



Personajes Psíquicos

Léxico:

Aura: Un campo de energía que rodea a los seres vivos (y a algunos no vivos). Algunos psíquicos son capaces de percibir el aura de una persona y determinar ciertas facetas de su humor y personalidad.

Automatismo: Actividades físicas realizadas por el cuerpo de un psíquico sin su control consciente o sin su conocimiento. La forma más ampliamente conocida de automatismo es la escritura automática, en la que un psíquico escribe mensajes ininteligibles o hace dibujos sin ser consciente acerca de lo que está comunicando. Los parapsicólogos están divididos acerca de si los automatistas emplean inconscientemente habilidades *PES* o simplemente ejercen como conductos para entidades descarnadas o el *Inconsciente Universal*.

Bioquinesia: La habilidad de afectar los procesos biológicos de los seres vivos empleando medios mentales.

Canalización: El acto de permitir a una entidad descarnada controlar el propio cuerpo temporalmente.

Cartas Zener: Una serie de cartas diseñadas por el parapsicólogo Karl Zener para usarse en experimentos de ESP. Hay 25 cartas en la baraja, consistiendo en 5 cartas cada una mostrando un símbolo distinto: un círculo, un cuadrado, una cruz griega, una estrella de cinco puntas y tres líneas ondulantes.

Clarividencia: En general, el poder de percibir información fuera de las proximidades físicas únicamente empleando medios psíquicos. Técnicamente, *Clarividencia* se refiere a la información visual obtenida paranormalmente, mientras *Clariaudiencia* se refiere a ser capaz de escuchar cosas a distancia, y *Clarisentencia* se refiere a percepciones que no incluyen ni la vista ni el oído. En su aplicación moderna, no obstante, Clarividencia se aplica a todos los sentidos. El término arcaico para clarividencia es Segunda Visión, y a veces es llamado Sentido Remoto.

Crioquinesia: Una forma de psicoquinesia que permite a un psíquico reducir la temperatura ambiente. La crioquinesia normalmente se manifiesta en adolescentes con problemas por medios incontrolados, como “puntos fríos”, normalmente adscritos a fantasmas o a poltergeists.

Cristalomancia: Una subrama de *PES* en el que un psíquico debe mirar fijamente una superficie reflejante para obtener información paranormal. También conocida como *Escudriñar*.

Efecto Oveja-Cabra: Un efecto teórico según el cual los poderes de un psíquico se ven aumentados cuando está rodeado de “ovejas” que creen en los fenómenos psíquicos o sobrenaturales, pero que sus poderes se ven severamente inhibidos en la presencia de “cabras” que tienen un gran escepticismo hacia ellos.



Empatía: En el contexto de la parapsicología, es la habilidad de percibir y posiblemente afectar las sensaciones o los estados emocionales de otros empleando medos psíquicos. Algunos émpatas pueden percibir los estados emocionales de los otros contemplando sus auras. Un émpata con el talento suficiente puede manipular el *aura* de una persona, y por consiguiente su estado emocional. Para otros, la empatía psíquica es una forma de *PES* que permite a uno sentir emociones fuertes a lo largo de una gran distancia de ente con la que tiene una conexión.

Energía Orgónica: Una fuente de energía ambiental, esencialmente la fuerza vital del planeta y de todos quienes lo habitan, según teorizó el psicólogo Wilhelm Reich. Según las teorías de Reich, el orgón está contenido tanto en la atmósfera como en todos los seres vivos. Reich también creía que era posible detectar y almacenar energía orgónica mediante unos aparatos llamados acumuladores orgónicos, y que tal energía podía ser usada para tratar enfermedades o incluso para manipular el clima.

Entidad Descarnada: Una entidad no material que puede ser un espíritu, fantasma, ángel, demonio o incluso un extraterrestre. Algunos psíquicos afirman que sus habilidades son el resultado de la intercesión de tales entidades, mientras que algunos parapsicólogos especulan que las entidades descarnadas son simplemente facetas de la personalidad de los psíquicos, unos “amigos imaginarios” que protegen al psíquico de reconocer que sus poderes son completamente internos. Los fantasmas son las entidades descarnadas más frecuentemente encontradas.

Fotografía Kirlian: Técnica fotográfica obra del inventor ruso Seymon Kirlian, que consiste en tomar fotografías de personas u objetos en presencia de un campo eléctrico de alta frecuencia, alto voltaje, y bajo amperaje. El objetivo parece rodeado de un nimbo de luz multicolor en las fotografías resultantes. Según los parapsicólogos, este nimbo representa el *aura* del sujeto, aunque los críticos afirman que simplemente se trata del efecto de la electricidad de alto voltaje en las moléculas del aire.

Glosolalia: Patrones de lenguaje ininteligibles con frecuencia pronunciados en estado de trance. En muchas ocasiones es llamada “hablar en lenguas” y a veces se cree que tiene un significado religioso.

Inconsciente Universal: Las memorias colectivas de las experiencias de cada ser humano que ha vivido desde los comienzos del tiempo. A veces llamada “Registro Akáshico” por Edgar Cayce y otros.

Médium: Un psíquico capaz de percibir y comunicarse con las *entidades descarnadas*. La mayoría de médiums tratan exclusivamente con fantasmas, aunque algunos afirman tratar con otros tipos de entidades descarnadas. Los médiums normalmente actúan como intermediarios, ayudando a los vivos y a los muertos a comunicarse entre ellos. Muchos médiums tienen el poder de canalización, mediante el cual un médium puede ayudar a una entidad descarnada a materializarse o incluso a actuar a través del cuerpo del médium.

Milagro: Evento paranormal adscrito a un poder divino. Muchos parapsicólogos teorizan que los milagreros son simplemente psíquicos condicionados a creer que sus poderes dependen de lo bien que se adhieren al código moral de su fe. Los verdaderos milagreros se ríen de tales intentos de rebajar lo que ellos claramente ven como una prueba de la bendición divina.



Paisaje Onírico: Una realidad artificial creada dentro de la mente de una persona mientras sueña. Algunos psíquicos tienen la habilidad de proyectar sus formas astrales en los sueños de otros, y unos pocos pueden manipular el entorno de un paisaje onírico mediante su propia voluntad.

Parapsicología: El estudio científico de los fenómenos psíquicos, y también de otros fenómenos inexplicados y posiblemente sobrenaturales.

PES: Percepción Extra Sensorial.

Poltergeist: “Fantasma ruidoso” en alemán. La actividad poltergeist se manifiesta como extraños sonidos, movimientos inexplicables de objetos, combustión espontánea y actos contra la gente que parecen estar provocados por atacantes invisibles. Los fenómenos poltergeist normalmente se centran en un individuo específico, normalmente un niño pequeño o un adolescente. Muchos parapsicólogos especulan que tales fenómenos son en realidad síntomas de habilidades *psicoquinéticas* latentes poseídas por un niño e inconscientemente dirigidas contra sí mismo o contra otros.

Postcognición: La habilidad psíquica de percibir eventos del pasado.

Precognición: La habilidad psíquica de percibir eventos futuros.

Proyección Astral: Una forma de *PES*, esencialmente una versión mejorada de clarividencia, por la que un vidente modela un “cuerpo psíquico” para sí mismo, con el que viaja a la localización que desea contemplar.

Psicometría: La habilidad psíquica de obtener conocimiento acerca de objetos físicos simplemente tocándolos. A veces llamada Sentir Objeto.

Radiestesia: La habilidad de detectar objetos ocultos o perdidos empleando objetos como una varita adivinatoria o un péndulo como foco.

Resonancia Mórfica: Según el bioquímico de Cambridge Rupert Sheldrake, la memoria racial de todas las criaturas vivientes de cada especie, posiblemente relacionado con el Inconsciente Universal. Los parapsicólogos especulan que la resonancia mórfica puede ser el factor que permita a una mente recordar intuitivamente la forma de su cuerpo, explicando así por qué los fantasmas suelen parecer a como eran en vida, y por qué los proyectores astrales pueden a veces alterar la apariencia de sus formas astrales.

Sesión Espiritista: Un intento, por parte de un médium, de comunicarse con entidades descarnadas, normalmente fantasmas, mientras está rodeado por un pequeño grupo de creyentes que esperan incrementar los poderes invocados.

Teleportación: La transportación psicoquinética de objetos o personas de un lugar a otro, aparentemente sin cruzar la distancia intermedia.

Telequinesia: El movimiento psicoquinético de objetos físicos mediante el pensamiento.



Orígenes de los Poderes Psíquicos

Dejamos al Narrador decidir cual es el origen de los fenómenos psíquicos. A continuación ofrecemos diversas teorías, pero hay que tener en cuenta que diferentes poderes pueden tener diferentes explicaciones, o que múltiples explicaciones pueden aplicarse al mismo poder.

Los Psíquicos son “magos embrionarios”: En este escenario, los psíquicos serían Durmientes que han comenzado el proceso de Despertar, pero que su alma aún no ha viajado a su Atalaya. En este caso, si el psíquico Despertara durante la crónica, podría invertir en Arcanos sus puntos de experiencia gastados en Méritos Psíquicos.

Los Psíquicos son creaciones de una conspiración secreta: En este escenario, los psíquicos son gente normal alterada por las maquinaciones de otro grupo (como una cábala de magos o el *Ordo Dracul*). Ejemplos de esto serían las películas “*Scanners*” y “*Ojos de Fuego*”.

Los Psíquicos son conductos para ángeles, demonios, alienígenas u otras entidades: Muchos psíquicos, especialmente médiums, afirman que sus poderes provienen de la intercesión de entidades descarnadas (ángeles guardianes o fantasmas amistosos). Otros afirman haber obtenido sus poderes tras una abducción alienígena. A lo largo de la historia (e incluso hoy en día), muchos religiosos y teólogos han condenado a los psíquicos como brujos o agentes de Satán. En este escenario los psíquicos no tendrían poderes intrínsecos sino que servirían de conductos a entidades ajenas a nuestro marco de referencia (ya sea como elegidos de mensajeros celestiales, o como sirvientes involuntarios de demonios o de invasores alienígenas). Ejemplos de estos serían las series de televisión “*Los 4.400*” o “*Millennium*”.

Todos los humanos son Psíquicos latentes, pero sólo unos pocos pueden acceder a sus poderes: En este escenario, cualquiera puede aprender a acceder a sus poderes psíquicos latentes con entrenamiento. El entrenamiento puede provenir tanto de una siniestra conspiración gubernamental, como de una fundación privada dedicada a los estudios paranormales, o incluso de un maestro recluido que enseña técnica trascendentales. Ejemplos de este escenario serían las películas “*La Gran Huida*” y “*La Furia*”, o las novelas y cómics pulp de “*La Sombra*”.

Los Psíquicos representan a una nueva subespecie de la humanidad: Este escenario es el que más se aleja de los temas generales del Mundo de Tinieblas, y se arriesga a cruzar la línea que separa el horror personal de los cómics de super-héroes. Así, los psíquicos podrían ser la siguiente rama evolutiva de la humanidad, pero el enfoque de la crónica podría cambiar mucho depende si la humanidad es consciente de la existencia de éstos o permanece ignorante. Ejemplos de este escenario (aunque radicalmente distintos entre ellos) podrían ser los cómics y las películas de “*La Patrulla-X*”, las series de televisión de la “*Gente del Mañana*” o la novela “*Los Cuclillos de Midwich*” (que daría lugar a las películas de “*El Pueblo de los Malditos*”).

Los fenómenos Psíquicos simplemente “son”: En este escenario, los fenómenos psíquicos no pueden ser explicados de modo científico (ni místico). Tal vez son una adaptación evolutiva que permite a la gente normal defenderse de sus depredadores sobrenaturales. O tal vez son un remanente de un tiempo mítico en que todo el mundo tenía poderes sobrenaturales. Tal vez los milagrosos tienen razón y se trata de un don de Dios. Aunque la explicación más terrorífica es que simplemente no hay explicación.



Opción del Narrador: Fenómenos Finitos

¿Y si todos los fenómenos psíquicos del mundo beben de la misma reserva de poder finita? ¿Y si sólo hay una cantidad limitada de círculos de Méritos Psíquicos disponibles a la vez en el Mundo de Tinieblas? Cuando alguien finalmente adquiere un Mérito Psíquico de cuatro círculos, reúne el poder del que todos los telequinéticos y precognitivos del mundo beben. Para adquirir más poder para uno mismo, debe ser tomado de alguien más.

Esta dramática limitación crea una dinámica precaria y vuelve peligrosa la decisión de desarrollar tus propios poderes. También aporta una maravillosamente dramática pregunta moral: ¿Hasta dónde está dispuesto a llegar tu personaje para volverse más poderoso? ¿Mataría a otro psíquico para impedir que siga drenando la reserva psíquica? Y si el número de psíquicos en el mundo es absolutamente constante, y por cada uno que fallezca nace uno nuevo? En este giro, todos los psíquicos están atados entre ellos por cadenas metafísicas más poderosas que la familia. El único modo de protegerse a uno mismo de la ambiciosa amenaza de tus hermanos paranormales es negar tu propio talento, si puede hacerse.

Recurso Narrativo: Agentes de la SIP

Tanto la Sociedad Británica para la Investigación Psíquica (SBIP) como la Americana (SAIP) existen en el mundo real, y ambas son entidades adineradas sin ánimo de lucro dedicadas a la investigación de lo paranormal.

Pero en el Mundo de Tinieblas, cualquiera de estas organizaciones aparentemente benignas puede tener agendas más siniestras. Los personajes Psíquicos pueden ser reclutados (voluntariamente o a la fuerza) por la SIP para servir como investigadores paranormales o agentes. O los personajes pueden verse enfrentados a la SIP, que, tanto en su encarnación británica como en la americana, se trata de una conspiración adinerada y bien conectada que no tolera la interferencia de Psíquicos independientes.

Creación de Personajes

Los Psíquicos son individuos bendecidos o maditos con poderes psíquicos. Se crean exactamente igual que la “gente ordinaria”, mediante las reglas de creación de personajes mortales del “*Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*”. En este documento, el término “gente ordinaria” se refiere a humanos sin capacidades sobrenaturales o paranormales.

La única diferencia entre un psíquico y una persona ordinaria es que el psíquico tiene acceso a cualquiera de los Méritos Psíquicos descritos en sus documentos correspondientes. Los poderes de los Psíquicos se compran con círculos de Méritos, y no disponen de más círculos en este campo que los mortales creados como “gente ordinaria”.

Aunque los psíquicos tiene acceso a habilidades paranormales negadas a la gente ordinaria, estos personajes no son tan poderosos como los vampiros, hombres lobos o magos (las Plantillas Mayores). Estos seres sobrenaturales comienzan con círculos gratuitos en sus poderes sobrenaturales (Disciplinas, Dones o Arcanos) que no necesitan adquirirse con círculos de Méritos. Estas criaturas también tienen acceso a una Ventaja Sobrenatural (Potencia de la Sangre, Instinto Primario o Gnosis), que incrementa sus poderes únicos. Y finalmente, también tienen acceso a algún tipo de energía mística (Vitae, Maná o Gnosis) que mejora aún más sus habilidades sobrenaturales.

Los Psíquicos carecen de estas rasgos sobrenaturales, por lo que los Narradores que quieran hacer a los psíquicos más capaces frente a las otras criaturas sobrenaturales, puede optar por incrementar los círculos de Méritos disponibles durante la creación del personaje, o simplemente otorgarles más experiencia inicial.



Los Psíquicos y otras Plantillas Sobrenaturales

Como regla general, un mismo personaje no puede poseer a la vez dos Plantillas sobrenaturales distintas.

Plantillas Menores:

Un mismo personaje no puede poseer dos plantillas menores simultáneamente. En general, si un personaje con Plantilla Menor adquirir otra Plantilla Menor es el Narrador quien decide cual se impone. Las diferentes alternativas son: se impone la Plantilla original, se impone la nueva Plantilla, o decide el jugador cual prefiere que se imponga.

No obstante, en el caso de los Psíquicos hay que tener en cuenta reglas particulares:

- La presencia de Vitae vampírica en el cuerpo del psíquico lo distrae demasiado para acceder a sus poderes. Un Psíquico que se convierte en Ghoul pierde sus poderes psíquicos mientras la Vitae en su interior no sea purgada.

- Según "*Banishers*", los Psíquicos no cuentan como Durmientes, por lo tanto, aunque técnicamente no son Sonámbulos, pueden contemplar magia Despertada como si lo fueran.

- Según "*The Silver Ladder*", los Proximi pueden aprender Méritos Psíquicos.

Plantillas Mayores:

Si un Psíquico asume una Plantilla sobrenatural Mayor, normalmente pierde todas sus habilidades psíquicas. No obstante, la pérdida se puede mitigar convirtiendo la experiencia (se recomienda que hasta la mitad, como máximo) de los Méritos Psíquicos en poderes sobrenaturales. Un Psíquico con Clarividencia que sea Abrazado puede invertirla en Auspex, y eventualmente desarrollar una línea de sangre que imite sus poderes. Un Psíquico que Despierte puede invertirla en los Arcanos adecuados (como Espacio para clarividencia, Mente para Telepatía, Muerte para Médiom, o Fuerzas para Piroquinesia). Si tal conversión es posible, entra dentro de la autoridad del Narrador. Como los Dones Uratha son otorgados por los espíritus y no son Innatos, se recomienda que un Psíquico que sufra el Primer Cambio no retenga ninguno de sus poderes.

Opción del Narrador: Poderes Ocultos

¿Qué hay de los poderes no deseados? ¿Y si como Narrador otorgas poderes psíquicos a un personaje tras contemplar la muerte de un poderoso antagonista psíquico? El jugador no tiene por qué haber pedido este poder. Aunque puede interesarle ver hacia donde las historias conducirán a su personaje, el jugador tenía otros planes para sus puntos de experiencia.

No deberías hacer pagar a un jugador por tales poderes impuestos. Incluso los nombres y círculos de esos poderes no deberían ni aparecer en su ficha de personaje. En cierto modo, el personaje no posee tales poderes, los posee el Narrador. Él los controla y decide cuando activarlos y elige cuando ponerlos en juego. El Narrador puede sacar mucho jugo de esta situación, empleando estas capacidades psíquicas no cuantificadas para proporcionar información esencial, dirigiendo a los personajes hacia sucesos sin introducir todo el trasfondo de mortales convirtiéndose en sobrenaturales manifiestos.

Imagina un jugador que quiere que su personaje viva un lento arco argumental en que gradualmente desarrolla y aprende a controlar sus habilidades psíquicas. Ella y el Narrador pueden acordar que el personaje adquirirá un Mérito de tres círculos en la próxima historia, aunque el personaje no tenga la experiencia necesaria para ello. Hasta que los pague, el Narrador puede ofrecerle usos del poder en juego al jugador. Cuando esté pagado, el jugador toma el control del poder.

Fíjate que es el jugador quien toma el control del talento del personaje, no el personaje. El jugador puede seguir interpretando a una mujer con poco control sobre su propia psique, que lucha por entender sus habilidades paranormales.



Méritos Psíquicos

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

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

Esta división es principalmente organizativa, y nada impide a un personaje tener Méritos en distintas categorías, siempre que el Narrador lo apruebe. Todos los poderes psíquicos se describen mecánicamente como Méritos psíquicos. Algunos tienen rangos de distintos círculos, representando los noveles superiores una mayor potencia. Otros simplemente modifican poderes relacionados, dándole al Psíquico nuevas formas de usar sus habilidades ya existentes. Muchos de los méritos descritos tienen también prerequisites, normalmente otros poderes más comunes dentro de la misma categoría.

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

Opciones

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

Defenderse de los poderes psíquicos

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



La mayoría de las veces, se resta la Defensa a los ataques dirigidos que pueden esquivarse, Resistencia de los efectos psíquicos que alteran el cuerpo físico de un objetivo, Compostura de los efectos que manipulan sus emociones, y Aplomo de los efectos que buscan controlar su mente. Un personaje defendiéndose de un ataque de alteración mental (pero no de un ataque psíquico que afecte su cuerpo) puede optar por una Defensa Mental Desaforada, que es un esfuerzo determinado a resistirse a los efectos de un poder dirigido en su contra, usando para ello toda su voluntad consciente. Este esfuerzo dobla su Aplomo o Compostura (la que sea que se resta de la reserva de dados del psíquico), pero el objetivo no puede realizar ninguna otra acción a parte de moverse a un máximo de su Velocidad por turno. Una Defensa Mental Desaforada no puede realizarse si el objetivo ya ha realizado una acción en ese turno. Debe considerarse este esfuerzo como una forma mental de esquivar un ataque físico.

Podere de concentración

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

Estados de trance

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

Entrar en trance

Reserva de Dados: Compostura + Astucia + equipo

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

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

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

Resultados de la Tirada

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

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

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

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



El Efecto Oveja-Cabra

Las ramificaciones del efecto oveja-cabra son más importantes de lo que los parapsicólogos imaginan. No sólo los escépticos fervientes con habilidades psíquicas latentes obtienen unos resultados anormalmente bajos en los tests psi, sino que la presencia de tales escépticos puede inhibir la actuación de psíquicos activos. Este efecto se representa de varios modos. Muchos escépticos, especialmente científicos y desenmascaradores profesionales, pueden poseer el Mérito “*Tomás Increíble*” (ver *Otros Méritos Psíquicos*). Este Rasgo lo poseen personas con poderes psíquicos latentes, pero que rechazan inherentemente la posibilidad que tales poderes existan. El resultado de esta dicotomía es una especie de “retroalimentación” psíquica, que impide que cualquier psíquico cercano pueda usar sus capacidades. Cada escéptico inflige una penalización acumulativa de -2 a todos los intentos de emplear poderes psíquicos. En algunos individuos, esta dicotomía es aún más pronunciada y está representada por el Mérito “*Anti-Psi*” (ver *Otros Méritos Psíquicos*), que automáticamente reduce cualquier intento de un psíquico de emplear sus poderes a una tirada desesperada.

En general, el efecto oveja-cabra impone una limitación social al uso activo de los poderes psíquicos. Cuando un psíquico usa abiertamente cualquier poder en presencia de la gente ordinaria, particularmente en un contexto social en que la aplicación está claramente fuera de lugar (un laboratorio, una convención de profesores de física, una iglesia fundamentalista), el psíquico sufre una penalización determinada por la situación. Esta penalización no se aplica si el psíquico usa un poder sutil de un modo discreto, como emplear telepatía sobre otro estudiante. Más bien, las limitaciones sociales impuestas por el efecto cabra-oveja, solo suelen aplicarse si el psíquico emplea un poder extremadamente obvio (como telequinesia o piroquinesia) o si afirma abiertamente que emplea habilidades paranormales (un telépata que afirma en público poder leer mentes, retando a la práctica a los presentes a probar que su afirmación es falsa).

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

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

Modificadores sugeridos

Modificador	Testigos
0	El fenómeno psíquico se realiza como una sesión de espiritismo, un espectáculo de magia de salón o una situación similar en que se esperan fenómenos extraños.
0	Ninguno de los testigos ha recibido una educación lo suficientemente buena, y la mayoría son bastante supersticiosos.
-1	El fenómeno psíquico se realiza ante más de cinco personas.
-1	Todos los testigos han recibido una educación relativamente buena y son bastante racionales.
-2	El fenómeno psíquico se realiza ante más de veinte personas.
-2	Por cada <i>Tomás Increíble</i> presente (ver <u><i>Otros Méritos Psíquicos</i></u>).
-3	El fenómeno psíquico se realiza ante más de cien personas.
-3	El fenómeno psíquico se realiza en un ambiente donde los presentes piensan de un modo altamente racional, como una clase de la universidad o un laboratorio.
-5	El fenómeno psíquico es televisado y retransmitido a un gran territorio.
-5	El fenómeno psíquico se realiza ante científicos o desacreditadores que buscan activamente cualquier señal de trucos o engaños.



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

Recurso narrativo: Asuntos de Familia

Si un personaje no oculta sus poderes, empleándolos abiertamente o incluso discretamente como un ayudante de la policía, puede atraer la atención de un investigador de lo paranormal dedicado a demostrar la naturaleza “fraudulenta” de sus poderes. Ese oponente podría ser un famoso prestidigitador o científico en una gran cruzada contra la “pretenciosidad New Age”. Éste rival puede haber crecido cerca de la casa del psíquico, tal vez un hermano, un antiguo amante o alguien más de la “vida normal” del personaje, que rechazó sus propios poderes psíquicos latentes (tal vez tras verse obligado a crecer expuesto al extraño estilo de vida del personaje). Este oponente se siente obligado a ayudar al psíquico a “madurar”, a volverse “normal” o tal vez a “que deje de avergonzar a la familia”. Sigue obstinadamente al personaje, retando sus afirmaciones y tratando que finalmente reniegue de sus pretensiones sobrenaturales, todo ello mientras niega resolutivamente cualquier evidencia de fenómenos psíquicos que se cruzan en su camino. Un adversario como este puede reducir a un psíquico a un dado desesperado en una tirada importante, tal vez con el resultado de un fallo dramático que podría ser humillante o mortal, dependiendo de las circunstancias.

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Uxas & Ylmir

Digitalización:
Uxas

Un documento de:
Requiem Nocte