



Méritos de Psicoquinesia

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

Bioquinesia (● á ●●●●●)

Efecto: La Bioquinesia gobierna la habilidad del psíquico para manipular los procesos biológicos de los seres vivos. La explicación científica de la bioquinesia elude a la mayoría de parapsicólogos. La explicación más comúnmente aceptada se basa en las teorías de Wilhelm Reich sobre la energía orgónica, que vienen a confirmar la afirmación de los bioquinésicos de que pueden percibir y manipular alguna forma de “energía vital” ambiente. La Bioquinesia le permite al psíquico manipular su propia fuerza vital para alterar su cuerpo en tres modos distintos. En primer lugar, la Bioquinesia es un prerrequisito para una serie de otros poderes que le permiten al psíquico manipular la energía vital. En segundo lugar, este poder puede ayudar a un psíquico en sus intentos de controlar sus propios mente y cuerpo. Cada círculo en Bioquinesia se añade como bonificador en las reservas de dados para meditar (ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 47) o entrar en estado de Trance (ver Personajes Psíquicos).

Finalmente, la Bioquinesia le permite a un psíquico hacer alteraciones menores en su propio cuerpo, otorgándole temporalmente los beneficios de algunos Méritos Físicos o Mentales, incluyendo algunos de los del Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas y otros descritos aquí. Cada Mérito obtenido de este modo tiene un “cote en éxitos” equivalente al nivel normal del Mérito. El jugador debe hacer una tirada extendida de Inteligencia + Compostura con la que representa un número de minutos igual al coste en éxitos del Rasgo deseado. Un Mérito obtenido mediante la Bioquinesia dura toda una escena a no ser que se diga lo contrario. Normalmente, el psíquico puede obtener un solo Mérito con una tirada, pero los éxitos de un bioquinésico pueden gastarse en distintos Méritos obteniendo un éxito excepcional. Para poder usar un Mérito con una tirada, el psíquico debe reunir los prerrequisitos para ese rasgo, y el psíquico debe tener tantos círculos en Bioquinesia como [el coste en éxitos del Mérito + 1]. Los Méritos que pueden adquirirse de este modo incluyen los siguientes:

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



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

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

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

Fuerza Histórica (Éxitos variables): El psíquico puede activar una descarga masiva de adrenalina, aumentando temporalmente su propia Fuerza. Por cada éxito invertida en adquirir Fuerza Histórica, el psíquico aumenta su Fuerza en un círculo, hasta un máximo de 5. Hacerlo es muy costoso, y hasta puede amenazar su vida. Cada *turno* durante el que el psíquico use su Fuerza aumentada (por ejemplo, para levantar algo muy pesado o para dar un fuerte golpe), sufre un punto de daño contundente. El incremento de adrenalina también vuelve al psíquico extremadamente excitable, y recibe una penalización de -1 a todas las tiradas basadas en Compostura para resistirse a una provocación mientras el poder esté en efecto. Este Mérito dura un número de turnos igual al nivel de Bioquinesia del psíquico.

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

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

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

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

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

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

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

Sistema Inmune Mejorado (Cuatro éxitos): Mientras este poder está activo, el psíquico puede intentar curarse a sí mismo de enfermedades, venenos o efectos de drogas, aumentando temporalmente la efectividad de su sistema inmune. El jugador debe hacer una tirada extendida de Resistencia + Aplomo, representando cada tirada una hora de recuperación de una droga o veneno, o un día pasado recuperándose de una enfermedad. Durante este periodo, el personaje no puede tomar ninguna acción más extenuante que caminar e, idealmente, debiera guardar reposo completo en cama. El número de éxitos requerido queda determinado por la virulencia de la enfermedad, droga o veneno del que el psíquico quiere restablecerse. Generalmente, los resfriados comunes requieren de tres a cinco, mientras que el cáncer, el SIDA y otras enfermedades crónicas pueden necesitar hasta 30 éxitos para que remitan. De mismo modo, un solo éxito puede bastar para superar los efectos del alcohol o un ligero envenenamiento alimentario, mientras que pueden necesitarse cinco para superar los efectos del LSD o de la mordedura de una serpiente de cascabel. Nótese que si el veneno o la toxina actúa muy rápido – con un efecto letal al cabo de turnos o minutos en lugar de horas o días – esta habilidad puede no servir de nada.

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



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

Coste: 1 Voluntad

Reserva de Dados: Inteligencia + Compostura

Acción: Extendida

Resultados de la Tirada

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

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

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

Éxito excepcional: Los éxitos acumulados pueden usarse para comprar múltiples Méritos temporalmente, distribuyendo los éxitos según crea conveniente.

Crioquinesia (● a ●●●●●)

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

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

Círculos	Rangos de Temperatura
●	1° C por éxito
●●	2,5° C por éxito
●●●	5° F por éxito
●●●●	8° C por éxito
●●●●●	15° C por éxito

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

Cuando se usa para atacar a un objetivo en movimiento, debe considerarse la Crioquinesia como un ataque a distancia. La Defensa no se aplica, y el cambio de temperatura supera la armadura a no ser que ésta ofrezca algún tipo de protección térmica o que la protección sea una armadura sobrenatural capaz de proteger del frío. El ataque también ignora la cobertura, puesto que el personaje puede potencialmente reducir la temperatura de un área suficientemente grande como para incluir incluso a alguien tras una cobertura completa. La Crioquinesia afecta la temperatura de todo lo que hay dentro del área afectada, por lo que los seres vivos sufren un descenso de la temperatura corporal que se corresponde a los éxitos obtenidos.

El alcance corto para un ataque crioquinésico es igual a la Inteligencia + Astucia + círculos de Crioquinesia en metros. El alcance medio es el doble de esa distancia e impone una penalización de -2 a la reserva de dados de ataque. El alcance largo es el doble del alcance medio, e impone una penalización de -4 a la reserva de dados de ataque. El Tamaño del área a afectar se resta de la reserva de dados del crioquinésico. Así pues, el intento de congelar a un objetivo del tamaño de un hombre sufre una penalización de -5. Sin embargo, tocar físicamente el objetivo confiere una bonificación de +2 a la tirada.



En cuanto el psíquico ha reducido con éxito la temperatura de una localización concreta, puede hacer una de estas tres cosas: (1) mantener la temperatura reducida mientras mantenga la concentración, (2) dejar de concentrarse y dejar que la temperatura se equilibre normalmente o (3) usar sus poderes de Crioquinesia de nuevo para reducir la temperatura aún más. Así pues, con tiempo y una considerable cantidad de Voluntad, un crioquinésico puede reducir la temperatura ambiente a niveles bajos, aunque la temperatura más baja que puede alcanzar un crioquinésico es de -250°C , muy por encima del cero absoluto.

La Crioquinesia resulta potencialmente mortal para los seres vivos. La menor temperatura registrada en un cuerpo humano es de aproximadamente $15,5^{\circ}\text{C}$, aunque ese paciente perdió todos sus miembros como resultado. Cuando se usa la Crioquinesia contra un ser humano, la víctima no siente nada más allá de cierta incomodidad hasta que su temperatura interna se haya reducido en 5°C . Llegados a ese punto, la víctima sufre una penalización de -1 a Destreza, Fuerza y Astucia (y, por consiguiente, una penalización de -1 a Iniciativa y potencialmente a la Defensa, y una penalización de -2 a la Velocidad). Por cada $2,5$ grados adicionales de reducción esta penalización de Atributos se intensifica en un -1 adicional. Si cualquiera de los valores de Destreza, Fuerza o Astucia se ve reducido a cero, la víctima se ve inmovilizada por culpa de la hipotermia. Además, si el cuerpo de una víctima se reduce en 11°C o más, sufre un punto de daño letal cada turno que se vea sujeto al ataque crioquinésico. Si este daño letal pasa a ser agravado, la víctima sufre congelación y puede perder Atributos o ganar Defectos para representar la pérdida de dedos o incluso miembros.

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

En cuanto el psíquico deja de centrar su atención en una localización específica, la temperatura se equilibra normalmente. En caso de cambios extremos de temperatura que excedan los 225°C de diferencia con el área circundante, “equilibrarse normalmente” puede significar una reacción explosiva, infligiendo dos dados de daño contundente en todos los que estén dentro de un radio igual al Tamaño del área afectada originalmente $\times 5$. La explosión también causa Inconsciencia (ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 150). Si la diferencia de temperatura es menor de 225°C , el área afectada regresa a su temperatura normal a un ritmo de 5°C por minuto.

Los crioquinésicos también tienen una resistencia mejorada a temperaturas ambientales extremas. Un psíquico con este poder es automáticamente inmune a temperaturas naturales extremas que vayan desde los -20 a los 40°C , más un rango adicional de temperatura igual a más o menos [círculos del Mérito $\times 11$] grados C . Un crioquinésico es automáticamente inmune a todos los ataques basados en la temperatura de otros crioquinésicos cuyo valor en el Mérito no exceda al suyo propio.

Coste: 1 Voluntad por tirada para afectar la temperatura. Ninguno para resistirla.

Reserva de Datos: Inteligencia + Compostura ($-$ Tamaño del área afectada) para reducir la temperatura ambiente. El crioquinésico puede resistir temperaturas bajas sin necesidad de hacer ninguna tirada.

Acción: Instantánea



Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El psíquico falla en su intento de afectar la temperatura ambiente y sufre un punto de daño contundente al descontrolarse su propia temperatura corporal.

Fallo: El psíquico falla en su intento de afectar la temperatura ambiente.

Éxito: Cada éxito reduce la temperatura ambiente tal y como se describe más arriba.

Éxito excepcional: Los éxitos adicionales son su propia recompensa.

Opción [Crioquinesia Emocional]: Siempre que el crioquinésico se vea bajo los efectos de una emoción fuerte, se debe tirar Aplomo + Compostura con una penalización igual al nivel de emoción descrito en la tabla de Respuesta Emocional de *Empatía Psíquica* (ver Méritos de Telepatía). Si la tirada no tiene éxito, los poderes del crioquinésico funcionan descontroladamente, aumentando y reduciendo la temperatura ambiente de modo aleatorio. Un fallo dramático indica que esta actividad alocada puede producirse a intervalos durante los próximos días siempre que el psíquico se vea alterado, creando extraños “lugares fríos.” Un poder incontrolado así puede tener efectos catastróficos para poderosos crioquinésicos. Estos fenómenos aleatorios no requieren el gasto de un punto de Voluntad.

NdT: Aunque la Opción no lo especifica en esta ocasión, se supone que se emplea la regla general de Opciones. Por ello, un psíquico con esta opción obtiene una bonificación de +1 en todos los usos deliberados de este poder.

Curación Psíquica (●●● ó ●●●●●)

Prerrequisitos: *Bioquinesia* ●●● (para curarse a sí mismo) ó *Bioquinesia* ●●●●● (para curar a otro)

Efecto: Basándose en la competencia del psíquico con la Bioquinesia, un psíquico puede curarse a sí mismo y a los demás. La versión de tres círculos de este Mérito le permite a un personaje acelerar su propia curación, reduciendo los tiempos de curación a la mitad. Este poder es acumulable al Mérito de *Curación Rápida*, por lo que un personaje con ambos se cura de todas las heridas en ¼ del tiempo normalmente necesario. Con la versión de cinco círculos, el personaje puede extender este poder a los demás. De este modo, un paciente se cura de todas las heridas en ½ del tiempo normal, o en ¼ si posee también el mérito de *Curación Rápida*. Usar cualquiera de las dos versiones requiere que el jugador haga una tirada de Resistencia + Aplomo. Si un personaje intenta curar a alguien que se resista o rechace la existencia de fenómenos psíquicos, el objetivo puede resistirse con una tirada de Compostura + Ventaja Sobrenatural como acción reflexiva en una tirada enfrentada.

El sanador también puede usar sus dones para facilitar la recuperación de una enfermedad, veneno o droga. Un psíquico con la versión de tres círculos de este Mérito gana el beneficio de tener *Sistema Inmune Mejorado* (ver *Biokinesia*). Con la versión de cinco círculos, le confiere a otro los beneficios de un *Sistema Inmune Mejorado*.

Debe gastarse un punto de Voluntad para activar cualquiera de las versiones de este poder. La duración es de [los círculos en *Bioquinesia* del psíquico x12] horas por aplicación. Usar este poder sobre otro requiere que el sanador toque al paciente. Aunque sanar completamente a alguien con este poder puede requerir varias aplicaciones, incluso una aplicación se considera como administrar primeros auxilios y evita que un paciente muera mientras duren los efectos de este poder. Es probable que se necesite más de una aplicación para recuperarse de enfermedades realmente graves, pero una sola aplicación suele bastar para venenos o drogas. Este poder no sana ni cura enfermedades sobrenaturales, adicciones a drogas u otros efectos extraterrenos.



Coste: 1 de Voluntad

Reserva de Datos: Resistencia + Aplomo (contra Compostura + Ventaja Sobrenatural si el objetivo se resiste)

Acción: Instantánea (voluntaria) o enfrentada (involuntaria)

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El psíquico sufre un punto de daño letal debido a un doloroso retroceso psíquico. A parte, el objetivo puede sufrir daño adicional o simplemente desarrollar una profunda antipatía hacia el sanador.

Fallo: El psíquico no logra curar al objetivo.

Éxito: Se dobla el índice de curación del objetivo durante [los círculos en *Bioquinesia* del psíquico x12] horas. Si la Curación Psíquica se usa para curar veneno, drogas o una enfermedad, el personaje o el objetivo gana los beneficios del *Sistema Inmune Mejorado* durante [los círculos en *Bioquinesia* del psíquico x12] horas.

Éxito excepcional: Se considera que la *Bioquinesia* del psíquico es un círculo mayor a efectos de determinar la duración de la curación.

Opción [Curación Empática]: El psíquico no puede curar los efectos del veneno, las drogas o la enfermedad en otros, pero sí en sí mismo. Al curarle a otro sus heridas físicas, el psíquico siente el dolor que sufre su paciente. Cuando se activa este poder, el psíquico sufre un punto de daño contundente “fantasma” por cada punto de daño contundente que su paciente tenga en ese momento. El daño contundente fantasma se cura al ritmo de un punto por turno. Cada punto de daño letal que tenga el paciente le inflige al psíquico un punto de daño contundente, que se cura normalmente. Cada punto de daño agravado que deba curarse le inflige un punto de daño letal al psíquico, que se cura normalmente. Este daño se le inflige al sanador cada vez que intenta iniciar un proceso de curación en cualquier que no sea él mismo. En el lado positivo, un sanador con esta opción gana una bonificación de +2 a todos los intentos de curación, y se considera que su *Bioquinesia* es un círculo mayor a efectos de calcular la duración de los efectos.

Opción [Curación Espiritual]: Los poderes de curación de un psíquico están irrevocablemente vinculados a su fe religiosa y considera que sus poderes de curación son un don de Dios, del que los no creyentes son indignos de disfrutar. Cualquier intento de curar o sanar alguien que el psíquico considere que es inmoral o que claramente no comparte la fe del psíquico sufre una penalización de -2. Además, si el psíquico falla en mantener una moralidad de 7 o superior, sufre una penalización equivalente a [7 - la nueva Moralidad] en sus intentos de curación. Así pues, un sanador espiritual cuya moralidad se vea reducida a 5 sufre una penalización de -2 en todas las tiradas de curación. Cuando el sanador intente curar a alguien que sí comparta su fe, sin embargo, obtiene una bonificación de +1, además de un +1 adicional por cada punto en que su Moralidad exceda a 7.

Opción [Curación New Age]: El psíquico debe canalizar su energía bioquinésica mediante algún foco de concentración, normalmente un cristal o quizás hierbas medicinales, o incluso imanes. Los psíquicos que se adhieren a religiones *New Age* normalmente creen que cualquier poder de curación proviene del foco que esté usando, en lugar del psíquico. No puede determinarse si esta parafernalia es realmente necesaria o es sólo un engorro. Sea como fuere, el sanador no puede usar su poder sin entrar en un estado de trance mientras medita sobre un cristal o usa algún otro ornamento *New Age*. Los sanadores con esta opción obtienen una bonificación de +2 a todos sus intentos de curación.



Empatía Vegetal (●)

Prerrequisitos: *Bioquinesia* ●+

Efecto: La Empatía Vegetal le otorga a un psíquico un talento sobrenatural para cultivar plantas. No hay tirada asociada con este poder. En lugar de eso, le da al psíquico una bonificación a todas las reservas de dados que estén relacionadas con el cultivo de plantas (mayormente Inteligencia + Pericias) igual a su valor en el Mérito de *Bioquinesia*. Además, el índice de crecimiento de las plantas bajo el cuidado del psíquico se multiplica por [1 + los círculos del psíquico en el Mérito de *Bioquinesia*]. Así pues, un émpata vegetal con *Bioquinesia* ●● puede hacer que las plantas crezcan a una velocidad cuatro veces la normal.

Inmunidad Piroquinésica (●● ó ●●●●)

Prerrequisitos: *Piroquinesia*

Efecto: El piroquinésico es muy resistente, si no completamente inmune, al fuego. Con la versión de sólo dos círculos, debe hacerse una tirada reflexiva en cuanto el personaje se vea expuesto a fuego mundano, proporcionando cada éxito un punto de armadura sólo contra daño de fuego. Con la versión de cuatro círculos, basta con gastar un punto de Voluntad para que el personaje se vuelva completamente inmune al daño por fuego. Si cualquier *Tomás Increíble* (ver **Otros Méritos Psíquicos**) está presente cuando se invoca este poder debe hacerse una tirada de Resistencia + Aplomo sujeto a las penalizaciones normales por protección unilateral para activarse.

Los efectos de ambas versiones duran una escena, aunque las ropas y otras posesiones no están protegidas. No se proporciona protección alguna contra fuegos y llamas de origen sobrenatural.

Coste: 1 Voluntad

Reserva de Dados: Resistencia + Aplomo para la versión de dos círculos. Ninguna para la de cuatro círculos, a menos que esté presente un *Tomás Increíble*.

Acción: Refleja.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El psíquico no está protegido de las llamas, y el daño por fuego se incrementa en uno.

Fallo: El psíquico no está protegido de las llamas, pero puede intentarlo de nuevo al turno siguiente en otro intento.

Éxito: Cada éxito proporciona un punto de armadura con la versión de dos círculos. Con la versión de cuatro círculos, se obtiene una inmunidad completa, incluso con la presencia de un *Tomás Increíble*.

Éxito excepcional: Con la versión de dos círculos, los éxitos adicionales son su propia recompensa. Con la versión de cuatro círculos, se considera a cualquier *Tomás Increíble* que se halle presente como una persona normal durante el resto de la escena, y no inflige más penalizaciones de dados durante ese tiempo



Moldeado Piroquinésico (●●●●)

Prerrequisitos: *Piroquinesia e Inmunidad Piroquinésica* ●●●●

Efecto: Un piroquinésico puede manipular cómo crece un fuego existente (ya sea natural o creado mediante poderes psíquicos). Señalando una llama existente y gesticulando en dirección a una acometida de gas, el psíquico puede hacer que una lengua de fuego se propague por el suelo en línea recta, como si hubiera un reguero de gasolina. El piroquinésico no puede realmente lanzar bolas de fuego, pues un fuego debe tener una fuente de combustible y necesita una superficie sobre la que poder propagarse. Dentro de estas limitaciones, el psíquico puede manipular el fuego a su antojo, usando este poder para “esculpir” las llamas de acuerdo con sus deseos.

Modelar el fuego requiere concentración, por lo que un piroquinésico pierde su Defensa y no puede emprender ninguna acción de moverse según su Velocidad por turno. Su se rompe la concentración del piroquinésico, pierde el control de las llamas. Debe gastarse un punto adicional de Voluntad y hacerse una nueva tirada de activación para recuperar el control. Si un piroquinésico intenta dirigir la llama hacia un objetivo capaz de moverse, se considera al ataque como un ataque a distancia, con una tirada de Astucia + Pericias para determinar el ataque. El alcance corto para esta tirada es igual a la suma de al Destreza + Compostura en metros, siendo el alcance medio el doble de esa distancia (con una penalización de -2) y el alcance largo el doble del medio (con una penalización de -4). Aunque el fuego se mueve rápido, sigue siendo suficientemente lento como para poder esquivarlo, por lo que se aplica la Defensa. Cada éxito en una tirada de ataque inflige un punto de daño letal.

Coste: 1 Voluntad para activar el poder durante una escena o hasta que todos los fuegos cercanos se hayan extinguido, lo que suceda primero.

Reserva de Datos: Astucia + Pericias para modelar las llamas. Astucia + Pericias (-Defensa del objetivo) para atacar con una llama.

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El psíquico sufre un punto de daño letal debido a un doloroso retroceso psíquico. A parte, el psíquico puede enviar las llamas en una dirección distinta de la deseada.

Fallo: El intento de modelar el fuego no tiene éxito.

Éxito: El psíquico manipula el fuego según sus deseos, determinando la dirección en la que se propaga y quizás incluso puede moldear formas simples. Si se usó en un ataque, las llamas infligen un punto de daño letal por éxito.

Éxito excepcional: Además del daño infligido, el objetivo queda encendido y sigue sufriendo daño letal por turno hasta que se extingue el fuego.

Modificador	Situación
+1	El piroquinésico creó las llamas usando su Mérito de Piroquinesia, y ahora las manipula.
0	Las llamas que deben manipularse son de origen natural.
-1	Las llamas que deben manipularse las creó otro piroquinésico.
-3	La manipulación que pretende hacerse es completamente ajena a la naturaleza del fuego, como moldearlo como una cara o dándole la forma de un animal.



Piroquinesia (●●●●●)

Efecto: La Piroquinesia representa la habilidad de hacer que los objetos sufran una combustión espontánea. A los psíquicos con este poder normalmente se les llama piroquinésicos. La Piroquinesia es distinta de la *Termoquinesia* (ver más abajo), puesto que ésta última lo que hace es permitirle al psíquico manipular la temperatura ambiente. La Piroquinesia no produce calor directamente. En lugar de eso, este poder desencadena una reacción química que hace que un material en concreto arda. Un fuego encendido de este modo quema hasta que se agota su combustible, o hasta que se apaga normalmente. Un piroquinésico puede también apagar una llama existente (tanto si la creó como si no), pero detener un fuego puede ser mucho más difícil que iniciar uno, pues el fuego puede extenderse rápidamente a un área mayor que la que ocupaba inicialmente. En cuanto se ha prendido un fuego, éste sigue las reglas normales de daño (ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, pp. 161-162).

Un personaje con Piroquinesia debe sobreponerse a tres dificultades al encender un fuego: el tamaño del fuego que debe prenderse, el nivel de calor deseado de la llama, y la inflamabilidad del objeto que debe prenderse. Los modificadores que se aplican a una tirada de ataque para cada uno de estos criterios están aquí descritos.

Modificador	Tamaño*
0	Una vela o una cerilla. De unos 7cm de radio.
-1	Una antorcha. De unos 15cm de radio (+1 daño letal)
-2	Una hoguera pequeña. De unos 25cm de radio o un objeto de Tamaño 1.
-3	Una hoguera grande. De unos 50cm de radio o un objeto de Tamaño 2.
-4	Más o menos del tamaño de un hombre. Más o menos de 1.25m de radio o un objeto de Tamaño 5.
-5	Una fogata. De unos 2.5m de radio o un objeto de Tamaño 10 (+2 daño letal)

* *Un piroquinésico no puede crear fuegos más grandes que una fogata con una sola aplicación de este poder.*

Modificador	Intensidad*
0	Calor de una vela suficiente para causar heridas de primer grado.
-1	Calor de una antorcha suficiente para causar heridas de segundo grado (+1 daño letal)
-	Calor de un quemador Bunsen suficiente para causar heridas de tercer grado (+2 daño letal)

* *Para crear temperaturas superiores a las de un quemador Bunsen, tales como fuego químico o metal fundido, se requiere el uso de la Termoquinesia.*

Modificador	Combustible*
+2	Un gas inflamable (butano, hidrógeno, oxígeno puro)
+1	Líquido inflamable (gasolina, queroseno)
0	Sólido fácilmente inflamable (cabezas de cerillas, tela empapada de gasolina, cera, fuegos artificiales)
-1	Objetos secos y ligeros altamente inflamables (papel, hojas secas, algodón)
-2	Madera, cartón, la mayoría de tejidos, vampiros
-3	Madera o ropa mojada, pelo
-4	Plástico, tejidos inflamables, carne humana

* *Prender algo que sea más resistente al fuego requiere el uso de Termoquinesia.*



La tirada para prender un fuego requiere de Astucia + Aplomo. Cuando el piroquinésico intenta prender a una persona o algún otro objetivo en movimiento el intento debe tomarse como un ataque a distancia. La Defensa no se aplica, pero el piroquinésico sufre una penalización de -2 cuando intenta prender a un objetivo en movimiento. El alcance corto para un ataque piroquinésico equivale a la suma en metros de la Inteligencia + Astucia + círculos de Piroquinesia. El alcance medio es el doble de esa distancia, e impone una penalización de -2 a la reserva de dados. El alcance largo es el doble del alcance medio, e impone una penalización de -4 a la reserva de dados.

El daño infligido con un ataque con éxito mediante Piroquinesia es igual a un punto de daño letal por éxito obtenido. El total de daño (menos los beneficios de cualquier protección contra el calor) se le inflige cada turno a cualquiera que hayan prendido hasta que se apague el fuego.

En cuanto se ha encendido un fuego, éste puede apagarse normalmente o extinguirse al momento con otro uso de Piroquinesia. Apagar un fuego requiere una tirada extendida de Resistencia + Aplomo con un número de éxitos igual al Tamaño del fuego +1, con cada tirada representando un turno.

Coste: 1 Voluntad

Reserva de Datos: Astucia + Aplomo para prender un fuego. Resistencia + Aplomo para sofocar uno.

Acción: Instantánea para empezar un fuego. Extendida para sofocar un fuego, con cada tirada representando un turno de acción.

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El psíquico sufre un punto de daño letal debido a un doloroso retroceso psíquico. A parte, un psíquico puede producir una llama de la intensidad deseada pero no en el lugar que quiere. Un piroquinésico intentando sofocar un incendio puede en cambio avivarlo.

Fallo: El intento para prender o sofocar un incendio no tiene éxito.

Éxito: El piroquinésico prende su objetivo. Si intenta sofocar una llama, el piroquinésico acumula un número de éxitos iguales al Tamaño del fuego +1.

Éxito excepcional: Los éxitos adicionales son su propia recompensa.

Opción [Piroquinesia Opcional]: Siempre que un piroquinésico se vea sujeto a una emoción fuerte, el Narrador puede indicarle al jugador que haga una tirada de Aplomo + Compostura con una penalización de dados igual a la intensidad de la emoción tal y como se descrito en la tabla de Respuesta Emocional de *Empatía Psíquica* (ver **Méritos de Telepatía**). Si la tirada no tiene éxito, los poderes del piroquinésico funcionan de modo aleatorio, prendiendo pequeños objetos inflamables que haya cerca. Un fallo dramático implica que esta actividad de Piroquinesia puede surgir a intervalos aleatorios durante los próximos días siempre que el piroquinésico se vea agitado. Estos fenómenos aleatorios no requieren el gasto de un punto de Voluntad. *Un piroquinésico con esta opción obtiene una bonificación de +2 en todos los usos deliberados de este poder.*



Telequinesia (• á ●●●●)

Prerrequisitos: Un telequinésico puede poseer, pero no utilizar, más círculos en este Mérito que Aplomo tenga.

Efecto: El poder de mover objetos tan sólo con la mente. El psíquico puede levantar objetos, asumiendo que son suficientemente ligeros como para manejarlos con su Telequinesia. También puede lanzar los objetos que pueda levantar hacia un objetivo. A niveles altos, un telequinésico puede inmovilizar alguien aferrándolo con la Telequinesia o incluso golpearlo con un golpe telequinésico.

Levantar un objeto

El uso más sencillo de la Telequinesia es levantar objetos. El jugador debe en primer lugar gastar un punto de Voluntad para activar el poder. Cada círculo le da al personaje un círculo de Fuerza que puede usarse para mover cualquier objeto dentro del ángulo de visión del telequinésico, según la tabla de levantar / mover objetos del *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, pp. 44-45.

Cuando intente levantar algo, debe consultarse la tabla y comparar con ella los círculos del psíquico en Telequinesia. Si los círculos que tenga el psíquico exceden la Fuerza necesaria para levantar el objeto, puede moverlo libremente. Si los círculos del Mérito igualan a la Fuerza necesaria, puede arrastrar el objeto durante una yarda por turno. Si el telequinésico quiere levantar un objeto aún mayor, se debe tirar Aplomo + Compostura de forma reflexiva, añadiendo cada éxito a los círculos del telequinésico para esa acción.

La Telequinesia es tanto física como mentalmente agotadora; un personaje puede mantener alzado un objeto durante tantos turnos como su valor menor de Resistencia o Aplomo. Después de eso, deberá o bien dejar caer el objeto o bien gastar otro punto de Voluntad para mantener el control. Un telequinésico puede levantar objetos de tamaño inferior a 1, pero aún debe ser capaz de verlos directamente.

Coste: 1 Voluntad + 1 Voluntad adicional cada [el valor menor de Resistencia o Aplomo] turnos.

Reserva de Dados: No se requiere tirada para levantar un objeto, suponiendo que el psíquico tiene suficientes círculos en el Mérito de Telequinesia para hacerlo. Si el objeto es demasiado grande, se necesita una tirada de Aplomo + Compostura.

Acción: Reflexiva

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: Se suelta el objeto y/o el psíquico sufre un punto de daño contundente debido a un retroceso psíquico causado por el esfuerzo.

Fallo: El intento del psíquico no tiene éxito.

Éxito: Los círculos de Telequinesia se incrementan en uno por éxito.

Éxito excepcional: El psíquico incrementa los círculos de su Mérito en cinco o más y obtiene una bonificación de +1 en cualquier intento de manipular el objeto, como lanzarlo. Además, el psíquico puede continuar manipulando el objeto durante tantos turnos como valor *mayor* de su Resistencia o Aplomo antes de tener que dejar el objeto en el suelo o tener que gastar otro punto de Voluntad.



Lanzar un objeto

Si el psíquico quiere lanzar un objeto a un objetivo, debe primero alzarlo. Un objeto puede alzarse y lanzarse como parte de una misma acción instantánea, suponiendo que los círculos de Telequinesia del personaje exceden los requeridos para levantar el objeto. Un objeto no aerodinámico (como un jarrón o un neumático) puede lanzarse a una distancia en metros igual a la suma de Astucia + Aplomo + total de círculos de Telequinesia, menos el Tamaño del objeto. Esta distancia se considera que es la de alcance corto. El alcance medio es el doble de ésta, y el alcance largo es el doble del medio. Así pues, un personaje con Astucia 4, Aplomo 3 y una Telequinesia base de 2 puede lanzar un neumático de Tamaño 2 a una distancia corta de 7 metros, a un alcance medio de 14 metros y a uno largo de 28 metros. Los objetos aerodinámicos pueden lanzarse al doble de esas distancias, pero un objeto cuyo Tamaño exceda los círculos que tenga el psíquico en Telequinesia no puede lanzarse sin importar cuán aerodinámico sea.

Golpear un objetivo requiere una tirada de Astucia + Aplomo, -2 para alcance medio y -4 para alcance largo. El daño para el objeto lanzado (normalmente el valor menor de su Tamaño o Durabilidad) se añade a la reserva de dados, y se aplica la Defensa. Un personaje puede lanzar un objeto hasta el doble del alcance largo, pero se reduce automáticamente a un dado de oportunidad.

Coste: Ninguno, aunque se necesita 1 Voluntad para levantar el objeto.

Reserva de Dados: Astucia + Aplomo + bonificación de Daño del objeto lanzado (- Defensa del objetivo)

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El personaje pierde el control del objeto. Si es grande o pesado (Tamaño 4+), pierde la sujeción telequinésica y lo deja caer, hiriéndose quizás a sí mismo o a los demás. Los objetos más pequeños pueden acabar lejos del objetivo.

Fallo: El ataque telequinésico falla el objetivo.

Éxito: El psíquico alcanza el objetivo, infligiendo un punto de daño por éxito.

Éxito excepcional: El psíquico alcanza el objetivo con gran fuerza y precisión.

Equipo Sugerido: Ver los niveles de daño de posible objetos lanzados en la p. 122 del *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*.

Aferrar un objetivo (Telekinesia ●●●+)

Coger a un objetivo de tamaño humano o mayor e intentar mantenerlo quieto requiere al menos tres círculos de Telequinesia. El jugador tira Resistencia + Aplomo, menos la Fuerza del objetivo. Si la tirada tiene éxito, el objetivo no queda sólo aferrado, sino que queda también automáticamente inmovilizado. Si el objetivo tiene poderes psíquicos o sobrenaturales que puedan usarse contra el personaje, tales poderes no sufren penalización alguna debido a la inmovilización. Como siempre, deberá gastarse un punto de Voluntad cada [valor menor de Resistencia o Aplomo] turnos para mantener al objetivo inmovilizado, y no se permiten acciones a parte de moverse según su Velocidad por turno.

A una víctima bajo los efectos de este poder no se le aplica la Defensa contra los ataques de otros. Una víctima puede intentar liberarse cada turno en una acción enfrentada. Se debe tirar Fuerza + Aplomo en una acción instantánea, con los círculos de Telequinesia restados a la reserva de dados del objetivo. Para poder escapar, deben obtenerse más éxitos que los que obtuvo el psíquico en su tirada de activación.

Coste: Ninguno, aunque debe gastarse un punto de Voluntad para activar inicialmente el poder.

Reserva de Dados: Resistencia + Aplomo (- la Fuerza del objetivo)

Acción: Instantánea



Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El intento de sujeción no tiene éxito, y el psíquico sufre un punto de daño contundente debido a un doloroso retroceso psíquico causado por el esfuerzo fallido.

Fallo: El intento de telequinesia no tiene éxito.

Éxito: El psíquico afierra al objetivo, dejándolo quieto o levantándolo del suelo. El psíquico puede mantener al objetivo al objetivo inmovilizado durante un número de turnos igual al valor menor de Resistencia o Aplomo, a menos que el objetivo se escape antes. Gastar Voluntad expande el periodo en el que puede mantenerse aferrado a un objetivo.

Éxito excepcional: El psíquico puede retener al objetivo durante un número de turnos igual al valor *mayor* de su Resistencia o Aplomo.

Golpe Telequinésico (Telequinesia ●●●●)

Un psíquico con cinco círculos de Telequinesia puede golpear a un objetivo con un golpe de pura fuerza telequinésica. Debe tratarse el golpe como un ataque a distancia en el que no se aplica la Defensa. El golpe inflige daño contundente, y la armadura protege al objetivo normalmente. El alcance corto equivale a la suma de Astucia + Aplomo + círculos de Telequinesia en metros. El alcance medio es el doble de esta distancia, y el alcance largo es el doble del alcance medio. Golpear un objetivo requiere una tirada de Astucia + Aplomo, – para alcance medio y –4 para alcance largo. Un personaje puede llegar a golpear al doble de esa distancia, pero su reserva se ve reducida automáticamente a un dado de oportunidad.

Coste: 1 Voluntad por ataque

Reserva de Datos: Astucia + Aplomo

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El ataque no tiene éxito, y el psíquico sufre un punto de daño contundente debido a un doloroso retroceso psíquico causado por el esfuerzo fallido. A parte, puede golpear a algo o alguien distintos de su objetivo.

Fallo: El ataque de telequinesia no tiene éxito.

Éxito: El psíquico golpea a su objetivo con un golpe de pura fuerza cinética, infligiendo un punto de daño por éxito.

Éxito excepcional: Además del daño contundente infligido, el objetivo debe también evitar la Inconsciencia (*ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 150*).

Opción [Telequinesia Emocional]: Siempre que un telequinésico se encuentre bajo el influjo de una emoción fuerte, se debe tirar Aplomo + Compostura con una penalización en dados igual al nivel de la emoción descrito en la tabla de Respuesta Emocional de *Empatía Psíquica* (*ver Méritos de Telepatía*). Si la tirada no tiene éxito, los poderes telequinésicos funcionan de modo aleatorio, moviendo pequeños objetos por la habitación en lo que los observadores podrían considerar producto de un *poltergeist*. Un fallo dramático implica que esta actividad puede producirse a intervalos aleatorios durante los próximos días. Tal “actividad *poltergeist*” no requiere del gasto de Voluntad. Si un psíquico tiene esta opción, obtiene una modificación de +1 a todos los usos de telequinesia.

Opción [Telequinesia Limitada]: Un psíquico sólo puede manipular cierto tipo de objetos. A discreción del Narrador, tales limitaciones pueden incluir objetos de Tamaño 3 o menor, sólo objetos “blandos” como ropa o cartón y nada más duro, sólo seres vivos, o sólo tierra. Dependiendo de cuán limitada sea esta telequinesia, el Narrador puede permitir bonificaciones de dados de +1, +2 o incluso +3.



Termoquinesia (•á ●●●●●)

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

Efecto: La Termoquinesia le permite a un psíquico incrementar la temperatura ambiente. El jugador debe primero gastar un punto de Voluntad para activar el poder y tirar entonces Inteligencia + Aplomo. La efectividad del poder termoquinésico se basa en sus círculos en este Mérito, con cada éxito incrementando la temperatura de acuerdo con la siguiente tabla.

Círculos	Rangos de Temperatura
•	1° C por éxito
••	2,5° C por éxito
•••	5° F por éxito
••••	8° C por éxito
•••••	15° C por éxito

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

Cuando se usa para atacar a un objetivo en movimiento, debe considerarse la Termoquinesia como un ataque a distancia. La Defensa no se aplica, y el cambio de temperatura supera la armadura a no ser que ésta ofrezca algún tipo de protección térmica o que la protección sea una armadura sobrenatural capaz de proteger del calor. El ataque también ignora la cobertura, puesto que el personaje puede potencialmente aumentar la temperatura de un área suficientemente grande como para incluir incluso a alguien tras una cobertura completa. La Termoquinesia afecta la temperatura de todo lo que hay dentro del área afectada, por lo que los seres vivos dentro del área pueden sufrir un aumento de la temperatura corporal que se corresponde a los éxitos obtenidos.

El alcance corto para un ataque termoquinésico es igual a la Inteligencia + Astucia + círculos de Termoquinesia en metros. El alcance medio es el doble de esa distancia e impone una penalización de -2 a la reserva de dados de ataque. El alcance largo es el doble del alcance medio, e impone una penalización de -4 a la reserva de dados de ataque. El Tamaño del área a afectar se resta de la reserva de dados del termoquinésico. Así pues, el intento de calentar a un objetivo del tamaño de un hombre sufre una penalización de -5. Sin embargo, tocar físicamente el objetivo confiere una bonificación de +2 a la tirada.

En cuanto el psíquico ha aumentado con éxito la temperatura de una localización concreta, puede hacer una de estas tres cosas: (1) mantener la temperatura aumentada mientras mantenga la concentración, (2) dejar de concentrarse y dejar que la temperatura se equilibre normalmente o (3) usar sus poderes de Termoquinesia de nuevo para aumentar la temperatura aún más. Así pues, con tiempo y una considerable cantidad de Voluntad, un termoquinésico puede aumentar la temperatura ambiente a niveles muy elevados, aunque la temperatura más alta que puede alcanzar un termoquinésico es de 1.100° C.

La Termoquinesia resulta especialmente mortal para los humanos, pues un mortal normal atrapado dentro de un área de efecto se ve calentado físicamente como si se encontrara dentro de un microondas gigante. La temperatura normal de un cuerpo humano es de 37° C. Cuando se usa la Termoquinesia, la víctima sufre una penalización de -1 a Destreza, Fuerza y Astucia (y, por consiguiente, una penalización de -1 a Iniciativa y potencialmente a la Defensa, y una penalización de -2 a la Velocidad) por cada 2,5 grados de incremento de la temperatura mientras duren los efectos termoquinésicos. Si cualquiera de los valores de Destreza, Fuerza o Astucia se ve reducido a cero, la víctima se ve inmovilizada por culpa de la postración causada por el calor. Si la temperatura del cuerpo de una víctima aumenta en 8,5° C o más, sufre un punto de daño letal cada turno que se vea sujeto al ataque termoquinésico.



A temperaturas de 100° F o más, todos los seres vivos sufren un punto de daño agravado por turno. La mayor parte del papel y la tela se quema por encima de los 200° C, y la madera se enciende y se funde el plomo a los 328° C. Sorprendentemente, los vampiros y otras criaturas no-muertas son inmunes a temperaturas ambientales por debajo de los 800° C. Sin embargo, en la mayoría de los casos, la ropa de una criatura no-muerta se prende en algún punto entre los 175 y los 250° C, infligiendo daño agravado normalmente.

En cuanto el psíquico deja de centrar su atención en una localización específica, la temperatura se equilibra normalmente. En caso de cambios extremos de temperatura que excedan los 225° C de diferencia con el área circundante, “equilibrarse normalmente” puede significar una reacción explosiva, infligiendo dos puntos de daño contundente en cuantos estén dentro de un radio igual al Tamaño del área afectada originalmente x5. La explosión también causa Inconsciencia (ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 150). Si la diferencia de temperatura es menor de 200° F, el área afectada regresa a su temperatura normal a un ritmo de 5° C por minuto.

Los termoquinésicos también tienen una resistencia mejorada a temperaturas ambientales extremas. Un psíquico con este poder es automáticamente inmune a temperaturas naturales extremas que vayan desde los -20 a los 40° C, más un rango adicional de temperatura igual a más o menos [círculos del Mérito x11] grados C. Un termoquinésico es automáticamente inmune a todos los ataques basados en la temperatura alta de otros termoquinésicos cuyo valor en el Mérito no exceda al suyo propio.

Coste: 1 Voluntad por tirada para afectar la temperatura. Ninguno para resistirla.

Reserva de Dados: Inteligencia + Compostura (– Tamaño del área afectada) para aumentar la temperatura ambiente. El termoquinésico puede resistir temperaturas bajas sin necesidad de hacer ninguna tirada.

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El psíquico falla en su intento de afectar la temperatura ambiente y sufre un punto de daño contundente al descontrolarse su propia temperatura corporal.

Fallo: El psíquico falla en su intento de afectar la temperatura ambiente.

Éxito: Cada éxito reduce la temperatura ambiente tal y como se describe más arriba.

Éxito excepcional: Los éxitos adicionales son su propia recompensa.

Opción [Termoquinesia Emocional]: Siempre que el termoquinésico se vea bajo los efectos de una emoción fuerte, se debe tirar Aplomo + Compostura con una penalización igual al nivel de emoción descrito en la tabla de Respuesta Emocional de *Empatía Psíquica* (ver Méritos de Telepatía). Si la tirada no tiene éxito, los poderes del termoquinésico funcionan descontroladamente, aumentando la temperatura ambiente de modo aleatorio. Un fallo dramático indica que esta actividad alocada puede producirse a intervalos durante los próximos días siempre que el psíquico se vea alterado, pudiendo provocar pequeños fuegos. Una poderosa Termoquinesia puede tener efectos catastróficos. Estos fenómenos aleatorios no requieren el gasto de un punto de Voluntad.

NdT: Aunque la Opción no lo especifica en esta ocasión, se supone que se emplea la regla general de Opciones. Por ello, un psíquico con esta opción obtiene una bonificación de +1 en todos los usos deliberados de este poder.



Vampirismo Psíquico (●●●● ó ●●●●●)

Prerrequisitos: *Bioquinesia* ●●●● para la versión de cuatro círculos y *Bioquinesia* ●●●●● para la versión de cinco círculos.

Efecto: Opuesto a la Curación Psíquica, el Vampirismo Psíquico le permite a un psíquico tomar la vida al igual que restaurarla, drenando la energía orgónica de las víctimas para recuperar la propia Voluntad. Hay dos versiones de este Mérito, requiriendo ambas contacto físico con la víctima (Ver “*Tocar a un Adversario*,” en el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 140). La versión de cuatro círculos le permite a un psíquico drenarle a un objetivo puntos temporales de Voluntad. La Voluntad se pierde. Con la versión de cinco círculos, el psíquico obtiene un punto de Voluntad por cada dos puntos de Voluntad robados. El psíquico no puede ganar más puntos de Voluntad que su valor permanente de Voluntad.

Ambas versiones de este poder fallan automáticamente cuando se usan contra magos, hombres lobo, o vampiros. Los Narradores deberían tener cuidado a evitar que los jugadores con personajes que tengan la versión de cinco círculos no se dediquen a recuperar Voluntad excluyendo su propia Moralidad.

Coste: Ninguno

Reserva de Datos: Astucia + Aplomo (– Aplomo del objetivo). El vampiro psíquico debe también tocar a la víctima.

Acción: Instantánea

Resultados de la Tirada

Fallo Dramático: El psíquico falla en su intento de robar un Voluntad y a cambio pierde él un punto de Voluntad.

Fallo: El intento del psíquico falla.

Éxito: El psíquico le drena a la víctima un punto de Voluntad por éxito.

Éxito excepcional: Los éxitos adicionales son su propia recompensa.

Recurso Narrativo: El Ángel de la Muerte)

El Hospital Mercy Cross tiene una reputación muy poco habitual. Por un lado, el hospital tiene un terrible registro con pacientes ancianos traídos desde los asilos de la zona. No menos de 10 pacientes han muerto el mismo día del ingreso en los últimos dos años. Por otro lado, las unidades de quemados y de pediatría han tenido casos que sólo pueden considerarse milagros, al recuperarse sorprendentemente docenas de personas quemadas y de niños moribundos. La conexión entre las dos situaciones es una mujer llamada Maria Delgado, una inmigrante nicaragüense que trabaja como celadora de noche. Como una poderosa sanadora psíquica, Maria ha curado a docenas de personas mientras dormían. Lamentablemente, esa curación requiere un ingente gasto de Voluntad, y Maria reticentemente ha recuperado su Voluntad del único modo que puede – usando su Vampirismo Psíquico para drenar la vida de los pacientes ancianos. Maria cree que está justificado tomar la vida de quienes se encuentran al final de sus vidas para curar a quienes están al principio de las suyas, pero la tensión de decidir quién vive y quién muere merma su cordura. Las numerosas muertes de los pacientes ancianos también llama la atención, y María se está planteando encontrar otra fuente de personas que necesita que mueran para que los niños vivan

Tipo de Documento:
Oficial

Autor:
Ylmir

Digitalización:
Uxas

Un documento de:
Requiem Nocte