

HUMANOS CROSSOVER



El rincón del vampiro
Bienvenido al mundo de la oscuridad

Por Lord Tzimize
mousejouse-tzimize@yahoo.es

Antes de nada, aclarar que en mdt no existe un MdT: Humanos genérico sobre el que aplicar el juego al que vayamos a jugar (vampiro, mago, hombre lobo...) como sucede en el nuevo mdt.

Así que todo lo que sea referente a humanos como parte crossover de todos los juegos debe sacarse de estudiar diferentes módulos y guías, y saber parcelar adecuadamente la información que se nos da, para crearnos nosotros esa plataforma crossover que sería el mdt de los humanos en el cual se ubicarían los diferentes juegos.

En el Rincón del Vampiro hace tiempo hicimos eso, como parte de un proyecto para crear una guía de humanos (que no cristalizó por quedarme yo solo con el proyecto). Con el cambio al actual foro en Enero de 2006, perdí información, y el trabajo quedó interrumpido. Solo 3 años después, y poco a poco, he ido tirando hasta tener esta guía, planteada de otra forma desde la idea original.

Para una realidad crossover, hay cosas directamente insalvables, como p.ej las famosas caídas. Cada juego tienes unas reglas de caídas, por tanto, ¿que reglas de caídas aplicamos para los humanos cuando estos se caen? ¿las del juego que estamos jugando? En ese caso, si estamos jugando a vampiro, las caídas serían totalmente irreales. En estos casos hay que imponer sobre lo oficial. (Y en otros donde no exista nada, habrá que inventar, o sacar de algún juego para imponer a los demás)

Esto no pretende ser un mecanografiado de todo lo relativo a humanos, si no mas bien la parcelación y el reordenado de conceptos, (junto con la creación de algunas cosas nuevas) de forma que se cree una plataforma crossover de humanos que sea transversal a todos los juegos.

Esta guía abarca:

Capítulo 1: Humanos. Reglas de creación para humanos

Capítulo 2: Cosas de humanos. Algunas reglas relacionadas con la biología humana

Capítulo 3: Tipos de Pj

Una revisión de las “profesiones”, o tipos de personaje humanos, que existen publicados en diversos suplementos. Una ayuda, un índice, para ver las cosas parceladas, que se entienda que la profesión es solo una ocupación (que tendrá ciertas características, si acaso) y nunca un tipo de pj, o un juego de reglas concreto, al que elegir acogerte para crear tu pj. (Esta es la idea clave de este capítulo, y uno de los puntos claves para entender a la humanidad como crossover)

Este capítulo no explora las diferentes profesiones, aprovechando para eso la guía que ya hace años publicó Miguel Lupino Ishmant, y que complementa perfectamente este capítulo. La guía se distribuye anexa a este documento por ser algo complicada de encontrar hoy en día en la red. Esta distribución se hace así a modo de valor añadido para el lector, sin tener nada que ver con esta guía de mi autoría, ni guardar ninguna relación más que como lectura complementaria.

Capítulo 4: Magia estática

Directamente relacionado con el capítulo 3, encontramos la magia estática, algo que no debería estar parcelado según que "profesión" tengas (y con reglas diferentes para cada una, además) si no que debería ser un compendio genérico al que poder recurrir (si bien, con sentido común) Este capítulo pretende dar eso, una visión unificada y crossover de la magia estática, para poder ser usada por cualquier sujeto, independientemente de su profesión. También se incluyen los extrañamente infrecuentes poderes psíquicos que algunos raros humanos pueden llegar a desarrollar.

CAPITULO 1: HUMANOS

LA FICHA DE UN MUNDANO

Trataremos la creación de humanos mundanos, para que puedan ser jugados como Pjs o usados como PNJs. Los mundanos reflejan la absoluta inmensa mayoría de la población del MdT, todos esos individuos (camareros, taxistas, tenderos, pescaderos, universitarios, oficinistas, hooligans, prostitutas, abogados, profesores de autoescuela...) que se mueven por el mundo. Este sistema de creación cubre todo tipo de mundanos comprendidos dentro de unos baremos de habilidad. Evidentemente, este sistema no genera mundanos pusilánimes ni superhombres. Los caracteres creados por este sistema son un patrón común para el MdT. Si el Narrador desea el perfil de un SWAT, un afamado y prestigioso doctor, o, en definitiva, algo de capacitación superior, por supuesto es libre de aumentar la ficha hasta que lo considere oportuno, igual que deberá reducirla en otros casos.

Un humano comienza con FdV 3 y 1 punto gratuito en cada uno de los 9 atributos. A continuación, distribuye sus puntos.

Atributos: 6/4/3

Habilidades: 11/7/4

Trasfondos: 5

Hasta este momento, ninguna habilidad puede ser superior a 3. Aunque ahora, al repartir 21 puntos gratuitos, este limite puede sobrepasarse.

El precio de aumentar un punto los diversos rasgos es como se indica:

Atributo: 5 puntos gratuitos

Habilidad: 2 puntos gratuitos

Trasfondo: 1 punto gratuito

FdV: 2 puntos gratuitos

Por lo demás, mediante la experiencia, mejoran su perfil acorde a los costes siguientes:

Habilidad: Nivel actual x2

Atributo: Nivel actual x4

FdV: Nivel actual

Nueva habilidad: 3

Nota: Si tu cronica se centra en mago, mago no paga los avances Nivel actual xN, si no que paga Nivel Deseado xN, pudiendo como en todos los juegos subir solo de nivel en nivel. Cambia pues esto para que el sistema de experiencia de los humanos sea consecuente con tu mundo.

HUMANOS Y SALUD

Individualmente, y en comparación con otros seres, los humanos son débiles. Necesitan descansar, dormir, beber, comer, y muchas otras necesidades biológicas más o menos importantes, desde saciar sus impulsos sexuales a respirar, pasando por muchas otras. El cuerpo humano es una maravilla en si mismo, pero no soporta el castigo físico.

Los humanos solo puede usar su resistencia para resistir daño contundente, el letal no pueden absorberlo. Por otro lado, como criaturas no sobrenaturales que son, no pueden sufrir daño agravado, si sufren daño agravado pasa a considerarse contundente o letal según sea el caso.

Los humanos pueden sufrir a discreción del narrador daño contundente como representación de fatiga, cansancio, falta de nutrición o sueño... Los tiempos de curación se indican a continuación. Se expresan individualmente, así, un humano que sufra heridas contundentes hasta acabar malherido pasa a herido en 3 horas, y de Herido a Magullado en otra, para un total de 4 horas.

Daño contundente

Herido a Magullado 1 hora

Malherido 3 horas

Tullido 6 horas

Incapacitado 12 horas

Menos de Herido no figura en esta tabla por tratarse de un daño que puede desaparecer desde en 1 hora, minutos, turnos... a discreción del narrador. Habitualmente unos minutos de descanso deberían bastar (Magullado representa una caída de bruceos por tropezón, un sonoro bofetón, cansancio tras un sprint breve...) Un personaje que muere por daño contundente cae inconsciente, aunque si sigue sufriendo daño contundente, el daño contundente que ya tuviese pasa a considerarse letal, matándolo al acabar de llenar su modulo de salud (Y si ya tenia heridas letales este proceso será mas rápido pues esas casillas letales no tienen que ser "sobreescritas"!)

Se recomienda marcar el daño letal como X y el contundente como /, aunque a efectos de penalizador por heridas cuenta siempre la casilla mas avanzada. A discreción del Narrador, algunas heridas contundentes podrían requerir algún tipo de atención médica.

Daño letal.

Magullado 1 día

Lastimado 3 días

Lesionado 1 semana

Herido 1 mes

Malherido 2 meses

Tullido 3 meses

Incapacitado 5 meses

Un personaje con la casilla de incapacitado marcada por daño letal (X) muere si sufre otro nivel de daño, sea contundente o letal.

Veamos un ejemplo aclaratorio de todo esto:

Nuestro barman entra en una pelea con un tipo en su bar. El individuo le propina un puñetazo de 2 exitos (des+pelea= 4, ha sacado 2 éxitos) que nuestro camarero esquiva con 2 dados (des 2 + esquivar 0) sin sacar exitos. La daño de un puñetazo es la fuerza del atacante (2 para este busca broncas) así que el daño es de 3 (2 de fuerza +1 por los exitos extra logrados en la tirada de ataque por encima de 1) lo cual generan 2 exitos, que nuestro barman aguanta con sus res 3 sacando 2 exitos y encajando bien el golpe. Nuestro barman grita al tipo que se largue de su bar si no quiere problemas. El tipo saca una navaja (daño letal) y ataca de nuevo. Lanza ahora 4 dados (des 2 + Armas CC 2) y gastando un punto (de los 2 que tiene) de FV para impactar mejor logra sacar (4 seises + el éxito de FV) 5 exitos. El daño de la navaja es F+1, así que lanza 3 dados por el arma, mas 4 por el impoluto ataque, para un total de 7 dados de daño letal. Salen 3 exitos que nuestro barman no puede resistir por ser letales, y pasa a estar lesionado. Navajada en el estomago. El individuo comienza a apalearlo a patada limpia sobre el suelo, y comienza a marcar niveles de salud contundentes que nuestro barman logra ir resistiendo. Con las 3 primeras casillas de daño marcadas con X, acaba por tener otras 2 mas marcadas como contundentes (/) tras reisit el pateo del pendejo varios turnos tirado en el suelo gritándole que se lleve lo que quiera pero que no le haga daño. El pendejo podría seguirle pateando hasta llevarlo a la inconsciencia (incapacitado por contundentes) y luego ir convirtiendo los / en X hasta matarlo, pero opta por algo mas rapido, y vuelve a coger la navaja y le causa otros dos niveles letales de daño. Ahora nuestro barman pasa a tener 5 casillas marcada como X (Antes eran las tres primeras X y dos mas /, pero al recibir 2 letales mas, los / se sobrescriben como X y esos / se mueven hacia delante en el casillero de daño) y dos como /. Esto es suficiente para dejar al barman en incapacitado (gracias a haber adelantado los /) así que queda inconsciente.

Cuando se despierta, los sanitarios le están atendiendo en el suelo de una ambulancia y no hay ni rastro del tipo ni de su dinero. tardará 12 horas en borrarse su casilla de incapacitado, otras 6 en borrarse la de tullido (contundentes ambas) pero luego tardará 3 meses y 2 semanas (redondeando, suma sus tiempos de recuperación por las heridas letales y verán que son 3 meses, 1 semanas y 4 días) en quedar como nuevo.

Pero además, las heridas letales causan complicaciones a los cuerpos humanos, no son heridas que puedas aguantar y continuar haciendo tu vida herido.

Los diferentes contratiempos son apilables.

-*Lesionado*: Requiere atención médica de bajo nivel (Int+Med) exitosa para poder curarse. Cada día que no lo reciba, sufrirá un nivel más de daño.

-*Herido*: Hemorragia. Un nivel más de daño por hora, hasta que se corte (Int+Med o Ast+Spv)

-*Tullido*: Requiere hospitalización. Si algún día no estuviese hospitalizado, sufriría un nivel más de daño.

Una buena (sin definir) tirada de Int+Med podría curar algún nivel de salud siempre que no se halla alcanzado la condición de tullido.

ATRIBUTOS

Los atributos en sus niveles 1-5 (siendo 1 bajo, 2 normal, 3 bueno, 4 excepcional, y 5 prohibitivo) están cubiertos en los manuales, es el caso 0 e que no suele venir legislado, por que es extraño de verlo, pero lo incluimos aquí sacado de las páginas 101 a 105 del básico revisado de Mago: La ascensión.

Fuerza 0: Puedes levantar 10KG. Estás al borde de la muerte.

Destreza 0: Sin coordinación, tienes problemas para levantarte.

Resistencia 0: Moribundo, tu cuerpo se deshace.

Carisma 0: Molesto, la gente te rechaza abiertamente.

Manipulación 0: Soso, la gente te ignora.

Apariencia 0: Repulsivo, la gente no te mira, o te mira como un show.

Percepción 0: En la inopia, no detectarías a un elefante sentado a tu lado.

Inteligencia 0: Imbécil, no eres capaz de conectar tus dos neuronas.

Astucia 0: Denso, no sabes reaccionar a los cambios.

ESPECIALIZACIONES

Otro punto a standarizar son las especializaciones (de atributos o habilidades) ya que diversos manuales aplican dos sistemas diferentes para las epsecializaciones, siendo la mas habitual que los 10 permiten repetir la tirada (quizás, para obtener otro éxito), pero existiendo otro, según el cual, simplemente se lanzaría un dado más.

Se recomienda el último sistema (edad oscura: Vampiro), pero en cualquier caso, se debe standarizar un único sistema crossover.

MORAL

Como los jugadores de vampiro sabrán, este es el único juego (pues las virtudes en Demonio únicamente se usan para actos de contricción relativos a expiar puntos de tormento) de la línea de MdT que usa un sistema de reglas para manejar la bondad/humanidad, coraje, conciencia, y calma/autocontrol del personaje. En todos los demás juegos estos factores no existen. No hay una puntuación que determine lo bueno que eres, ni como de valiente eres o lo fácilmente que se te puede hacer explotar de ira. Cuando un Narrador de Vampiro crea una ficha de "fontanero" está acostumbrado a crear para él sus virtudes, pero esto es solo así por que está jugando a Vampiro. En todos los demás juegos las virtudes no existen, y este mismo fontanero, trasladado al universo de Hombre Lobo poseería la misma ficha excepto las virtudes, que no aparecerían. Resultaría muy curioso que un fontanero del sistema de vampiro, buscando un crossover para humanos, se crease con virtudes, pudiendo p.ej el coraje limitarle algunas acciones, en tanto para el de HL solo le limite la interpretación. Es por esto que para lograr un crossover adecuado para los humanos entre las diversas líneas de juego (mirando el MdT desde una óptica neutra) un humano no debe de poseer virtudes, ya que no sería una política normalizadora. Esta guía aparca para los humanos el sistema de virtudes, tras haberlo discutido mucho sus creadores.

Cuando juegues a Vampiro, tus humanos tendrán virtudes, por que juegas a Vampiro, si juegas a otro juego, harás caso a su manual (y verás que solo vampiro usa virtudes) Por eso defendemos un mdt sin sistema de moralidad, ya que solo un juego lo usa. Moral en vampiro, claro, indispensable, moral en humanos crossover, no, ya que es un rasgo explicito de vampiro.

Igual que si tu mdt se basa en mago, tus avances de experiencia les pagarás a "nivel deseado x" en lugar de "nivel actual x" por que es algo que requiere tu juego, si juegas un mdt basado en vampiro, pondrás virtudes a tus ciudadanos de a pie, pero como esto pretende ser neutro, mejor tomar una postura (sin virtudes) que cause problemas solo con un juego que una (con virtudes) que los cause con todos los demás.

Esto puede dar problemas de interacción con vampiro, p.ej cuando el sistema de vampiro pida una tirada de coraje a un humano (obtenebración, p.ej) no poseedor de esta virtud, o se hace necesario saber la puntuación de humanidad de un humano. ¿Que humanidad posee el capo? ¿Y el cartero? ¿Y que coraje tiene un pescadero?

El Narrador debe de presuponer la puntuación "virtual" de humanidad del personaje, viendo como ha sido interpretado le atribuirá una puntuación de humanidad. Conciencia y Autocontrol no significan nada a efectos de juego para humanos (conciencia especialmente es interpretación pura) y para coraje cuando sea necesario se usaría el valor de FdV dividido entre dos y redondeado hacia arriba

Hablamos de cuando las reglas de vampiro pidan una tirada de coraje a alguien que no posee tal habilidad, no para chequeos de miedo mundano o similar, ya que en esos casos la clave es la interpretación y tener presente que los juegos que no cuentan con una puntuación de valor atribuyen al pj valor ilimitado y capacidad de hacer lo que el jugador declare. Igualmente, un humano que fuese convertido en ghoul (ganando por ello virtudes, ya que se adentra en el sistema de juego de Vampiro) y posteriormente se alejase de los vampiros, perdería de nuevo las virtudes, quedando "congeladas" en su hoja sin servir de nada, aunque podrían ser aumentadas mediante px o disminuidas por la interpretación que el jugador desarrolle en la mesa. En estos casos, si fuese necesario tirar coraje como se indicaba arriba, se usaría el coraje "congelado" y no la FdV.

Esto influye también en los momentos en que alguien con virtudes se mezcla con alguien sin virtudes. P.ej, un ghoul que "suele moverse por el mundo de los vampiros", acostumbrado a moverse entre los manuales de vampiro que posee virtudes, y entra a algún lugar con otro humano, topando p.ej con fantasmas (clásica historia de terror) Que sucede? El ghoul tienen coraje? El humano es libre de hacer lo que quiera al no tener este rasgo? Simulamos con la mitad de la fv? Ignoramos el valor de coraje y damos al ghoul también "valor infinito" ? Lo que haya mayoría? (Si hay mayoría de sin virtudes, sin, si hay mayoría con, con) Que hacemos exactamente en estos casos?

El narrador también debería de plantearse esto, los posibles casos raros que puedan salirle. Es parte de su trabajo.

EDAD

Este sistema NO ES oficial. Ha sido desarrollado por Lord Tzimize

Es incompatible por su diseño con cualquier otro merito o defecto relativo a la edad.

Años	Sistema de creación
< 4	No cuantificable, no jugable
4 a 6	Atributos 0/0/0, habilidades 2/0/0, niño, bajo, 3 pg, atributo máx 1, habilidad máx 1/0/0, virtudes +0
7 a 10	Atributos 3/2/1, habilidades 4/2/2, niño, bajo, 5 pg, atributo máx 2, habilidad máx 1/1/1, virtudes +2
11 a 14	Atributos 3/2/2, habilidades 4/4/2, niño, bajo, 7 pg, atributo máx 2, habilidad máx 2/1/2 virtudes +3
15 a 18	Atributos 3/3/2, habilidades 5/5/3, 10 pg, atributo máx 3, habilidad máx 3/2/2, virtudes +4
19 a 50	Creado según sistema tradicional
51 a 60	-1 a físicos
61 a 70	-2 a físicos (3 máximo)
71 a 80	-3 a físicos (2 máximo), -1 a mentales
81 a 100	-3 a físicos (1 máximo), -2 a mentales
> 100	¿Es que no piensas morirte?

Cuando digo habilidad max léase en orden talento/técnica/conocimiento.

Las modificaciones para cada edad son totales, no acumulativas. Excluyentes. En cada edad se deben de tener, respecto de al ficha base de manual, las modificaciones indicadas para esa edad. El roleo adecuado a la edad, se presupone, así como los trasfondos. No se necesita un trastorno para interpretar la senilidad de un anciano de 96 años, ni hacer el gilipollas para rolear a un niño de 14 que juega con sus transformers.

No se concede "experiencia extra" en forma de gratuitos o lo que sea al ir envejeciendo ni nada de eso. Esta (imperfecta) tabla aglutina todos los cambios de la edad "física" Para representar la "experiencia vital" ganada a través de años de ir al trabajo, etc, cada juego suele tener otros sistemas, que porsupuesto son compatibles con esta tabla, motivo por el que esta tabla no trata este punto.

Probablemente se reciba px por las partidas jugadas en esos años mientras envejecías. Esto es, si las partidas realmente han abarcado su vida, el narrador puede determinar que ya estas "cobrando por vivir", pero lo normal es que la vida mayoritaria del pj esté sin explorar, por mucho que haya vivido 4 o 5 sagas de 3 años que le hayan convertido en un héroe, en cuyo caso, bien podría además "pagarte por vivir" en concepto de todo eso que no se ha plasmado en partidas (El abuelo que fue a la guerra y volvió con decenas de px) y concederte los pg por "experiencia vital"

Los defectos de los niños no les dan puntos gratuitos por que un defecto es algo sobre la pauta, sobre lo normal, no algo circunstancial. Todo niño debiera tener el defecto niño y el defecto bajo sin por eso ser un defecto. Será defecto para quienes no siendo niños, posean tales cualidades. Además, igualmente que al quedarse manco, cojo, ciego, te toque la lotería, etc en medio de una partida, ni cobras ni pagas gratuitos, esto es lo mismo,

Soy consciente de que también deberían reducirse algunas habilidades, pero tampoco pretendo crear un sistema perfecto. (además creo que no es posible matemáticamente con el sistema narrativo tras haber hecho muchos intentos)

Habilidades como atletismo, conducir, u otras, incluso las intelectuales, deberían reducirse, me consta, pero en el momento en que introduzcas una sustracción de puntos gratuitos a la ficha, para quitarla puntos en cosas, te enfrentas a una serie de variables (que han sido contempladas por encima) que me han hecho llegar a la conclusión de que es mejor no tratar este tema. Que el narrador lo gestione robando algunos puntos que considere adecuados, que suba las dif (“doy una voltereta, des+atle 7 dados” “dif 10, 5 éxitos. Por tener 70 años”) o aplique el sistema conveniente. Con este sistema de juego no hay una solución matemática realista. Introducir como a los niños un limite en habilidades sería todavía peor (algún anciano podría ser erudito en algunos temas)

El envejecimiento es un proceso biológico (bueno, y social y mental), por lo que los wraith, vampiros, ghoules (sí, es posible que un ghoul también envejezca aunque sea más lento, pero no entraré en detalles), y seres similares no se ven sometidos a él.

Por otro lado, los “cuerpos biológicos normales” como los changeling, demonios (ojo! solo aplicable lo físico!), kinain, parentela, magos o similares están sujetos a estas reglas como el panadero de la esquina, por mucho que luego dispongan de otros poderes sin duda fabulosos.

A su vez, los Garou son los únicos que en su juego tienen [un sistema para envejecer](#) y para ellos se aplica este. (Nuevamente, ww no aprovechó la oportunidad de crear una regla genérica, aunque luego la modificase para los garous) Notesé que el ciclo de vida de los lupus es diferente, pero eso ya son tema de Hombre Lobo. Por su parte, Cazador posee su propio sistema para niños, pero se ha descartado por generar unos niños demasiado capaces

Méritos y defectos relativos a la edad

- Portento: Eres un portento para tu edad, y quizás para cualquier otra también. Tienes un potencial en una habilidad de tu elección que rompe el desarrollo normal de las habilidades para tu edad. Podrías ser un niño superdotado, un genio de las computadoras llamado a convertirse en un genio que revolucione la informática, o simplemente ya de crío se te daba bien un tema aunque no seas ninguna luminaria.

Permite tener un nivel de una habilidad a un nivel increíble para su edad. 3 ptos a 3, 5 ptos a 4, 7 ptos a 5. Se puede adquirir para varias habilidades, así como para inteligencia y/o astucia

- Inocente y puro: (7 ptos) Se interpreta a un niño ingenuo y sin malicia. La clásica virtud/pureza que solo un niño "ajeno al mundo real" podría mantener. Esta pureza es la virtud que vuelve al niño inmune a la ofuscación, así como tiene otro tipo de implicaciones, como ser víctima adecuada para ciertos sacrificios, etc

La virtud es el centro de este mérito, ser inmune a la ofuscación o efectos similares es un derivado de tal condición, no el objeto del mérito. Incluso con este mérito, un niño no se muestra como diferente de los demás necesariamente y es uno entre tantos en su entorno. No hablamos de un cristiano ferviente ni nada por el estilo, simplemente de una virtud inmaculada mezclada con la ingenuidad del niño, la misma virtud que te hace ser víctima apetecible para oscuros sacrificios, que permite que solo él vea "al hombre del saco que entró por la ventana", que una furia negra lo tome bajo su protección, o que su padre al morir quede como un fantasma hasta ver que su hijo estará bien.

Es ante todo un mérito interpretativo, el niño no miente, no tiene malicia, su naturaleza y conducta deben de ser "niño".

No tendrá (incluyendo otros posibles factores) más de 1 en subterfugio y habilidades no adecuadas a esta ingenuidad. Si el niño rompe los requisitos para este mérito (según el criterio del narrador), la virtud se ha perdido, su espíritu se ha "manchado" como el de cualquier habitante del mdt, y su virginal alma ha perdido la pureza y el candor que la hacían especial. El mérito se perderá para siempre. Efectivamente, para mantenerse así, se debe vivir en una especie de esfera aislada del mdt, ya que en un mundo de tinieblas, un alma pura está llamada a sucumbir, o convertirse en un héroe. En cualquier caso, llegado a los 15 años, este defecto se pierde irremisiblemente, simplemente por el peso de la vida y la experiencia vital acumulada, que te aleja de la ingenuidad necesaria para mantener esta virtud.

Representa una virtud extraña incluso entre los niños del mdt, y aunque tb puede ser un defecto parcialmente (los siervos de un encadenado que desean sacrificarle) para representar su rareza, un alma pura, se ha mantenido su valor de 7 puntos, intentando no incitar a posibles jugadores de ventaja a hacerse con este defecto. Igualmente, su coste de 7 puntos intenta ayudar a que si un jugador va a tomarla para su pj niño, este por lo menos tenga 11-14 años (ver los pg de los niños) evitando niño más jóvenes como parte activa de las partidas.

Es interpretativo ante todo, no un mérito "inmune a ofuscación".

- Bien conservado (merito 3 ptos) A pesar de la edad, te conservas bien. Puede adquirirse varias veces y cada vez anula una de las pérdidas de la vejez.

- Mal conservado (defecto 3 ptos) La edad ha entrado en ti peor que en otros de la misma edad. Además de lo estipulado, pierdes otro físico o metal extra. O habilidades si lo deseas. Puedes adquirir este merito a partir de la edad 19 - 50.

- Bendita infancia (merito 4 ptos) Suele decirse "juventud, bendito tesoro" para recordar los tiempos de salud e ingenua felicidad infantil. A menudo, suele pasarse por alto la capacidad que los niños tienen para la bondad. A pesar de que la moral de un niño no está todavía creada, estos tienen facilidad para ver el lado bondadoso del mundo. Este merito solo puede adquirirse una vez, y regala a su poseedor 2 puntos en el rasgo Humanidad. Si no se han perdido 2 puntos de humanidad al llegar a los 15, estos se pierden.

Igualmente pueden incorporarse méritos y defectos que se prestan a vincularse a la edad, como cojera, o similares.

CAPITULO 2: COSAS DE HUMANOS

ASFIXIA

Este sistema es oficial Pertenece a Hombre Lobo: El apocalipsis

Ha sufrido inapreciables cambios para hacerlo compatible con todas las líneas.

Resistencia - Contener la respiración

●○○○○○ - 30 segundos

●●○○○○ - 1 minuto

●●●○○○ - 2 minutos

●●●●○○ - 4 minutos

●●●●●● - 8 minutos

No se puede gastar fv ni ningún otro factor ajeno a Res para prolongar este tiempo. (Solo los Garou pueden hacer esto de acuerdo a sus propias reglas)

Cuando ya no se puede contener más la respiración comienza la asfixia. Se sufrirá un Nivel de Salud de daño contundente no absorbible en cada turno. Cuando llegue al Nivel de Incapacitado, morirá en un número de minutos igual a su Resistencia.

El combate submarino suele ser muy tenso, y el consumo de oxígeno es mucho más rápido. Durante el combate (y después de él una vez iniciado; una vez entras en combate tu aguante queda limitado), un personaje puede contener la respiración por un número de turnos igual al doble de su Resistencia; tras ese momento, el personaje empieza a ahogarse de la forma normal.

En caso de entrar en combate, al aplicarse esta nueva cuenta (Resistencia x 2 turnos) podría ser que el pj obtuviese mayor tiempo conteniendo el aliento de lo que su puntuación de Resistencia le permite. Morirá al agotar el tiempo concedido por su nivel de resistencia.

INANICIÓN

Este sistema es oficial Pertenece a Hombre Lobo: El apocalipsis

Se le han añadido pequeños matices para aclarar algunos puntos en el aire sin contrariar el material original. Existe otro sistema en Edad Oscura: Inquisidor, muchos menos completo.

En los primeros 3 días, el humano no se ve afectado por el hambre.

Entre los 3 y 5 días, sufren una penalización de -1 a su Resistencia.

Entre los 6 y 8 días, sufren una penalización de -1 a Resistencia y Fuerza.

A partir del día 9 sufren una penalización de -2 a Resistencia y -1 a Fuerza.

Una vez llegados a este punto deben pasar una tirada de Resistencia + Supervivencia diaria a una dificultad equivalente al número de días sin comida -3. Uno o más éxitos indican que el humano sufrirá una herida letal no absorbible cada día a partir de entonces, hasta que encuentre comida. Si su Nivel de Salud cae por debajo de Incapacitado, el personaje habrá muerto de inanición.

No lograr ningún éxito significa que además de esto, el personaje sobrevive pero pierde un punto más de Resistencia.

Estas heridas solo se curan mediante alimentación, a razón de una herida por día en que haya podido comer (a partir de dos días consecutivos comiendo). Esto no produce una recuperación de atributos (ver abajo).

Al llegar a Resistencia 0, se produce la muerte por inanición, al igual que por heridas, los detalles se dejan a criterio del Narrador.

Recuperación de atributos:

- Un día de asistencia nutricional controlada: Recupera el primer penalizador (el de entre 3 y 5 días sin comer) de -1 a Resistencia.
- Tres días de asistencia nutricional controlada: Recupera el penalizador (el de 6 y 8 días sin comer) de -1 adicional a Resistencia y Fuerza.
- Una semana de asistencia nutricional controlada: Recupera el penalizador (el del día 9) de -1 adicional a Resistencia.

(En 11 días quedaría completamente restablecido alguien desnutrido por 9 días)

Si se estuvo desnutrido mas de 9 dias, la recuperación tarda 3 días por cada día después del noveno.

DESHIDRATACIÓN

Este sistema NO es oficial, ha sido desarrollado por Lord Tzimize

Está basado en el de Edad Oscura: Inquisidor, que es igual, pero se ha añadido la pérdida de Resistencia, para que no se tarden 10 días en morir de sed.

Está diseñado para ser compatible con el sistema de inanición anteriormente presentado. Según la carencia, puede aplicarse uno, otro, o los dos a la vez.

Un humano privado de líquidos adecuados para hidratarse pierde 1 dado en sus reservas por cada día de deshidratación, y 1 punto de Resistencia. Además, a partir del tercer día (incluido), sufre un nivel de daño letal no absorbible.

Al llegar a Resistencia 0, se produce la muerte por inanición, al igual que por heridas, los detalles se dejan a criterio del Narrador.

Esto se recupera mediante hidratación, una vez pueda volver a beber con normalidad, a razón de dos heridas, y 1 punto de resistencia curados por día.

INSOMNIO

Este sistema NO es oficial, ha sido desarrollado por Lord Tzimize

Esta diseñado para funcionar junto a la deshidratación y la inanición, pudiendo aplicarse estos tres conjuntamente según proceda.

Un humano puede resistir sin dormir nada hasta $[res+5]$ días. Como máximo, llegado ese momento, morirá. No obstante, mantenerse despierto hasta ese punto resultará complicado.

Cada día, deben superarse $[6-Res]$ chequeos de FV (se pueden gastar puntos) distribuidos a lo largo del día, para mantenerse despierto. El segundo día (si uno sale de fiesta el viernes y no duerme, el sábado, segundo día sin dormir desde la noche del jueves a viernes), la dificultad será 7, 8 para el tercero y cuarto, 9 para el quinto al séptimo, 10 para el octavo al décimo.

Estas dificultades contemplan un entorno operativo normal, otros factores (café por litros, cocaína/speed, forzar la actividad) puede reducir la dif, así como otros (tumbarse, sentarse, fiebre, relajarse, alcohol por litros) pueden aumentarla

Al margen de esto, para simular la falta de eficacia sufrida por la privación de sueño, a efectos de reglas, la privación de sueño causa niveles de daño no absorbibles. A partir del segundo día sin dormir (incluido) se sufre un nivel de salud letal cada dos días. Además de esto, el narrador puede eliminar dados a otras tiradas según avanzan los días, ya que tras 3 días sin dormir, no es igual de complicado triunfar en una prueba de atletismo, que programar, que hablar en publico, que disparar, que estudiar rituales...

PRIMEROS AUXILIOS

Este sistema NO es oficial, ha sido desarrollado por Tzimize

Se encuadra en ese matiz que proporcionan las al decir que "una buena tirada podría sanar algún nivel"

Reserva: Int+med, solo una para cada herido, que puede bajar de un estado de salud al inmediato anterior. Solo sirve con heridas letales, y únicamente entre Lesionado y Malherido.

Esta tirada es difícil (ver tabla) y a menudo contaría con un +2 a la dif indicada en concepto de no tener equipo adecuado (equipo médico más allá de tiritas y similares, que hablamos de sanar garrazos, balazos, katanazos....) Se pretende que sea posible curar, pero que sea un pequeño aporte de salud, hecho por alguien con conocimientos, y nunca algo rutinario que todo el mundo pueda hacer al terminar un combate, o una acción a realizar cuando cada combate termina. También pretende evitarse la clásica actitud de "tu no puedes curarle, voy yo, tampoco puedo, que vaya ella..." Este sistema pretende que la realidad de los daños/mortalidad del MdT no se vea modificada, salvo por la posibilidad de curar algunos daños.

Una pifia causa un nivel de daño más al paciente.

Un fallo, causa que hasta que el paciente cure por completo, ninguna tirada de primeros auxilios le reportará beneficios.

Estado	Estado deseado	Éxitos requeridos
Lesionado	Lastimado	3, dif 6
Herido	Lesionado	4, dif 7
Malherido	Herido	5, dif 7

CAPITULO 3: TIPOS DE HUMANOS

Cuando uno se hace un PJ humano, puede caer en el error de entender que su “tipo de personaje” es la “profesión” que escoge, p.ej, cazador cazado, cazador gubernamental, medium...

Y en principio, así parecería que está planteada la cosa, ya que cada profesión/tipo te indica costes de px, etc, como si fuese un paquete de reglas, un sistema de creación de pj diferente según la profesión que escojas.

Quiero con este capítulo educar contra eso. Tenemos que acostumbrarnos a ver a los Pjs humanos como de un solo tipo, humanos, siendo su profesión no más que un descriptor, una palabra, que nos dice que cabría esperar de él, incluyendo esto, trasfondos apropiados, quizás únicos de esa profesión, pero en absoluto definiendo nuestro PJ por su profesión, ni existiendo una hoja de personaje diferente para cada tipo de humano si no es estrictamente necesario.

MdT debiera ser un escenario donde tu tipo de Pj es el tipo de sobrenatural que juegas (Momia, mago, catayano, Garou...) o humano, abarcando humano una serie de propiedades, que, según como te hagas el PJ, podrán acumularse, o no.

P.ej; un parentela que trabaja en la CIA, en sus ratos libres caza vampiros, tiene dotes psíquicas de medium, domina hechicería estática menor, y por sucesos, acaba pactando con un demonio.

Rebuscado, sí, ¿pero no debería ser así el sistema? Un sistema modular que permita construir un PJ autónomo, en lugar de decidir escoger “este tipo”, o “este otro tipo”

Vamos a listar ordenadamente los tipos de humanos que hay publicados en MdT

Se omiten los gitanos (puesto que se desoficializó tal suplemento, las etnias no deben ser mas que trasfondo cultural), pero, salvo errata, se han intentado recoger y ordenar todos los “tipos de personajes humanos” publicados para MdT

Hay algunos “tipos de humanos” que los manuales definen por su profesión:

- Cazavampiros
- Cazador gubernamental
- Fuerza de asalto Zero
- Arcanum
- Mafioso

Son aquellos mal llamados “tipos” de humanos, definidos por su profesión, cuando no tiene sentido crear subdivisiones por profesión, incluso aunque estas profesiones sean exóticas y cuenten con trasfondos propios. Se deberían haber listado las particularidades de cada profesión, superponiéndose al tipo de personaje “humano”, en lugar de considerarse cada profesión como un tipo de personaje.

Otros “tipos de humanos” son los que los manuales les definen por tener algún don sobrenatural.

- Shih
- Hechiceros estáticos
- Medium
- Espectador
- Ghoul
- Fausto

Estos son los mal llamados “tipos” de humanos, definidos por su don sobrenatural, ya que, nuevamente, deberían considerarse “tipo de pj: humano” siendo su habilidad un añadido superpuesto, en lugar de definir un sistema de creación del PJ a parte.

Notesé que Ghoules y Faustos (me permito llamar así a los [esclavos de los demonios](#)) son meros humanos que, circunstancialmente, poseen este estado de don sobrenatural, pero que, llegado el caso, pueden perderlo. Especial mención a que dentro de los Faustos, podríamos diferenciar entre los esclavos de los demonios, y de los [umbroles](#).

Igualmente, la condición de Medium, puede lograrse de dos formas diferentes, según en que reglas nos fijemos para crear el Pj.

Finalmente, los espectadores (humanos que pasan por la Exaltación, pero al no enfrentarse a ella no acaban por convertirse en Imbuidos), son particulares, ya que aunque son humanos, tienen reglas propias, mas propias de los Imbuidos en que un día pudieron convertirse, que de los humanos comunes.

Luego existen tipos de humanos, que efectivamente son “tipos” de humanos, siendo las excepciones notorias

- Parentela
- Kinain

Estos casos tienen la excepción de que, intrínsecamente, son un tipo de humano, no es su profesión, ni las habilidades que poseen, ni un estado en el que se encuentran, si no que son realmente diferentes.

En cualquier caso, esto no justifica otorgarles otros precios para mejorar rasgos con px, ni diferente sistema de creación. Lo que debe definir un sistema de creación diferente, será la medida del poder de ese tipo de personaje, p.ej, los Shih, no serían Shih con un sistema de creación normal, pero un kinain, no tiene por que ser superior a un fontanero promedio (ver capítulo 1).

Como no pretendemos entrar a reformular las reglas publicadas, si no simplemente reflexionar sobre ellas, no nos pronunciaremos sobre esto, y simplemente quedaremos en estas reflexiones, en como debería de ser, en que divisiones podríamos separar los tipos de humanos publicados, en como unos tipos de humanos son humanos con habilidades, otros son profesiones poco frecuentes, otros son un estado en el que se encuentran, y otros son algo diferente.

Lo que debemos evitar es ver a los tipos de humanos como tipos de PJ diferentes según a lo que se dedique o sea el humano, Todo humano (a igualdad de poder) debería ser construido con el mismo sistema de creación, independientemente de que use estos puntos para adquirir dotes psíquicos, trasfondos especiales, etc. Es de esta manera como se lograría que los humanos pudiesen cruzar sus características, en lugar de que tener unas características u otras sea un tipo de PJ a seleccionar.

CAPITULO 4: MAGIA ESTÁTICA

Aunque este capítulo tenga este nombre, en el vamos a tratar 3 aspectos, la magia estática propiamente dicha, los numenes (habilidades psíquicas), y la Fe Verdadera, como punto importante a tratar en su propio espacio (aunque realmente sea un numen)

4.1 MAGIA ESTÁTICA

La magia estática tiene un problema, y es que tampoco se ha presentado como algo genérico, a lo que diversos tipos de pj humano puedan acceder, si no que los suplementos dedicados a algún tipo de pj humano, a veces presentaban conjuros, como si fuesen los conjuros de esa profesión, indicando que tirar, y que efectos tienen. Es correcto que cada “profesión” tenga en su manual sus conjuros más típicos, pero siempre que la magia estática tenga un sistema crossover, y luego ya sea cada manual el que presente diferentes listados de conjuros.

Lamentablemente ww no publicó así los manuales, con lo que nos encontramos con el mismo problema que para los “tipos de humanos”. No es tan importante disponer de un listado de hechicería estática, como lograr que esta tenga reglas genéricas.

En este sentido, lo más parecido a un sistema completo de hechicería estática, se encuentra en Cazadores Cazados. Este es un sistema de segunda edición, un tanto extraño quizás para la edición revisada, pero (al margen de la añoranza de otros tiempos) es lo que da más juego, dividiendo la conjuración en áreas (lanzamiento, duración, extensión, tipos de conjuros por atributos...) y no siendo un mero “*tiro tal conjuro, tiro tanto más tanto que es lo que pone en este conjuro y saco 3 éxitos, aquí pone que este efecto va a durar 1 hora por éxito*”. Estas reglas realmente son un sistema genérico de magia, en el que luego se encajan diversos conjuros concretos.

Entendiéndolo así, vamos a comentar esta reglamentación, como propuesta del sistema que debiera exportarse a todos los usuarios de hechicería, siempre bajo la óptica de un único sistema de hechicería.

En la magia estática influyen varias habilidades.

Estas habilidades, no son ni talentos, ni técnicas, ni conocimientos, son una mezcla entre habilidad innata, conocimiento mágico, y experiencia, por lo que formarían una nueva sección en la hoja de un mago estático (que podríamos llamar Hechicería) A efectos de creación de personaje, y de px, se tratan como habilidades normales.

Estas habilidades, tienen nombres autodescriptivos, y regulan los diferentes aspectos de un conjuro.

4.1.1 Rasgos

Lanzar: Se usa para ejecutar, lanzar, los conjuros, Personalmente, la llamo “Conjuros” ya que habiendo llegado yo a la conclusión de que es para conjuros no ritualísticos (si no, ¿para que iba a existir Rituales?), prefiero llamarla así, por pura semántica.

Duración: Los conjuros tienen una duración instantánea, aunque el lanzamiento, consume un turno (cabe suponer, que mucho más para los rituales) Esta habilidad regula la capacidad de prolongar sus efectos durante varios turnos.

Extensión: Los conjuros tienen un alcance personal, inmediato, siendo esta la habilidad que regula la capacidad para aumentar su área de efecto.

Ritual: No se indica en ningún momento para que sirve esta habilidad. He llegado a la conclusión de que sirve para el lanzamiento, pero solo de conjuros de tipo ritualístico, quedando así el lanzamiento dividido con más detalle en dos aspectos, Conjuros y Rituales, por lo que, me refiero a esta habilidad en plural, Rituales. Se definiría Ritual como el conjuro que no puede ser lanzado “improvisadamente” si no que requiere una preparación, más tiempo, componentes varios... Lamentablemente, tampoco existen casos de este tipo de conjuros, por lo que lo único que podemos hacer es suponer que son más poderosos, como contraprestación a todos estos impedimentos en su uso.

Luego, encontraríamos el listado de conjuros existentes, de los cuales, dominaremos algunos. Esta guía no pretende recopilar la magia estática existente, solo explicarla, por lo que no facilitamos un listado de conjuros.

4.1.2 Conjuros

Los conjuros, tienen dos rasgos, el nivel de conjuro, que representa el poder del conjuro (mayor, y por ello más difícil de lanzar cuanto más alto sea el nivel) y el nivel de maestría. Esto es un nombre con el que yo particularmente me refiero al nivel que el conjurador tiene en el manejo del conjuro.

P.ej, un conjuro puede ser de nivel 5, y el hechicero tener un conocimiento muy rudimentario de este conjuro, nivel 1 (maestría 1, para no confundirnos), supongamos, mientras que quizás para otro conjuro de nivel 3, tenga una soltura total maestría 5. La maestría se puntúa para cada conjuro conocido, y es tu habilidad con ese conjuro concreto. Realmente, es una habilidad del lanzador, y podría haber ido incluida en el punto anterior. El nivel del conjuro, por otro lado, es una medida inamovible del conjuro, y no varía para ningún lanzador del mundo (aunque puedan existir versiones de un mismo conjuro, de mayor o menor nivel)

Los conjuros se dividen en conjuros de Inteligencia, de Astucia, y de Percepción, según sea más apropiado, y es necesario para poder aprender uno, tener el atributo Mental oportuno a un nivel igual o superior al nivel del conjuro. P.ej, un conjuro de nivel 3, de percepción, jamás podrá ser aprendido por alguien de percepción 2.

Se omite totalmente cuanto cuesta adquirir un nivel de maestría, por lo que personalmente entiendo que debe considerarse el mismo precio que para una habilidad.

Ya con estos conceptos claros, podemos hablar del lanzamiento del conjuro

4.1.3 Lanzar un hechizo

La ejecución de un conjuro es la suma de las habilidades generales del lanzador (Conjuros, o Rituales) y su habilidad con el propio conjuro en concreto (Maestría). Típicamente la dificultad es [nivel del conjuro +4], lanzando [Conjuros/Rituales + Maestría].

Una vez lanzado el conjuro, podemos intentar aumentar su duración y/o área de efecto (siempre que tengan sentido acorde al conjuro) lanzando la habilidad oportuna (Duración o Extensión) más la maestría del conjuro. Los efectos de esto, se determinan según la siguiente tabla.

Éxitos	Duración	Área de efecto
1	2 turnos	3 metros de radio
2	1 escena	30 metros de radio
3	1 día	Linea visual
4	1 semana	1500 metros de radio
5	1 mes	La ciudad

La tabla original ponía con 2 éxitos el alcance de línea visual, y con 3 los 30 metros, pero he considerado oportuno cambiarlo así, me parece más coherente. El alcance visual es bastante probable que alcance más de 30 metros.

Una vez más, no se da ninguna indicación, pero cabría suponer que si queremos hacer esto, nos cuente obligatoriamente como acciones múltiples (para reflejar la complejidad, aunque las tiradas sean en el mismo punto de iniciativa todas como una sola acción)

P.ej; Con Conjuros 3, Extensión 3, Duración 4, y Maestría 2 en nuestro conjuro, queremos aumentarle el alcance, y la duración. Vamos a hacer 3 tiradas, luego calculamos nuestra reserva

- De ejecución: Maestría + Conjuros = 2 + 3 (-3 por múltiples) = 2 dados
- De área: Maestría + Extensión = 2 + 3 (-4 por múltiples) = 1 dado
- De duración: Maestría + Duración = 2 + 4 (-5 por múltiples) = 1 dado

Matemáticamente sabemos que es diferente, primero mejorar el área, y luego la duración, que al revés. En nuestro ejemplo, si primero hubiésemos mejorado la duración, y luego el área, en área hubiésemos tenido 0 dados. ¿Tiene sentido que dos hechiceros, puedan tirar en orden diferente para hacer lo mismo? Así como Conjuros debe ser la primera tirada, de las otras dos no se indica el orden. Por buscar un orden dado, yo asumo que primero es el área, y luego la duración. Lógicamente, este manejo de los conjuros es propio de un maestro, y no debe asumirse que todo lanzamiento aumente ni la duración del conjuro, ni su alcance, ni mucho menos ambos.

4.1.4 Listado de conjuros

Decíamos arriba que esta guía no pretende recopilar la magia estática existente, solo explicarla, por lo que no facilitamos un listado de conjuros, pero si es necesario hacer un alto en este punto.

Solo Cazadores Cazados usa este sistema de magia, y solo aporta un puñado de conjuros, la practica totalidad de la magia estática se encuentra repartida por diversos manuales, en ocasiones de forma repetida, y se presenta como poderes, de nivel a 1 a 5 que van ganando potencia a mayor nivel.

No debemos desperdiciar estos conjuros publicados, si no que debemos adaptarlos a nuestro sistema de hechicería crossover, convirtiendo cada nivel de esos poderes en un conjuro para usar con este sistema.

Si tomamos una senda de hechicería estática, cada nivel, podemos convertirlo automáticamente en un conjuro de ese nivel, con esos efectos (existirán, para el mismo conjuro, diferentes versiones, con efectos mas potentes, teniendo así p.ej “Adivinación” en su versión de nivel 1, en su versión de nivel 2, etc, solo tenemos que asociar cada conjuro, a un atributo mental, p.ej, Adivinación con percepción, y así, el nivel 5 de esa senda, pasaría a ser un conjuro llamado “Adivinación” de nivel 5, conjuro de percepción, mucho mas potente que su homónimo “Adivinación” de nivel 1, que igualmente será de percepción. Aunque podemos sacar así 5 conjuros por cada senda, debemos evitar el facilitar conjuros a la carta, si no que, aunque puedan existir varias versiones del mismo conjuro, debemos acostumbrarnos a que cada senda tenga un solo conjuro normalmente, el del nivel que nos parezca que mejor representa a esa senda.

4.2 NÚMENES

Este tipo de poderes en humanos es extrañísimo. Los numenes representan increíbles y únicas habilidades psíquicas y su coste es elevado en pts. gratuitos, pues sólo con ellos pueden comprarse al inicio de creación de la ficha. Son un recursos para presentar a psíquicos en tus partidas, no un listado del que haya que escoger “que poder el pones a tu humano” El MdT podría funcionar perfectamente sin estos poderes, como en todo, saber usar el material que se presenta es imprescindible.

Obtener un numen psíquico cuesta 7 pts. gratuitos por nivel, y si se desea obtener un segundo o tercer numen, el coste del mismo es de 14 pts. por nivel. Elevar por Experiencia un numen psíquico cuesta el nivel actual x5 en puntos.

Los poderes psíquicos, normalmente duran un turno (a menos que se diga lo contrario), pero su duración puede extenderse otro turno (u otra unidad de tiempo) más (como si se hubiese hecho una nueva tirada para el poder, con los mismos éxitos obtenidos) por cada éxito que tenga el lanzador en una tirada de Fuerza de Voluntad, de dificultad 7. Cuando la duración vuelva a acabarse, puede volver a mantenerse con otra nueva tirada de Inteligencia, pero cada vez que se intente mantener activo un poder (haciendo la tirada correspondiente), contará como si se hubiese utilizado un nivel más en poderes psíquicos, a la hora del Cansancio Psíquico (ver más abajo). Es posible que a niveles elevados, el tiempo de duración no importe.

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

Escudos Psíquicos: Los Psíquicos poseen una poderosa mente, difícil de manipular o controlar.

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

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

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

Asalto Psíquico: Este numen permite a su poseedor desestabilizar la mente de su blanco y provocarle a su vez un gran dolor físico. Cuando el blanco es atacado así en el interior de su mente, puede incluso ser permanentemente dañado en ésta. Activar el poder requiere el gasto de un pto. de Fuerza de Voluntad y una tirada de Inteligencia+Empatía (dif. igual a la Inteligencia+3 del blanco). Si un blanco afectado con pérdida de Salud por este numen pierde Salud por debajo de Incapacitado, aún contará con los Niveles de Salud perdidos (éstos sólo reflejan el daño al sistema nervioso que ha provocado el asalto mental, pero cuentan para ver cómo un enemigo es subyugado con mayor facilidad, excepto a la hora de dados de absorción, que no quedan penalizados ni por el daño inicial a las Reservas de Dados ni por los Niveles de Salud perdidos). La aplicación de penalizaciones por pérdida de Salud se realiza en el momento en que acaba la penalización inicial.

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

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

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

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

ooooo Puedes llevar a un blanco al coma si logras tres o más éxitos sobre él (coma irreversible con 5 o más éxitos). En caso contrario, el blanco queda inconsciente una hora, tras la cual está a -4 en todas sus Reservas durante otra hora. Además, recibe 4 Niveles de Salud reales. Independientemente de que los absorba, pierde un recuerdo importante de su vida.

Clarividencia. Esta es la habilidad psíquica que permite expandir los sentidos de un humano hasta límites insospechados, y percibir sucesos en lugares lejanos. Para activarse, se necesita tirar Percepción+Alerta a dif. 8. Cuando se proyectan los sentidos, no se percibe lo que sucede alrededor del cuerpo, y no se puede afectar a los acontecimientos que se contemplan. Sólo se es un observador.

Para que el Psíquico pueda proyectar su percepción a la Tierra de las Sombras y el Inframundo, debe hacer una tirada de Percepción+Alerta Espiritual a dif. 8. Al hacerlo, el psíquico deja de percibir el mundo físico. Las “distancias” en el Inframundo son equivalentes, por cada nivel del númen, al mundo físico.

o Puedes ver cosas como en sueños, en cualquier habitación de una casa en la que estés. Es fácil malinterpretar estas visiones. Opcionalmente, puedes expandir tu presencia (como si estuvieses allí, pero sin ser visto) hasta a 10 metros de distancia de tu localización original (si puedes ver el punto de destino), para usar todos tus sentidos en ese lugar (+2 a la dif. de las tiradas de Percepción cuando tus sentidos estén allí). Compartes tus sentidos con tu posición original, pero de forma vaga, pues tu percepción ha sido desplazada (tirada de Percepción+Alerta a dif. 8 para notar algo inusual o peligroso cerca de tu cuerpo).

oo Puedes ver cosas en cualquier lugar de tu ciudad, y a veces también oírlas (3 éxitos), aunque los sonidos estén distorsionados. Opcionalmente, puedes expandir tu presencia (como si estuvieses allí, pero sin ser visto) hasta a 20 metros de distancia de tu localización original (si puedes ver el punto de destino), para usar todos tus sentidos en ese lugar (+1 a la dif. de las tiradas de Percepción cuando tus sentidos estén allí). Compartes tus sentidos con tu posición original, pero de forma vaga, pues tu percepción ha sido desplazada (tirada de Percepción+Alerta a dif. 7 para notar algo inusual o peligroso cerca de tu cuerpo).

ooo Puedes ver y oír cosas en cualquier lugar del estado o provincia. También puedes tocarlas (3 éxitos), aunque la sensación sea vaga y amorfa. Opcionalmente, puedes expandir tu presencia (como si estuvieses allí, pero sin ser visto) hasta a 30 metros de distancia de tu localización original (si puedes ver el punto de destino), para usar todos tus sentidos en ese lugar. Compartes tus sentidos con tu posición original, aunque tu percepción se haya desplazado (tirada de Percepción+Alerta a dif. 6 para notar algo inusual o peligroso cerca de tu cuerpo).

oooo Puedes ver, oír y tocar cualquier cosa en el país. Opcionalmente, puedes expandir tu presencia (como si estuvieses allí, pero sin ser visto) hasta a 40 metros de distancia de tu localización original (si puedes ver el punto de destino), para usar todos tus sentidos en ese lugar (-1 a la dif. de las tiradas de Percepción cuando tus sentidos estén allí). Compartes tus sentidos con tu posición original, aunque tu percepción se haya desplazado (tirada de Percepción+Alerta a dif. 5 para notar algo inusual o peligroso cerca de tu cuerpo).

ooooo Puedes usar los cinco sentidos sobre cualquier cosa del mundo. Opcionalmente, puedes expandir tu presencia (como si estuvieses allí, pero sin ser visto) hasta a 50 metros de distancia de tu localización original (si puedes ver el punto de destino), para usar todos tus sentidos en ese lugar (-2 a la dif. de las tiradas de Percepción cuando tus sentidos estén allí). Compartes tus sentidos con tu posición original, aunque tu percepción se haya desplazado (tirada de Percepción+Alerta a dif. 4 para notar algo inusual o peligroso cerca de tu cuerpo).

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

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

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

ooo Puedes estar fuera del cuerpo 1 hora por pto. de Resistencia. Puedes alejarte hasta 1500 Km. Si tienes éxito en una tirada de Carisma+Ocultismo (dificultad 8), puedes manifestarte visualmente ante observadores como u-na forma translúcida y fantasmal de ti mismo. No puedes comunicarte verbalmente.

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

En el Inframundo (Tierra de las Sombras), la Forma Astral conserva todos sus rasgos normales, y posee tantos niveles de Corpus como su Fuerza de Voluntad Permanente. En la Umbra Media, la Inteligencia de la Forma Astral funciona como la Resistencia (para soportar daño), la Astucia es la Destreza (para golpear y esquivar), y la Manipulación es la Fuerza (para causar daño). Los Niveles de Salud son la Fuerza de Voluntad x Inteligencia (en "ptos. de Poder").

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

Psicometría. Permite recoger impresiones psíquicas del pasado en torno a un objeto al tocarlo. El número de éxitos determina la claridad de la visión. La visión dura unos segundos, pero en ella el psíquico ve reveladores minutos en el pasado en ese corto lapso. Necesita una tirada de Percepción+Empatía (dif. 8), un turno de concentración y el gasto de un pto. de Fuerza de Voluntad.

o El psíquico tiene visiones de acontecimientos que tu-vieron lugar hace unas pocas horas. Sin embargo, sólo retiene impresiones (nombres, rostros).

oo Pueden verse acontecimientos de hace unos pocos días. Pueden verse cortos "pasajes" de la acción.

ooo Pueden verse acontecimientos que tuvieron lugar hace unas pocas semanas. Puede verse el suceso claramente, y recibir impresiones de otro sentido (a discreción del Narrador).

oooo Pueden verse sucesos de hace unos meses, percibiendo además todas las impresiones de los demás sentidos (incluso tacto).

ooooo Pueden verse acontecimientos de hace unos años, como si se estuviese presente. Quizá incluso puedan verse a través de los ojos de uno de los participan-tes. Además, es posible que el psíquico tenga visiones espontáneas (sin coste de Fuerza de Voluntad) después de tocar ciertos objetos (a discreción del Narrador).

Médium: Capacidad de comunicarse con los espíritus. Tirada de Percepción+Empatía (dif. 8. El uso de superficies reflectantes, bolas de cristal u objetos personales del muerto a llamar reduce en 1 la dificultad. Llamar a espíritus concretos eleva la dif. de la tirada en 1). Una vez se contacta con algún espíritu, la habilidad puede mantenerse activa tantas horas como Inteligencia del médium (máximo de 5 horas, en las que el médium podrá usar su habilidad sin necesidad de tirada con cualquier espíritu cercano). Esta habilidad también permite ver espíritus de la Umbra o la Tierra de las Sombras que estén en planos cercanos al mortal (la Penumbra, o espíritus que Escudriñan) con una dificultad de 9. Un Médium puede detectar posesiones.

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

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

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

oooo La voz y la imagen del espíritu son claras (ésta última aún es translúcida). El médium puede inducir a otros a sentir el espíritu (si no pueden detectarlo) tirando Manipulación+Empatía contra la Fuerza de Voluntad de la persona a la que designe y toque. El blanco adquiere el poder de médium a Nivel 2, mientras sea tocado por el auténtico médium.

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

Telequinesia: Habilidad para canalizar la energía de la mente y generar una fuerza psíquica capaz de mover cosas o afectar al mundo. Se debe tirar Astucia+Atletismo (dif. 8) para mover objetos, personas, o levantar una barrera telequinética que evite que ningún tipo de objeto sólido o fuerza física la traspase. Fracasar en la tirada implica que tu fuerza mental se arroja durante un turno a afectar a cosas o personas con las que estás disgustado, ¡¡incluso contra ti mismo!! Para cambiar de actividad usando el poder (de mover una persona a mover un objeto, arrojar un objeto, alzar una protección telequinética, etc.) hace falta una nueva tirada. Se menciona en es-ta habilidad la posibilidad de impactar sobre un blanco con objetos arrojados. Si se desea colocar un objeto arrojado sobre un blanco adecuadamente, la tirada necesaria será Inteligencia+Atletismo (dif. 8), y cada éxito sobre el segundo se añadirá al total del daño causado por el objeto. Para mover objetos o personas, ha de haber una línea de visión directa entre el psíquico y el blanco. Una vez "capturado" en la fuerza, no hace falta seguir viéndolo.

Para poder afectar a objetos y seres del Inframundo, el psíquico debe poder captar la materia espiritual (si está en el mundo físico o espiritual, es indiferente, pues debe hacer en los dos casos una tirada de Percepción+Alerta Espiritual a dif. 8), para enfocar después la fuerza mental sobre la materia fantasmal, y así afectarla. Cuando se ha aferrado la materia fantasma, se puede desconectar la Clarividencia, pues una vez agarrado, suele saberse dónde está el objeto. Es preciso gastar un pto. más de Fuerza de Voluntad (2 en total) para afectar materia fantasma.

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

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

ooo Puedes tomar un objeto en la habitación de al lado y lanzarlo. Es bueno hacer gestos en la dirección en la que quieres que se mueva. Puedes levantar objetos para los que necesitarías la mitad de tu Inteligencia (como si tu Inteligencia fuese tu Fuerza), e incluso hacer Proezas de Fuerza calculadas a partir de la mitad de tu Inteligencia (de nuevo, como si se tratase de tu Fuerza). Puedes empujar brutalmente a un blanco de no más de 100 kg. (cada 10 kg. sobre 100 se aumenta en +1 la dificultad de la tirada. Cada 25 kg. por debajo de 100, la dificultad se reduce en 1), con una dificultad igual a la Resistencia del blanco, o a la Resistencia+Atletismo-1 si se resiste. Cada éxito desplaza al blanco 1/2 metro en el espacio (el psíquico puede aplicar el empujón sobre sí mismo, para añadirlo al impulso de su propio cuerpo, pudiendo hacerle saltar más alto o más lejos). Puedes arrojar objetos de no más de 1 kg. En este caso, la tirada se hace contra una dificultad igual a la Destreza+Esquivar-2 del blanco, si éste intenta apartarse. La dificultad mínima es de 4 (se añade +1 por cada nivel de Celeridad activo que el blanco posea, o por cada acción adicional activa-da sobrenaturalmente sobre su cuerpo en ese turno). El daño de los objetos arrojados es igual a la mitad de la Inteligencia del psíquico (como si ésta fuese su Fuerza). Los objetos especialmente duros o peligrosos pueden obtener uno o dos dados más al daño (cuchillos, etc.). Lanzar una estaca hace un daño igual a la Inteligencia-1 del psíquico, y si se quiere clavar en el corazón de un vampiro, el número mínimo de éxitos al impactar es de 3. Los escudos telequinéticos otorgan +1 a la dificultad de ser golpeado y +1 dado de absorción de daño contra ese impacto (balas, puños, cortes, caídas, etc.).

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

ooooo Eres un señor de la mente sobre la materia. Puedes tomar cualquier cosa que tengas a la vista, en tanto en cuanto no sea más pesada de lo que pueda levantar tu Inteligencia+2 (como Fuerza). Puedes manipular tantos objetos como puntos tengas en Destreza. Puedes mover a un blanco de hasta 200 kg. (la dificultad sin resistirse es 3, o el equivalente a la Resistencia+Atletismo-2 del blanco), con un +1 a esa dificultad por cada 20 kg. sobre los 200, o un -1 por cada 15 kg. bajo los 200. La tasa de movimiento es igual a la del nivel anterior. Se pueden arrojar objetos de hasta 6 kg., con un daño mínimo de la Inteligencia+1 del psíquico (se puede aplicar hasta un modificador de +3 dados al daño, por la peligrosidad del objeto lanzado). Una estaca hace un daño igual a la Inteligencia+1 del psíquico. La protección telequinética otorga +3 a la dificultad de ser golpeado, y +3 dados de absorción para resistir dicho impacto.

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

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

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

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

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

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

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

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

oo Puedes leer el estado emocional más claro de esa persona, y saber si está aquejada por alguna enfermedad menor (resfriado, migraña).

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

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

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

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

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

oo Puedes leer de forma profunda las emociones que más motivan a la persona, y saber si está mintiendo deliberadamente o qué emoción guía sus actos en ese momento.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ooo Se puede asimilar la idea general del suceso (3 éxitos) y el número de personas relacionadas con el mismo. La localización del lugar donde sucede o va a suceder el evento también es reconocida con claridad. El evento puede ser detectado con 48 horas de antelación. También se puede extraer información general sobre el sujeto principal implicado en el hecho, como su edad aproximada, estado emocional, personalidad básica y otros datos similares.

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

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

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

De la misma forma que Telequinesia, afectar la mente de un muerto precisa captarlo primero. Después se debe gastar un pto. adicional (2 en total) de Fuerza de Voluntad para captar y afectar su pensamiento.

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

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

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

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

ooooo Puedes leer múltiples mentes al mismo tiempo o descubrir los más profundos secretos de la gente, incluso cosas que ellos mismos desconocen o han reprimido. Puedes leer la mente de cualquiera en cualquier lugar del mundo, si puedes verle (por ejemplo, en la televisión). Incluso puedes leer la mente de un clarividente que esté observando a alguien al otro lado del mundo, y emplear esa imagen mental para leer la mente de la persona observada. Tremendo. Puedes "hablar" sin límite mientras estés "conectado" a la mente asaltada. Puedes contactar con muchas personas a la vez, o con cualquier persona en el mundo, si puedes visualizarla de alguna forma.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ooo Al llegar a este nivel de capacidades, el psíquico es capaz de pronunciar una orden compleja y detallada (no más de 20 palabras) en la que el blanco puede ver alterada su Conducta y sus normas morales, pero la orden sigue sin poder afectar a su Naturaleza, aunque el blanco puede recibir daño debido a dicha orden (sin llegar a ser letal). El psíquico puede crear emociones de una intensidad poderosa en un blanco, o eliminar las existentes. También puede provocar ilusiones dinámicas, que siguen afectando a un sólo sentido. El psíquico puede afectar ligeramente (de forma perceptible) los recuerdos más lejanos del blanco (de hasta una semana o así). El psíquico ya no debe mirar a los ojos del blanco, pero sí debe pronunciar la orden y poder verlo. La duración de los efectos alcanza las 24 horas de efectividad.

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

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

Invisibilidad Psíquica: Este numen representa la capacidad de un psíquico de desaparecer de las mentes ajenas, de una forma similar a la Ofuscación Vampírica, pero no totalmente igual. El blanco se escurre de la consciencia de los presentes, mientras no efectúe acciones violentas contra ellos. A niveles elevados, los blancos incluso pueden olvidarse del psíquico cuando éste desaparece, incluso si los ha dañado hace segundos. El psíquico necesita una tirada de Manipulación+Sigilo (dif. 7) para activar el poder. El poder permanece activo mientras el psíquico esté consciente y no desee desactivarlo, pero cada escena debe gastar un pto. de Fuerza de Voluntad para mantenerlo. Los niños y los animales son inmunes a este poder, así como las criaturas dominadas por un frenesí que anule su intelecto, y los aparatos electrónicos de grabado (no así las mentes tras ellos, que deberán revisar la cinta grabada para poder ver al psíquico, y no el original en directo, en el que no percibirán nada). Los poderes psíquicos de percepción sobrenatural, así como los de criaturas sobrenaturales que iguallen o superen el nivel de Invisibilidad Psíquica perciben sin tirada al psíquico.

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

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

ooo Invisibilidad. El psíquico es, efectivamente, invisible para las mentes ajenas, que se apartan de su presencia mientras pasan cerca de él, de forma inconsciente, aunque todavía podrían percibir su sonido (lejano y apagado). Aquellos que quieran buscarlo activamente, obtienen un +2 a la dificultad, reducen en 2 dados su tirada y se anula un éxito a la misma al contabilizar el total.

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

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

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

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

oo Mamíferos inferiores. El psíquico puede comunicar-se con mamíferos supuestamente no inteligentes, como lobos o caballos. Además, puede comunicarse con aves domesticadas o adiestradas, como periquitos o halcones de caza. A este nivel, es posible leer las emociones de un mamífero superior, como odio o amor hacia el psíquico, o comprender las intenciones de un mamífero inferior o un ave adiestrada.

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

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

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

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

o Resta un dado a todas las Reservas de Dados de Fenómenos psíquicos en un radio de 5 metros.

oo Resta dos dados en un radio de 10 metros.

ooo Resta cuatro dados en un radio de 15 metros.

oooo Resta seis dados en un radio de 20 metros.

ooooo Resta ocho dados en un radio de 25 metros.

Piroquinesia: Es la facultad de acelerar psíquicamente las moléculas hasta el punto de provocar una llama. Esta capacidad no puede ser empleada para apagar los fuegos, sino solamente para iniciarlos. Los "incendarios" son parte de la tradición popular parapsicológica. El alcance máximo equivale a 10 metros por éxito. Las llamas provocadas por este Fenómeno son ordinarias, y se extinguen por los medios normales. Usar este poder cuesta un pto. de Fuerza de Voluntad, y una tirada de dicho Rasgo a dif. 8.

o Llama de una vela (inofensiva).

oo Llama pequeña (un dado de daño agravado).

ooo Hoguera (2 dados de daño [3 con más de 3 éxitos]).

oooo Pira (4 dados de daño).

ooooo Incendio (6 dados de daño).

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

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

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

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

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

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

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

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

oo Zapa de Voluntad: El psíquico puede eliminar un pto. temporal de Fuerza de Voluntad de su víctima por éxito en la tirada. Ésta puede recuperarse de la forma habitual.

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

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

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

La Fe Verdadera también es técnicamente un númen, pero por salirse del campo de lo psíquico y encuadrarse más en la imaginería religiosa se habla de ella aparte. Igualmente, existe un numen de exorcismo que también se aleja de los clásicos poderes mentalistas. Es un númen mas cercano a la fé y lo religioso, de un poder mas limitado y mas asequible por su precio.

Aparte de los númenes, un personaje Psíquico puede acceder a la siguiente Habilidad Secundaria:

Alerta Espiritual (TALENTO): Este talento refleja una habilidad natural para percibir los espíritus invisibles en el mundo físico, y su rastro en el mismo. Es similar al Talento Consciencia, pero sólo está enfocado a percibir a los espíritus, espectros y otros miembros del mundo espiritual. Permite, asimismo, ser consciente de que algo no físico puede estar observándote (tanto un espíritu como una percepción extrasensorial, psíquica o mágica) y actuar en consecuencia, sobre todo si un espíritu acecha y pretende atacarte.

o Novato: Sabes que hay algo, pero no lo asegurarías.

oo Practicante: Puedes ver sombras en la oscuridad que te acechan, y sentir los ojos de lo oculto sobre tu nuca.

ooo Resuelto: Puedes observar sus siluetas, e incluso si tu observador está presente en la misma habitación, sentir dónde se encuentra.

oooo Experto: Puedes sentir incluso las posesiones espirituales y las percepciones extrasensoriales lejanas fijadas sobre ti.

ooooo Maestro: John Constantine podría codearse contigo.

4.3 FÉ VERDADERA

Este rasgo de carácter espiritual es un poder sencillo y a la vez complejo, pues representa una verdadera y profunda comunión de un ser humano con su creencia más acérrima en algo superior, lo cual abre un canal de poder hacia dicho humano que le permite proezas sobrenaturales, basadas siempre en las creencias del personaje en dicha Fe.

El rasgo puede escogerse como un Mérito de 7 pts. con lo cual sólo se admite un pto. de base (y se necesita una Humanidad mínima de 9, en caso de poseer dicho Rasgo), si el humano no está relacionado directamente con una orden religiosa, o de estarlo, cuesta 5 pts. gratuitos por pto. a obtener, hasta un máximo de 3.

De forma normal, la Fe no aumenta con Experiencia, sino con una interpretación adecuada al código de Fe de la religión representada. En todo caso, el Narrador puede asignar Experiencia para incrementar la Fe si observa este comportamiento como adecuado, aunque, por supuesto, TAMBIÉN puede disminuir la Fe o eliminarla, si cree que no se interpreta adecuadamente. En caso de Experiencia, elevar la Fe hasta 5 cuesta x3 al nivel actual en Experiencia. De 6 en adelante, cuesta x5.

La Fe puede sumarse al nivel de Fuerza de Voluntad del personaje para resistirse a efectos de poderes mentales que la usen como dificultad, subiendo la dificultad total hasta un máximo de 10. También puede usarse como pts. temporales de Fuerza de Voluntad cuando no queden de éstos, y tener éxito en una acción, pero cuando se acabe, el rasgo se habrá perdido, y hay que recuperarlo de forma estricta y adecuada (usando Experiencia y ardua interpretación), o no se recuperará. También puede unirse a la Reserva en tiradas de Virtud.

La Fe contenida en Reliquias Sagradas puede sumarse a la Reserva de Fe propia para obrar prodigios o actuar contra criaturas sobrenaturales (si la Reliquia es representativa de dicha Fe). La Fe de un suelo sagrado, también, pero si dicho suelo representa la misma Fe de quien lo pisa. De la misma manera, la Fe de un grupo de personas de la misma religión puede sumarse para obrar prodigios más poderosos, contando como base la Fe más alta, y sumando un pto. por cada persona con Fe en el lugar (opcionalmente, se puede tomar como tope máximo de Fe a acumular por la persona con Fe más alta el doble de su Fe actual para realizar prodigios). La Fe de un suelo sagrado se suma a la Fe base (misma religión, aun con distintas perspectivas, como católicos y protestantes) de quienes están en ella antes de calcular la Fe base mayor de un grupo de creyentes para hacer suma de Fe de un grupo de creyentes. La Fe de Reliquias y Suelo Sagrado puede ser usada por devotos que no posean Fe Verdadera, pero que crean en esa religión, durante cierto período corto de tiempo, como si tuviesen ellos mismos Fe.

Cada círculo de Fe te da un dado de Contramagia además de sus otros efectos. Casi todos los que la poseen tienen auras doradas brillantes, aunque algunas creencias muestran otros colores (los paganos suelen emitir un tono verdoso o rojizo, los Infernalistas -sí, la Fe en el Diablo también cuenta- verde oscuro y los chamanes "visten" una fantasmal figura totémica -esto implica que un creyente en Gaia puede poseer Fe Verdadera-).

La Fe se acumula de Nivel 1 a 5 con una serie de efectos. Los seres con Fe 6 o más son verdaderas criaturas pías, capaces de obrar milagros mayores.

o Puedes hacer retroceder a los vampiros con un símbolo sagrado o una plegaria (tirada de Fe, dif. igual a la Fuerza de Voluntad del vampiro). El número de éxitos equivale al número de pasos que el vampiro se ve obligado a retroceder. Si el personaje no obtiene ningún éxito, el vampiro no tiene por qué retroceder, pero se ve incapaz de avanzar. Un fracaso indica que el vampiro puede avanzar sin problemas. Por otra parte, si la cruz, Biblia u otro símbolo entra en contacto con el cuerpo del vampiro, cada éxito le quita un Nivel de Salud (agravado) al quemar su carne. Los Infernalistas se sienten incómodos en tu presencia.

oo Puedes sentir la magia si tienes Consciencia 2. Tus plegarias pueden provocar dolor físico a un vampiro o a un Infernalista. Eres inmune a la Dominación vampírica.

ooo Con la perspicacia de tu Fe puedes sentir vampiros, magos, demonios, seguidores poderosos de otra religión y otras criaturas sin dios. No se trata de un "detector de brujas" automático, sino de una intuición innata para la corrupción. Debes encontrarte en circunstancias pacíficas y tranquilas: meditando, rezando, reflexionando a solas, leyendo libros piadosos... No detectarás nada si te encuentras tenso o preocupado. Esto no es del todo infalible. El Narrador simplemente puede indicar que se ha detectado en la cercanía algo malvado o impío. Las criaturas de la noche se sienten incómodas en tu presencia, salvo que compartan tus creencias.

oooo Los vampiros no pueden convertirte en ghoul, y las Disciplinas que afecten a la mente, como Ofuscación, Quimerismo o Presencia, no tienen efecto sobre ti. Un mago que intente utilizar el Arte Mente contra ti verá su dificultad aumentada en dos. Tu toque puede quemar a representantes poderosos del credo opuesto (tirada de Fe, dif. 7, un Nivel de Salud agravado por éxito) y tus plegarias pueden dañar a tus enemigos (sin tirada, opción del Narrador).

ooooo Santo en vida. Los enemigos malditos caen al suelo entre gritos de angustia cuando alzas tus oraciones (deben gastar un pto. de Fuerza de Voluntad para poder estar cerca), y puedes hacerles arder. Puedes sumir a un vampiro en el autodesprecio, el disgusto, el terror e incluso el dolor físico. Cualquier vampiro que te oiga rezar, predicar o recitar salmos, o sea tocado por ti, se verá forzado a huir inmediatamente por cualquier medio posible; si no puede huir, queda reducido a una ruina gimoteante, retorciéndose por el suelo mientras grita, llora y suplica piedad. Para no huir, el vampiro debe gastar un pto. de Fuerza de Voluntad por escena, o pasar una tirada de Resistencia cada turno (dif. igual a su propia Inteligencia+5; cuanto más inteligente es un vampiro, más culpable y torturado se siente. Cualquier ser Despertado se sentirá incómodo a tu alrededor, y muchos te evitarán en la medida de lo posible.

ooooo o Limpiar un área de influencias malignas.

Santificar una zona, sumando 1 temporalmente a su puntuación de Fe durante las 24 horas siguientes. Si el lugar no tenía Fe previamente, ahora tiene Fe 1 (temporal).

Crear un área de tranquilidad. Resta 1 a la dif. de todas las tiradas de reacción. Suma 1 a la dif. de las tiradas de Rabia de los Cambiaformas en la zona.

Sientes la Fe Sagrada en ti. Tienes un pto. adicional de Fuerza de Voluntad por el resto de la escena.

Imposición de manos. Los mortales se curan a una velocidad doble de lo normal, siempre que descansen de acuerdo con las reglas habituales.

Expulsar a un espíritu invocado.

ooooo oo Hacer que una criatura maligna o con intención de matar (vampiro, hombre-lobo o incluso mortal psicópata) se sienta abrumada por la culpa. Puedes ser amigable con el sujeto, o un severo disciplinario, pero nunca te aprovecharás del colapso temporal de la criatura.

Brindar "contramagia" contra cualquier uso de la magia en tus proximidades, esté dirigido a ti o no. Añadir tres dados a todas las tiradas de reacción hechas contra ti, incluso por animales ("Cálmate, Hermano Lobo").

Curar una enfermedad seria, pero no terminal.

Bendecir un icono religioso de forma que su contacto inflija daño agravado a los seres sobrenaturales (magos incluidos). Quien use este arma no precisa tener Fe. Causarán un nivel (adicional a los suyos normales) de daño por pto. de Fuerza de Voluntad gastado en la bendición. El icono debe ser interpretativo de tu Fe, y ser usado por alguien de tu misma confesión.

Recibir una señal que os inspire a ti y a tus aliados. Todos recibís un pto. adicional de Fuerza de Voluntad durante el resto de la escena.

Expulsar de inmediato a un wraith que esté Encarnando a un mortal. Esto disolverá cualquier vínculo construido con el Consorte.

Sacar a un Cambiaformas de su frenesí.

"Saber" la respuesta correcta a cualquier pregunta que alguien te haga, siempre que la pregunta tenga que ver con la moral, el comportamiento correcto, etc., y no con "¿Cómo me introduzco en los cuarteles de la Corporación?"

ooooo ooo Conversión: cambiar de forma temporal o permanente la Naturaleza de alguien, según el resultado de una tirada de Carisma+Empatía a dif. igual a la Astucia+Autocontrol o Fuerza de Voluntad del sujeto:

1 éxito: 1 día.

2 éxitos: 1 semana.

3 éxitos: 1 mes.

4 éxitos: un año.

5 éxitos: permanente (más o menos; las vidas de las personas están sujetas a cambios).

Reducir el nivel de las Disciplinas vampíricas en uno por cada éxito en una tirada de Fe. Esto sólo dura el resto de la escena.

ooooo oooo Llevar al reposo a un fantasma: el wraith alcanza la Trascendencia.

Delimitar permanentemente un área de tranquilidad (como en el nivel 6) en sitios tales como un barrio violento. La zona se volverá más amable y protectora (el crimen descenderá, la gente mostrará las mejores facetas de la humanidad, los habitantes serán más decentes y solidarios, se olvidarán antiguas querellas): tu Fe ha dejado su marca sobre el mundo de forma imperecedera. Volverte completamente inmune al mal sobrenatural (o cualquier fuerza sobrenatural que pueda hacerte daño), siempre que permanezcas concentrado y en actitud pasiva. No puedes realizar actos violentos, y también puedes proteger a otros, pero sólo si te mantienes en paz.

Hacer que un ser maligno se dé cuenta de que merece la muerte, siempre que esto sea absolutamente cierto. Conseguir este efecto exige 5 éxitos en una tirada de Fe (dif. igual a la Fuerza de Voluntad del blanco). El objetivo no puede tener Humanidad superior a 2 (o un comportamiento similar, si se usa uno de los sistemas que no tienen Humanidad), y debe ser culpable de verdaderas atrocidades. Si el personaje tiene éxito, la arrepentida criatura se suicidará o se someterá a la ejecución, que debe ser humanitaria: tan rápida e indolora como sea posible.

ooooo ooooo Ignorar una fuente de daño si has pasado al menos cinco asaltos preparándote y has pasado una tirada de Fe (dif. 9): cada éxito anula dos dados de daño. Eres tan firme en tu fe que no sufres daño.

Curar todas las heridas de un mortal.

Curar la ceguera o la sordera.

Curar una enfermedad terminal.

Purificar a alguien del Abrazo, siempre que el sujeto lo desee. Las circunstancias deben ser dramáticas, y el sujeto debe haber pasado por una historia significativa. La dif. es 10.

Alternativamente, el vampiro puede alcanzar la Golconda.

Llamar a los servidores de la Divinidad para que te ayuden en tu hora de necesidad ([¿Ángeles?](#))

La Fe contra lo Sobrenatural

Vampiros. Expulsión o daño por contacto con el símbolo sagrado (cruz, buda, agua bendita). 5 éxitos en una tirada de expulsión hacen al vástago retorcerse de dolor y huir aterrizado. En suelo Sagrado, un vampiro debe tirar su Fuerza de Voluntad (dif. igual a la Fe de la zona) para poder entrar en la zona. Si tiene éxito, podrá dar un paso por cada éxito y deberá seguir tirando por turno de permanencia. Si falla, no podrá entrar en ella. Si fracasa, huirá aterrizado. Si un devoto de esa Fe se encuentra en el lugar, puede sumar su Fe a la del lugar para determinar la dificultad del vampiro. Es más, el devoto, a su vez, puede usar su Fe para expulsar al vampiro, sumada a la del lugar. Los ghouls sólo se sienten incomodados. Un vampiro con Fe Verdadera igual a la del lugar a penetrar puede hacerlo sin problemas, pero si hay un devoto en el lugar todavía puede intentar expulsarlo sumando su Fe a la del suelo. Un vampiro invitado por un devoto dentro del suelo Sagrado a entrar puede hacerlo sin problemas, a menos que una vez dentro éste decida que debe marcharse.

Magos. Contramagia. Daño por contacto con Fe elevada. Dentro de suelo Sagrado, sólo deben enfrentarse a los dados de Contramagia que sus oponentes tendrán según la Fe del lugar, combinada con la suya propia.

Magos Estáticos. Aunque la Magia Estática (a diferencia de la Auténtica Magia) no es anulada mediante la Fe Verdadera, niveles elevados de este numen (5 o más) pueden invocar los Ecos sobre los practicantes de Magia Estática.

Cambiaformas. Una tirada de Fe a dif. igual a la Rabia del blanco (o 6 si no posee Rabia) eleva en +1 la dif. de las tiradas de Rabia del Cambiaformas durante una escena. También, si logran una tirada de Fe a dif. igual a la Rabia del Cambiaformas y gastan un pto. de Fuerza de Voluntad, pueden sacarlo de un frenesí. En suelo Sagrado, los Cambiaformas añaden +1 a la dif. de sus tiradas de Rabia.

Wraiths. Puede imponerse una Protección contra los fantasmas sobre un mortal, añadiendo la Fe del devoto a la Fuerza de Voluntad del sujeto como dif. para el wraith a la hora de poseer al mortal. Requiere que el devoto posea Ritos 2 u Ocultismo 3 para ello. Para poder liberar a alguien poseído por un wraith, se debe tirar Fe (dif. igual a la Fuerza de Voluntad del wraith); para un verdadero exorcismo se precisa de algún símbolo sagrado presente (de acuerdo con la religión del exorcista). Si se sigue algún ritual concreto de exorcismo, puede sumarse la puntuación de Ritos a la de Fe en la tirada. Un exorcismo disolverá cualquier vínculo que haya creado un wraith, que deberá iniciar todo el proceso. En suelo Sagrado, un wraith Encarnando a un mortal debe tirar su Fuerza de Voluntad contra una dif. igual a la Fe del lugar (más la de posibles devotos) para poder entrar sin ser expulsado del cuerpo, o gastar un pto. de dicho Rasgo por escena. Una Protección impuesta en suelo Sagrado tiene como foco el suelo, y la Fe del mismo se suma a la del devoto para ver la fuerza de dicha Protección.

Demonios. El texto original citaba a los “demonios” en algunos puntos como afectados por la Fé. He eliminado un par de matices que hacían referencia a demonios de esta redacción, ya que cuando se publicó esto, los demonios eran todavía los ["seres umbrales"](#) que acabaron siendo, y no los verdaderos demonios, y no quisiera llevar a pensar que cuando dice p.ej que se puede hacer un exorcismo se piense que se puede sacar a un caído de su recipiente. Para evitar líos, y como son dos detalles, he quitado eso. Desde una óptica oficial la fe de los caídos (sus puntos de fe) no es fe verdadera, como afecte la fe verdadera a un caído ya cada cual.... Personalmente creo que dado que el juego tiene una sección de reglas de "la fe como arma" y no comenta nada de esto, deberían de ser inmunes. En ningún manual pone nada de las reglas de fe verdadera, de donde yo saco mi conclusión de que tal cosa no afecta a los demonios. (¿"Tengo fé y por eso te afecto"? ¿A un DEMONIO? El demonio no es que tenga Fé en el Altísimo, es que trabajo para él y le escupió cuando se rebeló contra sus ordenes en favor de Adán y Eva...).

Naturalmente, el texto original tampoco incluía a los Demonios en este apartado, comento esto aquí ahora que si existen los Caídos como Pjs jugables, a efectos de clarificar.

Efectos Adicionales de la Fe.

Los **días Sagrados** (representativos de una religión) permiten un -1 a la dif. en las tiradas de Fe. Los días más representativos (como la Pascua en el calendario Cristiano) otorgan un -2.

Las **leyendas** hacen mención a **particularidades especiales de los vampiros**, como su aversión por el ajo y su incapacidad para reflejarse en los espejos. Un devoto con Fe 6 o más puede tirar su Fe a dif. igual a la Fuerza de Voluntad del vampiro para que el ajo le afecte como una cruz, o bien a dif. 8 para que la imagen del vampiro se desvanezca de un espejo ante los ojos del devoto y los presentes (pero no ante los ojos del vampiro, lo cual le confundirá bastante). Deberá lograr 5 éxitos para tamaños prodigiosos.

Las oraciones pueden convertirse en símbolos sagrados en lugar de éstos, a la hora de enarbolar la Fe como arma, si el devoto tira Inteligencia+Ritos (dif. 6, 7 u 8 en momentos de tensión) y logra éxitos.

Una liturgia cristiana a dif. 10 (tres o más éxitos en Fe) puede convertir el **pan y vino** en auténticas carne y sangre de Cristo. Un vampiro puede intentar beber esta sangre (tirando su Humanidad -3 a dif. 10), obteniendo alimento (un pto. de Sangre por éxito), y un pto. de Fe, además del Defecto de Exclusión de Presa (Sacerdotes Católicos). Si falla en la tirada, recibe tantos dados de daño agravado como éxitos en la tirada de Fe del devoto. Si hay fracaso, el daño es doble. Dos fracasos suponen la Muerte Definitiva del vástago (¡es la Sangre de Cristo!).

Un devoto puede Imponer sus Manos sobre un herido y **sanar** tantos Niveles de Salud como éxitos en una tirada de Fe a dif. 8 (9 si el daño es agravado). También puede, en lugar de eso, entregar Niveles de Salud propios para curar los ajenos (el daño agravado no puede curarse así). La curación cuesta 1 pto. de Fuerza de Voluntad. Aun así, el personaje curado sigue manteniendo el penalizador del Nivel de Heridas que tenía antes de ser curado, recuperándose de las penalizaciones al ritmo de un día por Nivel sanado. Si el personaje curado desea hacer algo aun sanado (pero no recuperado), puede gastar un pto. de Fuerza de Voluntad para hacer algo durante un turno.

Un devoto con Fe puede **bendecir** a alguien sin Fe, para que ésta le afecte positivamente, además de poder bendecir objetos para que posean Fe (temporal o permanentemente -adquieren un pto. de Fe-). Sin embargo, éstas bendiciones no son actos rutinarios, sino momentos de gran dramatismo.

Éxitos Efecto/Tiempo.

Uno El beneficiario "se siente" mejor, pero no ocurre nada más./ El objeto queda bendecido durante un turno (cuando es necesario).

Dos El beneficiario adquiere un pto. de Fuerza de Voluntad temporal (hasta el final de la escena)./ El objeto queda bendecido durante una escena.

Tres El beneficiario adquiere un pto. de Fuerza de Voluntad temporal (como arriba) y un dado adicional a cualquier tirada de Habilidad./ Una historia.

Cuatro El beneficiario adquiere Fuerza de Voluntad (como arriba), y dos dados adicionales en la próxima tirada de Esquivar o absorción de daño (a elección del jugador) que deba hacer./ Una Crónica.

Cinco Fuerza de Voluntad (como arriba) y tres dados en Esquivar o absorción (como arriba)./ Permanente.

El Agua Bendita, además de quemar a un vástago, y perturbar a otras criaturas, puede extenderse sobre una zona para protegerla. El Agua Bendita siempre causa el daño por Fe de quien la bendijo (los éxitos logrados), pero su Fe no se usa como la de una Reliquia. Los efectos del Agua Bendita duran aproximadamente un mes. Los efectos son acumulativos.

o Una zona rociada con Agua Bendita de Fe 1 causa incomodidad a los Cainitas (Percepción+Empatía, dif. igual a la Fuerza de Voluntad del vástago para notarlo), además de actuar como Protección contra Posesiones y Contramagia.

oo Con Fe 2 o más se puede usar el agua como arma para quemar vástagos (daño agravado).

ooo Una línea ininterrumpida de Agua Bendita se convierte en barrera contra criaturas de las tinieblas. Los vástagos deben tirar Resistencia (dif. 10) para cruzarla. La línea puede ser una corta barrera en un portal o un amplio círculo que proteja un pueblo entero.

oooo Una zona rodeada por esta agua causa incomodidad a ghouls y vástagos.

ooooo Esta Agua Bendita puede esparcirse sobre un área para crear una "zona de seguridad" frente a poderes sobrenaturales. Cualquier mortal presente en la zona tiene los beneficios de la Fe a 4 en cuestión de inmunidad contra poderes mentales (Dones, Disciplinas, Magia). Sin embargo, los Vínculos de Sangre no se rompen ni los ghouls son liberados. Los seres sobrenaturales solo pueden emplear poderes que les afecten a ellos. Los efectos del agua duran sólo un día y una noche.

Además, aunque es un ritual de hechicería estática, se presenta aquí por sus connotaciones religiosas el hechizo de exorcismo. Se ha mantenido el termino Demonio en este hechizo, a pesar de lo indicado arriba, entendienddo que este poder podría ser compatible con los Caídos.

Exorcismo. Dentro de los devotos, existe una facción dedicada específicamente a expulsar seres impíos. Puede que no tengan Fe Verdadera, pero sus ritos de Magia Estática funcionan. Este numen funciona como una Habilidad Secundaria, y cuesta 5 pts. por dado, y por Experiencia cuesta el nivel actual x3. Para que el numen funcione, es necesaria una tirada de Carisma+Exorcismo (acompañado el exorcismo con los ritos y objetos rituales adecuados -velas, Biblia, cruz, etc.). En los Exorcismos hay Oraciones y Rituales, específicos y diseñados para una tarea determinada, listados a continuación, cada uno con una dif. propia. Los Exorcistas no sólo se ocupan de expulsar criaturas impías, sino de limpiar el área de su influencia e incluso causarles malestar y dolor, de la misma forma en que éstas lo causan a la humanidad. Los Exorcistas tienen una rancia tradición dentro de la cultura Cristiana y Budista, ante lo cual, a pesar de que quizá muchos de ellos sólo dediquen su vida al exorcismo y no a la vida litúrgica, son muy efectivos en su trabajo y la iglesia los admite y tolera, incluyéndolos en sus tareas de lucha contra lo sobrenatural.

Tarea	Dificultad
Oración: Expulsar Vampiro	Fuerza de Voluntad+4
Oración: Ahuyentar Fantasma	Fuerza de Voluntad
Ritual: Expulsar Permanentemente a un Fantasma	8
Ritual: Detectar presencia de Vampiro, Fantasma o Demonio	10-Percepción del Exorcista
Cántico: Hacer daño agravado (Vampiro, o Fantasma)	Resistencia+4

Poseer Fe además de este numen reduce la dificultad de las tiradas en 1 por pto. de Fe.

En reglas, los exorcismos se traducen bien en este hechizo, o ya hablando de Demonio existen reglas para exorcismos en el propio básico, en el saviors & destroyers, y [una version no-oficial que refunde ambos.](#)