maniobra, tu personaje gana +2 en su Defensa durante ese turno, pero cualquier ataque que haga sufre una penalización de -2. Solo puede mover hasta su Velocidad en un turno que lleve a cabo esta maniobra.

•••• **Ataque remolino:** Tu personaje puede desencadenar una tormenta de golpes contra un adversario. Puede realizar un ataque de Pelea adicional por cada punto de Destreza que tenga por encima de 2, en una misma acción. Cada ataque extra se realiza con un modificador acumulativo de -1. Todos los ataques deben realizarse contra el mismo objetivo.

••••• **Destruir defensa:** El personaje usa una astuta combinación de fintas, pasos laterales y quizás agarrones furtivos para progresivamente destruir la capacidad de defenderse de su oponente. Cada vez que el personaje impacta a un oponente que no lleve armas usando Pelea, reducirá su Defensa en 1 contra el siguiente ataque del personaje. Esto es acumulativo hasta que la Defensa del enemigo caiga a 0 o hasta que se reduzca en un número igual a la Astucia o Destreza del personaje, lo que ocurra antes. En ese momento, el enemigo recuperará su Defensa, y el personaje deberá volver a empezar a reducirla de nuevo.

Esta técnica requiere una dedicación total al enemigo, y por lo tanto el personaje no podrá

realizar otra acción que no sea realizar ataques de Pelea contra ese enemigo. Si falla un solo ataque de Pelea, la Defensa de su enemigo volverá a su valor normal inmediatamente.

## Estilo de lucha: Judo (1 a 5)

*Fighting style: Judo (Armory Reloaded)*

**Requisitos:** Destreza 2, Astucia 2, Atletismo 2 y Pelea 2.

**Efecto:** El personaje ha aprendido el estilo centenario japonés del Judo, un estilo basado en agarres y lanzamientos. El estilo otorga el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito para todas las siguientes.

• **Ukemi ("Recepción"):** El personaje sabe como caer apropiadamente y levantarse rápidamente. Puede levantarse desde tumbado como acción refleja una vez por turno. Adicionalmente, se considera que tiene Armadura 1 contra todo daño contundente causado por caídas.

•• **Nage-waza (Técnica de lanzamiento):** El personaje puede usar una maniobra dominante para tumbar a un oponente sin tener que caer junto a él, pero si lo desea puede hacerlo, para causar daño a su enemigo mientras lo mantiene tumbado.

Por si fuera poco, el destaca cuando agarra ropajes de su enemigo. Si el oponente lleva cualquier ropa más pesada que una camiseta en su parte superior del cuerpo, el personaje obtiene un bono de +1 por equipamiento para cada una de las maniobras de este estilo. Si el oponente lleva un kimono, el bono se incrementa a +2.

••• **Sutemi-waza (Técnica de sacrificio):** El personaje usa su propio peso corporal para arrojar a su oponente al suelo, cayendo al suelo con él. Si usa un Ataque total, puede sumar su nivel de Atletismo a la tirada de la maniobra Nage-waza, en lugar del habitual +2.

•••• **Renzoku-waza ("Técnica de combinación"):** El personaje puede intentar múltiples presas por turno, o puede defenderse

con múltiples lanzamientos de Judo. Puede realizar una presa adicional por cada punto de Destreza por encima de 2. Cada acción adicional se tira de manera independiente y con un -1 acumulativo. Esta maniobra solo puede usarse en un turno en el que el personaje haya usado ya una presa.

••••• **Tokui-waza (Técnica favorita):** A través de la constante práctica y competición, el personaje ha logrado ser un experto en un tipo concreto de lanzamiento. No es fácil de aplicarla todos los combates, pero cuando se presenta la oportunidad pocos pueden resistirse. Si el oponente no obtiene ningún éxito en la tirada de presa para establecer una maniobra dominante, o para escapar de una, y el personaje a su vez consigue un éxito en esa tirada, creará una abertura para esta técnica. Si la siguiente maniobra es una *Nage-waza*, el personaje sumará su puntuación en Atletismo como éxitos automáticos en la tirada.



## Estilo de lucha: Karate Shotokan (1 a 5)

*Fighting style: Aggressive Striking Arts (Armory Reloaded)*

**Requisitos:** Fuerza 3, Resistencia 2 y Pelea 2

**Efecto:** El personaje ha aprendido un estilo de lucha basado en un arte marcial agresivo. Este estilo está representado por golpes con las

manos, piernas u otras partes del cuerpo. Sus técnicas son siempre agresivas, diseñadas para acabar con el rival en pocos y contundentes golpes. El Karate *Shotokan* es un arte marcial representativa de este estilo, pero el *Uechi-ryu*, *Hung Gar* y otras artes marciales similares pueden ser escogidas como ejemplo. El merito otorga el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas requisito de las siguientes:

- **Golpe al cuerpo:** Tu personaje puede propinar potentes golpes que dejan al adversario tambaleante y sin aire. Si los éxitos infligidos en un único ataque de Pelea igualan o superan el Tamaño del objetivo, la víctima pierde su próxima acción.

- **Piel de hierro:** Tu personaje ha endurecido su cuerpo contra los golpes físicos, permitiéndole soportar repetidos impactos con un mínimo efecto. Tiene una puntuación de Armadura efectiva de 1, solo contra ataques contundentes.

- **Combinación de golpes:** El entrenamiento y la experiencia de tu personaje le permiten destrozarse a sus adversarios con una lluvia de golpes rápidos. Podrá realizar 2 ataques de Pelea contra el mismo objetivo en una sola acción. El segundo ataque sufre de una penalización de -1. Sin embargo, el personaje no podrá utilizar su Defensa contra ningún ataque en el mismo turno en el que usa esta maniobra. Si ya ha usado su Defensa contra ataques que ocurran antes de su turno de Iniciativa, no podrá llevar a cabo esta maniobra en ese turno, ya que estará demasiado ocupado moviendo la cabeza y esquivando ataques.

- **Golpe devastador:** Tu personaje puede propinar potentes y precisos golpes capaces de noquear a un adversario con un solo puñetazo. Un único ataque de Pelea que iguale o supere en daños el Tamaño del objetivo puede noquearlo. Se realiza una tirada de Resistencia para la víctima. Si tiene éxito, seguirá consciente pero perderá su próxima acción debido al Golpe al cuerpo (ver arriba). Si la tirada se falla, estará inconsciente durante un número de turnos igual al

daño provocado. Usar esta maniobra requiere que el personaje no use su Defensa, tal y como ocurre con la maniobra anterior.

••••• **Golpe mortal:** Concentrándose y centrando la mente, tu personaje puede matar o lisiar a un adversario con un ataque bien dirigido. El personaje puede gastar un punto de Voluntad para realizar un ataque que causa daño letal en lugar de contundente.

## Estilo de lucha: Kendo = Esgrima japonesa (1 a 4)

*Fighting style: Kendo – Japanese fencing (Armory)*

**Requisitos:** Destreza 3, Armamento 3

**Efecto:** Este merito enseña al personaje las técnicas de lucha a espada tradicional japonesa. Este merito da acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito de las siguientes.

El kendo requiere el uso de unas espadas específicas: Katana, Wakizashi y Sable. El uso de cualquier otra espada conlleva un penalizador de -1 a cualquier tirada requerida por las maniobras de este merito. Este merito puede usarse con cualquier espada de tamaño 2.

- **Kaburi:** Esta maniobra es un ataque sencillo y directo. El personaje lanza un ataque por encima de su cabeza en un golpe descendente. La maniobra otorga al ataque un bonificador de +1.

- **Kiai:** Esta maniobra combina un ataque de distracción con un grito fuerte para confundir al rival y que ignore por donde llegara el ataque de verdad. El personaje realiza una tirada normal de ataque (restando Defensa) con su arma de esgrima, este ataque no causa daño alguno, ni siquiera logra contacto, pero si logra al menos un éxito, su oponente no podrá usar su Defensa contra el siguiente ataque, ya sea del personaje que fintó o de otro personaje.

- **Uchiotosi waza (“Técnica rompe espadas”):** Esta maniobra se usa en el turno del enemigo, habiendo declarado el personaje Esquiva. Si el personaje es atacado de forma que vea el ataque, puede realizar un ataque justo

después del enemigo, interrumpiendo cualquier otra acción. Este ataque tiene un penalizador de -1 pero el enemigo no podrá usar su Defensa contra este ataque. El personaje no podrá usar su Defensa durante el resto del turno.

- **Nidan waza (“Técnica de las dos hojas”):** Para usar esta maniobra el personaje debe gastar un punto de Voluntad como coste. El personaje realiza un ataque normal, si logra impactar realizara un segundo y veloz golpe al mismo punto con su arma. Este golpe causa un daño letal automático igual a la Destreza del personaje.

## Estilo de lucha: Krav Maga (1 a 5)

*Fighting style: Krav Maga*

**Requisitos:** Fuerza 2, Destreza 3, Astucia 3, Pelea 3, Esquiva marrullera.

**Efecto:** El personaje es un practicante del *Krav Maga*, el arte marcial desarrollada en Israel que basa sus técnicas en la defensa personal desarmado. Este merito otorga el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito de las siguientes:

- **Defensa inmediata:** El personaje ha aprendido a actuar rápidamente para neutralizar una amenaza y lograr un escape rápido. El gana un bono igual a su Iniciativa a su habilidad de Pelea cuando lucha contra oponentes armados.

- **Defensa desarmante:** El personaje gira el torso fuera de peligro cuando agarra el brazo de su oponente y lo retuerce con violencia, usando su torso como contrapeso para obligar al enemigo a soltar su arma. Esta maniobra funciona como el merito Desarmar, solo que usa la habilidad de Pelea. En lugar de arrojar el arma lejos, el personaje puede optar por quedársela y usarla en el siguiente turno.

- **El arma a punto:** Aunque *Krav Maga* es un estilo de lucha sin armas, los instructores nunca dejan de recordar que poseer un arma siempre es una ventaja, y cualquier cosa en manos de un luchador experimentado es un arma

letal. El personaje puede tirar como acción refleja Astucia + Armamento para ver que objetos de su alrededor pueden ser usados como arma y de ellos cual es el mejor. Con un éxito, el personaje podrá recogerlo con una acción instantánea, o con una acción refleja si tiene el merito Desenfundado Rápido. Si logra un Éxito Excepcional, el arma es tan eficiente que el personaje no sufrirá el -1 habitual por usar un arma improvisada.

••• **Defensa impenetrable:** El personaje sabe que la ofensiva y la defensiva son en definitiva lo mismo. Puede añadir sus círculos en Pelea a su Defensa o Esquiva contra un único ataque en el turno. Este bono se combina con el recibido por el merito Esquiva marrullera. El personaje debe usar un punto de Voluntad para activar esta maniobra.

•••• **El primer momento:** El personaje ha entrenado su tiempo de reacción afinándolo a una fracción de segundo, actuando más por instinto que por pensamiento. Si su tirada de iniciativa resulta en un empate con cualquier otro personaje envuelto en la lucha (amigo o enemigo), el personaje actuara automáticamente antes que los demás.

••••• **Acabar el combate:** El personaje se mueve defensivamente, pero sabe cuando realizar duros ataques que arrojan a sus oponentes al suelo. El personaje declara que va a usar Esquiva durante su turno (incluyendo el bono por Esquiva marrullera). En cualquier momento después, puede abortar esa acción para realizar un ataque inmediato como acción refleja contra un oponente que haya fallado al atacarle. En el momento que el personaje use esta maniobra, perderá su defensa durante el resto del turno. Activar esta maniobra cuesta un punto de Voluntad.

## Estilo de lucha: Kung fu (1 a 5)

*Fighting style: Kung fu (Mundo de tinieblas)*

**Requisitos:** Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2 y Pelea 2



**Efecto:** El personaje está entrenado en una de las muchas formas del *Kung Fu*, condicionando su mente y su cuerpo para alcanzar concentración y defensa personal. Probablemente haya comenzado a entrenarse desde pequeño, siguiendo los pasos de familiares o amigos, o se haya apuntado de adulto a una escuela para ejercitarse o protegerse. Este merito da acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito de las siguientes.

• **Ataque concentrado:** La precisión y la preparación física permiten a tu personaje asestar golpes en puntos vulnerables del objetivo. La penalización por golpear objetivos específicos se reduce en 1. Si no atacas a un punto específico, puedes reducir el penalizador a tu ataque por la armadura del rival en 1.

•• **Piel de hierro:** Tu personaje ha endurecido su cuerpo contra los golpes físicos, permitiéndole soportar repetidos impactos con un mínimo efecto. Tiene una puntuación efectiva de Armadura 1, solo contra ataques contundentes.

••• **Ataque defensivo:** Tu personaje ha dominado la habilidad de luchar defensivamente.



Cuando se utiliza esta maniobra, tu personaje gana +2 en su Defensa durante ese turno, pero cualquier ataque que haga sufre una penalización de -2. Solo puede mover hasta su Velocidad en un turno que lleve a cabo esta maniobra.

•••• **Ataque remolino:** Tu personaje puede desencadenar una tormenta de golpes contra un adversario. Puede realizar un ataque de Pelea adicional por cada punto de Destreza que tenga por encima de 2, en una misma acción. Cada ataque extra se realiza con un modificador acumulativo de -1. Todos los ataques deben realizarse contra el mismo objetivo.

••••• **Golpe mortal:** Concentrándose y centrando la mente, tu personaje puede matar o lisiar a un adversario con un ataque bien dirigido. El personaje puede gastar un punto de Voluntad para realizar un ataque que causa daño letal en lugar de contundente.

## Estilo de lucha:

### Langschwert (Espada Pesada) (1 a 5)

*Fighting Style: Langschwert (Heavy Sword) (Armory Reloaded)*

**Requisitos:** Fuerza 3 y Armamento 3

**Efecto:** El personaje ha aprendido a usar eficientemente las espadas a dos manos. Este estilo fue creado en Alemania, donde recibió el nombre de *Langschwert*, aunque hoy existen varias escuelas que derivan de ese estilo. Este merito proporciona el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito para las siguientes. Todas ellas deben ser usadas con espadas u objetos de forma similar de tamaño 3 o 4.

• **Guardia:** El personaje sabe cómo usar su espadón para deflectar y bloquear ataques. Suma 1 a su Defensa cuando combate con un arma adecuada a este estilo.

•• **Defensa en falso:** El personaje sostiene su arma en un ángulo defensivo aparentemente pobre, para provocar el ataque de su enemigo por

una zona concreta. Cuando el enemigo realiza su ataque, rápidamente levanta su arma para bloquear el golpe. En lugar de ofrecer su valor normal de Defensa, tira Fuerza + Armamento + 1 contra un ataque del oponente. Los éxitos en esta tirada se restaran a los obtenidos por el enemigo en su tirada de ataque, y además, si los éxitos del personaje superan a los de su rival, le infligirá daño igual a la diferencia. El personaje perderá su Defensa para el resto del turno y si ya había usado su Defensa anteriormente perderá la oportunidad de usar esta maniobra hasta su siguiente turno.

••• **Media espada:** El personaje agarra el punto medio de su arma para lograr poderosas estocadas y cortes a un rango más corto, como si el arma fuera una lanza corta. Si el ataque (realizado con -1) tiene éxito, suma 2 al daño de forma automática. El personaje no puede usar la maniobra Guardias después de usar Media espada hasta el siguiente turno, y la penalización de -1 a su ataque se mantendrá a su vez hasta que vuelva a tener turno.

•••• **Corte doble:** El personaje realiza un ataque con 2 rápidos cortes. Puede realizar 2 ataques de Armamento contra un mismo oponente en un turno. El personaje no puede usar su Defensa ni la maniobra Defensa en falso cuando usa Corte Doble. Si ya había usado su Defensa, no podrá usar Corte doble en ese turno.

••••• **Ataque Furioso:** El personaje da un paso al frente mientras realiza un poderoso golpe, capaz de reventar cualquier defensa de su enemigo. Cuando realiza un Ataque Total, añade sus círculos en Armamento en lugar del bono habitual de +2 a la tirada. El personaje no puede usar su Defensa ni la maniobra Defensa en falso cuando usa Ataque Furioso. Si ya había usado su Defensa, no podrá usar esta maniobra en ese turno.

### Estilo de lucha: MAC (1 a 5)

*Fighting style: MAC (Dogs of war)*

**Requisitos:** Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2 y Pelea 2

**Efecto:** El personaje ha aprendido el estilo de combate que se enseña en el ejército moderno (MAC = *Modern Army Combative*), que fusiona varias técnicas de distintas artes marciales, como el *Krav Maga* israelí o el *Muay Thai* tailandés, en una única arte marcial tanto defensiva como ofensiva. El merito enseña una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito para las siguientes.

- **Sentido táctico:** El personaje sabe valorar el lenguaje corporal de los combatientes que le rodean. Antes de comenzar un combate, justo antes de tirar iniciativa, el personaje puede tirar Percepción como acción refleja. Un éxito en la tirada hará que el personaje sepa el valor de Iniciativa de todos los combatientes. Con un éxito excepcional, sabrá también el valor de Defensa de todos ellos.

- **Golpe Atemi:** El cuerpo humano tiene varios puntos de presión vitales, que si son golpeados causan gran dolor. El personaje sabe como golpearlos para sacar un máximo efecto. El personaje puede ignorar un punto de armadura de su enemigo por cada punto en este merito cuando ataca cuerpo a cuerpo.

- **Estrangular con el antebrazo:** El personaje aprieta con fuerza el cuello de su enemigo, colocándose detrás de él y usando su antebrazo para dejarle KO. El personaje debe realizar una Presa sobre su enemigo con éxito, y si lo logra su enemigo solo podrá librarse con una tirada de Fuerza + Pelea, con un penalizador igual a tu Fuerza +1. Esta tirada tiene un penalizador adicional de -1 cada turno que el personaje mantenga la maniobra. Si el personaje logra mantener la presa un número de turnos igual a la Resistencia de su enemigo, quedara inconsciente.

- **Defensa circular:** El personaje ha sido entrenado en enfrentarse a múltiples oponentes. Su valor de Defensa no se ve reducido por los ataques de múltiples enemigos.

- **Golpe mortal:** En este nivel las manos del personaje son armas letales. El

personaje puede gastar un punto de Voluntad para realizar un ataque que causa daño letal en lugar de contundente.



## Estilo de lucha: Muay Thai (1 a 5)

*Fighting style: Muay Thai (Armory reloaded)*

**Requisito:** Fuerza 3, Resistencia 2 y Pelea 2.

**Efecto:** El personaje ha aprendido un arte marcial desarrollado en Tailandia, a este arte marcial también se le llama Boxeo Tailandés, y aunque en sus primeros años fue enseñada a los guerreros antiguos de Tailandia, hoy en día su orientación es más deportiva y competitiva. Es un estilo muy agresivo, usando golpes con brazos y piernas por igual y donde predominan los golpes directos y contundentes. El estilo otorga el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito para todas las siguientes.

- **Patada de corte:** El personaje sabe como asestar poderosas patadas giratorias dirigidas a las piernas de su enemigo. Cuando usa esta maniobra, el ataque causa un punto menos de daño, sin embargo, cada patada reduce la

Velocidad de su enemigo en 1, hasta un mínimo de 1. Si además, el número de éxitos en la tirada es al menos igual al tamaño de su enemigo, este caerá al suelo. La velocidad perdida la recuperara al final del combate.

•• **Piel de hierro:** Tu personaje ha endurecido su cuerpo contra los golpes físicos, permitiéndole soportar repetidos impactos con un mínimo efecto. Tiene una puntuación de Armadura efectiva de 1, solo contra ataques contundentes.

••• **Combinación de golpes:** El entrenamiento y la experiencia de tu personaje le permiten destroz a sus adversarios con una lluvia de golpes rápidos. Podrá realizar 2 ataques de Pelea contra el mismo objetivo en una sola acción. El segundo ataque sufre de una penalización de -1. Sin embargo, el personaje no podrá utilizar su Defensa contra ningún ataque en el mismo turno en el que usa esta maniobra. Si ya ha usado su Defensa contra ataques que ocurran antes de su turno de Iniciativa, no podrá llevar a cabo esta maniobra en ese turno, ya que estará demasiado ocupado moviendo la cabeza y esquivando ataques.

•••• **Abrazo Thai:** El personaje agarra a su enemigo por el cuello y le fuerza hacia el suelo mientras lanza su rodilla o codo contra la cara de su víctima. Si cuando usa Combinación de Golpes, logra establecer una presa con un ataque y trata de infligir daño con un segundo ataque, añadirá su Destreza a la tirada de ese ataque. Esta maniobra solo puede realizarse una vez por cada presa que logre establecer el personaje.

••••• **Golpe mortal:** Concentrándose y centrando la mente, tu personaje puede matar o lisiar a un adversario con un ataque bien dirigido. El personaje puede gastar un punto de Voluntad para realizar un ataque que causa daño letal en lugar de contundente.

## Estilo de lucha: Qinna (1 a 5)

*Fighting style: Qinna (Armory Reloaded)*

**Requisitos:** Destreza 3 y Pelea 2

**Efecto:** El personaje ha aprendido a combatir usando el estilo *Qinna*, un estilo chino de artes marciales que enfatiza los golpes a las articulaciones, presas y estrangulamientos. El merito otorga el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas requisito de las siguientes. Las maniobras de *Qinna* están diseñadas para explotar la debilidad de la anatomía humana. Lógicamente los oponentes que no sientan el dolor o no necesiten respirar no pueden ser afectados con las maniobras de este merito.

• **Rehén:** El personaje ha aprendido una maniobra dominante llamada Rehén. Esta técnica se basa en retorcer el brazo para forzar a base de dolor a que su enemigo le acompañe donde quiera que vaya. Una vez que ha vencido en la presa y decide activar Rehén, solo podrá moverse a la mitad de su Velocidad. El personaje no puede simplemente dejar caer a su enemigo sobre un peligro (una hoguera, un barranco, etc.) sin realizar antes un ataque separado, aunque puede usar a su rehén como escudo humano.

•• **Quebrar los huesos:** Las presas del personaje son capaces de romper los huesos y las articulaciones del enemigo. Si durante una maniobra dominante el personaje inflige más daño a su enemigo que su tamaño, le habrá roto una extremidad a menos que su rival elija dejarse caer tumbado al suelo. La fractura causara un punto de daño letal automático en lugar del daño habitual contundente y dejara la extremidad inútil. Si se trata de un brazo, se reducirá la Defensa del enemigo en 1 y dejara caer cualquier cosa que llevase en la mano. Si es una pierna, el enemigo no podrá caminar, ya que el dolor se lo impedirá.

••• **Agarrar los músculos:** Las presas del personaje retuercen los músculos de una forma muy dolorosa, haciendo que el enemigo no pueda usar su fuerza para liberarse de la presa. La Fuerza del enemigo se reducirá en 2 a efectos de resistir maniobras dominantes.

•••• **Sellar el aliento:** El personaje puede realizar estrangulamientos y golpes rápidos a

puntos de presión alrededor de los pulmones para interferir con la respiración de su enemigo. Si tiene éxito con un ataque de Pelea, o con una maniobra dominante dedicada explícitamente a ello (y con un penalizador de -1), impondrá un penalizador de -1 a las acciones de su enemigo además del daño estándar de la maniobra. Este penalizador es acumulativo y si llega a superar el valor de Resistencia del enemigo, caerá inconsciente.

••••• **Disrupción de las venas:** Las presas del personaje localizan expertamente los puntos débiles de la anatomía humana. Cuando daña a su víctima con una maniobra dominante, puede decidir infligir daño letal, y cuando usa cualquier otra de las maniobras de este estilo, puede añadir un punto de daño letal automático a cualquier efecto que tuviera de normal. Usar esta maniobra cuesta un punto de Voluntad.

## Estilo de lucha: Sojutsu / Jukendo (Lanza / Bayoneta) (1 a 4)

*Fighting style: Sojutsu / Jukendo (spear / bayonet combat) (Adamantine arrow)*

**Requisitos:** Fuerza 3, Destreza 3 y Armamento 3

**Efecto:** El personaje sabe usar la lanza en combate con gran destreza. La versión japonesa de este merito se llama *Sojutsu* (habitualmente se le llama *Yarijutsu*, aunque el nombre no es correcto), y este merito también sirve para usar la bayoneta de un rifle (en Japón se conoce como *Jukendo*). El personaje ha podido aprender este merito en algún ejército moderno o en una escuela de artes marciales. En este último caso muchos personajes aprenden también el merito “Estilo de lucha: Combate con bastón”.

Este merito proporciona el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito de las siguientes. Estas maniobras solo pueden usarse con el arma esgrimida a dos manos.

• **Postura defensiva:** La principal ventaja de una lanza en combate es su alcance. Cuando se

enfrenta a un oponente con un arma más corta, actuara justo antes que él. Esto solo sirve contra enemigos que estén de frente al personaje.

•• **Perforar:** El personaje realiza un ataque directo hacia delante. La lanza o bayoneta del personaje obtiene la regla “9 otra vez”. Si ya tenía esa regla, este merito no otorga ningún beneficio.

••• **Bloquear y golpear:** El personaje es capaz de deflectar un golpe y atacar casi al instante con el mango del arma. Cuando es atacado, el personaje puede declarar esta maniobra para obtener un +2 a su Defensa, pero su siguiente ataque tendrá un penalizador de -2. Al contrario de otras maniobras similares, el personaje puede moverse libremente mientras realiza esta maniobra.

•••• **Gran perforación:** El personaje se lanza hacia delante, proyectando toda su fuerza en un potente ataque frontal. Si el personaje realiza un Ataque total, en lugar de recibir 2 dados, recibirá un bono igual a su nivel en Fuerza o en Armamento, el que sea menor. Si este ataque causa tantos puntos de daño como el valor de Tamaño de la víctima, el arma quedara clavada dentro de su cuerpo. Para poder destrabarla, el personaje puede hacer una tirada de Fuerza + Armamento, si lo logra recuperara el arma e infligirá un punto de daño letal automático a su enemigo.



## Estilo de lucha: Tácticas policiales (1 a 3)

*Fighting style: Police tactics (Tales of 13th Precinct)*

**Requisitos:** Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2, Pelea 2 y Armamento 1

**Efecto:** El personaje domina una serie de tácticas habitualmente empleadas por la policía, especializadas en someter y en incapacitar al enemigo. Este merito proporciona el acceso a una serie de maniobras, cada una de ellas es requisito de las siguientes.

- **Presa inmovilizadora:** Cuando realizas una maniobra dominante de desarmar o inmovilizar obtienes un +2 a las tiradas para vencer en la presa.

- **Retener el arma:** Cuando un oponente trata de desarmarte o afectar a un arma que tengas en la mano mientras estas en una presa, debe obtener un número de éxitos adicionales igual a tu nivel en la habilidad Pelea.

- **Presa con equipo:** El personaje sabe cómo usar un objeto contundente para asegurar la eficacia de sus presas. Mediante golpes rápidos y duros obliga a su rival a someterse a su presa. Si posee un arma contundente en su mano, puede sumar el tamaño del arma (máximo 3) a sus tiradas de Fuerza + Pelea para obtener una maniobra dominante. Esta maniobra no puede usarse para los intentos de establecer una presa.

- **Esposar rápido:** Si tienes unas esposas o algún objeto similar al alcance de la mano, puedes tratar de esposar a tu oponente como una maniobra dominante en una presa. Realiza una tirada de presa, con un éxito, le colocaras una esposa (y la cerrarás sobre su muñeca) y con un éxito excepcional podrás colocar ambas esposas sobre sus muñecas.

- **Un disparo, un muerto:** Cuando el personaje coge su fusil, la gente cae, así de sencillo. En lugar de sumar dados a la tirada de ataque por el daño del arma, aplica el daño del arma como daño directo si el personaje logra causar al menos un punto de daño.

## Estilo de lucha

### suplementario: Arte de combate (1 a 5)

*Fighting style: Combat art (Armory reloaded)*

**Requisitos:** Destreza 3, Resistencia 2, Compostura 2, cualquier estilo de lucha 1

**Efecto:** El personaje complementa su estilo de lucha con una exhibición cuidadosamente entrenada. Sus movimientos son gráciles a la par que expeditivos, sus armas o sus puños se mueven en el aire con velocidad y estilo y sus movimientos son siempre espectaculares.

El merito proporciona el acceso a una serie de maniobras complementarias, cada una de ellas es requisito de las siguientes. El personaje puede usar las maniobras de este estilo en el mismo turno que realiza las de su otro estilo de lucha.

- **Floritura:** El personaje realiza un ejemplo de su estilo para amedrentar más que para entretener como acción instantánea. El personaje obtiene un bono a las tiradas de Intimidación igual al nivel alcanzado en el estilo de lucha que utilice. Este bono dura hasta el final de la escena o hasta que el personaje sufre daño de un ataque por parte de un oponente. Lógicamente, los enemigos que ya conozcan el estilo de lucha del personaje no se verán tan impresionados. Resta el bono obtenido en 1 por cada nivel en el estilo de lucha de su enemigo.

- **Escenificar combate:** El personaje ha entrenado para que el combate coreografiado y seguro parezca real. El personaje gana un bono a su Expresión o Subterfugio para falsificar un combate igual su nivel en el Estilo de lucha que utilice. Esta maniobra solo puede ser usada con otro personaje que desee hacer la pantomima (y típicamente funciona como una acción de trabajo en equipo).

- **Danzar para Marte:** El personaje obtiene un bono igual a su nivel en el Estilo de lucha utilizado para las tiradas de Expresión cuando muestra su dominio del combate al público, ya sea para ganar una competición,

asegurar un trabajo enseñando artes marciales, etc.

•••• **La función sigue a la forma:** El personaje ya es todo un experto en las artes del combate y ha logrado fusionar su forma de vida con su arte. El personaje obtiene un bono igual a la mitad (redondeado hacia arriba) de su nivel en el Estilo de lucha usado a las tiradas de ataque o a su valor de Defensa (este bono no se dobla cuando el personaje Esquiva). El personaje debe gastar un punto de Voluntad para activar esta maniobra.



## Estilo de lucha suplementario: Berserker (1 a 5)

*Fighting style: Berserker (Armory reloaded)*

**Requisitos:** Aplomo 3, Resistencia 3

**Efecto:** El personaje es capaz de usar su furia para entrar en un estado mental conocido como *Berserkergang*. Este estilo es suplementario, es decir, puede usarse a la vez que una maniobra de cualquier otro estilo. Sin embargo, para ello debe dejarse llevar por la rabia, lo cual tiene sus riesgos, ya que en estado *Berserker* es incapaz de distinguir amigos de enemigos (salvo que supere una tirada de Aplomo + Compostura, la tirada puede hacerse como acción refleja cada turno). El personaje debe gastar un punto de Voluntad para entrar en *Berserker* y solo saldrá de él cuando

gaste otro punto de Voluntad, quede inconsciente o termine el combate.

El merito otorga el acceso a una serie de maniobras suplementarias, cada una de ellas es requisito de las siguientes.

• **Fuerza en la furia:** El *berserker* siempre va a tope, su cuerpo recompensa sus acciones temerarias con un incremento de fuerza y velocidad. El personaje gana un dado adicional cuando realiza Ataques Totales.

•• **Estallido de adrenalina:** El *berserker* ignora el dolor y los ataques de sus enemigos solo conducen a incrementar su locura, forzando al *berserker* a concentrar su rabia en ellos. El personaje obtiene un punto de Armadura contra ataques contundentes y letales.

••• **Rapidez inhumana:** Los enemigos del *berserker* se sorprenden de la velocidad y ferocidad que el personaje demuestra con sus acciones. El personaje obtiene 2 dados adicionales cuando usa Voluntad para evitar sufrir un ataque.

•••• **Ignorar la cara de la Muerte:** La furia del *berserker* se sobrepone a sus limitaciones físicas, llevándole a conseguir grandes proezas donde otros caerían derrotados por sus propias heridas. Una vez por combate, puede ignorar varios o todos los penalizadores por heridas durante un turno entero. Sin embargo, el *berserker* muestra un desprecio por su propia seguridad y su Defensa se verá reducida en la misma cantidad que los penalizadores por heridas que elimine. Si ya había usado su Defensa completa contra algún ataque en ese turno, no podrá usar esta maniobra. Tampoco podrá usarla en conjunto con otra maniobra que sacrifique su Defensa (como el Ataque total).

••••• **Bastardo de manos sangrientas:** El *berserker* es violento por naturaleza, su rabia le hace aplastar ojos, morder orejas y arrancar genitales. Todos sus ataques infligen heridas letales, sin importar el arma que use. El personaje debe sacrificar su Defensa cuando use esta maniobra, y si ya había usado su Defensa no podrá usar esta maniobra hasta su siguiente turno.

# MÉRITOS SOCIALES

## Afinidad animal (1 a 3)

*Animal affinity (Skinchangers)*

**Efecto:** A una especie en particular de animal nunca parece importunarle la presencia del personaje y reacciona de una forma claramente favorable cuando el personaje intenta interactuar con él. Cada punto en este merito añade un +1 a todas las tiradas sociales realizadas para influir o entender en el comportamiento del animal elegido.

## Aliados (1 a 5)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** Los aliados son personas deseosas de ayudar al personaje de vez en cuando. Quizá sean socios, amigos de conveniencia o gente que debe un favor al personaje. Cada círculo en este merito permite al personaje tener un aliado en un grupo social o profesional determinado. Así, el personaje puede tener Aliados (Policía) 2, Aliados (Criminales) 3 y Aliados (Ayuntamiento) 1, cada uno se adquiere por separado, ya sea durante la creación del personaje o durante el juego.

La cantidad de círculos en un grupo concreto indica el nivel de favores que puede pedir el personaje a ese grupo. Un punto señalara un favor menor, como quitar una multa de estacionamiento si su aliado es policía, o ver un artículo antes de que salga en el periódico si su aliado es un periodista. 3 círculos indican favores considerables como “hacer desaparecer” una licencia de obra en el ayuntamiento, o que los sindicatos adopten rápidamente una resolución de huelga. 5 círculos indican favores peligrosos o abiertamente criminales, como el sabotaje de un valor en Wall Street o las respuestas de un examen universitario.

Las peticiones que se le hagan a una organización tienen que ser acordes a su esfera de influencias. El narrador tiene la última palabra sobre que

favores pueden pedirse a los Aliados y/o si responderán más pronto o más tarde a la llamada del personaje.

Lógicamente los aliados son también personas que tienen una vida y no pueden estar las 24 horas del día dispuestos a ayudar al personaje, pedir favores a un aliado hace que el personaje adquiera cierta deuda con él, y es lógico y normal que un aliado al que el personaje ha pedido favores pueda requerir algo de él.

## Amigo (1 a 5)

*Friend (Requiem Chronicler's Guide)*

**Efecto:** El merito Aliados cubre a grupos de personas que pueden ayudar al personaje, el merito Mentor es alguien que enseña al personaje, mientras que el merito Criado es alguien subordinado. El merito Amigo sin embargo se refiere a una única persona que es un amigo del personaje, sin tener una relación de dependencia en ningún aspecto con él.

Este merito se subdivide en dos ramas para cada amigo, que son Poder y Confianza, pudiendo repartir los puntos comprados en Amigo para ambos valores. Los puntos en Poder representan su influencia y recursos, un punto es un escalón inferior al del propio personaje, 3 puntos es algo superior y 5 puntos representa un amigo que es mucho más poderoso que el personaje. La confianza es un indicador de la profundidad de la amistad, los puntos en Confianza se suman a cualquier tirada para convencer al amigo para que haga algo por el personaje.

## Arsenal (1 a 5)

*Armory (Banishers)*

**Requisito:** Recursos 3

**Efecto:** El personaje puede recurrir a su arsenal para abastecerse de armas y armadura. Este merito puede representar una larga colección de armas, la habilidad para recurrir a favores de armeros o tiendas de suministros de artes marciales.



Al seleccionar este merito debes escoger un descriptor como “Armas de dojo” o “Club de caza”. Esto restringirá el uso del merito al equipamiento habitualmente encontrado en ese lugar.

Cada circulo en este merito provee de 5 puntos de armas y armaduras. Esta reserva de puntos se utiliza para comprar el equipo del arsenal del personaje. El coste de las armas es igual a su valor de Daño y el de las armaduras igual a su valor de Defensa. Si una pieza de equipo es ilegal o especialmente restringida o rara añade 1 a su coste.

El personaje nunca puede adquirir una pieza de equipo si su coste es superior a los círculos en Arsenal del personaje +1. Las armas vienen siempre con un cargador dentro del arma de munición normal. El personaje puede comprar cargadores adicionales por 1 punto cada uno.

De una manera similar a otros meritos como Biblioteca, el merito Arsenal puede ser comprado de forma colectiva por 2 o más personajes quienes compartirán el acceso al arsenal.

Es importante recordar que este merito no incluye licencias para armas, al contrario que el merito Recursos, Arsenal proporciona armas y armaduras de una forma poco legal y el personaje o personajes que posean un arsenal pueden verse en serios problemas si la policía lo descubre.

## Beldad (2 o 4)

### *Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje es excepcionalmente atractivo según los patrones modernos, cuando entra en una habitación las miradas se dirigen hacia su persona y las conversaciones cesan. Con la versión de 2 puntos, el personaje consigue una bonificación de +1 a todas las tiradas de Presencia o Manipulación cuando intente servirse de su aspecto para entretener, convencer, distraer o engañar a otros.

Con 4 puntos, el aspecto del personaje es angelical y eleva el bono mencionado antes a +2.

Cuanto más atractivo sea el personaje más difícil le resultara pasar desapercibido en público.



## Condecoracion (1 a 5)

### *Decorated (Dogs of war)*

**Efecto:** El personaje ha recibido una mención militar por conducta meritoria de algún tipo. Si el personaje tiene que realizar una tirada social dentro del ámbito militar, sin importar si el personaje está sirviendo o no, obtendrá un bono igual a los círculos en este merito.

Este merito solo está disponible para personajes que han servido alguna vez en el ejército o han realizado actos especialmente notables para la sociedad, en cuyo caso deberán ser explicados al narrador.

Si el personaje tiene 2 o más círculos en Condecoracion, habrá recibido una condecoración especial:

- Corazón purpura (otorgado por recibir heridas letales en combate)
- Estrella de Plata

•••• Medalla de servicio distinguido

••••• Medalla de Honor (los que reciben esta condecoración deben ser saludados por el personal militar de cualquier rango, ya que son considerados héroes de guerra).

Los personajes que tienen una condecoración son vistos como personas honorables y de buen hacer por los militares y patriotas. Si el personaje comete pecados morales de nivel 5 o más bajos, y estos pecados trascienden al público, puede perder la condecoración y por tanto el merito.

## Conexion con el mercado negro (1 o 3)

*Fence (Banishers)*

**Requisito:** Callejeo 3

**Efecto:** No importa la localización del personaje, siempre es capaz de encontrar una manera de comprar y vender bienes robados a la comunidad criminal. El narrador deberá proporcionar libre acceso al personaje al mercado negro local. La versión de un punto se aplica a bienes robados que requieran Recursos 2 o menos para comprar, y la versión de 3 puntos incluye todos los demás bienes, mucho más caros y/o restrictivos.

## Contactos (1 a 5)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** Los contactos le aportan al personaje información sobre un área particular de conocimiento. Cada círculo en este merito representa un área o ámbito en el que el personaje tiene una red de conexiones de la que podrá sacar información. El merito debe desarrollarse para distintos grupos independientes como Policía, Periodistas, etc. Los contactos son básicamente una fuente de información, que responderán a una llamada telefónica o un correo electrónico. A diferencia de Aliados o Criado, los contactos no realizaran favores para el personaje más allá de proporcionarle información.

El narrador determina si la información que el personaje pretende conseguir de un grupo de contactos está disponible o no, o alternativamente puede pedir al personaje una tirada de Manipulación + Persuasión o Sociedad, dependiendo de la relación entre el personaje y las personas en cuestión, aplicando los modificadores que el narrador considere oportunos dependiendo de la información buscada por el personaje o de las posibles consecuencias de revelarla para el contacto.

## Criado (1 a 5)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje tiene un asistente, un ayudante, un sirviente forzado o un seguidor fanático en quien puede confiar. El personaje debe justificar como ha llegado a tener este compañero fiel, quizá le pague un sueldo para trabajar para él, quizá le deba la vida al personaje (o a alguien relacionado estrechamente con el personaje), podría ser víctima de un chantaje por parte del personaje, o cualquier otra cosa que se le ocurra.

Hay que recordar que aunque el criado está al servicio del personaje, no es un esclavo, tiene una vida y una forma de pensar propia que el personaje haría bien en respetar.

Cada adquisición de este merito garantiza a tu personaje un seguidor. Los círculos gastados en el rasgo indican el nivel de entrenamiento, una habilidad o una capacidad, así como la disponibilidad del criado. Un punto es un niño, un autómatas o un loco con capacidades y libertad de pensamiento limitadas. Dos círculos indican una persona normal y corriente (con una media de 2 en todos sus atributos y habilidades). 3 círculos representan un empleado capaz con una variedad de aptitudes a su disposición (algún rasgo del criado tendrá 3 círculos). 4 círculos representan a un valioso e irremplazable asistente (alguien con varios rasgos a nivel 4). Cinco círculos indican un seguidor extraordinario, con algún rasgo a 5 y

varios a 4 o es capaz de realizar hazañas sobrenaturales.

## Don de gentes (4)

*Savvy (The Danse Macabre)*

**Efecto:** El personaje tiene un talento innato para moverse en prácticamente cualquier círculo social. En una reunión social tratará con cualquier tema por extraño que le parezca y siempre parecerá una persona que cae bien a la gente. Resistirá los insultos y las insinuaciones con gracia, no se dejará persuadir con facilidad y buscará la forma de evadir aquellas situaciones embarazosas. Cualquier tirada social realizada en contra del personaje tiene un penalizador igual a la Astucia o a la Manipulación del personaje, la que sea inferior.



## Fama (1 a 5)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje es conocido en la sociedad saturada de medios de comunicación de hoy en día, posiblemente como artista, atleta, político u

otra clase de personalidad pública. Se le identifica a menudo y puede con frecuencia ser tratado como una estrella. Por otro lado, tiene dificultades para ir a sitios sin ser reconocido, y los medios de comunicación le vigilarán con atención. Cada círculo añade una bonificación de +1 a las tiradas de Sociedad de tu personaje (o, según donde se aplique, a las de Persuasión) entre aquellos a los que impresiona su estatus de celebridad. Lógicamente, cuanto más famoso es el personaje, más fácilmente se le reconocerá en público. El narrador debería aplicar el mismo modificador de +1 por círculo a una tirada general de percepción para ver si alguien en la calle lo reconoce. Un éxito excepcional indica que uno o más fans se acercarán a pedir un autógrafo, una foto o una charla.

## Gracia seductora (1 a 3)

*Seductive grace (Signs of the Moon)*

**Requisitos:** Destreza 3 y Expresión 2

**Efecto:** El personaje ha dominado los matices de la seducción a través de la destreza expresiva. Con miradas coquetas, palabras llenas de intención o hipnóticos movimientos llenos de elegancia al bailar el artista es capaz de suavizar a alguien para sugestionarle. El personaje puede sustraer su puntuación en este Mérito de la reserva de Astucia + Compostura para resistir los intentos de seducción (ver Mundo de Tinieblas página 72) cuando usa sus talentos para atraer o distraer a los espectadores.

## Inspiración (4)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Presencia 4

**Efecto:** El personaje es capaz de alentar a los demás en momentos de grandes apuros, renovando su valor y determinación ante la adversidad. Una vez en cada sesión de juego, el personaje puede exhortar a aquellos a su alrededor para que intensifiquen sus esfuerzos ante una gran presión o peligro. Haz una tirada de Presencia + Persuasión. Si la tirada tiene éxito,

cualquier individuo que ayude activamente a tu personaje y que este lo suficientemente cerca recupera un punto perdido de Voluntad. El personaje no puede utilizar este merito consigo mismo, y tampoco utilizarlo con las mismas personas más de una vez al día.

## Juerguista (1)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** Da igual en que ciudad o localidad se encuentre tu personaje, puede encontrar los mejores locales nocturnos con unas pocas palabras y un soborno oportuno. No hay gorila de discoteca que pueda mantenerte alejado de los mejores restaurantes o pubs.

## Lujo (2 o 4)

*Luxury (Seers of the throne)*

**Efecto:** El personaje vive rodeado de lujos, no importa cuántos sean sus recursos reales, en el pasado hizo algo que le proporcione el acceso a una vida llena de comodidades. Alguien paga sus cuentas allá donde va, siempre se desplaza en los mejores medios, come en los mejores restaurantes y solo se hospeda en hoteles del mas alto nivel. El personaje debe explicar el motivo por el cual selecciona este merito y el Narrador tiene la última palabra al respecto. El merito tiene dos versiones:

- Con la versión de 2 puntos, el personaje puede disponer de un crédito aproximado de unos 5 millones de dólares. Es el equivalente a tener Recursos 5. El personaje siempre vuela en Primera Clase, o en vuelo Chárter, siempre tiene un Ferrari (o similar) esperándole para llevarle donde guste, y ningún portero impedirá que entre al local de moda de la ciudad.

- La versión de 4 puntos proporciona una vida que fascina y asquea por igual a todo el mundo. El personaje tiene a su disposición helicópteros y jets para sus viajes, se codea con celebridades del mundo de la cultura y la política, y tiene un buen puñado de asistentes que están

deseosos de darle todo aquello que desee, dentro de lo legal (y a veces también dentro de lo ilegal).

**Desventaja:** Los lujos proporcionados por este merito no pertenecen al personaje, aunque pueda hacer uso de ellos. En realidad pertenecen a alguien, quien es el que paga las facturas. El personaje aunque lleva una vida envidiable, en realidad no controla lo que gasta, ni puede intentar sacar beneficio monetario personal de los bienes que maneja. Siempre hay algo que bloquea las transacciones, o está bajo la amenaza de perder el Merito. Asimismo, aunque puntualmente pueda invitar a sus amigos a probar un poco del lujo, no podrá permitirse mantener a otros personajes en su estilo de vida más allá de un par de días.

## Mentor (1 a 5)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** Este merito le da a tu personaje un amigo y maestro que le proporciona orientación y consejo. El mentor de tu personaje actúa por su bien, aunque el narrador determina exactamente como. Normalmente da su consejo, permitiendo que el personaje obtenga una guía en momentos difíciles. Un mentor también puede usar su influencia y habilidades para ayudar, aunque probablemente quiera ver a la persona a su cargo manejar las situaciones por su cuenta.

Un mentor puede abandonar cansado de un pupilo que constantemente le pide ayuda. También puede reclamar algo a cambio de su ayuda, lo que puede conducir a tu personaje a algunas situaciones interesantes.

El número de círculos adquiridos en este merito determina el poder relativo, el conocimiento y la experiencia del maestro.

## Navegador burocrático (2)

*Bureaucratic navigator (Asylum)*

**Efecto:** La burocracia tiene un patrón y el personaje sabe reconocerlo y puede seguirlo. Cuando se encuentra en un sistema burocrático concreto, como un hospital, una agencia

gubernamental o una corporación, el personaje sabe con quien hablar para obtener resultados, que reglas debe seguir obligatoriamente y cuales puede bordear o ignorar porque nadie presta atención. El personaje recibe un +2 a todas las tiradas Sociales y Mentales realizadas para navegar, manipular o trabajar con un sistema burocrático. Este merito no permite realizar cosas imposibles y el narrador deberá decidir qué puede hacer o no el personaje con este merito.



### Obstinado (3)

*Intractable (The Danse Macabre)*

**Efecto:** El personaje es vehemente en las reuniones sociales. Trata los temas con un tono de confianza que pocos se atreven a discutir. Cuando trata de persuadir a alguien de algo, pone su convicción en juego para que su objetivo no tenga dudas de que hace lo correcto. Una vez por sesión de juego, el personaje puede sumar sus círculos en Aplomo o en Compostura a una tirada social cualquiera.

### Porte de predador (2)

*Predator's Bearing (Changing breeds)*

**Efecto:** Algo en el personaje recuerda a los animales y a las personas a los depredadores que pueden cazarlos. Un humano siente un miedo primario que hace que contenga el aliento o se le erice el pelo en la nuca. Los animales se quedan sorprendidos y tensos, observando al personaje por el rabillo del ojo, listos para salir corriendo si el personaje se acerca.

Este merito suma +1 a toda tirada social que pueda beneficiar al personaje de tales reacciones (Intimidación, Persuasión, Expresión, etc.)

Este merito tiene una desventaja, y es que el personaje no puede sencillamente “apagar” este merito, y cualquier tirada social en la que la presencia depredadora del personaje pueda perjudicarlo recibirá un -1. La gente tenderá a evitar al personaje ya que algo en él les intimida y las personas estremecedoras reciben un escrutinio especial, lo que les impide mentir con facilidad.

Por último, hay que recordar que aunque el personaje pueda parecer un depredador para los animales, existen otros animales que son depredadores también, y a ellos no les afecta este merito, es más en varios casos se pueden producir confrontaciones. Las criaturas sobrenaturales no son afectadas por este merito.

### Posición (1 a 5)

*Mundo de tinieblas*

**Requisito:** Varía

**Efecto:** El personaje tiene prestigio, credenciales, autoridad o respeto en el seno de una organización, grupo, compañía o asociación. Puede que tenga una alta posición o título, o que simplemente sea respetado y honrado en el grupo y que por tanto se le otorgue cierta autoridad.

Cada adquisición de este merito va vinculada a un tipo de autoridad, ya sea una organización, sociedad o círculo. Por ejemplo, la policía, el ayuntamiento, criminales, sindicatos, bancos, una facultad, un hospital, etc. La posición representa los privilegios y libertades que el personaje se puede tomar dentro de los límites y

características de su grupo. Un policía con Posición 1 puede acceder a la celda de un sospechoso e interrogarlo mientras que uno con Posición 4 puede acceder al almacén de pruebas sin supervisión, o inmiscuirse en la investigación de una escena de un crimen sin que le hayan llamado.

Hay que recordar que los canales usados por el merito Posicion son siempre oficiales, un personaje policía con Posicion 2 puede servirse de un oficial de menor rango para investigar un caso, pero no podrá pedirle a ese oficial pasar por alto alguna evidencia o retrasar una investigación. Los favores personales requieren el uso del merito Aliados. Como siempre, este merito no garantiza la eficacia de la autoridad del personaje, ya que trabaja con personas que pueden tener sus propios problemas y motivaciones.

Algunos ejemplos de organizaciones en las que los personajes pueden tener Posicion:

- **Clero:** El personaje es un pastor autorizado, con acceso a gente y lugares tales como criminales acusados, pacientes de hospital, escenas de crímenes y accidentes y áreas restringidas en instituciones religiosas. Una posición en el Clero requiere al menos 1 punto en Academicismo y la especialidad Religión.

- **Diplomacia:** El personaje es un diplomático registrado de un país soberano. Si trabaja en un país extranjero tiene alojamiento gratuito, acceso a la embajada de su país e inmunidad ante procesamientos criminales en el extranjero. Tener tal Posicion requiere Política 2 y Persuasión 2.

- **Dirección de una empresa:** Un ejecutivo de bajo nivel tiene acceso a la mayoría de los recursos de la empresa, incluyendo tarjetas de crédito corporativas, vehículos, teléfonos móviles y equipamiento informático. Los altos ejecutivos (3+) tienen además de sueldos más cuantiosos, cuentas de gastos, poder para contratar y despedir y el acceso a figuras políticas o famosas.

- **Ejercito:** Un recluta tiene una paga mensual, permiso de armas y acceso a fuentes restringidas de información y equipamiento. Si

esta en activo recibe alojamiento, comida y asistencia sanitaria gratuita. Los oficiales de alto rango (3+) tienen unidades a su cargo, pueden requisar equipamiento militar y quizá promover insurrecciones en el extranjero.

- **Policía local:** Un oficial de patrulla tiene poderes legales para buscar, detener y arrestar, le está permitido llevar un arma todo el tiempo y tiene acceso a gran cantidad de datos de la ciudad. Los oficiales de mayor rango (3+) pueden iniciar investigaciones, colaborar con la policía del estado vecino y convocar a las brigadas de asalto urbano.

- **Sanidad:** El personaje esta licenciado en Medicina. Puede recetar, tiene acceso a documentos médicos y consigue entrar en áreas restringidas, tales como escenas de crimen y accidentes. **Requisito:** Medicina 2.

## Recursos (1 a 5)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** Este merito mide los recursos materiales del personaje, tanto posesiones como dinero. Todos los personajes que compren este merito deberán justificar la puntuación adquirida, ya sea por su trabajo u otros ingresos. El número de círculos indica el grado de riqueza disponible para tu personaje.

- -> 500€ al mes y activos valorados en 1000€
- -> 1000€ al mes y activos valorados en 5000€
- -> 2000€ al mes y activos valorados en 10000€
- -> 10000€ al mes y activos valorados en 50000€
- -> 50000€ al mes y activos valorados en 500000€

## Relacion (1 a 5)

*Relationship (Mage Chronicler's guide)*

**Efecto:** El personaje tiene una relación reciproca con un Pnj, basada en los sentimientos que tiene hacia ese Pnj. Cuantos más puntos invierta el personaje en este Merito, más significativa es la relación para él.

La relación no tiene por qué ser positiva, puede ser la ex mujer del personaje, a la que tiene que ver cada semana porque tiene la custodia compartida de sus hijos, aunque el amor se torno en amargura hace mucho tiempo la relación sigue ahí y puede ser importante. El personaje también puede tener fuertes sentimientos por su hijo adolescente, rebelde y conflictivo, pero que sigue siendo el centro de su mundo.

Cada relación requiere un Merito independiente, y el Narrador puede reducir o eliminar el Merito si el personaje no dedica el tiempo suficiente como para justificar la importancia que tiene para el esa relación.

Una vez por escena, el personaje puede añadir los círculos en el Merito Relacion a una tirada cualquiera, siempre y cuando pueda justificar de forma racional el motivo por el que la relación debería ayudarle. Asimismo también obtiene el bono en cualquier tirada que tenga que ver con la relación o con el Pnj con el que la tiene. El narrador siempre puede vetar el bono obtenido por este Merito si no cree justos los motivos para pedirlo.

Las relaciones son reciprocas, y complicadas. El Pnj con el que el personaje tiene la relación obtiene los mismos bonos que el personaje. Además, es probable que ese Pnj quiera mantener el contacto con el personaje, pasar tiempo con el, etc.

## Socialmente pequeño (2)

*Socially small (Skinchangers)*

**Efecto:** El personaje es fácilmente ignorado por el resto de la sociedad, ya sea por su naturaleza cuidadosa o por haber nacido con una presencia anodina. No significa que sea fácilmente olvidable, pero socialmente sus opiniones tienden a ser ignoradas o no tenidas en consideración y en muchos casos su apariencia es poco amenazadora.

El personaje obtiene un +1 a sus tiradas de Subterfugio y Sigilo, debido a que la gente no presta atención ni a sus mentiras ni a sus

acciones. A discreción del narrador, otras habilidades como Callejeo o Política pueden ser beneficiadas de este merito, ya que a veces es una ventaja pasar desapercibido.

Lógicamente este merito tiene su contrapunto, y es que aunque el personaje intente llamar la atención difícilmente lo conseguirá, si pide a gritos que le atienda un camarero, otros gritaran más alto que el, nadie se tomara en serio sus amenazas, etc. Esto conlleva un -1 a las tiradas de Expresión, Intimidación y Sociedad así como a otras situaciones que el narrador considere oportuno.



## Tácticas de unidades pequeñas (3)

*Small unit tactics (Dogs of war)*

**Requisitos:** Manipulación 3 y Persuasión 3 con especialidad en Liderazgo



**Efecto:** El personaje está familiarizado con la aplicación táctica de la fuerza por una unidad pequeña. El personaje debe estar al mando de esa unidad en cuestión para beneficiarla de su liderazgo táctico. Cuando el personaje conduzca una maniobra táctica a su unidad como un ataque por el flanco, un fuego de cobertura o se encuentren en un combate de corto alcance (por ejemplo) en cualquier turno puede gastar un punto de Voluntad para tirar Manipulación + Persuasión como acción refleja. Si logra al menos un éxito, el bono obtenido por el punto de Voluntad (+3) se aplicara a toda su unidad durante el resto del turno. Cualquier miembro del pelotón puede gastar adicionalmente su propia Voluntad para obtener aun más beneficios.

## MÉRITOS

## SOBRENATURALES

## MÉRITOS PSÍQUICOS

Los poderes psíquicos, para nuestro propósito, se dividen a grandes rasgos en cuatro grandes categorías:

- **Médium:** Incluye todos los poderes que permiten a un psíquico servir como conducto para lo que parece ser una entidad o fuerza externa.
- **Percepción Extra Sensorial (PES):** Incluye todos los poderes que permiten a un psíquico percibir cosas fuera del rango de los cinco sentidos.
- **Psicoquinesia:** Incluye todos los poderes que permiten a un psíquico afectar la materia, los seres vivos e incluso la energía mediante el poder de su mente.
- **Telepatía:** Incluye todos los poderes que permiten a un psíquico interactuar su mente con la de otro ser vivo.

Esta división es principalmente organizativa, y nada impide a un personaje tener Méritos en distintas categorías, siempre que el Narrador lo apruebe. Todos los poderes psíquicos se

describen mecánicamente como Méritos psíquicos. Algunos tienen rangos de distintos círculos, representando los noveles superiores una mayor potencia. Otros simplemente modifican poderes relacionados, dándole al Psíquico nuevas formas de usar sus habilidades ya existentes. Muchos de los méritos descritos tienen también prerequisites, normalmente otros poderes más comunes dentro de la misma categoría.

Generalmente, los Méritos psíquicos deberían estar disponibles sólo durante la creación del personaje, y no debieran poderse adquirir durante el juego mediante la experiencia. Aún así, el Narrador puede decidir permitirle a los jugadores adquirir Méritos psíquicos adicionales según su coste normal para representar la evolución de un personaje hacia nuevas áreas de desarrollo mental. O los Narradores pueden permitir a los jugadores de personajes psíquicos o incluso de personas ordinarias adquirir Méritos psíquicos como respuesta a sucesos milagrosos o trágicos para el personaje, como la exposición a extraños productos químicos o fenómenos sobrenaturales que despierten habilidades latentes. Sea como fuere, los personajes nunca debieran adquirir Méritos psíquicos sin la aprobación del Narrador.

### Opciones

Algunos Méritos incluyen un listado de "Opciones," que son versiones alternativas de un poder que lo limitan de algún modo, como una versión opcional de Precognición que pueda usarse sólo con un foco como las cartas del Tarot o una bola de cristal. Si un jugador escoge una de estas variantes opcionales, gana uno o más dados de bonificación en todos los intentos de usar el poder limitado. *A menos que se diga lo contrario, todas las opciones otorgan una bonificación de +1 a los usos del poder.* Así pues, una adivina que use cartas de Tarot recibe una bonificación de +1 a cualesquiera intentos de adivinación, pero no es capaz de usar sus poderes de adivinación sin las cartas del Tarot. En algunos casos, puede aplicarse

más de una opción a un poder concreto, o una misma opción puede adquirirse más de una vez. En otros casos, habrá opciones que se excluyan entre sí. Deberá usarse el sentido común para permitir la combinación de opciones.



### **Defenderse de los poderes psíquicos**

Los poderes psíquicos que afectan a otros seres generalmente tienen algún tipo de Rasgo de Resistencia asociado con ellos. Si los efectos de un poder son binarios – esto es, o bien funcionan o bien no – entonces éste se ve sujeto a una tirada enfrentada (con una tirada por parte del objetivo de Atributo de Resistencia + cualquier Ventaja Sobrenatural aplicable, como Potencia de Sangre, Gnosis o Instinto Primario). Si los efectos de un poder se miden en grados de éxito, como el daño en un combate, la tirada se ve sujeta a una penalización de dados.

La mayoría de las veces, se resta la Defensa a los ataques dirigidos que pueden esquivarse, Resistencia de los efectos psíquicos que alteran el cuerpo físico de un objetivo, Compostura de los efectos que manipulan sus emociones, y Aplomo de los efectos que buscan controlar su mente. Un personaje defendiéndose de un ataque de alteración mental (pero no de un ataque psíquico que afecte su cuerpo) puede optar por una Defensa Mental Desaforada, que es un esfuerzo determinado a resistirse a los efectos de un poder dirigido en su contra, usando para ello toda su voluntad consciente. Este esfuerzo dobla su

Aplomo o Compostura (la que sea que se resta de la reserva de dados del psíquico), pero el objetivo no puede realizar ninguna otra acción a parte de moverse a un máximo de su Velocidad por turno. Una Defensa Mental Desaforada no puede realizarse si el objetivo ya ha realizado una acción en ese turno. Debe considerarse este esfuerzo como una forma mental de esquivar un ataque físico.

### **Poderes de concentración**

Algunos poderes requieren concentración para poder usarse. Mientras un psíquico se concentre completamente en mantener un efecto, éste no puede realizar ninguna otra acción salvo el simple movimiento (hasta un máximo de su Velocidad por turno; no puede correr), y pierde su Defensa contra ataques a distancia. Si el personaje resulta herido o afectado de algún modo que pueda romperse su concentración, como con un ruido repentino o una discusión entre terceros dentro de una habitación, el jugador deberá hacer una tirada con éxito de Aplomo + Compostura para que el personaje mantenga la concentración.

### **Estados de trance**

Algunos poderes requieren que un psíquico entre en un estado de trance antes de poderse usar. Tales efectos detallan en su descripción si un trance es necesario. Mientras un psíquico se encuentre en trance, tiene un –5 a todas las tiradas de Percepción, pierde su Defensa contra ataques, aunque puede buscar cobertura para ataques a distancia. Si el Psíquico falla en una tirada de Percepción para detectar alguien que se le acerque, puede ser objeto incluso de un Golpe Mortal (*ver Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 150*). A menos que un psíquico finalice un trance de forma prematura, los efectos duran una escena, o tantas horas como el valor menor de Resistencia o Aplomo del psíquico con un éxito excepcional.

### **Entrar en trance**

**Reserva de Dados:** Compostura + Astucia + equipo

**Acción:** Extendida (10 éxitos; una tirada por turno como acción completa)

**Equipo sugerido:** Estera de yoga (+1), rosarios de plegarias (+1), música de meditación o cintas de relajación (+2), sala de meditación (+3)

**Posibles penalizadores:** Entorno incómodo (-1), niños cerca (-1), ruidos altos (-1), carencia de comida (-1 a -3), estar en peligro o en un combate (-3 a -5)

### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje falla en su intento de entrar en trance y no puede volver a intentarlo hasta la próxima escena.

**Fallo:** No se han acumulado éxitos en el último intento, pero puede hacerse otra tirada en el siguiente turno. El esfuerzo puede ser del todo imposible si el tiempo o las condiciones no lo permiten.

**Éxito:** Se acumulan más éxitos para lograr el objetivo, y, si se alcanza el número necesario, el personaje entra en estado de trance.

**Éxito Extraordinario:** Se obtienen cinco éxitos además de los 10 necesarios. El personaje entra tan fácilmente en estado de trance que el jugador obtiene una bonificación de +1 a cualesquiera poderes psíquicos que use durante la sesión.

### **El Efecto Oveja-Cabra**

Las ramificaciones del efecto oveja-cabra son más importantes de lo que los parapsicólogos imaginan. No sólo los escépticos fervientes con habilidades psíquicas latentes obtienen unos resultados anormalmente bajos en los test psi, sino que la presencia de tales escépticos puede inhibir la actuación de psíquicos activos. Este efecto se representa de varios modos. Muchos escépticos, especialmente científicos y desenmascaradores profesionales, pueden poseer el Mérito *“Tomás Incrédulo”* (ver Otros Méritos Psíquicos). Este Rasgo lo poseen personas con poderes psíquicos latentes, pero que rechazan inherentemente la posibilidad que tales poderes existan. El resultado de esta dicotomía es una especie de “retroalimentación” psíquica, que impide que cualquier psíquico cercano pueda usar

sus capacidades. Cada escéptico inflige una penalización acumulativa de -2 a todos los intentos de emplear poderes psíquicos. En algunos individuos, esta dicotomía es aún más pronunciada y está representada por el Mérito *“Anti-Psi”* (ver Otros Méritos Psíquicos), que automáticamente reduce cualquier intento de un psíquico de emplear sus poderes a una tirada desesperada.

En general, el efecto oveja-cabra impone una limitación social al uso activo de los poderes psíquicos. Cuando un psíquico usa abiertamente cualquier poder en presencia de la gente ordinaria, particularmente en un contexto social en que la aplicación está claramente fuera de lugar (un laboratorio, una convención de profesores de física, una iglesia fundamentalista), el psíquico sufre una penalización determinada por la situación. Esta penalización no se aplica si el psíquico usa un poder sutil de un modo discreto, como emplear telepatía sobre otro estudiante.

Más bien, las limitaciones sociales impuestas por el efecto cabra-oveja, solo suelen aplicarse si el psíquico emplea un poder extremadamente obvio (como telequinesia o piroquinesia) o si afirma abiertamente que emplea habilidades paranormales (un telépata que afirma en público poder leer mentes, retando a la práctica a los presentes a probar que su afirmación es falsa).

El resultado práctico del efecto oveja-cabra es que es extremadamente difícil para los psíquicos demostrar la existencia de sus poderes en cualquier ambiente en que esos poderes se pongan abiertamente en duda. Así, una lectora de manos de feria apenas sufre penalizadores, pues probablemente sus poderes sólo serán observados por poca gente, y cualquier escéptico probablemente adscribirá lo que ocurra a la suerte o a trucos. En cambio, un psíquico que trate de demostrar la existencia de telequinesia en un laboratorio ante un grupo de investigadores cínicos que intentan activamente desacreditar sus afirmaciones.

Los factores que penalizan las habilidades de un psíquico, se listan a continuación.

## Modificadores sugeridos

### Modificador Testigos

**0** El fenómeno psíquico se realiza como una sesión de espiritismo, un espectáculo de magia de salón o una situación similar en que se esperan fenómenos extraños.

**0** Ninguno de los testigos ha recibido una educación lo suficientemente buena, y la mayoría son bastante supersticiosos.

**-1** El fenómeno psíquico se realiza ante más de cinco personas.

**-1** Todos los testigos han recibido una educación relativamente buena y son bastante racionales.

**-2** El fenómeno psíquico se realiza ante más de veinte personas.

**-2** Por cada *Tomás Incrédulo* presente (ver Otros Méritos Psíquicos).

**-3** El fenómeno psíquico se realiza ante más de cien personas.

**-3** El fenómeno psíquico se realiza en un ambiente donde los presentes piensan de un modo altamente racional, como una clase de la universidad o un laboratorio.

**-5** El fenómeno psíquico es televisado y retransmitido a un gran territorio.

**-5** El fenómeno psíquico se realiza ante científicos o desacreditadores que buscan activamente cualquier señal de trucos o engaños.

Para acabar de rematarlo, el efecto oveja-cabra predispone fuertemente a los escépticos a ver cualquier supuesto fenómeno psíquico como un fraude o un truco. Cuando un psíquico proclama abiertamente sus intenciones de usar un poder psíquico y sufre un fallo dramático en el intento, cualquier escéptico desarrollará una animadversión media hacia el psíquico. Según la personalidad del escéptico, éste puede quedar absolutamente convencido que el psíquico es un fraude, incluso hasta el punto de negarse a reconocer efectos paranormales evidentes que el psíquico sea capaz de crear a continuación, insistiendo que son el resultado de trucos. Un psíquico sufre una penalización de -2 a todas las tiradas Sociales con escépticos durante el resto de la escena en que sufre un fallo dramático.

## MÉRITOS DE MÉDIUM

Un médium es un psíquico capaz de usar su propio cuerpo como receptáculo para adquirir conocimiento inconsciente o para interactuar con entidades espirituales. La mayoría de parapsicólogos señalan que las habilidades de los médium son la prueba de otros planos de existencia – fantasmas, vidas pasadas, incluso el Inconsciente Universal. Unos pocos parapsicólogos, sin embargo, rechazan estas teorías como científicamente indemostrables, y argumentan que un médium es simplemente un clarividente que no es consciente de que la fuente de sus conocimientos y habilidades yace en su propio subconsciente. Es incluso posible definir las habilidades de un médium en términos de mente y de alma. La primera sucede como resultado del pensamiento consciente e inconsciente entrando en contacto con los mismos de fantasmas y espíritus, entidades más allá de la forma física. El segundo tipo de poderes de médium implica un vínculo directo entre las almas de un psíquico y las de una entidad, alcanzado normalmente con medios religiosos o rituales. Este documento define el primer tipos de médium: los que poseen Méritos Psíquicos, con sus poderes derivados de la mente.



## Canalización (3)

*Channeling (Second Sight)*

**Requisitos:** Invocación Fantasmal para la Canalización Espiritual, Ninguno para la Canalización de Cayce o la Canalización de Vidas Pasadas.

**Efecto:** La Canalización representa la capacidad de un psíquico para obtener de forma paranormal habilidades que normalmente no posee. Hay otras formas distintas de canalización: la Canalización de Cayce, cuando el psíquico intenta acceder al Inconsciente Universal para obtener el conocimiento que busca; la Canalización de Vidas Pasadas, con la que accede a los talentos que poseyó en una vida pasada; y la Canalización Espiritual, con la que un psíquico le permite a un fantasma que posea su cuerpo y le dé acceso a su sabiduría. Las tres versiones están agrupadas porque los efectos mecánicos son los mismos. El psíquico debe antes entrar en un trance antes de poder canalizar las nuevas habilidades (ver Méritos Psíquicos). Las habilidades obtenidas duran hasta que el psíquico no vuelva a dormir, o hasta que haga otra canalización.

### Canalización de Cayce:

Con esta técnica (llamada así por Edgar Cayce), el psíquico entra en un estado de trance en el que puede acceder al Inconsciente Universal, la suma total del conocimiento humano acumulado. Teóricamente, todo lo que alguna vez se ha sabido puede volverse a descubrir mediante este poder. Pocos psíquicos modernos tienen poderes equiparables a los de Edgar Cayce, y son incapaces de usar sus técnicas al máximo de sus posibilidades. Sólo la Canalización de Cayce no basta para aprender detalles secretos o personales de personas y lugares lejos de las inmediaciones del psíquico. La clarividencia y la precognición son más útiles a estos efectos, y Cayce también estaba versado en el uso de estos poderes. Finalmente, mientras que la Canalización de Cayce puede potencialmente darle a un

psíquico acceso a cualquier conocimiento empírico, la Canalización de Cayce no permite adquirir talentos que requieran entrenamiento físico (p. e., las Habilidades Físicas).

Un psíquico puede ser capaz de usar este poder para identificar una espada concreta como una katana japonesa del siglo XV, pero no podría usar el poder para adquirir pericia alguna en la forja. Los círculos de Habilidad adquiridos mediante este poder ocupan el lugar de cualesquiera círculos que el personaje ya poseyera. Así pues, si un jugador desea aumentar la Habilidad de su personaje por encima de su valor actual, debe obtener más éxitos que círculos tenga en la Habilidad.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Inteligencia + Ocultismo

**Acción:** Instantánea; aunque el psíquico debe antes entrar en trance.

#### Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** El psíquico queda atrapado durante horas en su estado de trance mientras contempla los infinitos misterios del Inconsciente Universal. Despertar requiere un número de éxitos en una tirada extendida de Inteligencia + Aplomo igual a la suma de la Resistencia + Compostura del psíquico, con cada tirada representando una hora de tiempo. Además, el psíquico es incapaz de usar este Mérito hasta que no pasen 24 horas.

**Fallo:** El esfuerzo no tiene éxito.

**Éxito:** Cada éxito se convierte en un círculo de una sola Habilidad Mental o Social escogida por el jugador. El número de éxitos debe exceder los círculos que el personaje tenga en ese momento, para poder obtener algún beneficio de este poder. El nuevo valor dura hasta que el psíquico vuelva a dormir o a usar de nuevo este poder.

**Éxito excepcional:** Además de los beneficios obtenidos con los éxitos adicionales, el psíquico recibe un poco de conocimiento útil que le llega aleatoriamente desde el Inconsciente Universal, aunque el significado último de esta información no tiene porqué estar claro inmediatamente. Si los éxitos superan a los cinco, los obtenidos de

más pueden asignarse a cualquier otra Habilidad Mental o Social a elección del personaje.



### Canalización de Vidas Pasadas:

El psíquico tiene una conciencia preternatural de sus encarnaciones anteriores. Tras entrar en un estado de trance, puede invocar la experiencia vital colectiva de sus vidas anteriores, uniéndola con su propia personalidad. Aunque cada uno puede llegar a tener incontables vidas pasadas, cuanto más recientes son tanto más difíciles es canalizarlas. La mayoría de vidas que se pueden canalizar son de eras primitivas, por lo que este Mérito no puede usarse para acceder a habilidades que requieran una educación moderna. Mecánicamente hablando, la Canalización de Vidas Pasadas no puede usarse para obtener Habilidades Mentales.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Compostura + Ocultismo

**Acción:** Instantánea; aunque el psíquico debe antes entrar en trance

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico asume la personalidad de una vida anterior. Manifiesta una nueva personalidad y un nuevo trasfondo asignados por el Narrador durante el resto de la escena, incluyendo unas nuevas Virtud y Vicio. Puede (o no) conservar la capacidad de hablar su lengua normal, y no tiene conocimiento de cuáles son sus amigos, su situación actual, ni, de hecho, nada relacionado con la vida moderna, viéndolo todo con los ojos de un centurión romano, un cortesano de la época de Luis XIV, el propietario de una plantación en el Misisipí durante la Guerra de Civil Americana, o cualquier otra cosa en la que pueda pensar el Narrador.

**Fallo:** La regresión de vidas pasadas no tiene éxito.

**Éxito:** Cada éxito se convierte en un círculo de una sola Habilidad Física o Social escogida por el jugador. El número de éxitos debe exceder los círculos que el personaje tenga en ese momento, para poder obtener algún beneficio de este poder. El nuevo valor dura hasta que el psíquico vuelva a dormir o a usar de nuevo este poder.

**Éxito excepcional:** Además de los beneficios obtenidos con los éxitos adicionales, el psíquico puede acceder a las memorias personales de la vida pasada con la que comparte el cuerpo. Los nuevos recuerdos se pierden al finalizar los efectos del poder. Si los éxitos superan los cinco, los obtenidos de más pueden asignarse a cualquier otra Habilidad Física o Social a elección del personaje.

### Canalización Espiritual:

Un médium usa este poder para entrar en comunión con los muertos para invocar el espíritu de un fantasma capaz de proporcionarle las habilidades que necesita. Tras entrar en el trance necesario, el médium invita a su cuerpo a un fantasma con las habilidades que necesita. La Canalización Espiritual también la usan los médium profesionales para permitir a los fantasmas comunicarse directamente con sus seres queridos. La debilidad de la Canalización Espiritual es que los fantasmas normalmente

carecen de la capacidad de interactuar de forma normal con los vivos. La Canalización Espiritual no se puede usar para obtener círculos en Habilidades Sociales.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Aplomo + Ocultismo

**Acción:** Instantánea; aunque el psíquico debe antes entrar en trance

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El fantasma invocado es instintivamente hostil al psíquico, o el efecto invoca una entidad distinta y más malévola. El espíritu hostil puede tener éxito automáticamente en una tirada para poseer al psíquico (ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 189).

**Fallo:** El médium no tiene éxito.

**Éxito:** Cada éxito se convierte en un círculo de una sola Habilidad Física o Mental escogida por el jugador. El número de éxitos debe exceder los círculos que el personaje tenga en ese momento, para poder obtener algún beneficio de este poder. El nuevo valor dura hasta que el psíquico vuelva a dormir o a usar de nuevo este poder.

**Éxito excepcional:** Además de los beneficios obtenidos con los éxitos adicionales, el psíquico puede acceder a los recuerdos personales del fantasma con quien comparte el cuerpo. Si los éxitos superan a los cinco, los obtenidos de más pueden asignarse a cualquier otra Habilidad Física o Mental a elección del personaje.

## Escritura Automática (2)

*Automatic writing (Second Sight)*

**Efecto:** La Escritura Automática le permite a un médium acceder a una fuente paranormal de conocimiento por medios indirectos. Los médium no están de acuerdo en si entran en comunión con espíritus o con el Inconsciente Universal, o si simplemente usan su clarividencia. Sea como fuere, los efectos mecánicos son los mismos. El psíquico debe antes entrar en estado de trance (ver Méritos Psíquicos). Mientras lo hace, dibuja también al azar en un papel, normalmente siguiendo un patrón en espiral. En cuanto se

afianza el trance, su escritura se vuelve menos aleatoria, y hace dibujos simbólicos de cualesquiera que sean las preguntas que desea realizar. Continúa dibujando hasta que finaliza en trance (normalmente toda una escena a menos que alguien lo interrumpa), momento en el que suele verse rodeado de dibujos crudamente garabateados que pueden dirigirla hacia lo que sea que quiere encontrar. La fuente precisa de este conocimiento queda a discreción del Narrador, pero si un psíquico posee los Méritos de Canalización o Clarividencia, éstos pueden otorgar un +2 a los intentos de escritura.

**Coste:** Ninguno

**Reserva de Datos:** Compostura + Pericias

**Acción:** Instantánea; aunque el psíquico debe entrar primero en estado de trance

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** Los dibujos del psíquico contienen información falsa o equívoca. El Narrador debiera hacer todas las tiradas de oportunidad del jugador.

**Fallo:** Falla el intento de realizar escritura automática.

**Éxito:** Los dibujos del psíquico contienen pistas vitales a cualquiera que sea el misterio que pretende resolver.

**Éxito excepcional:** Los dibujos son particularmente claros, dando un modificador de +1 a cualesquiera tiradas posteriores de Investigación sobre el asunto.

Equipo sugerido: Cualquier objeto que tenga una fuerte conexión con el objetivo sobre el que el psíquico busca información (+1 a +3, dependiendo de la fuerza de la conexión).

## Invocación Fantasma (3)

*Ghost calling (Second Sight)*

**Efecto:** El médium es capaz de algo más que simplemente percibir a los muertos; puede invocarlos a su presencia e incluso ayudarlos a cruzar al mundo físico. Un médium con suficiente talento puede invocar a un fantasma y hacerlo llegar adonde se encuentre. Al hacerlo, también

puede ayudar a la entidad a “cruzar,” ayudándole a manifestarse en el mundo físico o a usar otros poderes que afecten el mundo material. Los médium que posean este Mérito además de la Proyección Astral (ver Méritos de PES) tienen la opción de interactuar físicamente con fantasmas y otros seres en Crepúsculo con el gasto de un punto de Voluntad. La Invocación Fantasmal puede sólo invocar fantasmas; los otros seres sobrenaturales existentes en Crepúsculo no se ven afectados. Debe hacerse una tirada de Astucia + Ocultismo para que el personaje haga contacto espiritual con un fantasma existente. No todas las personas muertas continúan existiendo como fantasmas, y pocos fantasmas perduran más de unas pocas décadas tras su defunción. Si un fantasma todavía existe, el psíquico puede contactar con él dondequiera que se encuentre. En cuanto se ha formado la conexión, se considera al médium como un ancla temporal para el fantasma, y éste puede ir a su encuentro desde dondequiera que esté. Si el fantasma no quiere ir a donde se encuentra el médium, puede intentar obligarlo a atender obteniendo éxito en una tirada de Presencia + Ocultismo contra la Resistencia del fantasma en una acción enfrentada. Tanto si el fantasma va voluntariamente como si no, no es necesario que el fantasma gaste un punto de Voluntad para viajar a su nueva ancla. Un médium no puede controlar un fantasma en modo alguno. Un personaje con este Mérito no puede detectar fantasmas automáticamente a no ser que tenga también el Mérito de Visión Fantasmal.

Cuando un médium forma una conexión psíquica con un fantasma, el médium continúa siendo el ancla del fantasma durante el resto de la escena. Si el médium intenta cortar la conexión antes, debe obtener éxito en una tirada enfrentada de Astucia + Ocultismo contra el Poder del fantasma, a no ser que el fantasma consienta en el corte. Cuando un médium ya no sirve como ancla, un fantasma retorna automáticamente a dondequiera que se encontrara antes de la invocación. Romper la conexión psíquica no daña al fantasma en modo alguno.

Mientras una conexión está activa, se considera que un médium es un ancla a todos los efectos. Así pues, el fantasma puede manifestarse en la cercanía del médium sin necesidad de hacer ninguna tirada. Un médium puede poner en serio peligro si no sabe con qué tipo de fantasma está tratando.



**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Astucia + Ocultismo contra la Resistencia de un fantasma que no dé sea que el médium se convierta en su ancla temporal (la resistencia es reflexiva). Presencia + Ocultismo contra la Resistencia de un fantasma que no quiere ser invocado a la presencia del médium.

**Acción:** Enfrentada

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** Se forma una conexión psíquica con alguna entidad distinta del fantasma que se busca. El médium puede ser incapaz de cortar la conexión, o puede incluso convertirse en el ancla permanente de un fantasma hostil.

**Fallo:** Se falla al intentar obtener más éxito que el fantasma. El intento de contactar o invocar no tiene éxito.



**Éxito:** En una tirada de contacto, el médium obtiene más éxitos que los del fantasma. Se considera al médium un ancla durante el resto de la escena, a no ser que el efecto finalice antes. En una tirada de invocación, se obliga al fantasma a ir adonde se encuentre el médium.

**Éxito excepcional:** En una tirada de contacto, el jugador obtiene cinco o más éxitos que los obtenidos por el fantasma. El médium gana una bonificación de +2 en todas las tiradas de sus tratos con el fantasma durante el resto de la escena.

#### **Modificadores Situación**

**+1** por persona adicional (máx. +3) El médium intenta invocar a un fantasma durante una sesión espiritista en la que lo ayudan Creyentes (ver Otros Méritos Psíquicos). Durante una sesión espiritista, se considera a los seres queridos de un fantasma creyentes, a menos que rechacen categóricamente la posibilidad de la vida tras la muerte.

**+1** El médium ha invocado a este fantasma concreto con anterioridad.

**+1** El médium tiene algún objeto o persona (distinto a un ancla) importante para el fantasma en vida.

**+3** El médium posee otro ancla del fantasma que quiere invocar.

**-1** Por cada 50 años que el fantasma lleve muerto.

**Opción: [Médium Espiritista]:** El médium puede interactuar con los muertos sólo en el contexto de una sesión espiritista. Para poder utilizar este poder, deben asistirlo una o más personas. El médium obtiene una bonificación de dados igual al número total de creyentes en una sesión espiritista, hasta un máximo de +5.

## **Vision Fantasmal (4)**

### *Death sight (Second Sight)*

**Efecto:** El médium puede ver personas muertas. El psíquico puede percibir y comunicarse con cualquier fantasma con el que se encuentre. El poder permite sólo la percepción de, y la comunicación con, fantasmas que estén en

Crepúsculo – fantasmas atados al mundo material y no a ningún otro mundo extraterreno. Este poder no tiene la capacidad de contactar con espíritus del Reino Sombrío que han entrado en el mundo material y que existen en el Crepúsculo. Este Mérito no permite que el psíquico ayude a los fantasmas a manifestarse en el mundo físico (que requiere el Mérito de Invocación Fantasmal). La mayoría de fantasmas se dan cuenta instintivamente cuando un mortal puede percibirlos, y los psíquicos que poseen este poder a menudo se ven abrumados por las peticiones de seres desesperados buscando su ayuda para resolver sus asuntos terrenales.

Un personaje que tenga el Mérito de Aliado Fantasma puede adquirir una versión limitada de Visión Fantasmal que le permita ver y comunicarse con su aliado incrementando el coste normal del Mérito de Aliado Fantasma (ver Otros Méritos Psíquicos).

**Coste:** Ninguno para sentir la presencia de fantasmas. Un punto de Voluntad para iniciar la comunicación con ellos.

**Reserva de Datos:** Astucia + Compostura

**Acción:** Reflexiva

#### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El médium es incapaz de usar su Mérito durante el resto de la escena. Por otro lado, puede sufrir visiones terribles de algún infernal inframundo, infligiendo una penalización de -2 a todas las acciones durante el resto de la escena.

**Fallo:** El intento de activar Visión Fantasmal no tiene éxito.

**Éxito:** El personaje puede percibir y comunicarse con cualquier fantasma en su cercanía durante el resto de la escena. Sin embargo, tales fantasmas permanecen intangibles.

**Éxito excepcional:** El médium gana una bonificación de +2 a todas las tiradas que haga para tratar con fantasmas durante el resto de la escena.

**Opción [Visión Fantasmal Permanente]:** La habilidad del médium de ver a los muertos está siempre activa. El estrés de estar constantemente

rodeado de seres espectrales inflige un trastorno mental moderado, como Depresión, Fobia, Irracionalidad o Rechazo. El jugador sigue teniendo que tirar Astucia + Compostura para comunicarse con los fantasmas, pero con esta opción dichas tiradas son con una bonificación de +3.



## MÉRITOS DE PES

### (Percepción

### Extrasensorial)

Los Méritos de PES le permiten a un psíquico percibir cosas que yacen más allá de los sentidos mundanos de la gente normal. La forma más común de PES le permite a uno observar acontecimientos que suceden lejos. Otros poderes le permiten a un vidente extender sus sentidos hacia el tiempo en lugar del espacio, observando el pasado de los objetos o el futuro de las

personas. A las personas que desarrollan Méritos de PES a menudo se les llama clarividentes o videntes.

**Nota:** Algunos efectos sobrenaturales pueden hacer que sea más difícil usar un Mérito de PES para averiguar algo sobre un objetivo concreto. Por ejemplo, un Mérito o poder de Ocultación de un mago impone una penalización en dados igual a su valor en círculos a cualesquiera intentos psíquicos de localizar u observar al mago mediante la clarividencia, la pre- o la postcognición o mediante la psicometría. Por otro lado, a discreción del Narrador, tales efectos sobrenaturales no impiden observar la localización del mago, pero el mago fallaría inmediatamente en su intento de percibir al personaje oculto durante la escena actual.

## Clarividencia (3)

*Clairvoyance (Second sight)*

**Efecto:** Cuando la mayoría de personas habla de la PES, en realidad se refieren a la clarividencia – el poder de percibir cosas más allá del alcance normal de los sentidos humanos.

La forma habitual de clarividencia le permite a un vidente proyectar todos sus sentidos a un lugar lejano, observando lo que sucede como si se encontrara allí presente. Los sucesos presenciados ocurren simultáneamente. El vidente no puede ver en el futuro ni en el pasado de la localización presenciada, a menos que también tenga precognición y/o postcognición. A una persona que posea este Mérito a menudo se la llama clarividente. Mientras este poder está en uso, un jugador tiene una penalización de –2 a todas las tiradas de Percepción que tengan relación con el estado del cuerpo del personaje y cualquier cosa que esté sucediendo en su entorno inmediato.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Astucia + Compostura

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje recibe información errónea o equivocada.

**Fallo:** El personaje no es capaz de proyectar sus sentidos.

**Éxito:** El personaje puede percibir sucesos en la localización que desea observar durante una escena.

**Éxito excepcional:** El personaje puede “moverse,” cambiando a voluntad la posición del punto de visión. Puede incluso “pausar” y “rebobinar” a voluntad, aunque no puede ver lo que pasó antes de que comenzara su visión (ver “*Postcognición*,” más abajo).

### **Modificadores sugeridos**

#### **Modificador Situación**

**+2** La visión que se quiere tener es de una persona o lugar con el que el clarividente tiene un fuerte vínculo emocional, como el de un ser amado o su hogar.

**+1** La visión que se quiere tener es de una persona o lugar con el que el clarividente tiene algún vínculo emocional, como un amigo o el lugar de trabajo.

**+1** El clarividente sujeta algún objeto o está en presencia de alguien que tenga un fuerte vínculo emocional con el objetivo de la visión, o está en algún lugar con una fuerte resonancia con la visión deseada (como el último lugar donde vieron una persona desaparecida)

**0** El clarividente intenta percibir alguien que conoce personalmente y cuya localización actualmente es desconocida.

**-1** El clarividente o bien no conoce a la persona que intenta percibir, o no tiene ni idea del lugar que pretende visualizar. Si se dan ambos casos, la penalización es de -2.

**-2** La persona o la localización que es el objetivo de la visión no tiene actualmente resonancias con emociones fuertes. Esto es, es difícil escudriñar una localización si nada interesante sucede allí en ese momento, y es difícil escudriñar una persona si simplemente está durmiendo o mirando la TV. Esta penalización también puede aplicarse si el objetivo de la visión ha muerto, aunque esto puede depender de la situación y del Narrador.

**Opción [Incontrolada]:** Un psíquico cuyos poderes sean incontrolados tiene visiones sólo en los

momentos que determine el Narrador, aunque el psíquico debería, por lo general, tener una visión por sesión de juego. Una forma habitual de Clarividencia Incontrolada permite a los psíquicos percibir sólo las visiones de personas en peligro que estén cerca. Otra forma puede combinarse con la opción de *Ojos de Otro* para hacer que el vidente vea involuntariamente “a través de los ojos” de otra persona, quizás de un asesino en serie que acecha a su presa. El psíquico puede intentar forzar una visión, pero hacerlo reduce las opciones del jugador a un dado de oportunidad. El jugador del psíquico gasta un punto de Voluntad en las tiradas de Clarividencia sólo si se fuerza la visión.

**Opción [Ojos de Otro]:** El psíquico puede ver una escena sólo a través de los ojos de alguien que la esté presenciando. De este modo, el clarividente no puede escudriñar una localización si no hay nadie allí. El clarividente puede obtener una bonificación de +1 si puede escoger a cualquier persona para ver a través de ella, o puede obtener una bonificación de +2 dados si sólo puede ver a través de los ojos de una clase determinada de individuos.

Por ejemplo, el personaje principal de *Los ojos de Laura Mars* tenía el poder de observar cómo sucedían los asesinatos, pero sólo a través de los ojos del asesino, y sólo de modo incontrolado.

Un personaje con estas opciones ganaría una bonificación de +4 en todas las tiradas de Clarividencia; +2 por la opción de Ojos de otro, y +2 por la opción de *Incontrolado*.

**Opción [Sólo en trance]:** El psíquico puede usar sus poderes de clarividencia sólo cuando se encuentre en estado de trance (ver Méritos Psíquicos). Mientras el psíquico usa sus poderes, sufre la penalización de -5 a las tiradas de Percepción que infligen los trances, en lugar de la penalización normal de -2. Un psíquico con esta opción gana una bonificación de +2 dados para activar este poder.

**Opción [Sólo Un Sentido]:** El clarividente puede percibir la localización deseada con sólo uno de

los sentidos, normalmente la visión o el oído (p.e., *Clariaudiencia*).

**Opción [Visión Especular]:** El clarividente puede percibir el objetivo sólo mientras centre su atención en alguna superficie reflectante, como un espejo o un cristal.

## Postcognición (1 o 3)

*Postcognition (Second sight)*

**Requisitos:** *Precognición* para la versión de 1 punto. Ninguno para la versión de 3 puntos.

**Efecto:** El psíquico tiene la habilidad de ver el pasado. Si la tirada para activar este poder tiene éxito, puede hacerse un número variable de preguntas sobre un suceso pasado dependiendo de sus éxitos. El esfuerzo sufre una penalización en dados basada en la proximidad temporal, y el Narrador debería *siempre* hacer las tiradas del personaje que usa la Postcognición, pues el jugador puede deducir cuándo algo pudo haber sucedido basándose en penalización aplicada, incluso si la tirada no tiene éxito. Cada éxito en la tirada le permite al jugador hacer una pregunta sobre el suceso pasado que está viendo.

### Modificador Proximidad

0 En el mismo día

–1 En la misma semana

–2 En el mismo mes

–3 En el mismo año

–4 En los últimos 5 años

–5 En los últimos 10 años\*

\* Cada incremento de 10 años aumenta la penalización en –1.

El esfuerzo tiene penalizaciones adicionales si el personaje carece de cualquier tipo de conexión simpática con la escena que quiere ver. Si el psíquico está presente en la localización donde sucedió el evento pasado, no sufre ninguna penalización. Si esta en presencia de alguien que estuvo presente en ese suceso, el jugador sufre una penalización de –2. Si el psíquico se halla en posesión de un objeto que estuvo presente en ese suceso, sufre una penalización de –4.

A discreción del Narrador, las penalizaciones pueden reducirse, dependiendo de la situación.

Por ejemplo, si un psíquico intenta ver un asesinato con violencia sujetando el arma del crimen, puede sufrir sólo una penalización de –2, mientras que tocar al asesino eliminaría todos los penalizadores.



**Ejemplo:** *El detective Halloran, que en secreto usa sus habilidades de Postcognición para ayudarlo a resolver crímenes, examina en cuchillo ensangrentado usado en un brutal homicidio. El Narrador tira la Astucia + Ocultismo de Halloran, aplicando una penalización de –1 (debido a que el asesinato tuvo lugar hace más de un día y menos de una semana) y una penalización de –2 (por no estar en la escena del crimen, sino sólo sujetando el arma homicida). En la tirada obtiene tres éxitos, y Halloran obtiene una breve visión del mismo asesinato. Si jugador puede hacer tres preguntas sobre la visión. Activar la visión le cuesta al personaje un punto de Voluntad.*

Los Psíquicos con este Mérito acostumbran también a poseer el Mérito de Precognición.

Si el psíquico tiene el Mérito de Precognición, el coste de la Postcognición es sólo de un círculo. Si el psíquico adquiere la versión de tres círculos de este poder, no necesita tener la Precognición como prerrequisito.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Astucia + Ocultismo

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El vidente recibe una visión completamente falsa o equívoca. Puesto que el Narrador hace la tirada en lugar del jugador, permite que el jugador haga un número arbitrario de preguntas, digamos entre una y tres, e inventa información errónea o equívoca sobre la escena observada.

**Fallo:** Un fallo indica que el vidente falla en su intento de producir una visión.

**Éxito:** El personaje tiene una visión postcognitiva. El jugador puede hacer una pregunta sobre la visión por cada éxito obtenido. No puede tenerse más de una visión con éxito de una escena en particular cada 24 horas.

**Éxito excepcional:** Los éxitos adicionales son su propia recompensa. El Narrador puede señalar detalles significativos que el jugador no piensa en preguntar.

## Precognición (4)

*Precognition (Second sight)*

**Efecto:** La Precognición representa el poder para predecir el futuro. Este poder es quizás el más difícil de incorporar en un juego, y el Narrador debería proceder con cautela. También es difícil que los jugadores usen adecuadamente la Precognición. Mientras que las visiones precognitivas pueden darle a un psíquico una visión clara de un suceso futuro, éste cambia constantemente dependiendo de las acciones de los personajes. Así pues, cuando un psíquico una visión del futuro “precisa,” el tiempo sigue fluyendo, y no podrá saber nunca si sus acciones en respuesta a la visión evitarán que suceda o asegurarán que lo haga. Incluso con un éxito excepcional, la visión de un personaje puede estar distorsionada o borrosa, o incluso envuelta de simbolismo, particularmente en el caso de una precognición en sueños o mediante un foco. Los personajes normalmente deben usar la habilidad de Ocultismo para interpretar lo que perciben.

A los psíquicos que poseen el Mérito de Precognición a menudo se les llama “precogs.” a quienes necesitan de focos como cartas u hojas de se te les llama “videntes” o, a menudo despectivamente, “adivinos.” Un precog no puede nunca predecir el futuro inmediato (p. e., lo que sucederá en la próxima escena). Esto es más bien terreno del Mérito de Sentido del Peligro. Una tirada para ver el futuro sufre una penalización basada en la proximidad temporal, y el Narrador debería *siempre* hacer la tirada para el personaje que use Precognición, pues el jugador podría deducir cuándo algo podría suceder al saber la penalización aplicada, incluso si la tirada no tiene éxito. Cada éxito en la tirada le permite al personaje hacer una pregunta sobre el suceso futuro.

**Modificador Situación**

0 En el mismo día

–1 En la misma semana

–2 En el mismo mes

–3 En el mismo año

–4 En los próximos 5 años

–5 En los próximos 10 años\*

\* Cada incremento de 10 años aumenta la penalización en –1.

**Ejemplo:** *Madame Zora le lee la fortuna que quiere saber cuándo se casará, y con quién.*

*El Narrador sabe que la chica se casará muy probablemente dentro de los próximos tres años, por lo que se aplica una penalización de –4 a la reserva de Madame Zora, que tira el Narrador.*

*Zora obtiene dos éxitos, y el jugador de Zora puede hacer hasta dos preguntas sobre la boda de la chica. Activar la visión le cuesta a Zora un punto de Voluntad.*

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Astucia + Ocultismo

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El vidente recibe una visión completamente falsa o equívoca. Puesto que el Narrador hace la tirada en lugar del jugador, permite que el jugador haga un número arbitrario de preguntas, digamos entre una y tres, e inventa



información errónea o equívoca sobre la escena observada.

**Fallo:** Un fallo indica que el vidente falla en su intento de producir una visión.

**Éxito:** El personaje tiene una visión postcognitiva. El jugador puede hacer una pregunta sobre la visión por cada éxito obtenido. No puede tenerse más de una visión con éxito de una escena en particular cada 24 horas.

**Éxito excepcional:** Los éxitos adicionales son su propia recompensa. El Narrador puede señalar detalles significativos que el jugador no piensa en preguntar.

**Opción [Foco Necesario]:** El psíquico necesita algún tipo de herramienta de adivinación para predecir el futuro. Los tipos habituales de herramientas de adivinación están descritos en el recuadro de “Herramientas para el Adivino.” El psíquico puede intentar forzar una visión sin usar esas herramientas, pero hacerlo reduce el esfuerzo a un dado de oportunidad.

**Opción [Incontrolada]:** un psíquico cuyos poderes son incontrolados tiene visiones sólo cuando el

Narrador lo quiera, aunque debiera tener al menos una visión por sesión de juego.

**Opción [Precognición de Contacto]:** El psíquico puede predecir el futuro de otras personas sólo si las está tocando físicamente. El psíquico puede predecir el futuro de una persona con algún objeto que le sea cercano su el vidente tiene también el Mérito de Psicometría. Si no es así, el psíquico sólo puede intentar forzar una visión, reduciendo el esfuerzo a un dado de oportunidad. Todos los intentos de un psíquico para predecir su propio futuro se ven reducidos a un dado de oportunidad.

**Opción [Sueños Precognitivos]:** Las visiones le vienen en forma de sueños. Así pues, sólo puede activar visiones tras entrar en un estado de trance (ver Méritos Psíquicos).

#### **Herramientas del Adivino:**

Los adivinos profesionales y aficionados han usado un sinfín de utensilios a lo largo de la historia para ayudarles en sus artes, desde el Tarot al *I Ching* pasando por la lectura de entrañas de animales de corral. Los personajes que cojan

una Especialidad de Ocultismo [técnica específica de adivinación] ganan un +1 de bonificación en todas las tiradas de Precognición. Un personaje que tenga la Opción de Foco Necesario y que pueda predecir el futuro *sólo* cuando use una herramienta concreta de adivinación gana una bonificación adicional de +1. La siguiente lista es sólo una muestra.

- **Aritmancia:** Adivinación mediante la interpretación de los números.

- **Astrología:** Adivinación mediante el seguimiento de los movimientos de los cuerpos celestes con relación a fechas importantes en la vida de un sujeto.

- **Bibliomancia:** Adivinación mediante la elección aleatoria de pasajes de un libro, normalmente la Biblia.

- **Carromancia:** Adivinación mediante la interpretación de la cera fundida vertida en el agua.

- **Cartomancia:** Adivinación usando cartas del Tarot o naipes modernos.

- **Cristalomancia:** Adivinación mediante el escudriñamiento de una esfera de cristal.

- **Gyromancia:** Adivinación mediante los giros sobre sí mismo del psíquico hasta que éste entra en un estado de éxtasis, como los derviches.

- **Heiromancia:** Adivinación mediante las entrañas de animales sacrificados.

- **Oniromancia:** Adivinación mediante los sueños.

- **Piromancia:** Adivinación mediante la interpretación del fuego, del humo o de objetos ardiendo.

- **Quiromancia:** Adivinación mediante el examen de la forma de las líneas de la mano de una persona.

- **Sortilegios:** Adivinación mediante el uso de runas, huesos o *I Ching*.

## Proyección Astral (3)

*Astral projection (Second sight)*

**Requisitos:** Clarividencia. Un clarividente con la opción de *“Clarividencia Incontrolada”* no puede aprender a proyectarse astralmente.

**Efecto:** La Proyección Astral le permite a un clarividente liberar completamente su conciencia de su forma física y viajar mentalmente a lugares distantes mientras deja su cuerpo atrás. El psíquico debe entrar en primer lugar en estado de trance (ver Méritos Psíquicos).

Entonces, el jugador debe hacer una tirada reflexiva de Resistencia + Compostura para determinar durante cuánto tiempo puede permanecer un personaje fuera de su cuerpo. En cuanto se ha separado, el psíquico puede viajar instantáneamente a cualquier localización que pueda percibir con una tirada normal de *Clarividencia*.

En cuanto se llega a la localización deseada, un psíquico puede moverse libremente, pero generalmente permanece intangible e invisible. Puede, sin embargo, ser percibido mediante cualquier método psíquico apropiado (como *Leer Auras* 5). Otros proyectados astrales u otros seres que existan en el Crepúsculo – un estado efímero en el mundo material, como el de un fantasma – pueden percibirlo normalmente. Regresar a su cuerpo requiere una acción instantánea y una tirada con éxito de Astucia + Compostura, o el clarividente puede regresar a su cuerpo de forma reflexiva con un éxito excepcional.

Si el cuerpo físico del psíquico es “manipulado” de algún modo, éste puede percibir la intrusión con una tirada con éxito de Inteligencia + Compostura. El psíquico siempre siente el dolor que se le inflige a su cuerpo físico, y puede actuar en consecuencia. Sin embargo, el cuerpo físico de un proyectado astral puede ser objeto de un Golpe Mortal si el cuerpo se ha dejado sin protección (ver *Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*, p. 150).

Si un psíquico que use Proyección Astral usa la forma opcional de Clarividencia que otorga sólo un sentido, es capaz de usar sólo ese sentido mientras está proyectado. Un proyectado que tenga sólo clariaudiencia está en grave

desventaja, pues se encuentra funcionalmente ciego. Los personajes cuya Clarividencia les otorgue sólo la visión estarán menos impedidos, pero aún estarán ciegos a efectos prácticos. Mientras se esté proyectando astralmente, un psíquico es libre de usar cualesquiera otros Méritos de PES o de telepatía que posea. Así pues, un proyectado “sordo” con Leer Mentes puede intentar “cabalgar los sentidos” de alguien que se encuentre cerca, mientras que uno con Empatía Animal podría hacer lo mismo con un animal cercano.



**Coste:** 1 Voluntad para proyectarse. Ninguno para navegar.

**Reserva de Dados:** Resistencia + Compostura (para determinar la duración de la proyección). Astucia + Compostura (para navegar astralmente a la localización deseada)

**Acción:** Extendida para entrar en estado de trance. Instantánea para liberar la forma astral y navegar hacia la localización deseada.

#### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico queda incapacitado para usar el poder de Proyección Astral hasta que no haya descansado al menos ocho horas. Un fallo dramático en una tirada de navegación implica

que se ha perdido y que ha viajado a algún lugar no intencionado y posiblemente peligroso.

**Fallo:** El psíquico falla en su intento de proyectarse, pero puede volver a intentarlo. Un fallo en la navegación significa que el psíquico ha errado si destino, pero está lo suficientemente cerca como para volver a intentarlo.

**Éxito:** El psíquico puede mantener su forma astral durante hasta 10 minutos por éxito. Un éxito en la navegación significa que encuentra la localización que buscaba.

**Éxito excepcional:** El psíquico mantiene su forma astral durante toda la duración del trance. Un éxito excepcional en la tirada de navegación le da al psíquico una bonificación de +2 en todas las tiradas de Percepción mientras se encuentre en la localización deseada, además de un +1 a cualquier otro poder psíquico que use astralmente.

#### **Combate en el Plano Astral:**

Un viajero astral permanece en el mundo material, pero se encuentra también en *Crepúsculo*, lo que los psíquicos normalmente interpretan como estar fuera de fase con la realidad física de un modo similar a como lo están los fantasmas. Generalmente, los seres proyectados astralmente son intangibles e invisibles con respecto a todo y a todos en el plano físico, y son visibles pero todavía intangibles entre ellos. Así pues, un psíquico que se haya proyectado astralmente no podría, por ejemplo, enzarzarse en una pelea con un fantasma o con otro psíquico que se haya proyectado astralmente. Tales seres podrían, sin embargo, usar normalmente poderes psíquicos o Númina unos contra otros.

Un psíquico que se haya proyectado astralmente y que posea también el Mérito de Invocación Fantasmal puede escoger volverse sólido para un fantasma con el gasto de un punto de Voluntad. Si lo hace, se usan sus Atributos normales para determinar las reservas de dados de cualquiera de sus poderes psíquicos. En combate directo contra fantasmas o espíritus, debe asumirse que el psíquico proyectado astralmente tiene un Poder igual al valor mayor de su Inteligencia o Presencia,



una Precisión igual al valor mayor de su Astucia o Manipulación, y un Aguante igual al valor *menor* de su Aplomo o Compostura. En cualquier caso, los psíquicos que se hayan proyectado astralmente y los vampiros usando la Disciplina de Áuspex llamada *Proyección del Crepúsculo* no son físicos unos para los otros (*ver Vampiro: El Réquiem*, p. 115). Aunque un vampiro y un proyectado son capaces de percibirse y comunicarse entre sí, el psíquico nunca podrá afectar ni ser afectado por el vampiro.

## Psicometría (3 o 4)

*Psychometria (Second sight)*

**Efecto:** La Psicometría es una derivación de la clarividencia que se centra en percibir la historia de los objetos físicos. Conocida también como “lectura de objetos,” la psicometría le permite a un psíquico sujetar un objeto durante unos segundos y entonces tener una visión de los momentos importantes en la historia del objeto. Cuáles son exactamente los momentos más importantes queda a discreción del Narrador, pero, por regla general, cuando más fuertes sean las emociones conectadas con el objeto, tanto más claramente podrá el psicometrista ver las imágenes conectadas con esos sentimientos. Las emociones negativas tienden a resonar más que las positivas, por lo que el hecho de que una niña pequeña quería a su osito de peluche quedará oculto por el hecho de que lo sujetaba mientras miraba cómo mataban a su madre.

La psicometría está generalmente atada a objetos, y no lugares, y un objeto debe generalmente ser lo suficientemente pequeño como para caber en las dos manos. Por cada punto de Tamaño que un objeto tenga por encima de tres, el psíquico sufre una penalización de -1 además de las penalizaciones descritas más abajo. Con la versión de cuatro círculos de este Mérito, no se aplican las limitaciones ni de lugar ni de Tamaño. El psicometrista puede percibir la historia de un objeto que pueda tocar, o simplemente puede entrar en una localización y “ver” los momentos

emocionalmente más cargados de la historia reciente del lugar.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Astucia + Compostura

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico obtiene o bien un “mensaje mezclado” o bien una impresión muy creíble pero completamente falsa. El Narrador debería siempre hacer las tiradas de oportunidad en secreto.

**Fallo:** Un fallo indica que no se obtiene ninguna impresión.

**Éxito:** Un éxito da una idea del suceso o de la persona más emocionalmente cargados con el objeto en cuestión, al igual que una visión fidedigna o un sentido del recuerdo en cuestión. Para poder ver más sucesos, sólo puede hacerse una lectura con éxito de un mismo objeto cada 24 horas.

**Éxito excepcional:** Un éxito excepcional proporciona un conocimiento amplio y extenso de la historia cronológica de un objeto y de su pasado, como una serie de diapositivas.

**Modificadores Situación**

+1 El personaje ya ha obtenido una imagen psíquica del objeto con anterioridad

0 Reciente e intenso (un arma homicida usada unas horas atrás)

-1 Reciente pero moderado, o antiguo pero intenso (una polvorienta herencia familiar en un baúl)

-2 Emocionalmente débil o hace tiempo olvidado (un vestido de fiesta encontrado en una tienda de segunda mano)

-3 Desconectado o espiritualmente mudo (un juego de llaves encontrado hace semanas)

-3 Objeto leído durante una pelea o alguna otra circunstancia estresante

## Radiestesia (1)

*Dowsing (Second sight)*

**Requisitos:** Clarividencia, Canalización de Cayce o Canalización Espiritual.



**Efecto:** Siendo una forma limitada de adivinación, la Radiestesia es una técnica que le permite a un psíquico buscar objetos ocultos.

Tradicionalmente, se ha usado para buscar lugares apropiados en los que excavar pozos de agua, aunque también se ha usado para encontrar oro y petróleo con varios niveles de éxito. El proceso requiere que el psíquico vaya caminando y se concentre en el objeto o la sustancia que desea encontrar, mientras sujeta ya un péndulo, ya una vara. Si el psíquico tiene éxito, la vara o el péndulo señalan en dirección al lugar donde se encuentra lo que sea que se esté buscando. No está claro cómo funcionan exactamente las habilidades de Radiestesia, ni siquiera para los propios psíquicos. Algunos dicen que se trata de una forma de clarividencia, otros alguna forma de los talentos de médium (con los espíritus moviendo la vara de un modo similar a cómo un fantasma puede afectar una tabla de ouija). Incluso otros creen que esta práctica lo que hace es acceder al Inconsciente Universal.

Generalmente, este poder puede encontrar objetos y no personas, aunque el Narrador puede permitirle a un psíquico encontrar personas

desaparecidas con un péndulo si éste posee alguna posesión personal del objetivo.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Astucia + Ocultismo

**Acción:** Extendida. El número de éxitos necesario queda determinado por el Narrador basándose en cuán bien escondida y a qué distancia está la sustancia. Una caja de caudales escondida puede requerir 3 éxitos, mientras que una fuente de agua fresca en el Sahara requeriría 20 o más. Cada tirada representa 30 minutos de búsqueda.

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje se ve dirigido a una loca persecución de su objetivo. Pierde también todos los éxitos acumulados.

**Fallo:** El intento actual de usar el poder no funciona, pero pueden hacerse más tiradas.

**Éxito:** Cuando el jugador ha acumulado el número de éxitos requerido, el intento tiene éxito.

**Éxito excepcional:** El psíquico puede incluso obtener alguna información sobre algún otro tesoro escondido cerca.

## **Viaje Onírico (1 a 5)**

*Dream travel (Second sight)*

**Requisitos:** Proyección Astral, Leer Mentes (cualquier versión) y Proyección Mental (cualquier versión)

**Efecto:** El Viaje Onírico es un refinamiento de la Proyección Astral, combinada con elementos de telepatía. Un viajero onírico puede hacer que su forma astral entre en la mente de un durmiente e interactúe con sus sueños. El psíquico debe en primer lugar proyectarse astralmente usando las reglas habituales para ese Mérito. Debe entonces desplazarse astralmente hacia la localización donde se encuentra la persona durmiendo, aunque hacerlo puede no requerir ninguna tirada si el durmiente está físicamente cerca del cuerpo del psíquico. En cuanto el psíquico haya localizado al objetivo, puede entrar en sus sueños y comunicarse con el durmiente como si ambos estuvieran en una misma localización.

Para el viajero onírico, el paisaje onírico es excepcionalmente realista, más incluso de lo que es para quien está teniendo el sueño. Toco con lo que se tope el psíquico dentro de un sueño es “real” para él, y potencialmente capaz de herirlo. Normalmente, este daño sucede sólo si el psíquico entra en una pesadilla, en el sueño de un mortal que es un soñador lúcido capaz de defenderse contra un intruso, o si el viajero se topa con alguien más dentro de la misma mente.

Si un psíquico queda atrapado en la pesadilla de otro, éste puede verse sujeto a un ataque, dependiendo de la naturaleza de la pesadilla y de cómo el psíquico responda a ella. Si el durmiente posee el Mérito de Soñador Lúcido puede ser capaz de iniciar ataques a razón de un punto de Voluntad por ataque. (Cualquiera que posea Viaje Onírico puede iniciar ataques en sus propios sueños sin el gasto de un punto de Voluntad).

Sin importar la forma que tome el ataque onírico, todos los ataques se representan con una reserva de dados de Astucia + Aplomo + Viaje Onírico, de la que se resta la Compostura del objetivo. Incluso si el ataque es el resultado de la pesadilla de una persona ordinaria, la propia pesadilla puede atacar al psíquico intruso usando la reserva de dados de Astucia + Aplomo del soñador. Cada

éxito inflige un punto de “daño fantasma” en el objetivo.

El daño fantasmal infligido no tiene un efecto perdurable en cuanto el psíquico se retira a su propio cuerpo, *a menos* que el daño infligido baste para matarlo en el sueño. En ese caso, el cuerpo físico del psíquico muere al instante, normalmente de un ataque de corazón o un derrame cerebral. Los ataques iniciados por soñadores lúcidos u otros viajeros oníricos causan por defecto daño contundente. Un psíquico con Viaje Onírico 4 o más puede infligir daño letal.

Ningún tipo de ataque onírico puede causar daño agravado.

Mientras un psíquico use este Mérito, está sujeto a todas las limitaciones de la Proyección

Astral, incluyendo un conocimiento limitado de las inmediaciones de su cuerpo y la vulnerabilidad a un golpe mortal. El tiempo que un psíquico puede permanecer fuera de su cuerpo queda determinado por la tirada inicial de Proyección Astral. Sin embargo, un viajero onírico puede permanecer dentro del subconsciente del objetivo mientras se produzca un sueño.

Generalmente, los ciclos REM duran entre cinco y 45 minutos, por lo que cualquier intento de entrar en un sueño y manipularlo no acostumbra a durar más de una escena.

Si un soñador despierta o muere, cualesquiera viajeros oníricos presentes son expulsados de vuelta a sus cuerpos. Un psíquico puede hacer algunos cambios cosméticos menores al escenario onírico mediante una tirada instantánea de Astucia + Aplomo. A discreción del Narrador, unas descripciones particularmente vívidas, evocativas o simplemente atractivas pueden convertirse en dados de bonificación.

**Coste:** 1 Voluntad para proyectarse en los sueños de otro. Ninguno para iniciar los ataques oníricos. Los personajes que tengan el Mérito de *Soñador Lúcido* pueden iniciar ataques gastando un punto de Voluntad, pero sólo en sus propios sueños.

**Reserva de Datos:** Astucia + Aplomo para entrar en el sueño de un durmiente y manipularlo. Antes de intentar entrar, el psíquico debe usar con éxito

la Proyección Astral para salir de su cuerpo y viajar hacia donde se encuentre el objetivo; la Proyección Astral normalmente requiere que un personaje entre antes en trance.

**Acción:** Instantánea

#### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico falla en su intento de entrar en la mente del durmiente y no puede volver a intentarlo hasta el próximo ciclo REM del durmiente. En un combate onírico, el psíquico se inflige un punto de daño fantasmal a sí mismo.

**Fallo:** El psíquico falla en su intento de entrar en el sueño del durmiente, o bien no se inflige ningún daño.

**Éxito:** El psíquico logra entrar en la mente del durmiente. Cada éxito en combate onírico causa un punto de daño.

**Éxito excepcional:** El psíquico entra en la mente del durmiente y gana una bonificación de +1 dado a todas las tiradas que haga mientras dure su estancia.



#### **Los Psíquicos y el Espacio Astral**

**Nota:** Reproducimos a continuación las reglas que *Astral Realms* (de Mago) ofrece para los psíquicos capaces de viajar por el mundo onírico (o Espacio Astral).

\* **Proyección Astral:** Pese al nombre, no permite viajar al Espacio Astral, simplemente permite a la mente del Psíquico viajar en estado de Crepúsculo.

\* **Proyección Onírica:** Este Mérito permite viajar al *Oneiros* (espacio onírico personal) de otra persona que duerma. En caso de realizar un ataque onírico contra un Despertado, el ataque no causa puntos de daño a éste, sino que daña los puntos de Voluntad del mago. No obstante, **antes de cada ataque**, el mago puede elegir sufrir los puntos de daño en vez de los de Voluntad.

Para viajar al *Temenos* (espacio onírico colectivo de la humanidad) el psíquico necesita gastar un punto de Voluntad. Pero una vez allí (a diferencia de los Despertados) no pueden emplear ninguno de sus poderes. Además, para despertar y regresar a su cuerpo el Psíquico debe realizar una tirada de Meditación o quedarán atrapados.

Un Psíquico no puede viajar de ninguna manera al *Tiempo Onírico* o *Anima Mundi* (el espacio onírico colectivo del planeta entero).

\* **Leer Mentes:** La versión de cinco círculos permite “cabalgar” a alguien que viaje a los reinos astrales. El Psíquico puede entrar en los sueños de un mago que medite o de un soñador. El psíquico llega al plano onírico personal del soñador, y se considera que ha logrado 8 éxitos en la tirada de meditación (reduciéndose las *Fronteras Astrales* en consecuencia).

Si el sujeto está en otro plano astral no hay nada que ver, salvo unas pocas impresiones sensoriales superficiales. El psíquico encuentra un rastro psíquico (que se puede manifestar de diferentes formas). Si lo sigue puede visitar cualquier lugar del *Oneiros* **que el objetivo haya visitado en ese viaje**. Para ello necesitaría lograr 4 éxitos en una tirada de meditación (los 12 habituales menos los 8 “de regalo”).

Este poder no permite viajar al *Temenos*, a no ser que el psíquico descubra algún medio para gastar Maná y cruzar la frontera. *Los vampiros pueden emplear el poder de Áuspex 4 (Telepatía) del mismo modo.*

\* *Vínculo Telepático (ver Méritos de Telepatía):* Este poder permite al Psíquico atarse de modo permanente a un viajero astral. El telépata puede seguir a su compañero a cualquier parte del Oneiros, sin necesidad de tener que realizar un contacto inicial.

## MÉRITOS

## PSICOQUINÉTICOS

La psicoquinesia gobierna la habilidad de afectar objetos físicos y materiales con tan sólo la mente. La forma más común de psicoquinesia es, con diferencia, la *telequinesia*, que es el poder de mover objetos sin tocarlos. Menos comunes son la *bioquinesia*, que le permite al psíquico ejercer un control sobre su propio cuerpo y el de los demás; la *piroquinesia*, que le permite al psíquico prender espontáneamente objetos; y la *termoquinesia*, que le permite al psíquico manipular la temperatura ambiente. A la práctica, sin embargo, la *piroquinesia* hace que los objetos estallen en llamas sin aumentar antes la temperatura ambiente hasta el punto de ignición, mientras que la *termoquinesia* aumenta la temperatura alrededor del objeto hasta que éste se enciende. Esta sutil distinción juega un importante papel en cómo los dos poderes funcionan a la práctica. También se describen aquí otras formas aún más raras de psicoquinesia. En general, a los psíquicos con cualquier forma de psicoquinesia se les llama psicoquinésicos, mientras que los que tienen poderes específicos se les llama a menudo telequinésicos, piroquinésicos, u otros términos similares.

### Bioquinesia (1 a 5)

*Biokinesis (Second sight)*

**Efecto:** La Bioquinesia gobierna la habilidad del psíquico para manipular los procesos biológicos

de los seres vivos. La explicación científica de la bioquinesia elude a la mayoría de parapsicólogos. La explicación más comúnmente aceptada se basa en las teorías de Wilhelm Reich sobre la energía orgánica, que vienen a confirmar la afirmación de los bioquinésicos de que pueden percibir y manipular alguna forma de “energía vital” ambiente. La Bioquinesia le permite al psíquico manipular su propia fuerza vital para alterar su cuerpo en tres modos distintos. En primer lugar, la Bioquinesia es un prerequisite para una serie de otros poderes que le permiten al psíquico manipular la energía vital. En segundo lugar, este poder puede ayudar a un psíquico en sus intentos de controlar sus propios mente y cuerpo.

Cada círculo en Bioquinesia se añade como bonificador en las reservas de dados para meditar (ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 47) o entrar en estado de Trance (ver Méritos Psíquicos).

Finalmente, la Bioquinesia le permite a un psíquico hacer alteraciones menores en su propio cuerpo, otorgándole temporalmente los beneficios de algunos Méritos Físicos o Mentales, incluyendo algunos de los del *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas* y otros descritos aquí. Cada Mérito obtenido de este modo tiene un “coste en éxitos” equivalente al nivel normal del Mérito. El jugador debe hacer una tirada extendida de Inteligencia + Compostura con la que representa un número de minutos igual al coste en éxitos del Rasgo deseado.

Un Mérito obtenido mediante la Bioquinesia dura toda una escena a no ser que se diga lo contrario. Normalmente, el psíquico puede obtener un solo Mérito con una tirada, pero los éxitos de un bioquinésico pueden gastarse en distintos Méritos obteniendo un éxito excepcional. Para poder usar un Mérito con una tirada, el psíquico debe reunir los prerequisites para ese rasgo, y el psíquico debe tener tantos círculos en Bioquinesia como [el coste en éxitos del Mérito + 1]. Los Méritos que pueden adquirirse de este modo incluyen los siguientes:

**Conciencia Mejorada** (*Uno a tres éxitos*): Por cada éxito invertido, el psíquico obtiene una bonificación de +1 en todas las tiradas de Percepción. Este Mérito dura una escena.



**Curación Rápida** (*Cuatro éxitos*): Ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 98. Este Mérito dura un día por círculo de Bioquinesia o hasta que el psíquico use de nuevo su Bioquinesia, lo que suceda primero.

**Espalda Fuerte** (*Un éxito*): Ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 98. Este Mérito dura una escena.

**Estómago de Acero** (*Dos éxitos*): Ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 100. Este Mérito dura una escena.

**Fuerza Histérica** (*Éxitos variables*): El psíquico puede activar una descarga masiva de adrenalina, aumentando temporalmente su propia Fuerza. Por cada éxito invertida en adquirir Fuerza Histérica, el psíquico aumenta su Fuerza en un círculo, hasta un máximo de 5. Hacerlo es muy costoso, y hasta puede amenazar su vida. Cada turno durante el que el psíquico use su Fuerza aumentada (por ejemplo, para levantar algo muy pesado o para dar un fuerte golpe), sufre un punto de daño contundente. El incremento de

adrenalina también vuelve al psíquico extremadamente excitable, y recibe una penalización de -1 a todas las tiradas basadas en Compostura para resistirse a una provocación mientras el poder esté en efecto. Este Mérito dura un número de turnos igual al nivel de Bioquinesia del psíquico.

**Inmunidad Natural** (*Un éxito*): Ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 100. Este Mérito dura un día por círculo de Bioquinesia o hasta que el psíquico use de nuevo su Bioquinesia, lo que suceda primero.

**Gran Capacidad Pulmonar** (*Tres éxitos*): Ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 100. Este Mérito dura una escena.

**Memoria Fotográfica** (*Dos éxitos*): Ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 97. Este Mérito dura una escena.

**Pies Ligeros** (*Uno a tres éxitos*): Ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 101. Este Mérito dura una escena.

**Reflejos Rápidos** (*Uno o dos éxitos*): Ver *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 101. Este Mérito dura una escena.

**Resistencia a las Toxinas** (*Dos éxitos*): Ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 101. Este Mérito dura un día por círculo de Bioquinesia o hasta que el psíquico use de nuevo su Bioquinesia, lo que suceda primero.

**Salud de Hierro** (*Uno a tres éxitos*): Ver *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 101. Este Mérito dura una escena.

**Sistema Inmune Mejorado** (*Cuatro éxitos*): Mientras este poder está activo, el psíquico puede intentar curarse a sí mismo de enfermedades, venenos o efectos de drogas, aumentando temporalmente la efectividad de su sistema inmune. El jugador debe hacer una tirada extendida de Resistencia + Aplomo, representando cada tirada una hora de recuperación de una droga o veneno, o un día pasado recuperándose de una enfermedad. Durante este periodo, el personaje no puede tomar ninguna acción más extenuante que caminar e, idealmente, debiera guardar reposo

completo en cama. El número de éxitos requerido queda determinado por la virulencia de la enfermedad, droga o veneno del que el psíquico quiere restablecerse. Generalmente, los resfriados comunes requieren de tres a cinco, mientras que el cáncer, el SIDA y otras enfermedades crónicas pueden necesitar hasta 30 éxitos para que remitan.

De mismo modo, un solo éxito puede bastar para superar los efectos del alcohol o un ligero envenenamiento alimentario, mientras que pueden necesitarse cinco para superar los efectos del LSD o de la mordedura de una serpiente de cascabel. Nótese que si el veneno o la toxina actúa muy rápido –con un efecto letal al cabo de turnos o minutos en lugar de horas o días – esta habilidad puede no servir de nada.

Este poder puede afectar sólo a enfermedades, drogas y venenos mundanos. No puede ayudar al psíquico a curarse de un vínculo de sangre. Este poder tampoco afecta a adicciones psicológicas, aunque puede curar los efectos psicológicos de una adicción.

**Ventaja Táctica** (*Un éxito*): Ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 101. Este Mérito dura una escena.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Inteligencia + Compostura

**Acción:** Extendida

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico sufre un punto de daño contundente debido a un doloroso retroceso psíquico. No puede intentar usar sus poderes de Bioquinesia durante el resto de la escena.

**Fallo:** El psíquico falla en su intento de acumular éxitos, pero puede continuar intentándolo, o falla en el intento de manifestar cualquier beneficio económico.

**Éxito:** Los éxitos acumulados pueden usarse para adquirir temporalmente un Mérito, suponiendo que el psíquico cumple con los prerequisites necesarios y que su valor en Bioquinesia supera en uno el valor del Mérito.

**Éxito excepcional:** Los éxitos acumulados pueden usarse para comprar múltiples Méritos

temporalmente, distribuyendo los éxitos según crea conveniente.

## Crioquinesia (1 a 5)

*Cryokinesis (Second sight)*

**Requisitos:** Los círculos de un personaje en este Mérito no pueden exceder su valor menor en Aplomo o Resistencia.

**Efecto:** La Crioquinesia le permite a un psíquico reducir la temperatura ambiente. El jugador debe gastar un punto de Voluntad para activarlo, y hacer luego una tirada de Inteligencia + Compostura. La efectividad del poder del crioquinésico se basa en los círculos del Mérito, reduciendo los éxitos la temperatura de acuerdo con la siguiente tabla.

**Círculos y Rangos de Temperatura**

- 1º C por éxito
- • 2,5º C por éxito
- • • 5º F por éxito
- • • • 8º C por éxito
- • • • • 15º C por éxito

\* **NdT:** La conversión en grados Celsius es aproximada, respecto al original (en grados Fahrenheit).

Cuando se usa para atacar a un objetivo en movimiento, debe considerarse la Crioquinesia como un ataque a distancia. La Defensa no se aplica, y el cambio de temperatura supera la armadura a no ser que ésta ofrezca algún tipo de protección térmica o que la protección sea una armadura sobrenatural capaz de proteger del frío. El ataque también ignora la cobertura, puesto que el personaje puede potencialmente reducir la temperatura de un área suficientemente grande como para incluir incluso a alguien tras una cobertura completa.

La Crioquinesia afecta la temperatura de todo lo que hay dentro del área afectada, por lo que los seres vivos sufren un descenso de la temperatura corporal que se corresponde a los éxitos obtenidos.

El alcance corto para un ataque crioquinésico es igual a la Inteligencia + Astucia + círculos de

Crioquinesia en metros. El alcance medio es el doble de esa distancia e impone una penalización de  $-2$  a la reserva de dados de ataque. El alcance largo es el doble del alcance medio, e impone una penalización de  $-4$  a la reserva de dados de ataque.



El Tamaño del área a afectar se resta de la reserva de dados del crioquinésico. Así pues, el intento de congelar a un objetivo del tamaño de un hombre sufre una penalización de  $-5$ . Sin embargo, tocar físicamente el objetivo confiere una bonificación de  $+2$  a la tirada.

En cuanto el psíquico ha reducido con éxito la temperatura de una localización concreta, puede hacer una de estas tres cosas:

- (1) Mantener la temperatura reducida mientras mantenga la Concentración.
- (2) Dejar de concentrarse y dejar que la temperatura se equilibre normalmente.
- (3) Usar sus poderes de Crioquinesia de nuevo para reducir la temperatura aún más.

Así pues, con tiempo y una considerable cantidad de Voluntad, un crioquinésico puede reducir la temperatura ambiente a niveles bajos, aunque la temperatura más baja que puede alcanzar un crioquinésico es de  $-250^{\circ}\text{C}$ , muy por encima del cero absoluto.

La Crioquinesia resulta potencialmente mortal para los seres vivos. La menor temperatura registrada en un cuerpo humano es de aproximadamente  $15,5^{\circ}\text{C}$ , aunque ese paciente perdió todos sus miembros como resultado.

Cuando se usa la Crioquinesia contra un ser humano, la víctima no siente nada más allá de cierta incomodidad hasta que su temperatura interna se haya reducido en  $5^{\circ}\text{C}$ . Llegados a ese punto, la víctima sufre una penalización de  $-1$  a Destreza, Fuerza y Astucia (y, por consiguiente, una penalización de  $-1$  a Iniciativa y potencialmente a la Defensa, y una penalización de  $-2$  a la Velocidad). Por cada  $2,5$  grados adicionales de reducción esta penalización de Atributos se intensifica en un  $-1$  adicional. Si cualquiera de los valores de Destreza, Fuerza o Astucia se ve reducido a cero, la víctima se ve inmovilizada por culpa de la hipotermia. Además, si el cuerpo de una víctima se reduce en  $11^{\circ}\text{C}$  o más, sufre un punto de daño letal cada turno que se vea sujeto al ataque crioquinésico. Si este daño letal pasa a ser agravado, la víctima sufre congelación y puede perder Atributos o ganar Defectos para representar la pérdida de dedos o incluso miembros.

La mayoría de los objetos no sufren daño directo por temperaturas bajas, pero las cañerías pueden agrietarse debido al agua congelada, y las máquinas que dependan de lubricantes pueden atorarse si la temperatura se reduce por debajo del punto de congelación. A temperaturas de  $45^{\circ}\text{C}$  bajo cero los árboles se quiebran y se astillan de forma espontánea al acumularse hielo en sus ramas. El hielo se acumula en calles y puentes, dificultando los desplazamientos. A  $75^{\circ}\text{C}$  bajo cero casi toda el agua que haya en el área se congela al acto, y los seres vivos mueren instantáneamente a no ser que estén protegidos de algún modo. Los vampiros y los no-muertos son casi inmunes a las temperaturas bajas, pero a temperaturas de  $-75^{\circ}\text{C}$  e inferiores, el cuerpo de un vampiro buen puede congelarse. A no ser que pueda descongelarse (mediante el uso de sangre o Disciplinas) bien puede seguir paralizado cuando salga el sol la próxima mañana.

En cuanto el psíquico deja de centrar su atención en una localización específica, la temperatura se equilibra normalmente. En caso de cambios extremos de temperatura que excedan los  $225^{\circ}\text{C}$



de diferencia con el área circundante, “equilibrarse normalmente” puede significar una reacción explosiva, infligiendo dos dados de daño contundente en todos los que estén dentro de un radio igual al Tamaño del área afectada originalmente x5. La explosión también causa Inconsciencia (ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 150). Si la diferencia de temperatura es menor de 225º C, el área afectada regresa a su temperatura normal a un ritmo de 5º C por minuto.

Los crioquinésicos también tienen una resistencia mejorada a temperaturas ambientales extremas. Un psíquico con este poder es automáticamente inmune a temperaturas naturales extremas que vayan desde los -20 a los 40º C, más un rango adicional de temperatura igual a más o menos [círculos del Mérito x11] grados C. Un crioquinésico es automáticamente inmune a todos los ataques basados en la temperatura de otros crioquinésicos cuyo valor en el Mérito no exceda al suyo propio.

**Coste:** 1 Voluntad por tirada para afectar la temperatura. Ninguno para resistirla.

**Reserva de Dados:** Inteligencia + Compostura (– Tamaño del área afectada) para reducir la temperatura ambiente. El crioquinésico puede resistir temperaturas bajas sin necesidad de hacer ninguna tirada.

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico falla en su intento de afectar la temperatura ambiente y sufre un punto de daño contundente al descontrolarse su propia temperatura corporal.

**Fallo:** El psíquico falla en su intento de afectar la temperatura ambiente.

**Éxito:** Cada éxito reduce la temperatura ambiente tal y como se describe más arriba.

**Éxito excepcional:** Los éxitos adicionales son su propia recompensa.

**Opción [Crioquinesia Emocional]:** Siempre que el crioquinésico se vea bajo los efectos de una emoción fuerte, se debe tirar Aplomo + Compostura con una penalización igual al nivel de

emoción descrito en la tabla de Respuesta Emocional de *Empatía Psíquica* (ver Méritos de Telepatía). Si la tirada no tiene éxito, los poderes del crioquinésico funcionan descontroladamente, aumentando y reduciendo la temperatura ambiente de modo aleatorio. Un fallo dramático indica que esta actividad alocada puede producirse a intervalos durante los próximos días siempre que el psíquico se vea alterado, creando extraños “lugares fríos.” Un poder incontrolado así puede tener efectos catastróficos para poderosos crioquinésicos. Estos fenómenos aleatorios no requieren el gasto de un punto de Voluntad.

**NdT:** Aunque la Opción no lo especifica en esta ocasión, se supone que se emplea la regla general de Opciones. Por ello, un psíquico con esta opción obtiene una bonificación de +1 en todos los usos deliberados de este poder.

## Curación Psíquica (3 o 5)

*Psychic healing (Second sight)*

**Requisitos:** Bioquinesia 3 (para curarse a sí mismo) ó Bioquinesia 5 (para curar a otro)

**Efecto:** Basándose en la competencia del psíquico con la Bioquinesia, un psíquico puede curarse a sí mismo y a los demás. La versión de tres círculos de este Mérito le permite a un personaje acelerar su propia curación, reduciendo los tiempos de curación a la mitad. Este poder es acumulable al Mérito de *Curación Rápida*, por lo que un personaje con ambos se cura de todas las heridas en ¼ del tiempo normalmente necesario. Con la versión de cinco círculos, el personaje puede extender este poder a los demás. De este modo, un paciente se cura de todas las heridas en ½ del tiempo normal, o en ¼ si posee también el mérito de *Curación Rápida*. Usar cualquiera de las dos versiones requiere que el jugador haga una tirada de Resistencia + Aplomo. Si un personaje intenta curar a alguien que se resista o rechace la existencia de fenómenos psíquicos, el objetivo puede resistirse con una tirada de Compostura +

Ventaja Sobrenatural como acción reflexiva en una tirada enfrentada.

El sanador también puede usar sus dones para facilitar la recuperación de una enfermedad, veneno o droga. Un psíquico con la versión de tres círculos de este Mérito gana el beneficio de tener *Sistema Inmune Mejorado* (ver *Bioquinesia*). Con la versión de cinco círculos, le confiere a otro los beneficios de un *Sistema Inmune Mejorado*.

Debe gastarse un punto de Voluntad para activar cualquiera de las versiones de este poder. La duración es de [los círculos en *Bioquinesia* del psíquico x12] horas por aplicación.

Usar este poder sobre otro requiere que el sanador toque al paciente. Aunque sanar completamente a alguien con este poder puede requerir varias aplicaciones, incluso una aplicación se considera como administrar primeros auxilios y evita que un paciente muera mientras duren los efectos de este poder. Es probable que se necesite más de una aplicación para recuperarse de enfermedades realmente graves, pero una sola aplicación suele bastar para venenos o drogas. Este poder no sana ni cura enfermedades sobrenaturales, adicciones a drogas u otros efectos extraterrenos.

**Coste:** 1 de Voluntad

**Reserva de Dados:** Resistencia + Aplomo (contra Compostura + Ventaja Sobrenatural si el objetivo se resiste)

**Acción:** Instantánea (voluntaria) o enfrentada (involuntaria)

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico sufre un punto de daño letal debido a un doloroso retroceso psíquico. A parte, el objetivo puede sufrir daño adicional o simplemente desarrollar una profunda antipatía hacia el sanador.

**Fallo:** El psíquico no logra curar al objetivo.

**Éxito:** Se dobla el índice de curación del objetivo durante [los círculos en *Bioquinesia* del psíquico x12] horas. Si la Curación Psíquica se usa para curar veneno, drogas o una enfermedad, el personaje o el objetivo gana los beneficios del

*Sistema Inmune Mejorado* durante [los círculos en *Bioquinesia* del psíquico x12] horas.

**Éxito excepcional:** Se considera que la *Bioquinesia* del psíquico es un círculo mayor a efectos de determinar la duración de la curación.



**Opción [Curación Empática]:** El psíquico no puede curar los efectos del veneno, las drogas o la enfermedad en otros, pero sí en sí mismo. Al curarle a otro sus heridas físicas, el psíquico siente el dolor que sufre su paciente. Cuando se activa este poder, el psíquico sufre un punto de daño contundente “fantasma” por cada punto de daño contundente que su paciente tenga en ese momento. El daño contundente fantasma se cura al ritmo de un punto por turno.

Cada punto de daño letal que tenga el paciente le inflige al psíquico un punto de daño contundente, que se cura normalmente. Cada punto de daño agravado que deba curarse le inflige un punto de daño letal al psíquico, que se cura normalmente. Este daño se le inflige al sanador cada vez que intenta iniciar un proceso de curación en cualquier que no sea él mismo. En el lado positivo, un sanador con esta opción gana una bonificación de +2 a todos los intentos de curación, y se considera que su *Bioquinesia* es un círculo mayor a efectos de calcular la duración de los efectos.

**Opción [Curación Espiritual]:** Los poderes de curación de un psíquico están irrevocablemente vinculados a su fe religiosa y considera que sus

poderes de curación son un don de Dios, del que los no creyentes son indignos de disfrutar. Cualquier intento de curar o sanar alguien que el psíquico considere que es inmoral o que claramente no comparte la fe del psíquico sufre una penalización de -2. Además, si el psíquico falla en mantener una moralidad de 7 o superior, sufre una penalización equivalente a [7 - la nueva Moralidad] en sus intentos de curación. Así pues, un sanador espiritual cuya moralidad se vea reducida a 5 sufre una penalización de -2 en todas las tiradas de curación. Cuando el sanador intente curar a alguien que sí comparta su fe, sin embargo, obtiene una bonificación de +1, además de un +1 adicional por cada punto en que su Moralidad exceda a 7.

**Opción [Curación New Age]:** El psíquico debe canalizar su energía bioquínésica mediante algún foco de concentración, normalmente un cristal o quizás hierbas medicinales, o incluso imanes. Los psíquicos que se adhieren a religiones *New Age* normalmente creen que cualquier poder de curación proviene del foco que esté usando, en lugar del psíquico. No puede determinarse si esta parafernalia es realmente necesaria o es sólo un engorro. Sea como fuere, el sanador no puede usar su poder sin entrar en un estado de trance mientras medita sobre un cristal o usa algún otro ornamento *New Age*. Los sanadores con esta opción obtienen una bonificación de +2 a todos sus intentos de curación.

## Empatía Vegetal (1)

*Plant empathy (Second sight)*

**Requisitos:** Bioquinesia 1

**Efecto:** La Empatía Vegetal le otorga a un psíquico un talento sobrenatural para cultivar plantas. No hay tirada asociada con este poder. En lugar de eso, le da al psíquico una bonificación a todas las reservas de dados que estén relacionadas con el cultivo de plantas (mayormente Inteligencia + Pericias) igual a su valor en el Mérito de *Bioquinesia*. Además, el índice de crecimiento de las plantas bajo el cuidado del psíquico se

multiplica por [1 + los círculos del psíquico en el Mérito de *Bioquinesia*]. Así pues, un émpata vegetal con *Bioquinesia* 3 puede hacer que las plantas crezcan a una velocidad cuatro veces la normal.



## Inmunidad Piroquinesica (2 o 4)

*Pyretic immunity (Second sight)*

**Requisitos:** Piroquinesia

**Efecto:** El piroquínésico es muy resistente, si no completamente inmune, al fuego. Con la versión de sólo dos círculos, debe hacerse una tirada reflexiva en cuanto el personaje se vea expuesto a fuego mundano, proporcionando cada éxito un punto de armadura sólo contra daño de fuego. Con la versión de cuatro círculos, basta con gastar un punto de Voluntad para que el personaje se vuelva completamente inmune al daño por fuego. Si cualquier *Tomás Incrédulo* (ver **Otros Méritos Psíquicos**) está presente cuando se invoca este poder debe hacerse una tirada de Resistencia +

Aplomo sujeto a las penalizaciones normales por protección unilateral para activarse.

Los efectos de ambas versiones duran una escena, aunque las ropas y otras posesiones no están protegidas. No se proporciona protección alguna contra fuegos y llamas de origen sobrenatural.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Resistencia + Aplomo para la versión de dos círculos. Ninguna para la de cuatro círculos, a menos que esté presente un *Tomás Incrédulo*.

**Acción:** Refleja.

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico no está protegido de las llamas, y el daño por fuego se incrementa en uno.

**Fallo:** El psíquico no está protegido de las llamas, pero puede intentarlo de nuevo al turno siguiente en otro intento.

**Éxito:** Cada éxito proporciona un punto de armadura con la versión de dos círculos. Con la versión de cuatro círculos, se obtiene una inmunidad completa, incluso con la presencia de un *Tomás Incrédulo*.

**Éxito excepcional:** Con la versión de dos círculos, los éxitos adicionales son su propia recompensa. Con la versión de cuatro círculos, se considera a cualquier *Tomás Incrédulo* que se halle presente como una persona normal durante el resto de la escena, y no inflige más penalizaciones de dados durante ese tiempo.

## Moldeado Piroquinésico (5)

*Pyrokinesis shaping (Second sight)*

**Requisitos:** Piroquinesia e Inmunidad Piroquinésica 4

**Efecto:** Un piroquinésico puede manipular cómo crece un fuego existente (ya sea natural o creado mediante poderes psíquicos). Señalando una llama existente y gesticulando en dirección a una acometida de gas, el psíquico puede hacer que una lengua de fuego se propague por el suelo en línea recta, como si hubiera un reguero de gasolina. El piroquinésico no puede realmente

lanzar bolas de fuego, pues un fuego debe tener una fuente de combustible y necesita una superficie sobre la que poder propagarse. Dentro de estas limitaciones, el psíquico puede manipular el fuego a su antojo, usando este poder para “esculpir” las llamas de acuerdo con sus deseos.

Modelar el fuego requiere concentración, por lo que un piroquinésico pierde su Defensa y no puede emprender ninguna acción de moverse según su Velocidad por turno. Si se rompe la concentración del piroquinésico, pierde el control de las llamas. Debe gastarse un punto adicional de Voluntad y hacerse una nueva tirada de activación para recuperar el control. Si un piroquinésico intenta dirigir la llama hacia un objetivo capaz de moverse, se considera al ataque como un ataque a distancia, con una tirada de Astucia + Pericias para determinar el ataque.

El alcance corto para esta tirada es igual a la suma de la Destreza + Compostura en metros, siendo el alcance medio el doble de esa distancia (con una penalización de -2) y el alcance largo el doble del medio (con una penalización de -4). Aunque el fuego se mueve rápido, sigue siendo suficientemente lento como para poder esquivarlo, por lo que se aplica la Defensa. Cada éxito en una tirada de ataque inflige un punto de daño letal.

**Coste:** 1 Voluntad para activar el poder durante una escena o hasta que todos los fuegos cercanos se hayan extinguido, lo que suceda primero.

**Reserva de Dados:** Astucia + Pericias para modelar las llamas. Astucia + Pericias (-Defensa del objetivo) para atacar con una llama.

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico sufre un punto de daño letal debido a un doloroso retroceso psíquico. A parte, el psíquico puede enviar las llamas en una dirección distinta de la deseada.

**Fallo:** El intento de modelar el fuego no tiene éxito.

**Éxito:** El psíquico manipula el fuego según sus deseos, determinando la dirección en la que se propaga y quizás incluso puede moldear formas

simples. Si se usó en un ataque, las llamas infligen un punto de daño letal por éxito.

**Éxito excepcional:** Además del daño infligido, el objetivo queda encendido y sigue sufriendo daño letal por turno hasta que se extingue el fuego.

#### **Modificador Situación**

**+1** El piroquinésico creó las llamas usando su Mérito de Piroquinesia, y ahora las manipula.

**0** Las llamas que deben manipularse son de origen natural.

**-1** Las llamas que deben manipularse las creó otro piroquinésico.

**-3** La manipulación que pretende hacerse es completamente ajena a la naturaleza del fuego, como moldearlo como una cara o dándole la forma de un animal.



## **Piroquinesia (5)**

*Pyrokinesis (Second sight)*

**Efecto:** La Piroquinesia representa la habilidad de hacer que los objetos sufran una combustión espontánea. A los psíquicos con este poder normalmente se les llama piroquinésicos. La Piroquinesia es distinta de la *Termoquinesia* (ver más abajo), puesto que ésta última lo que hace es permitirle al psíquico manipular la temperatura

ambiente. La Piroquinesia no produce calor directamente. En lugar de eso, este poder desencadena una reacción química que hace que un material en concreto arda. Un fuego encendido de este modo quema hasta que se agota su combustible, o hasta que se apaga normalmente. Un piroquinésico puede también apagar una llama existente (tanto si la creó como si no), pero detener un fuego puede ser mucho más difícil que iniciar uno, pues el fuego puede extenderse rápidamente a un área mayor que la que ocupaba inicialmente. En cuanto se ha prendido un fuego, éste sigue las reglas normales de daño (*ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, pp. 161-162).

Un personaje con Piroquinesia debe sobreponerse a tres dificultades al encender un fuego:

el tamaño del fuego que debe prenderse, el nivel de calor deseado de la llama, y la inflamabilidad del objeto que debe prenderse. Los modificadores que se aplican a una tirada de ataque para cada uno de estos criterios están aquí descritos.

#### **Modificador Tamaño\***

**0** Una vela o una cerilla. De unos 7cm de radio.

**-1** Una antorcha. De unos 15cm de radio (+1 daño letal)

**-2** Una hoguera pequeña. De unos 25cm de radio o un objeto de Tamaño 1.

**-3** Una hoguera grande. De unos 50cm de radio o un objeto de Tamaño 2.

**-4** Más o menos del tamaño de un hombre. Más o menos de 1.25m de radio o un objeto de Tamaño 5.

**-5** Una fogata. De unos 2.5m de radio o un objeto de Tamaño 10 (+2 daño letal)

*\* Un piroquinésico no puede crear fuegos más grandes que una fogata con una sola aplicación de este poder.*

#### **Modificador Intensidad\***

**0** Calor de una vela suficiente para causar heridas de primer grado.

**-1** Calor de una antorcha suficiente para causar heridas de segundo grado (+1 daño letal)

–2 Calor de un quemador Bunsen suficiente para causar heridas de tercer grado (+2 daño letal)

*\* Para crear temperaturas superiores a las de un quemador Bunsen, tales como fuego químico o metal fundido, se requiere el uso de la Termoquinesia.*

#### **Modificador Combustible\***

+2 Un gas inflamable (butano, hidrógeno, oxígeno puro)

+1 Líquido inflamable (gasolina, queroseno)

0 Sólido fácilmente inflamable (cabezas de cerillas, tela empapada de gasolina, cera, fuegos artificiales)

–1 Objetos secos y ligeros altamente inflamables (papel, hojas secas, algodón)

–2 Madera, cartón, la mayoría de tejidos, vampiros

–3 Madera o ropa mojada, pelo –4 Plástico, tejidos inflamables, carne humana

*\* Prender algo que sea más resistente al fuego requiere el uso de Termoquinesia.*

La tirada para prender un fuego requiere de Astucia + Aplomo. Cuando el piroquinésico intenta prender a una persona o algún otro objetivo en movimiento el intento debe tomarse como un ataque a distancia. La Defensa no se aplica, pero el piroquinésico sufre una penalización de –2 cuando intenta prender a un objetivo en movimiento. El alcance corto para un ataque piroquinésico equivale a la suma en metros de la Inteligencia + Astucia + círculos de Piroquinesia. El alcance medio es el doble de esa distancia, e impone una penalización de –2 a la reserva de dados. El alcance largo es el doble del alcance medio, e impone una penalización de –4 a la reserva de dados.

El daño infligido con un ataque con éxito mediante Piroquinesia es igual a un punto de daño letal por éxito obtenido. El total de daño (menos los beneficios de cualquier protección contra el calor) se le inflige cada turno a cualquiera que hayan prendido hasta que se apague el fuego.

En cuanto se ha encendido un fuego, éste puede apagarse normalmente o extinguirse al momento con otro uso de Piroquinesia. Apagar un fuego requiere una tirada extendida de Resistencia + Aplomo con un número de éxitos igual al Tamaño del fuego +1, con cada tirada representando un turno.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Astucia + Aplomo para prender un fuego. Resistencia + Aplomo para sofocar uno.

**Acción:** Instantánea para empezar un fuego. Extendida para sofocar un fuego, con cada tirada representando un turno de acción.

#### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico sufre un punto de daño letal debido a un doloroso retroceso psíquico. A parte, un psíquico puede producir una llama de la intensidad deseada pero no en el lugar que quiere. Un piroquinésico intentando sofocar un incendio puede en cambio avivarlo.

**Fallo:** El intento para prender o sofocar un incendio no tiene éxito.

**Éxito:** El piroquinésico prende su objetivo. Si intenta sofocar una llama, el piroquinésico acumula un número de éxitos iguales al Tamaño del fuego +1.

**Éxito excepcional:** Los éxitos adicionales son su propia recompensa.

**Opción [Piroquinesia Opcional]:** Siempre que un piroquinésico se vea sujeto a una emoción fuerte, el Narrador puede indicarle al jugador que haga una tirada de Aplomo + Compostura con una penalización de dados igual a la intensidad de la emoción tal y como se descrito en la tabla de Respuesta Emocional de *Empatía Psíquica* (ver **Méritos de Telepatía**). Si la tirada no tiene éxito, los poderes del piroquinésico funcionan de modo aleatorio, prendiendo pequeños objetos inflamables que haya cerca. Un fallo dramático implica que esta actividad de Piroquinesia puede surgir a intervalos aleatorios durante los próximos días siempre que el piroquinésico se vea agitado. Estos fenómenos aleatorios no requieren el gasto de un punto de Voluntad. *Un piroquinésico con*

esta opción obtiene una bonificación de +2 en todos los usos deliberados de este poder.

## Telequinesia (1 a 5)

*Telekinesis (Second sight)*

Un telequinésico puede poseer, pero no utilizar, más círculos en este Mérito que Aplomo tenga.

**Efecto:** El poder de mover objetos tan sólo con la mente. El psíquico puede levantar objetos, asumiendo que son suficientemente ligeros como para manejarlos con su Telequinesia.

También puede lanzar los objetos que pueda levantar hacia un objetivo. A niveles altos, un telequinésico puede inmovilizar alguien aferrándolo con la Telequinesia o incluso golpearlo con un golpe telequinésico.

### Levantar un objeto

El uso más sencillo de la Telequinesia es levantar objetos. El jugador debe en primer lugar gastar un punto de Voluntad para activar el poder. Cada círculo le da al personaje un círculo de Fuerza que puede usarse para mover cualquier objeto dentro del ángulo de visión del telequinésico, según la tabla de levantar / mover objetos del *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, pp. 44-45.

Cuando intente levantar algo, debe consultarse la tabla y comparar con ella los círculos del psíquico en Telequinesia. Si los círculos que tenga el psíquico exceden la Fuerza necesaria para levantar el objeto, puede moverlo libremente. Si los círculos del Mérito igualan a la Fuerza necesaria, puede arrastrar el objeto durante una yarda por turno. Si el telequinésico quiere levantar un objeto aún mayor, se debe tirar Aplomo + Compostura de forma reflexiva, añadiendo cada éxito a los círculos del telequinésico para esa acción.

La Telequinesia es tanto física como mentalmente agotadora; un personaje puede mantener alzado un objeto durante tantos turnos como su valor menor de Resistencia o Aplomo.

Después de eso, deberá o bien dejar caer el objeto o bien gastar otro punto de Voluntad para

mantener el control. Un telequinésico puede levantar objetos de tamaño inferior a 1, pero aún debe ser capaz de verlos directamente.

**Coste:** 1 Voluntad + 1 Voluntad adicional cada [el valor menor de Resistencia o Aplomo] turnos.

**Reserva de Dados:** No se requiere tirada para levantar un objeto, suponiendo que el psíquico tiene suficientes círculos en el Mérito de Telequinesia para hacerlo. Si el objeto es demasiado grande, se necesita una tirada de Aplomo + Compostura.

**Acción:** Reflexiva

### Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** Se suelta el objeto y/o el psíquico sufre un punto de daño contundente debido a un retroceso psíquico causado por el esfuerzo.

**Fallo:** El intento del psíquico no tiene éxito.

**Éxito:** Los círculos de Telequinesia se incrementan en uno por éxito.

**Éxito excepcional:** El psíquico incrementa los círculos de su Mérito en cinco o más y obtiene una bonificación de +1 en cualquier intento de manipular el objeto, como lanzarlo.

Además, el psíquico puede continuar manipulando el objeto durante tantos turnos como valor *mayor* de su Resistencia o Aplomo antes de tener que dejar el objeto en el suelo o tener que gastar otro punto de Voluntad.

### Lanzar un objeto

Si el psíquico quiere lanzar un objeto a un objetivo, debe primero alzarlo. Un objeto puede alzarse y lanzarse como parte de una misma acción instantánea, suponiendo que los círculos de Telequinesia del personaje exceden los requeridos para levantar el objeto. Un objeto no aerodinámico (como un jarrón o un neumático) puede lanzarse a una distancia en metros igual a la suma de Astucia + Aplomo + total de círculos de Telequinesia, menos el Tamaño del objeto. Esta distancia se considera que es la de alcance corto. El alcance medio es el doble de ésta, y el alcance largo es el doble del medio. Así pues, un personaje con Astucia 4, Aplomo 3 y una

Telequinesia base de 2 puede lanzar un neumático de Tamaño 2 a una distancia corta de 7 metros, a un alcance medio de 14 metros y a uno largo de 28 metros. Los objetos aerodinámicos pueden lanzarse al doble de esas distancias, pero un objeto cuyo Tamaño exceda los círculos que tenga el psíquico en Telequinesia no puede lanzarse sin importar cuán aerodinámico sea.

Golpear un objetivo requiere una tirada de Astucia + Aplomo, -2 para alcance medio y -4 para alcance largo. El daño para el objeto lanzado (normalmente el valor menor de su Tamaño o Durabilidad) se añade a la reserva de dados, y se aplica la Defensa. Un personaje puede lanzar un objeto hasta el doble del alcance largo, pero se reduce automáticamente a un dado de oportunidad.



**Coste:** Ninguno, aunque se necesita 1 Voluntad para levantar el objeto.

**Reserva de Dados:** Astucia + Aplomo + bonificación de Daño del objeto lanzado (- Defensa del objetivo)

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje pierde el control del objeto. Si es grande o pesado (Tamaño 4+), pierde la sujeción telequinésica y lo deja caer, hiriéndose quizás a sí mismo o a los demás. Los objetos más pequeños pueden acabar lejos del objetivo.

**Fallo:** El ataque telequinésico falla el objetivo.

**Éxito:** El psíquico alcanza el objetivo, infligiendo un punto de daño por éxito.

**Éxito excepcional:** El psíquico alcanza el objetivo con gran fuerza y precisión.

**Equipo Sugerido:** Ver los niveles de daño de posible objetos lanzados en la p. 122 del **Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas**.

### **Aferrar un objetivo (Telequinesia 3)**

Coger a un objetivo de tamaño humano o mayor e intentar mantenerlo quieto requiere al menos tres círculos de Telequinesia. El jugador tira Resistencia + Aplomo, menos la Fuerza del objetivo. Si la tirada tiene éxito, el objetivo no queda sólo aferrado, sino que queda también automáticamente inmovilizado. Si el objetivo tiene poderes psíquicos o sobrenaturales que puedan usarse contra el personaje, tales poderes no sufren penalización alguna debido a la inmovilización. Como siempre, deberá gastarse un punto de Voluntad cada [valor menor de Resistencia o Aplomo] turnos para mantener al objetivo inmovilizado, y no se permiten acciones a parte de moverse según su Velocidad por turno.

A una víctima bajo los efectos de este poder no se le aplica la Defensa contra los ataques de otros. Una víctima puede intentar liberarse cada turno en una acción enfrentada. Se debe tirar Fuerza + Aplomo en una acción instantánea, con los círculos de Telequinesia restados a la reserva de dados del objetivo. Para poder escapar, deben obtenerse más éxitos que los que obtuvo el psíquico en su tirada de activación.

**Coste:** Ninguno, aunque debe gastarse un punto de Voluntad para activar inicialmente el poder.

**Reserva de Dados:** Resistencia + Aplomo (- la Fuerza del objetivo)

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**



**Fallo Dramático:** El intento de sujeción no tiene éxito, y el psíquico sufre un punto de daño contundente debido a un doloroso retroceso psíquico causado por el esfuerzo fallido.

**Fallo:** El intento de telequinesia no tiene éxito.

**Éxito:** El psíquico aferra al objetivo, dejándolo quieto o levantándolo del suelo. El psíquico puede mantener al objetivo al objetivo inmovilizado durante un número de turnos igual al valor menor de Resistencia o Aplomo, a menos que el objetivo se escape antes. Gastar Voluntad expande el periodo en el que puede mantenerse aferrado a un objetivo.

**Éxito excepcional:** El psíquico puede retener al objetivo durante un número de turnos igual al valor *mayor* de su Resistencia o Aplomo.

### **Golpe Telequinésico (Telequinesia 5)**

Un psíquico con cinco círculos de Telequinesia puede golpear a un objetivo con un golpe de pura fuerza telequinésica. Debe tratarse el golpe como un ataque a distancia en el que no se aplica la Defensa. El golpe inflige daño contundente, y la armadura protege al objetivo normalmente. El alcance corto equivale a la suma de Astucia + Aplomo + círculos de Telequinesia en metros. El alcance medio es el doble de esta distancia, y el alcance largo es el doble del alcance medio. Golpear un objetivo requiere una tirada de Astucia + Aplomo, – para alcance medio y –4 para alcance largo. Un personaje puede llegar a golpear al doble de esa distancia, pero su reserva se ve reducida automáticamente a un dado de oportunidad.

**Coste:** 1 Voluntad por ataque

**Reserva de Dados:** Astucia + Aplomo

**Acción:** Instantánea

### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El ataque no tiene éxito, y el psíquico sufre un punto de daño contundente

debido a un doloroso retroceso psíquico causado por el esfuerzo fallido. A parte, puede golpear a algo o alguien distintos de su objetivo.

**Fallo:** El ataque de telequinesia no tiene éxito.

**Éxito:** El psíquico golpea a su objetivo con un golpe de pura fuerza cinética, infligiendo un punto de daño por éxito.

**Éxito excepcional:** Además del daño contundente infligido, el objetivo debe también evitar la Inconsciencia (*ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 150).

**Opción [Telequinesia Emocional]:** Siempre que un telequinésico se encuentre bajo el influjo de una emoción fuerte, se debe tirar Aplomo + Compostura con una penalización en dados igual al nivel de la emoción descrito en la tabla de Respuesta Emocional de *Empatía Psíquica* (*ver Méritos de Telepatía*). Si la tirada no tiene éxito, los poderes telequinésicos funcionan de modo aleatorio, moviendo pequeños objetos por la habitación en lo que los observadores podrían considerar producto de un *poltergeist*. Un fallo dramático implica que esta actividad puede producirse a intervalos aleatorios durante los próximos días. Tal “actividad *poltergeist*” no requiere del gasto de Voluntad. Si un psíquico tiene esta opción, obtiene una modificación de +1 a todos los usos de telequinesia.

**Opción [Telequinesia Limitada]:** Un psíquico sólo puede manipular cierto tipo de objetos. A discreción del Narrador, tales limitaciones pueden incluir objetos de Tamaño 3 o menor, sólo objetos “blandos” como ropa o cartón y nada más duro, sólo seres vivos, o sólo tierra. Dependiendo de cuán limitada sea esta telequinesia, el Narrador puede permitir bonificaciones de dados de +1, +2 o incluso +3.



## Termoquinesia (1 a 5)

*Thermokinesis (Second sight)*

**Requisitos:** Los círculos de un personaje en este Mérito no pueden exceder su valor menor en Aplomo o Resistencia.

**Efecto:** La Termoquinesia le permite a un psíquico incrementar la temperatura ambiente.

El jugador debe primero gastar un punto de Voluntad para activar el poder y tirar entonces Inteligencia + Aplomo. La efectividad del poder termoquinésico se basa en sus círculos en este Mérito, con cada éxito incrementando la temperatura de acuerdo con la siguiente tabla.

### Círculos y Rangos de Temperatura

- 1º C por éxito
- • 2,5º C por éxito
- • • 5º F por éxito
- • • • 8º C por éxito
- • • • • 15º C por éxito

\* **NdT:** La conversión en grados Celsius es aproximada, respecto al original (en grados Fahrenheit).

Cuando se usa para atacar a un objetivo en movimiento, debe considerarse la Termoquinesia como un ataque a distancia. La Defensa no se aplica, y el cambio de temperatura supera la armadura a no ser que ésta ofrezca algún tipo de protección térmica o que la protección sea una armadura sobrenatural capaz de proteger del calor. El ataque también ignora la cobertura, puesto que el personaje puede potencialmente aumentar la temperatura de un área suficientemente grande como para incluir incluso a alguien tras una cobertura completa. La Termoquinesia afecta la temperatura de todo lo que hay dentro del área afectada, por lo que los seres vivos dentro del área pueden sufrir un aumento de la temperatura corporal que se corresponde a los éxitos obtenidos.

El alcance corto para un ataque termoquinésico es igual a la Inteligencia + Astucia + círculos de Termoquinesia en metros. El alcance medio es el doble de esa distancia e impone una penalización de -2 a la reserva de dados de ataque. El alcance largo es el doble del alcance medio, e impone una penalización de -4 a la reserva de dados de ataque. El Tamaño del área a afectar se resta de la reserva de dados del termoquinésico. Así pues, el intento de calentar a un objetivo del tamaño de un hombre sufre una penalización de -5. Sin embargo, tocar físicamente el objetivo confiere una bonificación de +2 a la tirada.

En cuanto el psíquico ha aumentado con éxito la temperatura de una localización concreta, puede hacer una de estas tres cosas:

- (1) Mantener la temperatura aumentada mientras mantenga la concentración.
- (2) Dejar de concentrarse y dejar que la temperatura se equilibre normalmente.
- (3) Usar sus poderes de Termoquinesia de nuevo para aumentar la temperatura aún más.

Así pues, con tiempo y una considerable cantidad de Voluntad, un termoquinésico puede aumentar la temperatura ambiente a niveles muy elevados, aunque la temperatura más alta que puede alcanzar un termoquinésico es de 1.100º C.

La Termoquinesia resulta especialmente mortal para los humanos, pues un mortal normal atrapado dentro de un área de efecto se ve calentado físicamente como si se encontrara dentro de un microondas gigante. La temperatura normal de un cuerpo humano es de 37º C. Cuando se usa la Termoquinesia, la víctima sufre una penalización de –1 a Destreza, Fuerza y Astucia (y, por consiguiente, una penalización de –1 a Iniciativa y potencialmente a la Defensa, y una penalización de –2 a la Velocidad) por cada 2,5 grados de incremento de la temperatura mientras duren los efectos termoquinésicos. Si cualquiera de los valores de Destreza, Fuerza o Astucia se ve reducido a cero, la víctima se ve inmovilizada por culpa de la postración causada por el calor. Si la temperatura del cuerpo de una víctima aumenta en 8,5º C o más, sufre un punto de daño letal cada turno que se vea sujeto al ataque termoquinésico. A temperaturas de 100º C o más, todos los seres vivos sufren un punto de daño agravado por turno. La mayor parte del papel y la tela se quema por encima de los 200º C, y la madera se enciende y se funde el plomo a los 328º C. Sorprendentemente, los vampiros y otras criaturas no-muertas son inmunes a temperaturas ambientales por debajo de los 800º C. Sin embargo, en la mayoría de los casos, la ropa de una criatura no-muerta se prende en algún punto entre los 175 y los 250º C, infligiendo daño agravado normalmente.

En cuanto el psíquico deja de centrar su atención en una localización específica, la temperatura se equilibra normalmente. En caso de cambios extremos de temperatura que excedan los 225º C de diferencia con el área circundante, “equilibrarse normalmente” puede significar una reacción explosiva, infligiendo dos dados de daño contundente en cuantos estén dentro de un radio igual al Tamaño del área afectada originalmente x5. La explosión también causa Inconsciencia (ver *el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 150). Si la diferencia de temperatura es menor de 200º F, el área afectada regresa a su temperatura normal a un ritmo de 5º C por minuto.

Los termoquinésicos también tienen una resistencia mejorada a temperaturas ambientales extremas. Un psíquico con este poder es automáticamente inmune a temperaturas naturales extremas que vayan desde los -20 a los 40º C, más un rango adicional de temperatura igual a más o menos [círculos del Mérito x11] grados C. Un termoquinésico es automáticamente inmune a todos los ataques basados en la temperatura alta de otros termoquinésicos cuyo valor en el Mérito no exceda al suyo propio.

**Coste:** 1 Voluntad por tirada para afectar la temperatura. Ninguno para resistirla.

**Reserva de Datos:** Inteligencia + Compostura (– Tamaño del área afectada) para aumentar la temperatura ambiente. El termoquinésico puede resistir temperaturas bajas sin necesidad de hacer ninguna tirada.

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico falla en su intento de afectar la temperatura ambiente y sufre un punto de daño contundente al descontrolarse su propia temperatura corporal.

**Fallo:** El psíquico falla en su intento de afectar la temperatura ambiente.

**Éxito:** Cada éxito reduce la temperatura ambiente tal y como se describe más arriba.

**Éxito excepcional:** Los éxitos adicionales son su propia recompensa.

**Opción [Termoquinesia Emocional]:** Siempre que el termoquinésico se vea bajo los efectos de una emoción fuerte, se debe tirar Aplomo + Compostura con una penalización igual al nivel de emoción descrito en la tabla de Respuesta Emocional de *Empatía Psíquica* (ver Méritos de Telepatía). Si la tirada no tiene éxito, los poderes del termoquinésico funcionan descontroladamente, aumentando la temperatura ambiente de modo aleatorio.

Un fallo dramático indica que esta actividad alocada puede producirse a intervalos durante los próximos días siempre que el psíquico se vea alterado, pudiendo provocar pequeños fuegos. Una poderosa Termoquinesia puede tener efectos

catastróficos. Estos fenómenos aleatorios no requieren el gasto de un punto de Voluntad.

**NdT:** Aunque la Opción no lo especifica en esta ocasión, se supone que se emplea la regla general de Opciones. Por ello, un psíquico con esta opción obtiene una bonificación de +1 en todos los usos deliberados de este poder.

## Vampirismo Psíquico (4 o 5)

*Psychic vampirism (Second sight)*

**Requisitos:** Bioquinesia 4 para la versión de cuatro círculos y Bioquinesia 5 para la versión de cinco círculos.

**Efecto:** Opuesto a la Curación Psíquica, el Vampirismo Psíquico le permite a un psíquico tomar la vida al igual que restaurarla, drenando la energía orgánica de las víctimas para recuperar la propia Voluntad. Hay dos versiones de este Mérito, requiriendo ambas contacto físico con la víctima (Ver “Tocar a un Adversario,” en el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 140). La versión de cuatro círculos le permite a un psíquico drenarle a un objetivo puntos temporales de Voluntad. La Voluntad se pierde. Con la versión de cinco círculos, el psíquico obtiene un punto de Voluntad por cada dos puntos de Voluntad robados. El psíquico no puede ganar más puntos de Voluntad que su valor permanente de Voluntad.

Ambas versiones de este poder fallan automáticamente cuando se usan contra magos, hombres lobo, o vampiros. Los Narradores deberían tener cuidado a evitar que los jugadores con personajes que tengan la versión de cinco círculos no se dediquen a recuperar Voluntad excluyendo su propia Moralidad.

**Coste:** Ninguno

**Reserva de Dados:** Astucia + Aplomo (– Aplomo del objetivo). El vampiro psíquico debe también tocar a la víctima.

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico falla en su intento de robar un Voluntad y a cambio pierde él un punto de Voluntad.

**Fallo:** El intento del psíquico falla.

**Éxito:** El psíquico le drena a la víctima un punto de Voluntad por éxito.

**Éxito excepcional:** Los éxitos adicionales son su propia recompensa.



## MÉRITOS TELEPÁTICOS

La telepatía es un término genérico para una serie de poderes psíquicos que permiten percibir o afectar pensamientos y emociones de otros seres. Todos los Méritos de Telepatía requieren que el psíquico pueda ver directamente al objetivo dentro de su ángulo de visión. Un psíquico no puede, por ejemplo, leer los pensamientos de otro o usar cualquier Mérito de Telepatía a través del teléfono o viéndolo en la televisión. Un telépata capaz de realizar una Proyección Astral puede leer los pensamientos de alguien en cuya presencia se proyecte, mientras que un clarividente con telepatía puede leer los

pensamientos de alguien a quien pueda ver a distancia. Sin embargo, estos dos son los únicos Méritos de PES que pueden combinarse con la Telepatía. Un *precog* puede ser capaz de ver a alguien actuando en el pasado o el futuro, pero no es capaz de leer sus pensamientos, y un psíquico que usara la psicometría podría leer las impresiones mentales asociadas a un objeto, pero no sondear la mente de alguien que lo hubiera sujetado. A los psíquicos que demuestran poseer Méritos de Telepatía a menudo se les llama telépatas.

## Ataque Mental (5)

*Mental blast (Second sight)*

**Requisitos:** Proyección Mental 4

**Efecto:** El Ataque Mental, un extremadamente raro y peligroso poder, le permite a un telépata dañar la mente de otro ser mediante su Voluntad. El psíquico usa la Proyección Mental con tal fuerza a intensidad que abrumba al cerebro de la víctima, pudiendo causar una embolia o una hemorragia cerebral. Cada éxito obtenido inflige un punto de daño contundente en forma de una punzante migraña. Si se mantiene el ataque éste puede tener efectos letales. Las muertes causadas por un Ataque Mental normalmente parecen ser causa de embolias o dolencias similares, pero en algunos casos el poder hace que el cerebro de la víctima literalmente explote.

En cuanto se ha iniciado este poder, el psíquico puede mantener el asalto, tirando el jugador de nuevo cada turno mientras pueda mantener la concentración. Mientras se está concentrando en un objetivo, el psíquico pierde su Defensa y no puede emprender ninguna acción a parte de mantener el asalto y moverse según su Velocidad por turno. Si se rompe la concentración de un psíquico, debe gastarse otro punto de Voluntad para iniciar un nuevo Ataque Mental.

**Coste:** 1 Voluntad en el primer turno del Ataque Mental. El psíquico puede continuar infligiendo daño siempre que pueda mantener la concentración en su víctima.

**Reserva de Dados:** Presencia + Intimidación – Resistencia del objetivo

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico sufre un punto de daño contundente debido a un doloroso retroceso psíquico y es incapaz de usar este poder durante el resto de la escena.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de infligir daño.

**Éxito:** El personaje inflige daño tal y como se describe más arriba.

**Éxito Excepcional:** Los éxitos adicionales son su propia recompensa. Además, el objetivo debe tirar Resistencia para evitar la Inconsciencia (*ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 150*).

## Comunicación Telepática (4)

*Telepathic communication (Second sight)*

**Requisitos:** Proyección Mental 4

**Efecto:** Tras haber dominado tanto *Leer Mentes* como *Proyección Mental*, el telépata puede ahora iniciar una comunicación telepática en dos sentidos con otra persona. El contacto debe estar dentro del ángulo de visión a no ser que el psíquico tenga un Vínculo Telepático con la otra parte (*ver más abajo*). Este poder falla automáticamente si la otra parte no desea comunicarse. El psíquico no puede percibir otros pensamientos a parte de los que alguien le quiera enviar, a menos que el psíquico use también *Leer Mentes*, incluso si la otra parte se ofrece voluntariamente. Cada uso de este Mérito no dura más de una escena, incluso si ambas partes permanecen a la vista una de la otra.

**Coste:** 1 Voluntad para permitir la comunicación durante el resto de la escena

**Reserva de Dados:** Presencia + Empatía

**Acción:** Instantánea

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en su objetivo, haciéndole apartarse y desconfiar instintivamente de él.

Además, el personaje puede transmitir sus pensamientos a una parte distinta de la intencionada, o incluso transmitir pensamientos distintos de los intencionados.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de establecer una comunicación, pero puede volver a intentarlo.

**Éxito:** El personaje inicia con éxito una comunicación psíquica con su objetivo. Puede enviar libremente sus pensamientos a la otra parte, y puede oír libremente todos los mensajes mentales que la otra parte quiera mandarle de vuelta.

**Éxito Excepcional:** El personaje gana una bonificación de +2 a cualquier uso de un Mérito telepático con la otra parte durante el resto de la escena.



## Control Mental (5)

*Mind control (Second sight)*

**Requisitos:** El psíquico debe dar sus instrucciones verbalmente a menos de que sea capaz de proyectar sus pensamientos.

**Efecto:** Control mental, una de las más insidiosas manifestaciones del poder psíquico, le permiten a un telépata proyectar su mente para superar la voluntad de un objetivo y dejarlo apto para la sugestión. A menos que el personaje tenga también Proyección Mental o algún tipo de ventaja similar deberá decirle verbalmente al objetivo qué quiere que haga, haciendo que este poder sea una especie de hipnosis paranormal. Combinándolo con Proyección Mental, el psíquico puede convertir a cualquiera en un títere, tomando silenciosamente la voluntad de una víctima desde el otro lado de la sala y haciéndolo su esclavo. Si tiene tanto Proyección mental como Clarividencia, podrá controlar la mente de alguien desde la distancia como un moderno Svengali.

Las órdenes que obliguen a un objetivo a violar creencias muy profundas, a actuar en contra de Virtudes o a dañar a seres amados, imponen una penalización a la tirada que debe hacer el psíquico. Control Mental es efectivo sólo contra personas normales y otros psíquicos.

Un intento de Control Mental cuyo objetivo sea alguien con un perfil sobrenatural (como magos, vampiros y hombres lobo) fallará automáticamente. Sin embargo, ghouls, sangre lupina y similares pueden verse afectados, aunque pueden recibir dados de bonificación para resistirse en algunas circunstancias (como cuando se controla mentalmente a un ghoul para que traicione a su señor no-muerto).

El beneficio del Mérito de Beldad (*ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 102)

se aplican a los intentos de Control Mental, y los psíquicos con el Mérito de Voz Hipnótica (*ver Otros Méritos Psíquicos*) obtienen una bonificación de +2 a los usos de este poder. El psíquico

debe mantener una concentración completa en el objetivo mientras le transmite sus instrucciones, sufriendo todas las penalizaciones normales para la concentración. El tiempo que dure este esfuerzo dependerá de la complejidad de las instrucciones, y puede durar varios turnos. En cuanto se pronuncie la orden, el psíquico no

necesita seguir concentrándose. Las órdenes del telépata deben ser algo que pueda completarse dentro de una misma escena o el intento falla, a menos que el telépata obtenga un Éxito Excepcional.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Manipulación + Persuasión contra la Aplomo del objetivo (la resistencia es refleja)

**Acción:** Enfrentada; requiere concentración mientras se dan las órdenes

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en el objetivo, haciéndole apartarse y desconfiar instintivamente de él. El objetivo queda también inmune a intentos posteriores de Control Mental por parte del personaje durante el resto del día.

**Fallo:** El objetivo ignora las órdenes del personaje.

**Éxito:** El objetivo obedece las órdenes del personaje, suponiendo que la orden pueda completarse dentro de la misma escena.

**Éxito Excepcional:** El jugador obtiene cinco o más éxitos que el objetivo. No hay limitación de tiempo para ejecutar la orden.

**Modificador Situación**

+1 El psíquico ha usado con éxito Control Mental sobre la víctima durante la semana pasada.

–1 La orden obliga al objetivo a actuar contra un ser amado o violar creencias profundamente arraigadas.

–2 La orden obliga al objetivo a dañar a un ser querido o a actuar en contra de una Virtud.

–4 La orden obliga al objetivo a matar a un ser querido o a realizar una acción que puede causar una pérdida de Moralidad.

–5 La orden es claramente suicida.

## Empatía Animal (2 o 4)

*Animal empathy (Second sight)*

**Efecto:** Aunque se considera que la Empatía Animal es un raro don, algunos parapsicólogos especulan de que es más común de lo que parece, pues el observador ordinario no puede distinguir

fácilmente entre un psíquico con la habilidad innata de comunicarse con criaturas no racionales y un corriente “domador” que simplemente es “bueno con los animales.”

Sea como fuere, este Mérito combina un amplio número de efectos psíquicos, incluyendo Leer Mentes, Proyección Mental y Control Emocional en un solo poder, pero se trata de un poder que puede sólo afectar a animales. La versión de dos círculos le permite al psíquico afectar a una sola especie, como perros, gatos o ratas. La versión de cuatro círculos le permite a un psíquico afectar cualquier tipo de animal. Cualquiera de las dos versiones le permite al psíquico afectar a varios animales a la vez, aunque normalmente se sufre una penalización en la tirada. Además, un psíquico que intente controlar a la vez un gran número de animales debe darles a todos las mismas órdenes, y no puede enviar animales distintos a realizar misiones individuales sin realizar una tirada para cada uno de ellos.

Hay también un Mérito independiente llamado Vínculo Animal que crea un enlace psíquico permanente con un único animal. Ninguna versión de este poder puede afectar animales realmente racionales ni a otros seres que se hayan transformado en animales.

**Coste:** Ninguno si el psíquico puede interactuar con el animal y establecer con él algún tipo de vínculo. Si el psíquico no ha visto nunca antes al animal o tiene actualmente una actitud hostil, debe gastarse un punto de Voluntad para ganar instantáneamente el control del animal.

Debe gastarse un punto de Voluntad para controlar varios animales a la vez.

**Reserva de Datos:** Astucia + Trato con Animales para comunicarse. Manipulación + Trato con Animales (contra el Aplomo del animal tirada refleja) para controlar un animal.

**Acción:** Instantánea o enfrentada

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una respuesta psíquica en el animal, haciéndolo inmediatamente hostil. Los intentos posteriores

de usar contra ese animal fallan automáticamente durante el resto de la escena.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de influenciar de algún modo al animal.

**Éxito:** El psíquico puede comprender intuitivamente el estado anímico del animal y sus procesos mentales. Aunque la verdadera comunicación no es aún posible, el psíquico puede intuir impresiones simples como “tengo hambre,” “quiero jugar” o “ese hombre me golpea.”

Con Manipulación, el psíquico puede ordenarle a un animal que siga instrucciones simples como “aquí,” “busca,” o “atácalo.” Los animales que previamente fueran hostiles se vuelven dóciles, y los perros guardianes entrenados dejan pasar a un intruso.

**Éxito Excepcional:** El psíquico puede comunicarse libremente con el animal, casi hasta el punto de compartir sus sentidos. El psíquico puede también dar instrucciones relativamente complejas y esperar que las obedezcan, como “¡Ve a buscar a Timmy! Está en el cine de la ciudad, en la tercera fila.”

#### **Modificador Situación**

**+1** El psíquico ha usado previamente este poder con éxito con el mismo animal.

**0** El animal es un mamífero o un ave.

**-1** El animal es un pez común o un grupo de hasta tres mamíferos.

**-3** El animal es un solo insecto, un banco de hasta 25 peces o alimañas o un grupo de hasta 10 mamíferos grandes.

**-5** El animal es un enjambre de insectos con mente de colmena, o un grupo de hasta 100 criaturas pequeñas, o hasta 25 mamíferos grandes.

## **Empatía Psíquica (4 o 5)**

*Psychic empathy (Second sight)*

**Requisitos:** Leer Auras y Proyección Mental (cualquier versión)

**Efecto:** La Empatía Psíquica es el poder subyacente a Leer Auras, pues el psíquico pasa de simplemente percibir el aura emocional de un

objetivo a manipularla activamente y por consiguiente afectando el estado de ánimo del objetivo. Para usar la Empatía Psíquica, un personaje debe en primer lugar usar con éxito Leer Auras con el objetivo. En cuanto el personaje puede ver claramente el aura del objetivo, puede entonces “ajustar los colores” físicamente, afectando a su estado de ánimo. La versión de cuatro círculos sólo es capaz de manipulaciones a corto plazo, mientras que la versión de cinco círculos puede forzar a una víctima a sentir una respuesta emocional en concreto durante periodos largos.

La intensidad de un estado emocional en concreto queda determinada por la siguiente tabla:



#### **Respuesta Emocional**

**0** No hay signos discernibles de estado emocional

**-1** Hay signos perceptibles de un estado emocional.

**-2** Hay signos obvios de un estado emocional. El objetivo debe hacer una tirada de Aplomo + Compostura para evitar actuar según esta emoción en un modo menor (comentarios sarcásticos a alguien que no le caiga bien, flirtear



con alguien por quien sienta una atracción sexual) siempre que tenga oportunidad de hacerlo.

–3 Signos inequívocos de un estado emocional. Como con la entrada anterior, salvo que el objetivo debe obtener tantos éxitos en la tirada de Aplomo + Compostura como éxitos haya obtenido el psíquico en la tirada de Empatía Psíquica para evitar actuar según esa emoción de un modo muy obvio (enzarzarse en una pelea con alguien a quien ahora odia, actuar de modo servil con alguien a quien ahora ama)

–4 Signos abrumadores de un estado emocional. El estado emocional alcanza o incluso supera el nivel de un trastorno (rabia homicida, depresión suicida, acecho obsesivo).

Debe gastarse un punto de Voluntad para intentar siquiera la tirada de Aplomo + Compostura para resistirse al impulso emocional, y sigue teniendo que obtener tantos éxitos como los que obtuvo en psíquico en la tirada de activación. El objetivo busca oportunidades en las que actuar de modo evidente según la emoción, y cualquier intento de ocultar sus intenciones se ve reducido a un dado de oportunidad.

Cualquier intento de manipular el estado emocional de un objetivo está penalizado por la intensidad de la emoción que quiere crear o suprimir. Así, si un émpata quisiera que un completo extraño se enamorara de él (cambiando de *sin signos discernibles* (0) de amor a *signos inequívocos* (-3) de amor), la reserva de dados sufre una penalización de -3. Si un émpata quiere suprimir el odio *abrumador* (-4) de un enemigo para permitirle una interacción pacífica, recibe una penalización de -4.

A menudo, un émpata busca producir una emoción que es la opuesta a la que el objetivo siente en ese momento, como hacer que un hombre odie a su amada esposa, o cuando quiere que un suicida de repente se siente feliz de vivir. En tales casos, la penalización es el total asociado con la emoción previa, más la nueva. Así pues, convertir el amor *inequívoco* (-3) por su mujer en un odio *inequívoco* (-3) inflige una penalización total de -6. Las emociones producidas con la

versión de cuatro círculos de este poder duran mientras el empata se concentre, o durante toda una escena si el empata obtiene un éxito excepcional. La versión de cinco círculos dura durante al menos una escena, y se prolonga durante un día en caso de un éxito excepcional. Con cualquier versión, la reserva de dados para afectar una emoción es de Manipulación + Empatía, enfrentada a la Aplomo + Compostura del objetivo. La versión de cinco círculos es capaz de afectar a un ser sobrenatural, mientras que la de cuatro círculos falla automáticamente en los intentos de afectar tales seres.

Cualquier emoción puede afectarse con este poder, y sus parámetros está limitados según el criterio del Narrador y la innovación del jugador. Algunas de las emociones más comúnmente afectadas incluyen la ira, la felicidad o la tristeza, el amor, el apetito sexual, la posesión (de una persona o una cosa) y la compasión. Sólo puede hacerse un intento de alterar las emociones de un objetivo una vez por escena.

**Coste:** 1 Voluntad. Debe gastarse además un punto de Voluntad para activar los poderes de Leer Auras antes de alterar con éxito las emociones del objetivo.

**Reserva de Datos:** El psíquico debe usar primero Leer Auras con el objetivo (*ver Leer Auras*). La tirada para alterar emociones es de Manipulación + Empatía contra Aplomo + Compostura (la resistencia es refleja).

**Acción:** Enfrentada

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en su objetivo, haciéndole apartarse y desconfiar instintivamente de él. El objetivo es también inmune a la Empatía Psíquica del personaje durante el resto de la escena.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de influenciar las emociones del personaje.

**Éxito:** Las emociones del personaje cambian de acuerdo con los deseos del émpata.

**Éxito Excepcional:** El cambio emocional dura más tiempo. Con la versión de cuatro círculos, los efectos duran toda una escena sin concentración.

Con la versión de cinco círculos, los efectos duran todo un día.

**Opción [Émpata Limitado]:** Los poderes del émpata están limitados de algún modo, como el tipo de personas que puede afectar, el tipo de emoción manipulada u el objeto que puede convertirse el sujeto de una conexión emocional alterada. La bonificación de dados queda determinada según lo específicos y limitados que sean los poderes del émpata. Un empata que pueda afectar sólo a las mujeres obtendría una bonificación de +1, mientras que uno cuyos poderes sólo pueden generar una intensa misoginia en otros hombres obtendría una bonificación de +3.



**Opción [Incontrolado]:** Con esta opción, los poderes del émpata no están completamente bajo su control. Siempre que experimente una emoción intensa debe hacer una tirada de Aplomo + Compostura, con una penalización basada en la emoción tal y como se determina más arriba en la tabla de respuesta emocional. Si la tirada no tiene éxito, debe tirar Presencia + Empatía, *más una bonificación* igual al rango de la emoción, haciendo que todos a su alrededor tengan que hacer una tirada enfrentada de Aplomo + Compostura. Cualquiera que no

obtenga tantos o más éxitos que el émpata experimenta instantáneamente la misma emoción que el personaje.

Los usos incontrolados de Empatía Psíquica no requieren el uso de Leer Auras o el gasto de un punto de Voluntad. Los usos deliberados de este poder funcionan normalmente, salvo que, con esta opción, el émpata obtiene una bonificación de +2.

**Opción [Sólo Contacto]:** Con esta opción, el émpata puede afectar el estado emocional de otro sólo mientras esté tocando físicamente al objetivo, aunque basta la concentración después de haber realizado en contacto (ver *"Tocar a un Adversario,"* en el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 140).

## Ilusiones Psíquicas (5)

*Psychic illusions (Second sight)*

**Requisitos:** Control Mental y Proyección Mental (cualquier versión)

**Efecto:** Este poder representa un refinamiento del Mérito de Control Mental. En lugar de dar órdenes hipnóticas al objetivo, un telépata hace que éste vea algo que no está allí, o que malinterprete algún elemento de su entorno. El telépata debe ser capaz de ver a la persona a afectar, aunque la clarividencia puede sustituir la observación directa. Cámaras y grabaciones no se ven afectadas por una ilusión psíquica. Las ilusiones creadas pueden afectar cualesquiera de los sentidos normales que posea un ilusionista. El ilusionista no puede crear una imagen capaz de engañar a los poderes psíquicos, por lo que un clarividente que vea de lejos una situación no puede verse engañado. Del mismo modo, el psíquico no puede crear una ilusión de algo que no pueda percibir, como un personaje sordo creando una ilusión que incluya un elemento sonoro.

El uso por defecto de este poder asume que sólo se afecta un sentido, y cada sentido adicional que se vea afectado impone una penalización de -1. El jugador hace una tirada de Manipulación +

Persuasión, resistida por la Compostura + Ventaja Sobrenatural de cualesquiera observadores (tira la reserva de dados mayor para un grupo). Teóricamente, el ilusionista puede engañar cualquier número de personas con una ilusión en concreto, pero el número máximo de personas que pueden verse afectadas fácilmente a la vez es igual a la suma de la Inteligencia + Manipulación del psíquico. Cada persona adicional impone una penalización de -1 a la tirada de activación. Así pues, cuantas más personas estén presentes mayor será la posibilidad de que algunos o todos puedan ver a través del engaño.

Normalmente, una ilusión es estática y no puede interactuar con otros seres. Si el ilusionista desea que sus visiones interactúen con alguien a quien han engañado (como hacer que un “agente de policía fantasma” mande a algunos observadores lejos de una escena criminal), el jugador debe hacer una tirada de Astucia + Persuasión como acción instantánea. Si esta tirada falla, los observadores podrán ver a través de la ilusión, incluso si al principio habían sido engañados. Tales tiradas sólo son necesarias cuando una ilusión debe interactuar de un modo directo con algún observador. Así pues, si un agente de policía engaña a un observador, sólo será necesaria una tirada si el observador intenta activamente interactuar con el agente de algún modo (ya sea mediante la comunicación o un ataque), o si el psíquico desea que el agente interactúe de algún modo distinto, como escribir una multa.

Sin importar lo convincente que sea una ilusión, nunca es sólida, aunque puede “parecer” sólida para un observador que ha sido engañado si incorpora sensaciones táctiles en la creación.

Una silla ilusoria no puede soportar el peso de un observador, sin importar cuán fuertemente crea en ella; una pared ilusoria no evita que alguien pase a través suyo si se apoya en ella; aunque ambas ilusiones parecerá perfectamente sólidas ante el tacto casual. Así pues, un objeto ilusorio no puede usarse como arma; cualquier ataque hecho con un arma ilusoria falla automáticamente.

**Coste:** 1 Voluntad. Además, el personaje debe mantener la concentración mientras dure la ilusión, implicando que no puede realizar otra acción que no sea moverse según su Velocidad por turno, y que pierde su Defensa.

**Reserva de Datos:** Manipulación + Persuasión contra la Compostura + Ventaja Sobrenatural del objetivo para crear ilusiones (la resistencia es refleja). Astucia + Persuasión para manipular ilusiones existentes.

**Acción:** Enfrentada para activar; instantánea para manipular.

#### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica, haciendo que cualquier observador potencial en la zona se aparte y desconfíe instintivamente de él. Además, el ilusionista es incapaz de usar este poder de nuevo durante el resto de la escena.

**Fallo:** El ilusionista falla en su intento de crear ilusiones.

**Éxito:** Todos los objetivos afectados perciben cualesquier efecto sensitivo que desee el psíquico.

**Éxito Excepcional:** Las ilusiones creadas son muy realistas. El psíquico no necesita mantener la concentración, aunque debe hacer una tirada de Astucia + Persuasión para hacer que la ilusión se mueva o reaccione de algún modo.

## **Invisibilidad Psíquica (5)**

*Psychic invisibility (Second sight)*

**Requisitos:** Control Mental y Proyección Mental (cualquier versión)

**Efecto:** Como su mismo nombre sugiere, la Invisibilidad Psíquica representa la habilidad de “nublar la mente de los hombres” para observadores casuales no puedan percibirlo. El personaje no es realmente invisible; las cámaras no se ven afectadas por este poder, y cualquiera suficientemente perspicaz podrá ver a través del engaño. El psíquico no puede desaparecer de la vista si ya lo han visto, pero cualquier observador con el que se tope después de activar el poder normalmente será incapaz de verlo a menos que

haga algo que llame la atención sobre él. Si el psíquico afecta cualquier objeto físico mientras un potencial observador esté mirando, o si hace algún ruido particularmente alto, la invisibilidad acaba automáticamente para los observadores. Además, el personaje debe mantener la concentración mientras se use el poder. Pierde su Defensa y no puede hacer otras acciones a parte de moverse según su Velocidad por turno.



**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Inteligencia + Sigilo contra la Aplomo + Ventaja Sobrenatural del posible observador (la resistencia es refleja). Si se afecta a una multitud, debe hacerse una única tirada usando la mayor reserva de dados de sus miembros.

**Acción:** Enfrentada, y requiere concentración.

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico se cree que es invisible y actúa en consecuencia, incluso si hay observadores que lo puedan ver.

**Fallo:** El psíquico falla en su intento de ocultar su apariencia.

**Éxito:** El psíquico activa su poder de invisibilidad psíquica. Si alguien de un grupo descubre al personaje, todos los observadores pueden verlo.

**Éxito Excepcional:** El psíquico no necesita concentrarse para mantener la invisibilidad y puede realizar otras acciones (aunque cualquier interacción con su entorno puede finalizar los efectos). Si no realiza ninguna acción, los efectos duran durante el resto de la escena.

## Leer Auras (2 o 5)

*Aura reading (Second sight)*

**Efecto:** Con Leer Auras se difuminan los límites entre la telepatía y la PES, pues la lectura de auras representa una forma de percepción psíquica, pero también tiene elementos de lectura de mentes. De acuerdo con los telépatas que tienen este Mérito, todos los seres vivos (y algunas cosas “no-vivas”) están rodeados por un nimbo de energía que puede percibirse usando medios psíquicos o la fotografía Kirlian. Leer Auras le permite a un psíquico percibir este halo de otro modo invisible, y con la experiencia llegar a interpretar sus constantemente cambiantes matices para obtener impresiones del objetivo. Vampiros y magos pueden también acceder a un poder similar llamado *Percepción del Aura*. Leer Auras, sin embargo, no tiene el mismo nivel de sofisticación. Aún así, un psíquico experimentado puede deducir el estado emocional general de un objetivo y llegar determinar cosas como saber si está mintiendo.

Con la versión de cinco círculos, un telépata instruido puede detectar entidades sobrenaturales. Un telépata bien entrenado podrá reconocer a los vampiros por sus auras extremadamente pálidas, a los hombres lobo por su vibrante intensidad y a los magos por los destellos que aparecen en sus patrones. Los fantasmas y espíritus incorpóreos, al igual que los viajeros astrales, también pueden percibirse con este poder, pero sólo débilmente, y un psíquico no puede comunicarse con ellos sin el uso de otros poderes. Sin importar qué tipo de ser

sobrenatural sea, un telépata debe estar familiarizado con él para poder identificarlo. Un psíquico que haya podido percibir auras de vampiros puede saber que el aura de un mago no “está bien” y saber además que no se trata de un vampiro, pero no sabrá que se trata de un mago a menos de que haya tenido algún trato con ellos. Ambas versiones del Mérito requieren el gasto de un punto de Voluntad y una tirada de Inteligencia + Empatía, enfrentada a la Compostura + Ventaja Sobrenatural del objetivo; la resistencia es refleja. La versión de dos círculos requiere que el psíquico escudriñe al objetivo durante un número de turnos igual a la Compostura del objetivo antes de hacer la tirada, y un objetivo puede sospechar de alguien que lo mira intensamente si obtiene éxito en una tirada de Astucia + Compostura (o quizás de Astucia + Ocultismo). La versión de dos círculos falla automáticamente contra seres sobrenaturales. La versión de cinco círculos sí puede usarse contra seres sobrenaturales, pero aparte de eso funciona como la versión de dos círculos.

En cuanto un psíquico ha podido leer con éxito el aura de un objetivo, éste puede seguir viéndola siempre que mantenga contacto visual, permitiéndole observar al objetivo para dirimir un engaño o prever un ataque inminente.

Un fallo en el intento de Leer Auras significa que el psíquico no es capaz de ver el aura, mientras que un fallo dramático significa que recibe información falsa o errónea. Así pues, el Narrador debería hacer siempre la tirada en lugar del jugador siempre que pueda darse el caso de un fallo dramático. Un telépata que lea con éxito el aura de alguien mientras miente puede reconocer que el objetivo habla falsamente superando una tirada de Inteligencia + Empatía + [éxitos obtenidos en la tirada de activación de Leer Auras] contra la Compostura + Subterfugio del objetivo en una acción enfrentada. Si el psíquico gana la tirada, éste reconoce la mentira. Si se aplica para interpretar las intenciones de un combatiente potencial, este poder le da al usuario un bonificador de Iniciativa igual al número de

éxitos obtenido en la tirada de activación, *suponiendo* que un telépata esté leyendo el aura de alguien en el momento en que éste inicia un ataque.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Inteligencia + Empatía contra la Compostura + Ventaja Sobrenatural del objetivo (la resistencia es refleja)

**Acción:** Refleja (aunque el objetivo debe ser estudiado antes de hacer la tirada)

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje percibe información falsa o completamente errónea. El Narrador puede querer tirar los dados de oportunidad en secreto, para evitar mantener ocultos los resultados de las tiradas.

**Fallo:** El personaje no puede distinguir información alguna.

**Éxito:** El personaje puede determinar la naturaleza y el estado de ánimo general del objetivo, quizás percibiendo detalles de la naturaleza sobrenatural de un objetivo o si un objetivo concreto está mintiendo.

**Éxito Excepcional:** El personaje obtiene todos los beneficios de un éxito normal.

Además, el personaje gana un +2 adicional en todas las tiradas Sociales hechas contra el objetivo durante el resto de la escena gracias a estar tan en sintonía con su personalidad.

## Leer Mentes (3 a 5)

*Mind reading (Second sight)*

**Efecto:** Leer Mentes es el poder telepático esencial, la habilidad de leer los pensamientos de los demás. La versión de tres círculos le permite a un telépata leer los pensamientos superficiales de una persona normal, aunque todavía no puede percibir información en la que no esté pensando en ese momento. La versión de cuatro círculos le permite al telépata sondear la mente de una persona ordinaria en busca de información oculta o incluso de pensamientos subconscientes, o percibir los pensamientos superficiales de un ser sobrenatural, como magos, vampiros u hombres

lobo. La versión de cinco círculos le permite al telépata sondear los pensamientos ocultos incluso de los seres sobrenaturales. Esta última versión también le permite al telépata realizar una “lectura superficial” de varias mentes a la vez para descubrir quién entre varios sujetos piensa algo en particular (como identificar cuál entre varios sospechosos de asesinato piensa: *La maté*)



**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Inteligencia + Empatía contra la Compostura + Ventaja Sobrenatural del objetivo (la resistencia es refleja)

**Acción:** Enfrentada

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en su objetivo, haciéndole apartarse y desconfiar instintivamente de él. El objetivo puede además resistirse automáticamente a cualquier uso de un Mérito de Telepatía por parte del psíquico durante todo un día.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de leer la mente del objetivo

**Éxito:** El personaje puede percibir los pensamientos del objetivo, y puede realizar una pregunta por éxito al respecto. Las lecturas

superficiales se limitan a lo que el objetivo piensa en ese momento, aunque un telépata puede intentar manipular un objetivo para hacerle pensar algo en concreto obteniendo éxito en una tirada de Manipulación + Subterfugio (enfrentada a la Astucia + Subterfugio del objetivo si es consciente de las capacidades del telépata). Si el psíquico puede hacer sondeos profundos, puede hacerle una pregunta sobre cualquier tema, incluyendo preguntas sobre recuerdos enterrados o incluso pensamientos subconscientes de los que ni siquiera es consciente.

**Éxito Excepcional:** Los éxitos adicionales son su propia recompensa. Además, el Narrador puede decidir que el telépata descubre alguna información útil en la mente del objetivo que no estaba buscando expresamente.

#### **Modificador Situación**

**+1** El psíquico ha usado con éxito Leer Mentes con el objetivo durante la pasada semana.

**+1** El psíquico toca al objetivo.

**+1** El objetivo consiente voluntariamente a un sondeo telepático.

**+2** El objetivo consiente voluntariamente a un sondeo telepático y tiene también este Mérito, o, a discreción del Narrador, algún otro poder sobrenatural o psíquico que proporciona habilidades telepáticas.

**−1** El objetivo se resiste activamente a la sonda telepática y tiene también este Mérito, o, a discreción del Narrador, algún otro poder sobrenatural o psíquico que proporciona habilidades telepáticas.

**NdT:** Para más datos acerca de los usos de “Leer Mentes” en el espacio Astral, consultar **Méritos de PES**.

## **Posecion Animal (4)**

*Animal possession (Second sight)*

**Requisitos:** Empatía Animal 2 o 4. Si el psíquico tiene sólo la versión de dos círculos de Empatía Animal, está limitado a poseer el animal al que tiene limitado su poder. La versión de cuatro

círculos permite la posesión de cualquier tipo de animal.

**Efecto:** La Posesión Animal se basa en el poder de la Empatía Animal para permitirle a un psíquico poseer a un animal concreto, controlando completamente su cuerpo y percibiendo a través de todos sus sentidos. El propio cuerpo del psíquico queda completamente inerte e indefenso mientras este poder está en efecto, y no puede percibir nada del entorno de su cuerpo a no ser que el animal poseído esté cerca. Sin embargo, si se daña el cuerpo del personaje, éste lo sabe y puede finalizar reflejamente la posesión tras haber sufrido algún daño, aunque puede verse sujeto a un Golpe Mortal (*ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 150*) mientras dure la posesión. Si matan el cuerpo físico de un personaje mientras esté poseyendo un animal, su mente muere también. Si el animal muere durante la posesión, la mente del psíquico inmediatamente retorna a su propio cuerpo.

Este poder requiere que el animal que se quiera poseer tenga al menos la inteligencia de un roedor pequeño o un pez. Criaturas más simples como los insectos no pueden poseerse. La posesión dura una escena, pero puede ampliarse al coste de un punto de Voluntad por escena.

Bajo ninguna circunstancia puede el tiempo de la posesión prolongarse durante más horas que el valor menor de su Resistencia o Aplomo. Este poder no puede usarse contra seres racionales, incluyendo magos, hombres lobo y vampiros que simplemente han asumido la forma de animales. El psíquico no puede nunca poseer a más de un animal a la vez. El psíquico no puede poseer animales menores que un ratón. Animales mayores de Tamaño 5 confieren una penalización a la tirada.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Presencia + Trato con Animales contra la Aplomo del animal; la resistencia es refleja

**Acción:** Enfrentada

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en el animal, haciéndolo inmediatamente hostil. Los intentos posteriores de usar Posesión Animal fallan automáticamente durante el resto de la escena.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de poseer el animal.

**Éxito:** El psíquico proyecta su propia conciencia hacia el animal, controlando totalmente su cuerpo y reemplazando sus atributos Mentales (pero no los Sociales) con los suyos propios.

El psíquico no puede usar ningún otro poder psíquico mientras posea al animal, aunque puede finalizar la posesión en cuanto quiera. Los Rasgos Físicos del animal prevalecen.

**Éxito Excepcional:** El psíquico puede mantener la posesión durante tantas horas como el valor menor de su Resistencia o Aplomo sin tener que pagar Voluntad Adicional.

**Modificador Situación**

**+1** El psíquico ha usado previamente el poder de Posesión Animal con el animal que quiere poseer.

**0** El animal es un mamífero o pájaro.

**−1** Por punto en que el Tamaño del animal exceda a 5.

**−2** El animal es un reptil o algún tipo de criatura acuática sofisticada, como un *delfín*\* o un tiburón.

**−4** El animal es un pez.

**\*NdT:** Los delfines son mamíferos, por lo que es absurdo situarlos al nivel de los reptiles o tiburones, de cara a su posesión. Recomendamos el penalizador aplicado a los mamíferos, sin embargo traducimos el texto tal y como aparece en el original.

## Proyección Mental (3 o 4)

*Thought projection (Second sight)*

**Requisitos:** Leer Mentes 5

**Efecto:** El telépata puede ir más allá de simplemente leer las mentes y proyectar sus pensamientos dentro de la mente de otro. Un telépata normalmente no puede transmitir pensamientos más allá de su ángulo de visión. Con la versión de cuatro círculos, sin embargo, puede

comunicarse con personas que se encuentren más allá de su ángulo de visión con un penalizador determinado por el grado de su conexión psíquica con el objetivo. Incluso con la versión de tres círculos, un telépata puede comunicarse con alguien que se encuentre lejos si es capaz de percibirlo mediante clarividencia. Si el psíquico desea también leer los pensamientos de la persona a quien le manda los suyos, debe activar también el Mérito de *Leer Mentes*, que normalmente requiere el gasto de un segundo punto de Voluntad en un turno posterior.

**Coste:** 1 Voluntad para permitir una transmisión a un solo individuo durante el resto de la escena. Si se quieren mandar pensamientos a otro individuo durante la misma escena, debe romperse antes la primera conexión. La nueva conexión cuesta otro punto de Voluntad. Si quiere volverse a establecer la primera conexión, deberá gastarse aún otro punto de Voluntad.

**Reserva de Datos:** Presencia + Empatía [contra el Aplomo + Ventaja Sobrenatural si el objetivo es involuntario (la resistencia es refleja)]

**Acción:** Instantánea si el objetivo es voluntario; enfrentada si el objetivo es involuntario.

#### Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en su objetivo, haciéndole apartarse y desconfiar instintivamente de él. Además, el personaje puede transmitir sus pensamientos a una parte distinta de la intencionada, o incluso transmitir pensamientos distintos de los intencionados.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de enviar sus pensamientos, pero puede volver a intentarlo.

**Éxito:** El personaje envía con éxito sus pensamientos a su objetivo. Puede seguir enviando sus pensamientos durante el resto de la escena.

**Éxito Excepcional:** El personaje gana una bonificación de +2 a cualquier uso de un Mérito telepático con la otra parte durante el resto de la escena.

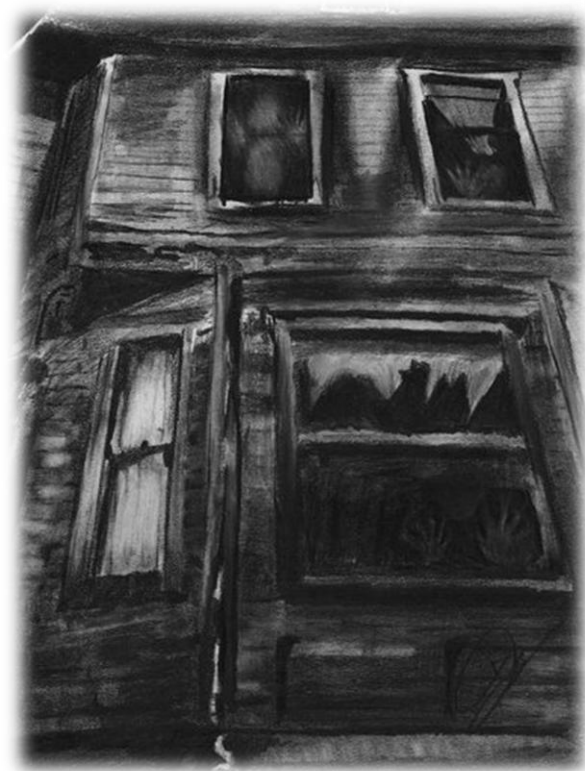
#### Modificador Conexión Psíquica

**0** El objetivo de la comunicación telepática está dentro de la línea de visión. No es necesaria ninguna conexión.

**-1 Íntimo.** El objetivo es un viejo amigo o un familiar cercano.

**-3 Conocido.** El objetivo es un amigo o un colega del trabajo de quien se sabe bastante.

**-5 Saludado.** El personaje ha coincidido varias veces con el objetivo. Este es el nivel de conexión más débil que puede permitir una comunicación telepática a distancia.



## Quebrar Mentes (5)

*Mind breaker (Second sight)*

**Requisitos:** Proyección Mental 4

**Efecto:** Quebrar Mentes no le inflige daño a una víctima. En lugar de eso inflige un trastorno mental, ya sea temporal o permanente. Generalmente, el personaje simplemente inflige locura, quedando la forma de la dolencia a discreción del Narrador. Si el psíquico demuestra tener conocimientos especializados reflejados en la ficha por Ciencias 3 o más con una Especialidad en Psicología o un campo similar, el Narrador puede permitirle diseñar deliberadamente la



locura de la víctima. Los trastornos obtenidos mediante este poder no pueden eliminarse aumentando el rasgo de Moralidad.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Presencia + Empatía contra la Aplomo + Ventaja Sobrenatural del objetivo. En su lugar para los personajes que dispongan de instrucción especializada en psicología o en algún campo similar, se puede tirar Inteligencia + Ciencias, permitiéndole un éxito en la tirada diseñar el trastorno a voluntad.

**Acción:** Enfrentada

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje sufre un trastorno elegido por el Narrador durante el resto de la escena.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de infligir locura a su objetivo.

**Éxito:** El personaje obtiene más éxitos que el objetivo, quien sufre un trastorno leve durante el resto de la escena.

**Éxito Excepcional:** El personaje obtiene al menos cinco éxitos más que el objetivo. Si el psíquico lo desea, el trastorno puede ser grave en vez de moderado. Por otro lado, el objetivo puede verse afectado por un trastorno leve permanente que sólo podrá superarse mediante la interpretación.

## Vínculo Animal (3 a 5)

*Animal rapport (Second sight)*

**Requisitos:** Trato con Animales 2

**Efecto:** Este Mérito actúa como una versión de la Empatía Animal. El personaje tiene un vínculo mental innato con un solo animal. El personaje puede comunicarse con la criatura, comprendiendo sus ladridos o bufidos como su fiera un lenguaje, y permitiéndole al animal comprender el lenguaje normal del personaje. El personaje debe hablarle al animal para comunicarse con él, pero el gasto de un punto de Voluntad le permite al personaje comunicarse no verbalmente con su mascota. El coste de este Mérito está determinado por el Tamaño del animal, según la tabla siguiente:

Círculos	Tamaño del animal
----------	-------------------

3	Tamaño 3 o inferior
---	---------------------

4	Tamaño 4 o 5
---	--------------

5	Tamaño 6 a Tamaño 10
---	----------------------

No se requieren tiradas para la comunicación verbal, pero el personaje no tiene la capacidad de controlar la criatura. Si desea que haga algo que el animal considera peligroso, deberá ganar una tirada enfrentada contra el animal, quien, aunque leal, no suele cometer suicidio en pro de su dueño. Se tira Aplomo o Compostura para el animal, mientras que el personaje tira Manipulación o Presencia + Habilidad apropiada.

El animal con el que el personaje tiene un vínculo es un ejemplar normal de su especie, pero un efecto secundario del vínculo es que se incrementa la Inteligencia del animal en 1. Si el personaje maltrata gravemente a la mascota, ésta puede girársele en contra, a discreción del Narrador. El personaje debe encontrarse dentro del ángulo de visión del animal para comunicarse con él, pero si el animal puede oír al personaje desde distancias mayores (como Timmy gritando desde el interior de un pozo a medio kilómetro de distancia), el animal probablemente se desplazará tan rápido como pueda adonde se encuentre su dueño.

Si se pierde o matan al animal, la experiencia gastada o los círculos asignados a este Mérito pueden perderse o reasignarse a discreción del Narrador. El personaje puede incluso forjar otro vínculo con un animal tan extraordinario, asumiendo que puede encontrar uno.

## Vínculo Telepático (3)

*Telepathic rapport (Second sight)*

**Requisitos:** Comunicación Telepática

**Efecto:** El telépata puede establecer una conexión telepática permanente con la mente de otra persona, permitiéndole al personaje crear un enlace psíquico con el objetivo desde cualquier lugar del mundo gastando un círculo de Voluntad. Este Mérito puede tomarse varias veces, reflejando que se tiene más de un vínculo, hasta



un máximo de tantos vínculos como la Inteligencia del personaje. Si la otra parte del vínculo muere, se pierde el círculo gastado. La otra parte no puede romper nunca el vínculo una vez éste se ha formado, pero el telépata puede romperlo voluntariamente, perdiendo igualmente el círculo de Voluntad gastado. Sólo el personaje que posea este Mérito puede iniciar libremente una comunicación, y la otra parte debe desarrollar este Mérito para iniciar un vínculo por sí mismo, asumiendo que es capaz de hacerlo.

Un vínculo telepático no puede forjarse con un objetivo involuntario, o con alguien a quien el psíquico no conozca bien.

Cualquier telépata que reúna los prerequisites necesarios puede forjar un nuevo vínculo, pero el telépata debe usar con éxito Leer Mentes y Proyección Mental con la otra parte y gastar un círculo permanente de Voluntad. En cuanto se ha formado el vínculo, el telépata puede activarlo cuando quiera sin necesidad de hacer ninguna tirada. Además, si cualquiera con quien el telépata tenga algún vínculo experimenta alguna emoción fuerte, como estar en gran peligro, el telépata puede sentir esa emoción a cualquier distancia teniendo éxito en una tirada de Astucia + Empatía. Esta tirada debería hacerla el Narrador.

Este Mérito le permite a un personaje forjar un nuevo vínculo siempre que quiera, y hay que

tener un número significativo de Méritos como prerequisite. A discreción del Narrador, un personaje puede desarrollar un único Vínculo Telepático como un Mérito de dos círculos durante la creación del personaje, sin poseer los Méritos necesarios como prerequisites, o sin siquiera poseer ningún otro Mérito psíquico. Este vínculo debe ser con alguna otra persona cercana al personaje, como un pariente o un hermano gemelo, y representa un vínculo paranormal que es independiente de la capacidad telepática del personaje. El personaje no es capaz de crear nuevos vínculos a menos que adquiera el mérito de tres círculos de Vínculo Telepático además de todos sus prerequisites.

Recuperar la Voluntad de los Vínculos cuesta ocho puntos de experiencia cada uno.

**Coste:** 1 punto de Voluntad por escena para activar la comunicación con un individuo.

**Reserva de Datos:** Ninguno para activarlo, pues una vez se ha comprado el vínculo éste puede activarse a voluntad. Astucia + Empatía (tirado por el Narrador) para saber cuándo la otra parte está en peligro o experimenta una emoción intensa.

**Acción:** Refleja

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El telépata malinterpreta terriblemente las emociones experimentadas por la otra parte.

**Fallo:** El telépata falla en su intento de percibir el estado emocional de la otra parte.

**Éxito:** El telépata conoce intuitivamente si la otra parte experimenta dolor, miedo, o alguna otra emoción intensa.

**Éxito Excepcional:** El telépata obtiene acceso limitado a la situación en la que se encuentra la otra parte, incluso si ésta es incapaz de comunicar directamente esta información.

Por ejemplo, en lugar de saber sólo que la otra parte experimenta miedo, el telépata percibe que un grupo de perros guardianes la está persiguiendo. Si experimenta dolor, el telépata percibe que acaban de apuñalarla. Además, el telépata tiene una idea aproximada de dónde se encuentra la otra parte.

**NdT:** Para más datos acerca de los usos de “Vínculo Telepático” en el espacio Astral, consultar **Méritos de PES**.

## OTROS MERITOS

### PSIQUICOS Y

### SOBRENATURALES

#### Aliado Fantasma (3 a 5)

*Ghost ally (Second sight)*

**Efecto:** Al contrario que el Mérito de *Aliado* que aparece en el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, y que representa la influencia en un área determinada, un Aliado Fantasma representa un ser concreto – un fantasma que quiere y puede ayudar al personaje en sus esfuerzos.

Un *Aliado Fantasma* se construye como sigue. En primer lugar, tiene siete círculos en Atributos, que debe distribuir entre Poder, Precisión y Aguante. Estos Atributos se usan para determinar el resto de las Ventajas del Fantasma de acuerdo con las reglas descritas en las pp.

186-187 del *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*. El *Aliado Fantasma* tiene tanto Virtud

como Vicio, pero ninguna Habilidad. El Fantasma tiene un máximo de reserva de Esencia de 10, que se usa para alimentar a los Númina. El Aliado Fantasma tiene un Numen, a escoger entre los descritos en el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*. El Aliado tiene también una sola ancla que debe ser el personaje con quien está conectado.

Finalmente, el Aliado Fantasma tiene un número de puntos de bonificación que deben usarse para acabar de dar forma al personaje del muerto sin reposo. Con la versión de tres círculos de este Mérito, un Aliado Fantasma tiene seis puntos de bonificación, mientras que con la versión de cuatro círculos tiene 12 puntos de bonificación, y, con la de cinco, 18 puntos.

Estos puntos de bonificación pueden gastarse del siguiente modo: seis por círculo adicional en Atributos, tres puntos por ancla adicional, y seis puntos por Numen adicional. Además, con un coste de seis puntos el vínculo con el personaje se hace tan fuerte que el personaje puede ver y oír al fantasma cuando se encuentra presente, incluso sin ninguna habilidad psíquica. Sin un vínculo así, el personaje no puede percibir al fantasma a menos que éste se manifieste o haga de algún modo su presencia conocida.

#### Anti-Psi (5)

*Anti-psi (Second sight)*

**Requisitos:** Ninguno, pero el personaje no puede tener otros Méritos que confieran poderes psíquicos.

**Efecto:** El *Anti-Psi* es una habilidad muy rara, cuyo conocimiento se ha teorizado por los parapsicólogos desde hace bien poco. Una persona dotada con Anti-Psi (quien no podrá jamás tener poderes psíquicos) tiene el poder de inhibir en gran medida los poderes psíquicos con su mera presencia. Cualquier individuo que no crea firmemente en los fenómenos psíquicos puede imponer una penalización de -1 ó -2 en las habilidades de un psíquico (ver *Tomás Incrédulo*, más abajo), pero un Anti-Psi va incluso más allá,

interfiriendo literalmente en las habilidades del psíquico y haciéndolo incapaz de usarlas. Cualquier psíquico que se halle en presencia de un Anti-Psi ve sus intentos de usar poderes psíquicos reducidos a un dado de oportunidad. Un personaje con este Mérito probablemente no tenga conocimiento de tener habilidad especial alguna, simplemente adscribe cualquier fallo psíquico en su presencia a la naturaleza fraudulenta de tales fenómenos. Este Mérito no tiene efecto en las habilidades paranormales de las criaturas sobrenaturales.



**Desventaja:** Cualquier personaje que posea este Mérito sufre también un trastorno grave desencadenado por la presencia de fenómenos psíquicos evidentes. Siempre que el personaje se encuentre con otro que mantenga poseer poderes psíquicos, o por una evidencia clara de fenómenos psíquicos, el Anti-Psi manifiesta una intensa hostilidad contra el objeto que genere la ofensa. Exactamente cómo se desarrolla el trastorno depende del jugador, pero probablemente el personaje esté obsesionado con refutar las afirmaciones del psíquico y exponerlo públicamente como un fraude. Los trastornos posibles incluyen la Histeria, la Megalomanía, la

Paranoia y la Ansiedad (*ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, pp. 85-88).

## Creyentes (1 a 5)

*Believers (Second sight)*

**Requisitos:** Cualquier Mérito Psíquico

**Efecto:** Los Creyentes son normalmente personajes del Narrador que sirven como asistentes al personaje psíquico y que creen incondicionalmente en los poderes del psíquico. Los Creyentes son esencialmente lo mismo que los *Criados* (*ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 103), exceptuando que los Creyentes tienen una fuerte creencia en los fenómenos psíquicos que les permite ayudar a un personaje que esté usando sus poderes. Cuando un psíquico está asistido por creyentes, recibe una bonificación de +1 por cada círculo que tenga en este Mérito, asumiendo que al menos está presente el mismo número de gente. Normalmente, esta bonificación está limitada a +3. Algunas opciones de Méritos pueden hacer aumentar la bonificación obtenida por Creyentes hasta un valor de +5. Así pues, si se posee *Creyentes* 3 y sólo hay dos personas presentes que reúnan las características, se obtiene una bonificación de +2. Si hay siete Creyentes y sólo se poseen tres círculos, al usar otro Mérito se obtendrá una bonificación de +3. Si un psíquico sufre un fallo dramático mientras usa un poder, el resultado nunca hará que el Creyente se parte y desconfíe instintivamente de él.

## Resistencia Psíquica (1 a 3)

*Psychic resistance (Second sight)*

**Efecto:** El personaje, ya sea por un entrenamiento exhaustivo, o por una habilidad natural, tiene una resistencia innata a los poderes telepáticos invasivos como *Control Mental*, *Empatía Psíquica*, *Leer Mentes* y *Quebrar Mentes* (*ver Méritos de Telepatía*). Esta resistencia puede tomar la forma de problemas matemáticos que se resuelven

mentalmente, tararear nanas infantiles o incluso rezar fervientemente. Con sólo un círculo, el personaje puede determinar cuándo alguien intenta usar un poder telepático o que afecte a la mente sobre él obteniendo éxito en una tirada de Astucia + Compostura (hecha de forma Refleja por el Narrador). Los círculos de Resistencia Psíquica se añaden también a su Aplomo o Compostura cuando deba hacerse una tirada para resistirse a poderes psíquicos que afecten a su mente. Ni los poderes dirigidos contra su cuerpo (como el Vampirismo Psíquico o la Telequinesia) ni los poderes psíquicos que afectan a la mente pero no permiten una tirada enfrentada (como Ataque Mental o Invisibilidad Psíquica) se ven afectados por este Mérito. Los beneficios de este Mérito no se aplican a los efectos de control mental usados por vampiros, hombres lobo o magos.

## Sentido invisible (De 1 a 5)

*Mundo de Tinieblas*

**Requisito:** Humano normal, Astucia 2

**Efecto:** Tu personaje tiene un sexto sentido en lo referente a lo sobrenatural. Quizá su pelo se erice, se le ponga la piel de gallina o sienta un escalofrío. Sin importar de que manera, su cuerpo reacciona ante la presencia de las fuerzas invisibles. No puede ver ni oír nada especial, y, de hecho, no sabrá en un principio la causa de su reacción. Puede ser una respuesta a un tipo específico de fenómeno sobrenatural, como los fantasmas o los vampiros, o una percepción general de que algo marcha mal. Con un poco de tiempo y con el método de prueba y error, debería ser capaz de descifrar lo que su cuerpo intenta decirle. Dependiendo de los puntos comprados en este mérito, el personaje accede a una serie de aptitudes:

- El personaje puede sentir locus y zonas donde la energía espiritual o mágica es fuerte. Con una tirada de Astucia + Compostura el personaje puede saber el tipo de resonancia. El número de éxitos requeridos es igual a 10 – el

nivel del Locus. Cada minuto en la proximidad de una fuente de resonancia mágica o espiritual el personaje puede intentar localizarla.

- El personaje puede sentir cualquier poder mágico usado en las inmediaciones, así como númenes y poderes espirituales. Cada vez que un poder sobrenatural hace objetivo al personaje, este puede realizar una tirada de Astucia + Compostura para obtener una idea general del propósito del poder. Con un éxito excepcional, el personaje sabrá exactamente el funcionamiento del poder.

- El personaje puede sentir cuando un ser sobrenatural pasa a menos de 10 metros de él. Esto incluye a todos los seres sobrenaturales capaces de usar poderes mágicos o espirituales, como Magos, Hombres Lobo, Espíritus en forma Crepuscular y otros similares. Con este poder no podría detectar por ejemplo un Hombre Lobo que aun no ha sufrido su primer cambio, o un vampiro, etc. Si el ser sobrenatural está rodeado por otros seres mundanos (como si se cruzan en un paso de cebra), el personaje podrá hacer una tirada de Astucia + Compostura para localizar la posición del ser sobrenatural. Este poder no sirve para rastrear, ya que la esencia que el personaje detecta solo permanece unos instantes y solo cuando el ser sobrenatural se encuentra muy cerca.

- El personaje obtiene lo mismo que el nivel anterior, solo que puede sentir a cualquier ser sobrenatural, use magia o energía espiritual o no. Esto incluye Vampiros, Hombres Lobo, Changelings, Magos, Espíritus en forma Crepuscular, Demonios, Prometeanos, e incluso detectara a humanos con poderes especiales. En esencia cualquier ser corpóreo no humano mundano será detectado con esta aptitud.

- A este nivel el personaje detecta todo, incluso los seres sobrenaturales incorpóreos, los que están poseyendo un cuerpo mortal, y no solo eso, sino que será capaz de rastrear la esencia única de cada ser, ya que en el personaje todos los seres sobrenaturales dejan una huella profunda, que puede rastrearse

mediante tiradas de Astucia + Compostura, necesitando un número de éxitos determinados por el narrador, dependiendo de la velocidad del ser, su potencia, y cualquier otro factor que considere oportuno.

## Soñador Lúcido (1)

*Lucid dreamer (Second sight)*

**Efecto:** El Mérito de *Soñador Lúcido* es común tanto entre la gente ordinaria como entre los psíquicos. Representa la capacidad de darse cuenta de se está soñando, y de que los sueños no pueden realmente causarle daño. Raras veces se ve el personaje molestado por pesadillas mundanas, aunque permanece vulnerable a las inducidas sobrenatural o psíquicamente. El Soñador puede defenderse contra ataques de psíquicos que tengan el Mérito de *Viaje Onírico*. Cuando un Soñador Lúcido se ve atacado físicamente dentro de uno de sus sueños se considera que su Compostura es de +2 a efectos de determinar si un ataque en sueño puede dañarlo. Y, en segundo lugar, un Soñador Lúcido puede iniciar ataques contra un intruso en sus sueños. Debe gastarse un punto de Voluntad por ataque, y cada ataque se resuelve de acuerdo con las reglas para el *Viaje Onírico* descritas en **Méritos de PES**. A menos que un Soñador Lúcido tenga también el Mérito de *Viaje Onírico*, sólo podrá iniciar estos ataques dentro de sus propios sueños.

## Susurros (1)

*Whispers (The Mysterium)*

**Efecto:** La mente del personaje está más abierta que la del resto de mortales, permitiendo que pequeños trazos de pensamiento puro y verdades primordiales entren en ella. El personaje puede adquirir el merito "Sueños" normalmente solo reservado para Magos, y además podrá usar el merito sin necesidad de meditación previa. Sin embargo, tras cada uso del merito Sueños, el personaje vera como una porción de su mente

queda destruida, lo que conlleva una tirada de Degeneración si su Moralidad es de 5 o más.



## Tomás Incredulo (1)

*Telepathic rapport (Second sight)*

**Requisitos:** Ninguno, pero el personaje no puede tener otros Méritos que confieran poderes psíquicos.

**Efecto:** Un *Tomás Incredulo* es un mortal que rechaza fuerte y enfáticamente la existencia de los fenómenos psíquicos. Casi cualquiera puede dudar de la existencia de tales posibilidades, pero un *Tomás Incredulo* lo hace de un modo casi patológico, pues el mismo personaje tiene un potencial latente para los poderes psíquicos que no puede usar debido a un persistente bloqueo mental. Las habilidades latentes del personaje se canalizan hacia la negación de cualesquiera poderes psíquicos que se produzcan a su alrededor para preservar su creencia de que tales sucesos no son posibles. Cualquier intento de usar poderes psíquicos obvios en presencia de un *Tomás Incredulo* automáticamente sufre una penalización de -2, pues éste constantemente

observa al psíquico buscando la menor posibilidad de un fraude. Si hay varios *Tomás Incrédulo* en presencia de un psíquico, las penalizaciones que imponen se acumulan.

**Desventaja:** Un *Tomás Incrédulo* sufre un trastorno mental leve ocasionado por las manifestaciones de los fenómenos psíquicos. Cómo se muestra exactamente esta patología queda determinado por el jugador, pero un *Tomás Incrédulo* que deba enfrentarse con sucesos susceptibles de ser considerados psíquicos se encarará con quien los haga e intentará mostrarlos como falsos. Los trastornos habituales para un *Tomás Incrédulo* incluyen Fijación, Sospecha e Irracionalidad (ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, pp. pp. 85-88).

## Voz Hipnotica (4)

*Hypnotic voice (Second sight)*

**Requisitos:** Persuasión 3 o Ciencia 3 (con una Especialidad en Hipnosis o algún campo relacionado)

**Efecto:** Aunque no se trata realmente de un poder psíquico, la *Voz Hipnótica* es ciertamente capaz de producir efectos inquietantes. Ya sea mediante una instrucción en psicología o simplemente por tener una voz profunda y relajante, un personaje con este Mérito es capaz de inducirles a otros un estado de trance. El personaje puede hipnotizar a cualquiera, pero es mucho más fácil si el objetivo se presta voluntario. Mientras se encuentre en un trance hipnótico, un objetivo puede recibir sugerencias o verse obligado a enfrentarse a recuerdos reprimidos, quizás recuerdos robados por el uso de Disciplinas vampíricas o reprimidas por la *Vesania* causada por los hombres lobo, o la *Incredulidad* invocada por la magia vulgar.

### Inducir un trance ligero

Para iniciar el proceso para hipnotizar a alguien se debe tirar Manipulación + Persuasión o Ciencia (dependiendo de qué habilidad se haya tomado como prerequisite para este Mérito). Si el objetivo es voluntario, la tirada es extendida y no

enfrentada, y el hipnotizador debe acumular tantos éxitos como la [Aplomo x5 del objetivo], tomando cada tirada 10 segundos de inducción.

Si el objetivo es involuntario, puede resistirse con una tirada enfrentada de Compostura + Ventaja Sobrenatural; la resistencia es Refleja. Si el objetivo en algún momento obtiene más éxitos en una única tirada, se da cuenta de lo que intenta el hipnotizador, y cualesquiera intentos posteriores por parte del hipnotizador fallan automáticamente. Si el objetivo y el hipnotizador en algún momento obtienen el mismo número de éxitos en una tirada, el objetivo no empieza a entrar en trance, pero tampoco se da cuenta de los intentos del hipnotizador, por lo que el personaje puede proceder. Si los éxitos del hipnotizador en una tirada son de cinco o más y en ese momento exceden a los del objetivo, la víctima empieza a entrar en estado de trance a pesar de sí mismo y sufre una penalización de -1 a todas las tiradas enfrentadas posteriores. El hipnotizador debe contar con la atención exclusiva del objetivo. No puede hipnotizar a alguien que mantenga una conversación con otra persona, o que intente mirar la televisión mientras al hipnotizador no le presta atención alguna.

En cuanto el jugador acumule suficientes éxitos, el objetivo entra en un estado de trance ligero. El objetivo no es capaz de iniciar cualesquiera acciones hostiles hasta que despierte, y es muy sugestionable. El hipnotizador puede inducir a un objetivo que esté en trance a que le dé información no íntima o que realice casi cualquier acción no peligrosa obteniendo éxito con una tirada de Manipulación + Persuasión. Un trance ligero dura una escena antes de que el objetivo salga de él. El trance finaliza automáticamente si alguien hace algún ruido alto o si agita al objetivo, y el hipnotizador puede despertarlo siempre que quiera. Si el hipnotizador intenta que el personaje haga algo en contra de su Virtud o de su Vicio, o que sea peligroso o suicida de un modo obvio, el trance finaliza inmediatamente.

**Coste:** Ninguno

**Reserva de Dados:** Manipulación + Persuasión o Ciencia (Especialidad en Hipnosis), posiblemente enfrentada a Compostura + Ventaja Sobrenatural

**Acción:** Extendida (objetivo voluntario) o extendida y enfrentada (objetivo involuntario).

El hipnotizador debe acumular tantos éxitos como la Aplomo x5 del objetivo, con cada tirada representando 10 segundos de habla.



### Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** El hipnotizador falla en su intento de inducir un trance en su objetivo y pierde todos los éxitos acumulados. Si el objetivo es involuntario, sabe automáticamente que el hipnotizador estaba intentando hipnotizarlo y puede reaccionar como corresponda. Cualesquiera intentos posteriores de hipnotizar al objetivo (o, de hecho, cualquiera que vio lo que pasó) fallan automáticamente.

**Fallo:** El personaje no obtiene ningún éxito en ese momento.

**Éxito:** El personaje obtiene el número de éxitos necesario y el objetivo entra en estado de trance.

**Éxito Extraordinario:** El personaje obtiene cinco o más éxitos de los necesarios. El personaje obtiene una bonificación especial de +2 a todas las tiradas contra el objetivo durante el resto del trance.

### Modificador Situación

**+2** El objetivo está intoxicado, drogado o de algún otro modo incapacitado.

**+1** El objetivo está bajo la presión de un grupo para verse hipnotizado, normalmente en un espectáculo de hipnosis en directo.

### Profundizar un trance

En cuanto un objetivo es puesto en un estado de trance ligero, el personaje puede intentar hipnotizarlo aún más. El personaje debe tirar Manipulación + Persuasión (– la Compostura del objetivo). Mientras dure este trance profundo, el hipnotizador gana una bonificación de +2 a todas las tiradas Sociales contra el objetivo (+5 con un éxito excepcional), puede persuadirlo de que emprenda casi cualquier acción que no sea peligrosa, y puede dejar sugerencias posthipnóticas que pueden afectar la percepción o las creencias del objetivo (como el estereotipo del hipnotizador que hace ladrar como un perro a un objetivo). Un trance profundo dura durante toda una escena, tras lo cual el objetivo queda dormido durante algunas horas a menos que lo despierten por medios mundanos.

Mientras el objetivo esté en un trance profundo, el hipnotizador puede intentar hacerlo realizar acciones que violen su Moralidad o su Virtud, o que son peligrosas o suicidas de modo obvio. Sin embargo, el hipnotizador debe formular estas órdenes de modo que eludan las creencias del objetivo. Un predicador conservador puede rebelarse ante la idea de desnudarse frente a extraños, pero si se le persuade de que es un bailarín masculino, pueden superarse tales inhibiciones. Las órdenes pensadas para actuar en contra de la Moralidad o la Virtud de un objetivo, o que lo pongan en grave peligro, sufren una penalización en la tirada Social acorde con lo bien



que el hipnotizador sortee las inhibiciones del objetivo.

**Coste:** Ninguno

**Reserva de Dados:** Manipulación + Persuasión – Compostura del objetivo

**Acción:** Instantánea, aunque la tirada puede hacerse sólo tras cinco minutos de inducción

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El hipnotizador falla en su intento de inducir un trance en el objetivo, quien se despierta automáticamente.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de inducir un trance profundo en el objetivo. Pueden hacerse más intentos si hay tiempo para ello.

**Éxito:** El objetivo entra en un trance profundo. El personaje obtiene una bonificación de +2 en cualquier tirada Social contra el objetivo durante el resto del trance.

**Éxito Extraordinario:** El objetivo entra en un trance excepcionalmente profundo. El personaje obtiene una bonificación de +5 a las tiradas Sociales contra el objetivo durante el resto de la escena.

**Modificador Situación**

**+2** El objetivo está intoxicado, drogado o de algún otro modo incapacitado.

**+1** El objetivo está bajo la presión de un grupo para verse hipnotizado, normalmente en un espectáculo de hipnosis en directo.

## Recuperar la Memoria

En cuanto un objetivo ha entrado en un estado de trance profundo, el hipnotizador puede intentar ayudarle a recuperar recuerdos reprimidos o suprimidos, aunque hacerlo puede resultar traumático para el objetivo dependiendo de la naturaleza de las experiencias. El jugador debe tirar Manipulación + Persuasión contra la Aplomo + Ventaja Sobrenatural del objetivo y acumular tantos éxitos como la [Aplomo x5 del objetivo] en una acción extendida y enfrentada.

La reserva de dados del jugador también sufre una penalización acorde a la naturaleza de los recuerdos recuperados. El hipnotizador debe obtener un éxito excepcional (obtener cinco o

más éxitos de los necesarios en el tiempo permitido o bajo las circunstancias) para que el objetivo sea capaz de recordar los recuerdos reprimidos tras despertar del trance. Si el objetivo obtiene más éxitos en cualquier tirada enfrentada, ese recuerdo no se puede recuperar durante esa sesión de hipnosis. Puede hacerse otro intento pasadas 24 horas.

**Coste:** Ninguno

**Reserva de Dados:** Manipulación + Persuasión contra la Aplomo + Ventaja Sobrenatural del objetivo (la resistencia es Refleja)

**Acción:** Extendida y enfrentada, con cada tirada representando 30 minutos de hipnoterapia.

**Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** Los intentos del hipnotizador de recuperar recuerdos perdidos acaban traumatizando al objetivo, causándole un trastorno leve.

**Fallo:** El personaje no acumula éxitos esta vez.

**Éxito:** El personaje obtiene el número necesario de éxitos. El objetivo es capaz de recuperar recuerdos perdidos mientras se encuentre en trance, pero no los recuerda tras despertar.

**Éxito Extraordinario:** Se acumula cinco o más éxitos de los necesarios. El objetivo conserva los recuerdos recuperados tras despertarse.

**Modificador Recuerdos Perdidos**

**0** Sucesos no traumáticos que simplemente se han olvidado.

**–2** Sucesos traumáticos pero mundanos como sucesos en la infancia o una agresión sexual.

**–4** Influencias sobrenaturales “no intencionadas” que han afectado los recuerdos de un objetivo, como la Incredulidad causada por las acciones de un mago o la Vesania causada por un hombre lobo.

**–5** Efectos sobrenaturales “intencionados” que pretenden alterar los recuerdos del objetivo, como las Disciplinas vampíricas o los efectos causados por los Arcanos de Mente.

**Nota:**

*En el libro de Vampiro “VII” apareció previamente un Mérito alternativo de Hipnosis, una descripción*

de la especialidad de Hipnosis, y reglas sobre su uso. A causa de su evidente similitud con el Mérito “Voz Hipnótica”, aunque no pertenece a este libro, he optado por incluirlo a continuación.

#### **Hipnosis (4)**

**Requisitos:** Medicina 1 u Ocultismo 2

**Efecto:** El personaje puede inducir a otros a un trance empleando tanto su habilidad de Medicina como la de Ocultismo. El trance tiene la particularidad que el sujeto permanece consciente, pero su mente se abre, como una caja, y aceptará o revelará la mayoría de cosas que se le pida o pregunte. Muchos hipnotizadores emplean equipamiento específico para ayudar a inducir el trance (un reloj de bolsillo meciéndose o un colgante, una pantalla de televisión con estática, una máquina de sonidos emitiendo un único tono). Una vez se induce a trance al sujeto, éste se vuelve sugestionable y más proclive a responder a preguntas o sugestiones.

Tras adquirir el Mérito *Hipnosis*, el personaje obtiene automáticamente la especialidad *Hipnosis Profunda* ya sea para la Habilidad de Medicina o la de Ocultismo. Sin este Mérito, la Especialidad *Hipnosis Profunda* no puede adquirirse.



#### **Especialidad Hipnosis Profunda**

*La mente de Dorian era limpia y clara como el tintineo de campanas de plata. Él disfrutaba mucho cuando el programa estaba activo porque le daba un enfoque glorioso. Si otros tuvieran tal enfoque... pero claro, pensó, es por ello por lo que estamos hoy aquí, ¿no?*

*Dejó que el colgante de platino colgara de sus dedos y lo dejó mecerse suavemente ante los ojos de Rachel, y observó cómo sus pupilas lo seguían como si estuviera hecho de caramelo. O de sangre. Le susurró que se durmiera, se durmiera, se durmiera... y sus ojos se agitaron como las alas de una polilla moribunda. El trance estaba empezando, y bien pronto también se activaría el programa.*

**Poseído por:** Animadores, Psicólogos, Prestidigitadores, Investigadores de lo Oculto.

**Habilidades:** Medicina u Ocultismo.

#### **Invocar un Trance**

**Reserva de dados:** Manipulación + Ocultismo/Medicina + Especialidad de Hipnosis Profunda (1) + Equipo (hipnotizador) contra Aplomo + Compostura del sujeto (si se resiste).

**Acción:** Extendida y enfrentada; la resistencia es refleja. El trabajo requiere un número de éxitos iguales al doble de la Voluntad del sujeto. Cada tirada representa un minuto de trabajo.

La resistencia es voluntaria. No obstante, la hipnosis profunda no es sutil, y los sujetos libres que no deseen sufrir la hipnosis pueden fácilmente arruinar los intentos si rompen la atmósfera de concentración o se van. Los sujetos no voluntarios no pueden ser hipnotizados salvo si están detenidos y sujetos.

Inducir a otro a un trance abre una puerta a la mente de ese individuo mientras queda aturdido. Si el hipnotizador tiene éxito, el sujeto cae en un trance profundo. Si el sujeto gana, permanece concentrado y sin perturbarse.

Cuando se pone con éxito a un sujeto en trance, su mente se vuelve maleable. Todas las tiradas que el hipnotizador haga para afectar a la mente del sujeto se realizan con un bonificador igual a los círculos del hipnotizador en Manipulación.

### Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** Si el hipnotizador falla espectacularmente, el sujeto no puede ser hipnotizado por el personaje otra vez durante un número de días igual a su Aplomo.

**Fallo:** El sujeto no entra en trance.

**Éxito:** El sujeto entra en un trance nubloso y se vuelve más tratable. El hipnotizador gana tantos dados de bonificación como sus círculos de Manipulación al tratar de influir en el sujeto.

**Éxito Excepcional:** El hipnotizador realiza un progreso excepcional hacia el estado de trance.

**Equipo Sugerido:** Reloj de bolsillo o pendiente brillante (+1), máquina de sonidos u otra estimulación audiovisual (+1 a +3), habitación blanca y monótona (+1), medicación (+1 a +3).

**Posibles Penalizadores:** Barrera idiomática (-2 a -5), distracciones cercanas (-2), falta de familiaridad con el sujeto (-2).

## MÉRITOS

## ESPIRITUALES

### Abierto a la posesión (2)

*Easy ride (Book of Spirits)*

**Requisito:** Astucia 2

**Efecto:** El personaje mediante ciertas técnicas de meditación, o por alguna experiencia pasada con espíritus o puede que solo sea una cuestión hereditaria, es una puerta abierta a la posesión de espíritus o seres similares que viven a través del cuerpo o mente de otros.

Cualquier efecto que trate de tomar el control del cuerpo o la mente del personaje será más fácil para estos seres y el personaje tendrá un -2 a sus tiradas opuestas para evitar que entren a su cuerpo o mente o el ser que lo intenta tendrá 2 dados adicionales, según sea apropiado.

Además una vez dentro, el ser no tendrá ningún tipo de penalización a la hora de controlar

cualquier función o parte de su posesión. El personaje es totalmente consciente de lo que ocurre mientras está siendo controlado y puede intentar expulsar a su invitado con una tirada opuesta realizada de la misma forma a la que se hace cuando el ser intenta entrar en su cuerpo o mente (con -2 dados). Este intento solo puede realizarse 1 vez por escena.

**Desventaja:** El personaje acabará por tener cierta reputación de “fácil” entre la población de espíritus locales, como un cuerpo fácil de abordar cuando la situación lo requiere.

### Absorbe Locus (3)

*Locus-drinker (Book of spirits)*

**Requisito:** Humano normal

**Efecto:** El personaje es capaz de extraer energía de un locus, una tarea normalmente reservada para espíritus, hombres lobo y algún otro ser sobrenatural. El personaje debe realizar una tirada de Moralidad y por cada éxito extrae un punto de Esencia del locus, cada éxito impone un minuto de meditación en el lugar. Es importante recalcar que aunque pueda extraer la Esencia, no tiene ningún medio para almacenarla, con lo que si no es capaz de usarla o canalizarla hacia una criatura u objeto capaz de usarla se perderá en cuestión de minutos.

**Desventaja:** Muchos seres sobrenaturales verán en ti una amenaza e intentarán destruirte. Otros verán en ti una poderosa herramienta y tratarán de utilizarte. Ten cuidado.

### Alma hueca (2)

*Hollow Soul (Book of spirits)*

**Requisito:** Abierto a la posesión

**Efecto:** El personaje es capaz de ser poseído incluso por espíritus que no posean el poder de posesión. Normalmente los espíritus más débiles (como los de los objetos) no poseen ese poder, pero con solo acercarse mucho al personaje, se sentirán capaces y podrán habitar el cuerpo del personaje durante una escena, si superan una tirada de Poder + Precisión opuesta a Aplomo +

Compostura del personaje (con el -2 habitual para éste por el merito Abierto a la posesión).

### Aura de paz (3)

*Pleasing aura (Book of spirits)*

**Efecto:** Cosas extrañas suceden alrededor de tu personaje. Ello se debe a que, por la razón que sea, a los espíritus les gusta su presencia. El personaje puede tener una resonancia emocional que es universalmente placentera para los habitantes del Reino Umbrío, o tal vez simplemente les guste su estilo. Las malas noticias son que los espíritus tienden a acudir en masa alrededor del personaje, convirtiéndolo en una de esas personas que siempre está en “el lugar apropiado en el momento oportuno” en cuanto a eventos ultramundanos. Las buenas noticias son que, en general, los espíritus no desean ningún mal al personaje (a no ser que se vuelvan territoriales o celosos). El personaje gana una bonificación de +1 a las tiradas de Persuasión y Sociedad para afectar a los espíritus.

### Camara sin Sombra (1 a 5)

*Shadowless chamber (Book of spirits)*

**Efecto:** Tu personaje posee o puede refugiarse en un lugar difícil de encontrar por los espíritus. Tal vez el lugar no tiene reflejo en el Reino Umbrío, o tal vez tiene una resonancia peculiar que confunde a los espíritus, o quizá el lugar tiene una mala reputación en el mundo espiritual (de un modo similar a las calles más peligrosas en una ciudad mortal). Sea cual sea la causa, los espíritus raramente van allí, y raramente piensan en hacerlo. El personaje puede ocultarse allí con bastante seguridad que los espíritus del reino Umbrío no lo encontrarán. Cada círculo en este Mérito aplica un penalizador de -1 a los intentos de los espíritus de localizar al personaje en ese lugar, o para imaginar donde puede estar escondiéndose.

Este Mérito es frágil. Cuando un espíritu logra encontrar al personaje en el lugar señalado, comienza a correrse la voz. La reputación del local

disminuye, o la presencia de un espíritu altera la resonancia que antaño los mantenía alejados. Cada vez que ello ocurra, el valor del Mérito disminuye en uno. Por otro lado, cuando algo malo sucede a un espíritu allí (el personaje logra descorporizarlo, o la resonancia infecta al espíritu), tales sucesos se pueden considerar una excelente razón para aumentar el Mérito con puntos de experiencia.



### Contacto en la Sombra (3 a 5)

*Shadow Contacts (Book of Spirits)*

**Efecto:** Tu personaje sabe de un lugar donde hacer preguntas y lograr información. Tiene acceso más o menos libre a ese lugar (el urinario de una catedral, una cueva fría y húmeda en un parque nacional, el pozo donde un asesino se deshacía de los cadáveres...), y a veces puede acudir allí en busca de respuestas. No obstante, no sabe con qué entidad está hablando.

Su contacto en la Sombra pide un precio por cada respuesta que proporcione. Este precio suele tener alguna relación tangencial con la naturaleza de la pregunta, aunque no siempre. Cuanto más urgente o esotérica sea la pregunta, más extraño e inquietante será el precio. Las preguntas frívolas son desalentadas mediante peticiones inconmensurablemente escandalosas. Si el

personaje pregunta por qué su vecino está robando mechones de su pelo, la voz puede pedir una muñeca Barbie ahorcada con una soga hecha con el pelo de una chica joven. Pero si pregunta si debería cambiar su peinado, la entidad puede pedir todo el pelo afeitado de tres chicas jóvenes. El personaje sólo paga el precio si el ente de la Sombra tiene la respuesta. El Narrador puede simplemente decidir, o puede tirar el nivel del Mérito del personaje para determinar si la conoce.

**Desventaja:** Si el personaje recibe una respuesta del Contacto de la Sombra, debe pagar el precio o el contacto se volverá reluciente a volver a hablar con él. Cada vez que el personaje no pague el precio al ente, el valor del Mérito se reduce en 1. Puede comprar una mayor confianza mediante la interpretación y puntos de experiencia. Frecuentemente, esto implicará cumplir el trato renegociado, con intereses. Si el valor cae por debajo de tres círculos el contacto se niega a volver a hablar con él nunca más. Deberá volver a comprar el Mérito de nuevo, desde los cero círculos, lo que implicará encontrar una nueva y misteriosa fuente de información (algo nada fácil). Fíjate que este Mérito sólo se degrada si el Contacto Umbrío decide que ya ha pasado el plazo para pagarle. Los personajes ingeniosos pueden ser capaces de retrasar a la entidad por un tiempo.

## **Difficil de poseer (3)**

*Difficult to ride (Book of Spirits)*

**Requisito:** Compostura y Aplomo 3

**Efecto:** Por alguna razón quizás hereditaria en su familia o como resultado de alguna experiencia pasada, el personaje resiste mejor que los demás las posesiones de espíritus o de cualquier otro tipo. Si un efecto causa que un ser se introduzca en el cuerpo o mente del personaje, sumara 2 dados a cualquier tirada para resistirse o restara 2 dados de la tirada del ser, según sea apropiado.

**Desventaja:** La mayoría de los espíritus y seres que viven a través de las vidas de otros suelen

tomarse a mal las personas con este merito y suelen tratar de cobrarse venganza.

**Nota del traductor:** Debido a la existencia del Merito "Vacio" (ver mas adelante), que niega la posibilidad completa de ser poseído (además de incluir otros efectos) he decidido reducir el coste de este Merito a 3.

## **Esencia en la sangre (2)**

*Residual spirit energy (Book of spirits)*

**Requisito:** Mortal

**Efecto:** El personaje libera energía espiritual (esencia) cuando sangra y los espíritus pueden sentirlo. Nadie ha sido capaz de explicar al personaje el motivo, pero lo cierto es que por cada herida letal recibida (herida que debe causar sangrado), un punto de Esencia se libera al aire, pudiendo ser consumido por cualquier espíritu o ser capaz de absorberlo.

**Desventaja:** Aunque muchos espíritus consideraran al personaje una fuente de energía renovable, en otros casos un espíritu realmente hambriento podría intentar matar al personaje para extraerle toda su Esencia. En cualquier caso este merito debe ser usado con cautela.

## **Idioma espiritual (3)**

*Spirit Tongue (Book of Spirits)*

**Efecto:** Ningún humano es capaz de hablar la lengua de los espíritus (llamada "Babel" por unos y "Primera Lengua" por otros), sin embargo el personaje ha desarrollado la capacidad de hablar en ese idioma, aunque de forma muy primitiva.

El personaje puede expresar ideas simples (frases cortas sin términos complejos) sin tirada. Si quiere explicar algo más complicado, el Narrador puede pedir una tirada de Manipulación + Expresión y poner hasta un -5 de penalizador dependiendo de las circunstancias.

## **Oido Espiritual (2 o 4)**

*Spirit ear (Book of spirits)*

**Requisito:** Astucia ••• o Compostura •••

**Efecto:** Tu personaje tiene un don para entender a los espíritus. Tal vez uno le susurró a su madre cuando estaba embarazada, o le cantó para que se durmiera (con pesadillas) de niño.

Aunque las extrañas mentes de los espíritus apenas hablan idiomas humanos, el personaje siempre entiende lo que quieren decir. No se trata de un proceso consciente de traducción, y el personaje no tiene los medios para comunicarse con los espíritus, simplemente los entiende.

- Con la versión de dos círculos, el personaje gana un bonificador de +1 para emplear Empatía con los espíritus, y para emplear Subterfugio para detectar sus mentiras. También ignora las penalizaciones basadas en una pobre comprensión de las palabras del espíritu. Esta versión sólo está disponible en el momento de creación del personaje.

- La versión de cuatro puntos no proporciona lo de arriba. En vez de ello, permite que el personaje sea capaz de encontrar un significado a la glosolalia que los espíritus emplean naturalmente cuando no se comunican con los humanos. El personaje puede intentar una idea general de lo que el espíritu está diciendo en esa lengua con una tirada de Astucia + Empatía con una penalización de -3. Se pueden aplicar otras penalizaciones, especialmente si cuesta oír el discurso o si el espíritu está siendo deliberadamente vago u opaco.

Ambas versiones del Mérito deben adquirirse por separado, no son correlativas. A los personajes que ya tengan la versión de dos círculos, la de cuatro sólo cuesta tres círculos. Los otros personajes deben adquirirla a cuatro puntos.

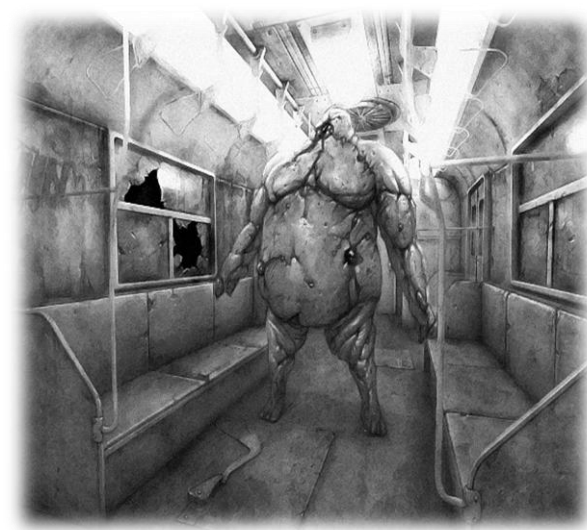
## Santidad (3)

*Saintly (Book of spirits)*

**Efecto:** A los espíritus no les gusta la presencia de tu personaje. Puede que se sientan incómodos por su extraordinaria fe, o tal vez un poderoso espíritu lo bendijo o maldijo cuando era joven (o lo declaró intocable por razones inescrutables). En cualquier caso, él tiene poca influencia sobre ellos

y tampoco lo quieren cerca. El personaje obtiene una bonificación de +1 a las tiradas de Intimidación contra los espíritus, y a los intentos de abjurarlos o exorcizarlos de lugares o anfitriones humanos. También puede suceder que los espíritus no quieran herirlo ni interferir en su vida.

Hay que recordar que algunos espíritus no son reticentes a herirlo, y hasta lo podrían ver como un reto (después de todo, es bastante conocido). El personaje sufre una penalización de -1 a las tiradas de Expresión, Persuasión y Socializar con los espíritus. Un espíritu particular hasta podría negarse a relacionarse de ninguna manera con él, lo que podría causar complicaciones.



## Vacio (4)

*Null (Spirit slayers)*

**Efecto:** Ya sea por un accidente de nacimiento, una antigua maldición familiar, o una bendición de un poder superior, el personaje está rodeado de un aura que repele la energía espiritual y a los espíritus. A los espíritus no les gusta estar cerca del personaje y preferirán marcharse de la zona antes que establecer contacto con él. Con solo visitar un Locus el flujo de Esencia que emana del lugar será detenido mientras el personaje permanezca cerca de él. Incluso los Hombres Lobo pueden sentir la presencia disruptora del personaje y sus poderes y rituales mágicos no funcionarían si se encuentran cerca del personaje.

El personaje es totalmente inmune a la posesión o influencia de los espíritus. El aura de vacío espiritual se extiende a 10 metros en todas las direcciones en torno al personaje. Los espíritus preferirán no tratar con el personaje y buscarán siempre una forma de abandonar la zona de influencia del aura del personaje, lo que le da al personaje un bono de +1 a las tiradas de Intimidación contra los espíritus. Los espíritus también tendrán un penalizador de -5 a cualquier intento de materializarse en la zona (incluyendo cualquier poder que fuerce a un espíritu a materializarse), este penalizador se reducirá a -3 si el espíritu intenta materializarse en un Locus.

Los Hombres lobo dentro del aura de vacío deben gastar el doble de puntos de Esencia para todos sus Dones y Rituales (o 1 punto si el Don o Ritual no requería gasto de Esencia).

**Desventaja:** El personaje sufre un -2 a todas las tiradas sociales con espíritus y hombres lobo. Este penalizador se extiende a cualquier otro personaje aliado con el personaje con este Merito. Hay que tener en cuenta que el personaje es una auténtica rareza, algo tan exótico que llamara sin duda la atención de algunos grupos esotéricos o grupos que busquen formas de hacer daño a los espíritus u hombres lobo.

## DEFECTOS

Los defectos son desventajas para el personaje, que proporcionan una serie de puntos para comprar meritos al jugador y también una perspectiva distinta para el personaje. Ningún personaje puede empezar el juego con más de 7 puntos en Defectos. Si el Narrador lo permite, un personaje puede tener más Defectos, pero no es recomendable cargar al personaje de Defectos, pueden convertirlo en injugable.

## DEFECTOS MENTALES

### Adicción (2 a 5)

*Mundo de Tinieblas*

**Efecto:** El personaje está enganchado a una cierta sustancia o comportamiento. Si no la satisface regularmente, se pone ansioso y se aparta de su camino para satisfacer su necesidad, incluso descuidando obligaciones más importantes. Si pasa un número de sesiones de juego igual a los puntos otorgados por el defecto sin satisfacer esta adicción, se asume que la ha vencido (el personaje perderá el defecto). Cada sesión de juego que el personaje comience si en la anterior no pudo satisfacer su adicción, tendrá un penalizador igual a los puntos otorgados por el defecto a todas sus tiradas de Aplomo y Compostura.

**Nota:** Satisfacer esta adicción en particular no cuenta como permitirse un Vicio como la Gula. No se ganan puntos de Voluntad por ello.

### Annesia (2 a 4)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje no puede recordar un periodo en concreto de su vida. Esto puede haber sido causado por un trauma físico o psicológico, y los recuerdos pueden volver en el momento más inesperado e inoportuno. Además, puede no recordar a aliados o enemigos del pasado. Este aparente descuido puede parecer insultante a los demás, hacer que abandonen al personaje o llevarles a hacerle recordar. Por todo lo que se sabe, incluso podría haber una recompensa por arrestarle en este u otro estado.

La versión de 2 puntos establece un periodo de tiempo corto, entre un día y un par de meses, periodo que se alargara hasta unos años si se escoge la versión de 3 puntos. Si el personaje escoge la versión de 4 puntos, no recordara nada de su vida, ni siquiera a sus padres. Lo último que recuerda es despertarse esa mañana.

### Cobarde (2)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje tiene miedo de enfrentarse a situaciones desconocidas y duda cuando debería actuar con valentía. Cada vez que haya una situación potencialmente peligrosa, el personaje deberá tirar Aplomo + Compostura. Si falla la tirada, se negará a participar en cualquier cosa relacionada con la situación, y tratará de escapar de la zona lo antes posible. Si se le obliga a actuar, todas sus tiradas tendrán un penalizador de -1. Aunque el personaje supere la tirada, nunca cometerá actos temerarios ni especialmente valientes, de hecho siempre intentará que las situaciones peligrosas le pillen lo más lejos posible.

## Compasion (2)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje no soporta ver sufrir a los demás. Puede que sea muy compasivo o que simplemente le desagrada la intensidad de la emoción. Si causa directamente sufrimiento y además lo presencia, sufrirá noches de insomnio y días de náusea y pesar. El personaje evitará las situaciones en las que pueda tener que presenciar el sufrimiento y hará lo posible por evitárselo a los demás. Siempre que presencie el sufrimiento ajeno, tendrá un -2 a todas sus acciones durante la hora siguiente.

## Exceso de confianza (2)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje tiene una exagerada e inamovible opinión acerca de su propia valía y aptitudes, siempre confía en ellas, incluso en situaciones donde muchos otros no se atreverían a probarlas.

## Fobia (2)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** Hay algo que causa pavor al personaje. El personaje comienza el juego con el trastorno de Fobia, ver pág. 87 para conocer los detalles.

## Mania persecutoria (2)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje piensa que todos están en contra suya, cuando le hablan el personaje cuestiona su sinceridad y le cuesta dar la espalda a alguien. El personaje comienza el juego con el trastorno de Mania Persecutoria, ver pág. 87 para conocer los detalles.



## Olvidadizo (1)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje no tiene amnesia, pero en general le cuesta acordarse de detalles concretos. ¿Cómo se llamaba ese libro que tenía que rescatar de la biblioteca? El Narrador no dará detalles de ninguna clase al jugador, y si quiere recordar cualquier cosa más concreta que su nombre, su personaje deberá tirar Inteligencia. Recomendamos a los jugadores que seleccionen este defecto que no realicen apuntes de datos de la crónica, para dar mayor veracidad al defecto.

## DEFECTOS FÍSICOS

### Cojo (1)



### *Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje tiene un problema en el pie o la pierna, que le restringe el movimiento, ralentizándolo. Su factor de velocidad básico es de 2 (en lugar de 5) + Fuerza + Destreza.

### **Duro de oído (1)**

#### *Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El oído del personaje no es demasiado bueno. Resta 2 dados de cualquier tirada de percepción basada en el oído.

### **Enano (1)**

#### *Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje es mucho más bajo que la persona media. Su Tamaño de adulto es 4 (en lugar de 5). En algunas situaciones, el Narrador podrá imponer penalizaciones sociales, según en qué círculos se mueva el personaje.

### **Mala visión (1)**

#### *Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje no tiene muy buena vista. Resta 2 dados de cualquier tirada de percepción basada en la vista, así como en las tiradas de ataque a distancia más allá de corto alcance.

### **Mudo (3)**

#### *Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje no puede hablar y debe comunicarse por signos, gestos o escribiendo.

### **Paralítico (5)**

#### *Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje no puede andar. No tiene rasgo de Velocidad natural, y debe usar una silla de ruedas o un vehículo para ir de un sitio a otro. La Velocidad de una silla de ruedas manual es igual a la Fuerza del personaje, pero debe gastar una acción para moverse o sufre una penalización de -2 tanto a la Velocidad como a cualquier acción que realice (usa un solo brazo para hacer girar las

ruedas). Una silla de ruedas eléctrica tiene Velocidad 3 y permite otras acciones en el turno sin penalizadores (las manos del personaje están bastante libres).

### **Tuerto (3)**

#### *Mundo de tinieblas*

**Efecto:** Al personaje le falta un ojo. No tiene visión de profundidad, así que se doblan todas las penalizaciones por ataques a distancia. Si intenta conducir con mucho tráfico, cualquier 1 obtenido en un dado cancela un éxito y no puede volver a tirar los 10.

## **DEFECTOS SOCIALES**

### **Deformidad (1)**

#### *Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje tiene una extremidad deforme, una terrible cicatriz visible u otra aflicción física que puede resultar repugnante para los demás. Sufre una penalización de -2 a todas las tiradas sociales con las personas que acaba de conocer.

### **Enemigo (1 a 5)**

#### *Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje tiene uno o varios enemigos. El jugador debe justificar ante el Narrador la adquisición de este defecto y a ser posible quiénes son sus enemigos. Los puntos de este defecto pueden representar a más de un individuo, el poder de un solo hombre o un punto intermedio, así como la frecuencia con la que el enemigo intentara hacer la vida imposible al personaje. Un enemigo de 1 punto es alguien con un poder similar al del personaje, un enemigo de 3 puntos puede ser una pequeña banda callejera, un agente de policía con recursos, etc. Un enemigo de 5 puntos puede ser una secta numerosa, un empresario ambicioso o incluso un ser sobrenatural.

## Inepto social (2)

### Mundo de tinieblas

**Efecto:** En realidad el personaje no comprende el comportamiento humano y está ciego a las señales sociales comunes que comunican los sentimientos de la gente. Quizá fue criado por lobos o tuvo unos padres terribles, pero esta socialmente inadaptado. No puede distinguir cuando los demás usan el sarcasmo o lanzan indirectas, o si les está aburriendo. El personaje tiene un -3 a todas las tiradas de Empatía, Socializar y Persuasión.



## Mala fama (2)

### Mundo de tinieblas

**Efecto:** El personaje, como OJ Simpson o Michael Jackson es conocido por algún acto atroz, sin importar si lo cometiera o no. Este defecto puede derivar de su infame familia o de su asociación con una organización escandalosa como la Mafia o alguna empresa conocida por sus infracciones medioambientales. Si se le reconoce, tu personaje inspira una reacción negativa en los demás. Ej. jugador debe justificar la adquisición del defecto y es el Narrador quien tiene la última palabra sobre el origen de la Mala Fama del personaje.

## Problema con el habla (1)

### Mundo de tinieblas

**Efecto:** El personaje tiene problemas para hablar correctamente. Puede deberse a un ceceo, tartamudeo, o alguna herida en su boca que le impide vocalizar. Este defecto debería interpretarse siempre que el personaje hable. Si constantemente se olvida, el Narrador podría advertir al jugador de que el estado del personaje está mejorando y que podría curarse pronto.

## Protegido (3)

### Mundo de tinieblas

**Efecto:** El personaje tiene bajo su protección una persona. Normalmente esa persona no sabe defenderse tan bien como el personaje ni tiene acceso a sus recursos. De hecho normalmente no aporta casi nada a la vida del personaje, pero sus sentimientos hacia esa persona hacen que quiera siempre mantenerla a su lado. El personaje se siente moralmente responsable de todo lo que su protegido haga o le ocurra y si algo grave le pasara tendrá que realizar una tirada de degeneración.

## Racista / Sexista (2)

### Mundo de tinieblas

**Efecto:** El personaje tiene prejuicios sobre otras razas, géneros, opciones sexuales o culturas. Lamentablemente también tiene problemas para guardarse esas opiniones para sí mismo, incluso en presencia de tales personas. Sus palabras y actos a menudo generan tensiones y problemas con el colectivo o colectivos con los que el personaje tiene prejuicios, por lo que tendrá un penalizador de -3 a las tiradas sociales con ellos.

## Secreto oscuro (1 a 5)

### Mundo de tinieblas

**Efecto:** El personaje guarda un secreto sobre su pasado que debe mantener oculto o sufrir la vergüenza y el ostracismo de sus pares. El número de puntos otorgado por el defecto es variable, el Narrador deberá escuchar el secreto del jugador y

otorgar un número de puntos según lo difícil que sea mantener el secreto y las consecuencias para el personaje si el secreto se descubre. Un secreto de 1 punto debería ser algo pequeño, embarazoso y que se olvide con el paso del tiempo. Uno de 3 puntos es algo serio, el personaje acabara en la cárcel con toda seguridad si se descubre y tapar su secreto exigirá cierta dedicación. Uno de 5 puntos implica que el personaje hizo algo tan horrible que tanto él como todos sus allegados serán odiados por el público, el personaje será aplastado por el peso de la ley y sus amigos y familiares obtendrán Mala Fama por relacionarse con él, además el secreto exige mucha dedicación

por parte del personaje para que no se descubra el pastel.

## Tímido (1)

*Mundo de tinieblas*

**Efecto:** El personaje se siente incomodo en ambientes sociales y evita las multitudes y la interacción tanto como puede. No le gusta ser el centro de atención y se aleja del foco de las miradas. El personaje deberá gastar 1 punto de Voluntad para permanecer más tiempo del estrictamente necesario en un evento social, y solo acudirá a aquellos que este forzado a ir.

## INDICE:

PROLOGO	02
MERITOS MENTALES	03
MERITOS FISICOS	12
ESTILOS DE LUCHA	20
MERITOS SOCIALES	42
MERITOS PSIQUICOS	50
MERITOS DE MEDIUM	53
MERITOS DE PES	59
MERITOS PSICOQUINETICOS	70
MERITOS TELEPATICOS	85
OTROS MERITOS PSIQUICOS	100
MERITOS ESPIRITUALES	108
DEFECTOS	112

