



Méritos de P.E.S. (Percepción Extra Sensorial)

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

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

Clarividencia (●●●)

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

Coste: 1 Voluntad

Reserva de Datos: Astucia + Compostura

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje recibe información errónea o equivocada.

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

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



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

Modificadores sugeridos

Modificador	Situación
+2	La visión que se quiere tener es de una persona o lugar con el que el clarividente tiene un fuerte vínculo emocional, como el de un ser amado o su hogar.
+1	La visión que se quiere tener es de una persona o lugar con el que el clarividente tiene algún vínculo emocional, como un amigo o el lugar de trabajo.
+1	El clarividente sujeta algún objeto o está en presencia de alguien que tenga un fuerte vínculo emocional con el objetivo de la visión, o está en algún lugar con una fuerte resonancia con la visión deseada (como el último lugar donde vieron una persona desaparecida)
0	El clarividente intenta percibir alguien que conoce personalmente y cuya localización actualmente es desconocida.
-1	El clarividente o bien no conoce a la persona que intenta percibir, o no tiene ni idea del lugar que pretende visualizar. Si se dan ambos casos, la penalización es de -2.
-2	La persona o la localización que es el objetivo de la visión no tiene actualmente resonancias con emociones fuertes. Esto es, es difícil escudriñar una localización si nada interesante sucede allí en ese momento, y es difícil escudriñar una persona si simplemente está durmiendo o mirando la TV. Esta penalización también puede aplicarse si el objetivo de la visión ha muerto, aunque esto puede depender de la situación y del Narrador.

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

Opción [Ojos de Otro]: El psíquico puede ver una escena sólo a través de los ojos de alguien que la esté presenciando. De este modo, el clarividente no puede escudriñar una localización si no hay nadie allí. El clarividente puede obtener una bonificación de +1 si puede escoger a cualquier persona para ver a través de ella, o puede obtener una bonificación de +2 dados si sólo puede ver a través de los ojos de una clase determinada de individuos. Por ejemplo, el personaje principal de *Los ojos de Laura Mars* tenía el poder de observar cómo sucedían los asesinatos, pero sólo a través de los ojos del asesino, y sólo de modo incontrolado. Un personaje con estas opciones ganaría una bonificación de +4 en todas las tiradas de Clarividencia; +2 por la opción de Ojos de otro, y +2 por la opción de *Incontrolado*.



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

Opción [Sólo Un Sentido]: El clarividente puede percibir la localización deseada con sólo uno de los sentidos, normalmente la visión o el oído (p.e., *Clariaudiencia*).

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

Recurso Narrativo: Las Visiones:

Muchos Méritos de PES le dan a los Narradores la posibilidad de involucrar directamente a los personajes en historias. Si un personaje tiene el poder de la psicometría, cualquier objeto que toque puede dar pruebas en cuanto a su pasado, motivando la investigación. La Precognición le permite al Narrador darle a un jugador pistas vitales sobre algún evento futuro para el que debe estar preparado – y visiones apocalípticas si el personaje se niega a investigarlas. La Clarividencia puede maldecir a un personaje con saber cuándo una persona inocente corre peligro; y estas visiones de calamidades (pasadas o futuras) pueden empujarlo a intervenir. Por supuesto, el mejor ejemplo de usar la PES como recurso narrativo se encuentra en La Zona Muerta de Stephen King. ¿Cómo reaccionará un personaje cuando, tras encajar la mano de otra persona, descubra que esa figura pública aparentemente respetable está destinada a hacer algo horrible, ya sea matar a un niño o declarar la Tercera Guerra Mundial?

Postcognición (•ó•••)

Prerrequisitos: *Precognición* para la versión de •. Ninguno para la versión de •••.

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

Modificador	Proximidad
0	En el mismo día
-1	En la misma semana
-2	En el mismo mes
-3	En el mismo año
-4	En los últimos 5 años
-5	En los últimos 10 años*

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



El esfuerzo tiene penalizaciones adicionales si el personaje carece de cualquier tipo de conexión simpática con la escena que quiere ver. Si el psíquico está presente en la localización donde sucedió el evento pasado, no sufre ninguna penalización. Si esta en presencia de alguien que estuvo presente en ese suceso, el jugador sufre una penalización de -2. Si el psíquico se halla en posesión de un objeto que estuvo presente en ese suceso, sufre una penalización de -4. A discreción del Narrador, las penalizaciones pueden reducirse, dependiendo de la situación. Por ejemplo, si un psíquico intenta ver un asesinato con violencia sujetando el arma del crimen, puede sufrir sólo una penalización de -2, mientras que tocar al asesino eliminaría todos los penalizadores.

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

Los Psíquicos con este Mérito acostumbran también a poseer el Mérito de Precognición. Si el psíquico tiene el Mérito de *Precognición*, el coste de la Postcognición es sólo de un círculo. Si el psíquico adquiere la versión de tres círculos de este poder, no necesita tener la Precognición como prerrequisito.

Coste: 1 Voluntad

Reserva de Datos: Astucia + Ocultismo

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

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

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

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

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



Precognición (●●●●)

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

Un precog no puede nunca predecir el futuro inmediato (p. e., lo que sucederá en la próxima escena). Esto es más bien terreno del Mérito de Sentido del Peligro (ver el *Libro de Reglas del Mundo de Tinieblas*, p. 97). Una tirada para ver el futuro sufre una penalización basada en la proximidad temporal, y el Narrador debería *siempre* hacer la tirada para el personaje que use Precognición, pues el jugador podría deducir cuándo algo podría suceder al saber la penalización aplicada, incluso si la tirada no tiene éxito. Cada éxito en la tirada le permite al personaje hacer una pregunta sobre el suceso futuro.

Modificador	Situación
0	En el mismo día
-1	En la misma semana
-2	En el mismo mes
-3	En el mismo año
-4	En los próximos 5 años
-5	En los próximos 10 años*

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

Ejemplo: *Madame Zora le lee la fortuna que quiere saber cuándo se casará, y con quién. El Narrador sabe que la chica se casará muy probablemente dentro de los próximos tres años, por lo que se aplica una penalización de -4 a la reserva de Madame Zora, que tira el Narrador. Zora obtiene dos éxitos, y el jugador de Zora puede hacer hasta dos preguntas sobre la boda de la chica. Activar la visión le cuesta a Zora un punto de Voluntad.*

Coste: 1 Voluntad

Reserva de Dados: Astucia + Ocultismo

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

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

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

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



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

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

Opción [Incontrolada]: un psíquico cuyos poderes son incontrolados tiene visiones sólo cuando el Narrador lo quiera, aunque debiera tener al menos una visión por sesión de juego.

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

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

Herramientas del Adivino:

Los adivinos profesionales y aficionados han usado un sinfín de utensilios a lo largo de la historia para ayudarles en sus artes, desde el Tarot al *I Ching* pasando por la lectura de entrañas de animales de corral. Los personajes que cojan una Especialidad de Ocultismo [técnica específica de adivinación] ganan un +1 de bonificación en todas las tiradas de Precognición. Un personaje que tenga la Opción de Foco Necesario y que pueda predecir el futuro *sólo* cuando use una herramienta concreta de adivinación gana una bonificación adicional de +1. La siguiente lista es sólo una muestra.

Aritmancia: Adivinación mediante la interpretación de los números.

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

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

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

Cartomancia: Adivinación usando cartas del Tarot o naipes modernos.

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

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

Heiromancia: Adivinación mediante las entrañas de animales sacrificados.

Oniromancia: Adivinación mediante los sueños.

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

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

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



Proyección Astral (●●●)

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

Efecto: La Proyección Astral le permite a un clarividente liberar completamente su conciencia de su forma física y viajar mentalmente a lugares distantes mientras deja su cuerpo atrás. El psíquico debe entrar en primer lugar en estado de trance (ver **Personajes Psíquicos**). Entonces, el jugador debe hacer una tirada reflexiva de Resistencia + Compostura para determinar durante cuánto tiempo puede permanecer un personaje fuera de su cuerpo. En cuanto se ha separado, el psíquico puede viajar instantáneamente a cualquier localización que pueda percibir con una tirada normal de *Clarividencia*.

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

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

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

Coste: 1 Voluntad para proyectarse. Ninguno para navegar.

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

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

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El psíquico queda incapacitado para usar el poder de Proyección Astral hasta que no haya descansado al menos ocho horas. Un fallo dramático en una tirada de navegación implica que se ha perdido y que ha viajado a algún lugar no intencionado y posiblemente peligroso.

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

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



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

Combate en el Plano Astral:

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

Un psíquico que se haya proyectado astralmente y que posea también el Mérito de Invocación Fantasmal (ver más adelante) puede escoger volverse sólido para un fantasma con el gasto de un punto de Voluntad. Si lo hace, se usan sus Atributos normales para determinar las reservas de dados de cualesquiera de sus poderes psíquicos. En combate directo contra fantasmas o espíritus, debe asumirse que el psíquico proyectado astralmente tiene un Poder igual al valor mayor de su Inteligencia o Presencia, una Precisión igual al valor mayor de su Astucia o Manipulación, y un Aguante igual al valor *menor* de su Aplomo o Compostura. En cualquier caso, los psíquicos que se hayan proyectado astralmente y los vampiros usando la Disciplina de Auspex llamada *Proyección del Crepúsculo* no son físicos unos para los otros (ver *Vampiro: El Réquiem*, p. 115). Aunque un vampiro y un proyectado son capaces de percibirse y comunicarse entre sí, el psíquico nunca podrá afectar, ni ser afectado por, al vampiro.

Psicometría (●●● ó ●●●●)

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

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

Coste: 1 Voluntad

Reserva de Datos: Astucia + Compostura

Acción: Instantánea



Resultados de la Tirada

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

Fallo: Un fallo indica que nos e obtiene ninguna impresión.

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

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

Modificador	Situación
+1	El personaje ya ha obtenido una imagen psíquica del objeto con anterioridad
–	Reciente e intenso (un arma homicida usada unas horas atrás)
–1	Reciente pero moderado, o antiguo pero intenso (una polvorienta herencia familiar en un baúl)
–2	Emocionalmente débil o hace tiempo olvidado (un vestido de fiesta encontrado en una tienda de segunda mano)
–3	Desconectado o espiritualmente mudo (un juego de llaves encontrado hace semanas)
–3	Objeto leído durante una pelea o alguna otra circunstancia estresante

Recurso Narrativo: Llega el Fin

Esta historia funciona mejor si uno o más personajes tiene alguna habilidad precognitiva. Al empezar la crónica, los poderes del precog funcionan normalmente. En algún punto de la historia, sin embargo, se le pide que lea el futuro de un personaje del Narrador. Sin importar qué información el personaje desea saber (y también independientemente de la tirada de dados), el psíquico percibe que el personaje morirá en un día en concreto seis años en el futuro. No puede obtenerse ninguna otra información sobre la muerte del personaje, salvo que ésta sucederá, horriblemente y con gran terror, en una fecha concreta. Quizás el psíquico encuentre que esta lectura es desconcertante. Le parece mucho más desconcertante que al intentar leer el futuro de otras personas, incluidos amigos y familiares, y descubre que, salvo aquellos que morirán antes, todos aquellos a quienes lee el futuro morirán el mismo día, horriblemente y con gran terror. ¿Qué apocalíptico suceso plana sobre el horizonte, y puede el psíquico evitarlo?

Viaje Onírico (●á ●●●●●)

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

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



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

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

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

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

Mientras un psíquico use este Mérito, está sujeto a todas las limitaciones de la Proyección Astral, incluyendo un conocimiento limitado de las inmediaciones de su cuerpo y la vulnerabilidad a un golpe mortal. El tiempo que un psíquico puede permanecer fuera de su cuerpo queda determinado por la tirada inicial de *Proyección Astral*. Sin embargo, un viajero onírico puede permanecer dentro del subconsciente del objetivo mientras se produzca un sueño. Generalmente, los ciclos REM duran entre cinco y 45 minutos, por lo que cualquier intento de entrar en un sueño y manipularlo no acostumbra a durar más de una escena.

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

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

Reserva de Datos: Astucia + Aplomo para entrar en el sueño de un durmiente y manipularlo. Antes de intentar entrar, el psíquico debe usar con éxito la Proyección Astral para salir de su cuerpo y viajar hacia donde se encuentre el objetivo; la Proyección Astral normalmente requiere que un personaje entre antes en trance.

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

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

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

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



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

Los Psíquicos y el Espacio Astral

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

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

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

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

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

* **Leer Mentes** (ver **Méritos de Telepatía**): La versión de cinco círculos permite “cabalgar” a alguien que viaja a los reinos astrales. El Psíquico puede entrar en los sueños de un mago que medite o de un soñador. El psíquico llega al plano onírico personal del soñador, y se considera que ha logrado 8 éxitos en la tirada de meditación (reduciéndose las *Fronteras Astrales* en consecuencia). Si el sujeto está en otro plano astral no hay nada que ver, salvo unas pocas impresiones sensoriales superficiales. El psíquico encuentra un rastro psíquico (que se puede manifestar de diferentes formas). Si lo sigue puede visitar cualquier lugar del *Oneiros que el objetivo haya visitado en ese viaje*. Para ello necesitaría lograr 4 éxitos en una tirada de meditación (los 12 habituales menos los 8 “de regalo”). Este poder no permite viajar al *Temenos*, a no ser que el psíquico descubra algún medio para gastar Maná y cruzar la frontera.

*Los vampiros pueden emplear el poder de **Auspex** ●●● (**Telepatía**) del mismo modo.*

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

Recurso Narrativo: Pesadillas Hechas Realidad

Algunos psíquicos dotados con el poder de viajar por los sueños mantienen que se han topado con entidades inhumanas acechando en las mentes de los objetivos, seres que pueden seguir a un proyectado de vuelta a su propio cuerpo a través del espacio astral. De acuerdo con esas historias, un psíquico que viaje por los sueños se topa con algún tipo de entidad hostil mientras ésta aterroriza al objetivo con pesadillas. A menos que el psíquico pueda destruir la entidad allí donde la encuentre, la criatura puede seguirlo de vuelta a su propio cuerpo. Después de eso, la entidad, a veces llamada “Freddy” por los aficionados a películas de terror, es una fijación constante en el subconsciente del psíquico, capaz de manifestarse en cualquiera de sus sueños y atacarlo mientras duerme con terribles pesadillas que a veces llegan a causar daño real. Peor aún, un Freddy puede volverse contagioso, siendo capaz de infectar a cualquiera con quien el psíquico tenga un fuerte vínculo emocional, inspirándole mortales pesadillas a esa persona. Hay opiniones divergentes sobre cuál es el origen de estas criaturas, pero tanto si son entidades alienígenas como si son criaturas que provienen del Inconsciente Universal, acechan a sus presas escogidas con malicia



Radiestesia (●)

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

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

Coste: 1 Voluntad

Reserva de Datos: Astucia + Ocultismo

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

Resultados de la Tirada

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

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

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

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

Tipo de Documento:

Oficial

Autor:

Ylmir

(con colaboración de Uxas)

Digitalización:

Uxas

Un documento de:

Requiem Nocte