



## Méritos de Telepatía

La telepatía es un término genérico para una serie de poderes psíquicos que permiten percibir o afectar pensamientos y emociones de otros seres. Todos los Méritos de Telepatía requieren que el psíquico pueda ver directamente al objetivo dentro de su ángulo de visión. Un psíquico no puede, por ejemplo, leer los pensamientos de otro o usar cualquier Mérito de Telepatía a través del teléfono o viéndolo en la televisión. Un telépata capaz de realizar una Proyección Astral puede leer los pensamientos de alguien en cuya presencia se proyecte, mientras que un clarividente con telepatía puede leer los pensamientos de alguien a quien pueda ver a distancia. Sin embargo, estos dos son los únicos Méritos de PES que pueden combinarse con la Telepatía. Un *precog* puede ser capaz de ver a alguien actuando en el pasado o el futuro, pero no es capaz de leer sus pensamientos, y un psíquico que usara la psicometría podría leer las impresiones mentales asociadas a un objeto, pero no sondear la mente de alguien que lo hubiera sujetado. A los psíquicos que demuestran poseer Méritos de Telepatía a menudo se les llama telépatas.

### **Ataque Mental** (●●●●●)

**Prerrequisitos:** *Proyección Mental* (●●●)

**Efecto:** El Ataque Mental, un extremadamente raro y peligroso poder, le permite a un telépata dañar la mente de otro ser mediante su Voluntad. El psíquico usa la Proyección Mental con tal fuerza a intensidad que abrumba al cerebro de la víctima, pudiendo causar una embolia o una hemorragia cerebral. Cada éxito obtenido inflige un punto de daño contundente en forma de una punzante migraña. Si se mantiene el ataque éste puede tener efectos letales. Las muertes causadas por un Ataque Mental normalmente parecen ser causa de embolias o dolencias similares, pero en algunos casos el poder hace que el cerebro de la víctima literalmente explote. En cuanto se ha iniciado este poder, el psíquico puede mantener el asalto, tirando el jugador de nuevo cada turno mientras pueda mantener la concentración. Mientras se está concentrando en un objetivo, el psíquico pierde su Defensa y no puede emprender ninguna acción a parte de mantener el asalto y moverse según su Velocidad por turno. Si se rompe la concentración de un psíquico, debe gastarse otro punto de Voluntad para iniciar un nuevo Ataque Mental.

**Coste:** 1 Voluntad en el primer turno del Ataque Mental. El psíquico puede continuar infligiendo daño siempre que pueda mantener la concentración en su víctima.

**Reserva de Dados:** Presencia + Intimidación – Resistencia del objetivo

**Acción:** Instantánea

### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico sufre un punto de daño contundente debido a un doloroso retroceso psíquico y es incapaz de usar este poder durante el resto de la escena.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de infligir daño.

**Éxito:** El personaje inflige daño tal y como se describe más arriba.

**Éxito Excepcional:** Los éxitos adicionales son su propia recompensa. Además, el objetivo debe tirar Resistencia para evitar la Inconsciencia (*ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 150*).



### **Comunicación Telepática (●●●●)**

**Prerrequisitos:** *Proyección Mental* ●●●●

**Efecto:** Tras haber dominado tanto *Leer Mentes* como *Proyección Mental*, el telepata puede ahora iniciar una comunicación telepática en dos sentidos con otra persona. El contacto debe estar dentro del ángulo de visión a no ser que el psíquico tenga un Vínculo Telepático con la otra parte (ver más abajo). Este poder falla automáticamente si la otra parte no desea comunicarse. El psíquico no puede percibir otros pensamientos a parte de los que alguien le quiera enviar, a menos que el psíquico use también *Leer Mentes*, incluso si la otra parte se ofrece voluntariamente. Cada uso de este Mérito no dura más de una escena, incluso si ambas partes permanecen a la vista una de al otra.

**Coste:** 1 Voluntad para permitir la comunicación durante el resto de la escena

**Reserva de Datos:** Presencia + Empatía

**Acción:** Instantánea

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

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en su objetivo, haciéndole apartarse y desconfiar instintivamente de él. Además, el personaje puede transmitir sus pensamientos a una parte distinta de la intencionada, o incluso transmitir pensamientos distintos de los intencionados.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de establecer una comunicación, pero puede volver a intentarlo.

**Éxito:** El personaje inicia con éxito una comunicación psíquica con su objetivo. Puede enviar libremente sus pensamientos a la otra parte, y puede oír libremente todos los mensajes mentales que la otra parte quiera mandarle de vuelta.

**Éxito Excepcional:** El personaje gana una bonificación de +2 a cualquier uso de un Mérito telepático con la otra parte durante el resto de la escena.

### **Control Mental (●●●●●)**

**Prerrequisitos:** El psíquico debe dar sus instrucciones verbalmente a menos de que sea capaz de proyectar sus pensamientos.

**Efecto:** Control mental, una de las más insidiosas manifestaciones del poder psíquico, le permiten a un telepata proyectar su mente para superar la voluntad de un objetivo y dejarlo apto para la sugestión. A menos que el personaje tenga también *Proyección Mental* o algún tipo de ventaja similar deberá decirle verbalmente al objetivo qué quiere que haga, haciendo que este poder sea una especie de hipnosis paranormal. Combinándolo con *Proyección Mental*, el psíquico puede convertir a cualquiera en un títere, tomando silenciosamente la voluntad de una víctima desde el otro lado de la sala y haciéndolo su esclavo. Si tiene tanto *Proyección mental* como *Clarividencia*, podrá controlar la mente de alguien desde la distancia como un moderno Svengali.



Las órdenes que obliguen a un objetivo a violar creencias muy profundas, a actuar en contra de Virtudes o a dañar a seres amados, imponen una penalización a la tirada que debe hacer el psíquico. Control Mental es efectivo sólo contra personas normales y otros psíquicos. Un intento de Control Mental cuyo objetivo sea alguien con un perfil sobrenatural (como magos, vampiros y hombres lobo) fallará automáticamente. Sin embargo, ghouls, sangre lupina y similares pueden verse afectados, aunque pueden recibir dados de bonificación para resistirse en algunas circunstancias (como cuando se controla mentalmente a un ghoul para que traicione a su señor no-muerto).

El beneficio del Mérito de Beldad (*ver el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 102*) se aplican a los intentos de Control Mental, y los psíquicos con el Mérito de *Voz Hipnótica* (*ver Otros Méritos Psíquicos*) obtienen una bonificación de +2 a los usos de este poder. El psíquico debe mantener una concentración completa en el objetivo mientras le transmite sus instrucciones, sufriendo todas las penalizaciones normales para la concentración. El tiempo que dure este esfuerzo dependerá de la complejidad de las instrucciones, y puede durar varios turnos. En cuanto se pronuncie la orden, el psíquico no necesita seguir concentrándose. Las órdenes del telépata deben ser algo que pueda completarse dentro de una misma escena o el intento falla, *a menos* que el telépata obtenga un Éxito Excepcional.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Manipulación + Persuasión contra la Aplomo del objetivo (la resistencia es refleja)

**Acción:** Enfrentada; requiere concentración mientras se dan las órdenes

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

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en el objetivo, haciéndole apartarse y desconfiar instintivamente de él. El objetivo queda también inmune a intentos ulteriores de Control Mental por parte del personaje durante el resto el día.

**Fallo:** El objetivo ignora las ordenes del personaje.

**Éxito:** El objetivo obedece las órdenes del personaje, suponiendo que la orden pueda completarse dentro de la misma escena.

**Éxito Excepcional:** El jugador obtiene cinco o más éxitos que el objetivo. No hay limitación de tiempo para ejecutar la orden.

| <b>Modificador</b> | <b>Situación</b>  |
|--------------------|---|
| +1                 | El psíquico ha usado con éxito Control Mental sobre la víctima durante la semana pasada.                                |
| -1                 | La orden obliga al objetivo a actuar contra un ser amado o violar creencias profundamente arraigadas.                   |
| -2                 | La orden obliga al objetivo a dañar a un ser querido o a actuar en contra de una Virtud.                                |
| -4                 | La orden obliga al objetivo a matar a un ser querido o a realizar una acción que puede causar una pérdida de Moralidad. |
| -5                 | La orden es claramente suicida.   |



### **Empatía Animal (●● ó ●●●●)**

**Efecto:** Aunque se considera que la Empatía Animal es un raro don, algunos parapsicólogos especulan de que es más común de lo que parece, pues el observador ordinario no puede distinguir fácilmente entre un psíquico con la habilidad innata de comunicarse con criaturas no racionales y un corriente “domador” que simplemente es “bueno con los animales.” Sea como fuere, este Mérito combina un amplio número de efectos psíquicos, incluyendo Leer Mentes, Proyección Mental y Control Emocional en un solo poder, pero se trata de un poder que puede sólo afectar a animales. La versión de dos círculos le permite al psíquico afectar a una sola especie, como perros, gatos o ratas. La versión de cuatro círculos le permite a un psíquico afectar cualquier tipo de animal. Cualquiera de las dos versiones le permite al psíquico afectar a varios animales a la vez, aunque normalmente se sufre una penalización en la tirada. Además, un psíquico que intente controlar a la vez un gran número de animales debe darles a todos las mismas órdenes, y no puede enviar animales distintos a realizar misiones individuales sin realizar una tirada para cada uno de ellos. Hay también un Mérito independiente llamado Vínculo Animal que crea un enlace psíquico permanente con un único animal. Ninguna versión de este poder puede afectar animales realmente racionales ni a otros seres que se hayan transformado en animales.

**Coste:** Ninguno si el psíquico puede interactuar con el animal y establecer con él algún tipo de vínculo. Si el psíquico no ha visto nunca antes al animal o tiene actualmente una actitud hostil, debe gastarse un punto de Voluntad para ganar instantáneamente el control del animal. Debe gastarse un punto de Voluntad para controlar varios animales a la vez.

**Reserva de Datos:** Astucia + Trato con Animales para comunicarse. Manipulación + Trato con Animales (contra el Aplomo del animal tirada refleja) para controlar un animal.

**Acción:** Instantánea o enfrentada

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

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una respuesta psíquica en el animal, haciéndolo inmediatamente hostil. Los intentos posteriores de usar contra ese animal fallan automáticamente durante el resto de la escena.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de influenciar de algún modo al animal.

**Éxito:** El psíquico puede comprender instintivamente el estado anímico del animal y sus procesos mentales. Aunque la verdadera comunicación no es aún posible, el psíquico puede intuir impresiones simples como “tengo hambre,” “quiero jugar” o “ese hombre me golpea.” Con Manipulación, el psíquico puede ordenarle a un animal que siga instrucciones simples como “aquí,” “busca,” o “atácalo.” Los animales que previamente fueran hostiles se vuelven dóciles, y los perros guardianes entrenados dejan pasar a un intruso.

**Éxito Excepcional:** El psíquico puede comunicarse libremente con el animal, casi hasta el punto de compartir sus sentidos. El psíquico puede también dar instrucciones relativamente complejas y esperar que las obedezcan, como “¡Ve a buscar a Timmy! Está en el cine de la ciudad, en la tercera fila.”

| <b>Modificador</b> | <b>Situación</b>   |
|--------------------|--|
| +1                 | El psíquico ha usado previamente este poder con éxito con el mismo animal.   |
| 0                  | El animal es un mamífero o un ave.   |
| -1                 | El animal es un pez común o un grupo de hasta tres mamíferos.  |
| -3                 | El animal es un solo insecto, un banco de hasta 25 peces o alimañas o un grupo de hasta 10 mamíferos grandes.                        |
| -5                 | El animal es un enjambre de insectos con mente de colmena, o un grupo de hasta 100 criaturas pequeñas, o hasta 25 mamíferos grandes. |



## **Empatía Psíquica (●●●●ó●●●●)**

**Prerrequisitos:** *Leer Auras* y *Proyección Mental* (cualquier versión)

**Efecto:** La Empatía Psíquica es el poder subyacente a Leer Auras, pues el psíquico pasa de simplemente percibir el aura emocional de un objetivo a manipularla activamente y por consiguiente afectando el estado de ánimo del objetivo. Para usar la Empatía Psíquica, un personaje debe en primer lugar usar con éxito Leer Auras con el objetivo. En cuanto el personaje puede ver claramente el aura del objetivo, puede entonces “ajustar los colores” físicamente, afectando a su estado de ánimo. La versión de cuatro círculos sólo es capaz de manipulaciones a corto plazo, mientras que la versión de cinco círculos puede forzar a una víctima a sentir una respuesta emocional en concreto durante periodos largos.

La intensidad de un estado emocional en concreto queda determinado por la siguiente tabla:

| <b>Respuesta Emocional</b> |   |
|----------------------------|---|
| 0                          | No hay signos discernibles de estado emocional  |
| -1                         | Hay signos perceptibles de un estado emocional.   |
| -2                         | Hay signos obvios de un estado emocional. El objetivo debe hacer una tirada de Aplomo + Compostura para evitar actuar según esta emoción en un modo menor (comentarios sarcásticos a alguien que no le caiga bien, flirtear con alguien por quien sienta una atracción sexual) siempre que tenga oportunidad de hacerlo.  |
| -3                         | Signos inequívocos de un estado emocional. Como con la entrada anterior, salvo que el objetivo debe obtener tantos éxitos en la tirada de Aplomo + Compostura como éxitos haya obtenido el psíquico en la tirada de Empatía Psíquica para evitar actuar según esa emoción de un modo muy obvio (enzarzarse en una pelea con alguien a quien ahora odia, actuar de modo servil con alguien a quien ahora ama)  |
| -4                         | Signos abrumadores de un estado emocional. El estado emocional alcanza o incluso supera el nivel de un trastorno (rabia homicida, depresión suicida, acecho obsesivo). Debe gastarse un punto de Voluntad para intentar siquiera la tirada de Aplomo + Compostura para resistirse al impulso emocional, y sigue teniendo que obtener tantos éxitos como los que obtuvo en psíquico en la tirada de activación. El objetivo busca oportunidades en las que actuar de modo evidente según la emoción, y cualquier intento de ocultar sus intenciones se ve reducido a un dado de oportunidad. |

Cualquier intento de manipular el estado emocional de un objetivo está penalizado por la intensidad de la emoción que quiere crear o suprimir. Así, si un émpata quisiera que un completo extraño se enamorara de él (cambiando de *sin signos discernibles* (0) de amor a *signos inequívocos* (-3) de amor), la reserva de dados sufre una penalización de -3. Si un émpata quiere suprimir el odio *abrumador* (-4) de un enemigo para permitirle una interacción pacífica, recibe una penalización de -4. A menudo, un émpata busca producir una emoción que es la opuesta a la que el objetivo siente en ese momento, como hacer que un hombre odie a su amada esposa, o cuando quiere que un suicida de repente se siente feliz de vivir. En tales casos, la penalización es el total asociado con la emoción previa, más la nueva. Así pues, convertir el amor *inequívoco* (-3) por su mujer en un odio *inequívoco* (-3) inflige una penalización total de -6.

Las emociones producidas con la versión de cuatro círculos de este poder duran mientras el empata se concentre, o durante toda una escena si el empata obtiene un éxito excepcional. La versión de cinco círculos dura durante al menos una escena, y se prolonga durante un día en caso de un éxito excepcional. Con cualquier versión, la reserva de dados para afectar una emoción es de Manipulación + Empatía, enfrentada a la Aplomo + Compostura del objetivo. La versión de cinco círculos es capaz de afectar a un ser sobrenatural, mientras que la de cuatro círculos falla automáticamente en los intentos de afectar tales seres.



Cualquier emoción puede afectarse con este poder, y sus parámetros está limitados según el criterio del Narrador y la innovación del jugador. Algunas de las emociones más comúnmente afectadas incluyen la ira, la felicidad o la tristeza, el amor, el apetito sexual, la posesión (de una persona o una cosa) y la compasión. Sólo puede hacerse un intento de alterar las emociones de un objetivo una vez por escena.

**Coste:** 1 Voluntad. Debe gastarse además un punto de Voluntad para activar los poderes de Leer Auras antes de alterar con éxito las emociones del objetivo.

**Reserva de Dados:** El psíquico debe usar primero Leer Auras con el objetivo (*ver Leer Auras*). La tirada para alterar emociones es de Manipulación + Empatía contra Aplomo + Compostura (la resistencia es refleja).

**Acción:** Enfrentada

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

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en su objetivo, haciéndole apartarse y desconfiar instintivamente de él. El objetivo es también inmune a la Empatía Psíquica del personaje durante el resto de la escena.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de influenciar las emociones del personaje.

**Éxito:** Las emociones del personaje cambian de acuerdo con los deseos del émpata.

**Éxito Excepcional:** El cambio emocional dura más tiempo. Con la versión de cuatro círculos, los efectos duran toda una escena sin concentración. Con la versión de cinco círculos, los efectos duran todo un día.

**Opción [Émpata Limitado]:** Los poderes del émpata están limitados de algún modo, como el tipo de personas que puede afectar, el tipo de emoción manipulada u el objeto que puede convertirse el sujeto de una conexión emocional alterada. La bonificación de dados queda determinada según lo específicos y limitados que sean los poderes del émpata. Un émpata que pueda afectar sólo a las mujeres obtendría una bonificación de +1, mientras que uno cuyos poderes sólo pueden generar una intensa misoginia en otros hombres obtendría una bonificación de +3.

**Opción [Incontrolado]:** Con esta opción, los poderes del émpata no están completamente bajo su control. Siempre que experimente una emoción intensa debe hacer una tirada de Aplomo + Compostura, con una penalización basada en la emoción tal y como se determina más arriba en la tabla de respuesta emocional. Si la tirada no tiene éxito, debe tirar Presencia + Empatía, *más una bonificación* igual al rango de la emoción, haciendo que todos a su alrededor tengan que hacer una tirada enfrentada de Aplomo + Compostura. Cualquiera que no obtenga tantos o más éxitos que el émpata experimenta instantáneamente la misma emoción que el personaje. Los usos incontrolados de Empatía Psíquica no requieren el uso de Leer Auras o el gasto de un punto de Voluntad. Los usos deliberados de este poder funcionan normalmente, salvo que, con esta opción, el émpata obtiene una bonificación de +2.

**Opción [Sólo Contacto]:** Con esta opción, el émpata puede afectar el estado emocional de otro sólo mientras esté tocando físicamente al objetivo, aunque basta la concentración después de haber realizado en contacto (*ver "Tocar a un Adversario," en el Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas, p. 140*).



## **Ilusiones Psíquicas** (●●●●●)

**Prerrequisitos:** *Control Mental* y *Proyección Mental* (cualquier versión)

**Efecto:** Este poder representa un refinamiento del Mérito de Control Mental. En lugar de dar órdenes hipnóticas al objetivo, un telépata hace que éste vea algo que no está allí, o que malinterprete algún elemento de su entorno. El telépata debe ser capaz de ver a la persona a afectar, aunque la clarividencia puede sustituir la observación directa. Cámaras y grabaciones no se ven afectadas por una ilusión psíquica. Las ilusiones creadas pueden afectar cualesquiera de los sentidos normales que posea un ilusionista. El ilusionista no puede crear una imagen capaz de engañar a los poderes psíquicos, por lo que un clarividente que vea de lejos una situación no puede verse engañado. Del mismo modo, el psíquico no puede crear una ilusión de algo que no pueda percibir, como un personaje sordo creando una ilusión que incluya un elemento sonoro.

El uso por defecto de este poder asume que sólo se afecta un sentido, y cada sentido adicional que se vea afectado impone una penalización de -1. El jugador hace una tirada de Manipulación + Persuasión, resistida por la Compostura + Ventaja Sobrenatural de cualesquiera observadores (tira la reserva de dados mayor para un grupo). Teóricamente, el ilusionista puede engañar cualquier número de personas con una ilusión en concreto, pero el número máximo de personas que pueden verse afectadas fácilmente a la vez es igual a la suma de la Inteligencia + Manipulación del psíquico. Cada persona adicional impone una penalización de -1 a la tirada de activación. Así pues, cuantas más personas estén presentes mayor será la posibilidad de que algunos o todos puedan ver a través del engaño.

Normalmente, una ilusión es estática y no puede interactuar con otros seres. Si el ilusionista desea que sus visiones interactúen con alguien a quien han engañado (como hacer que un “agente de policía fantasma” mande a algunos observadores lejos de una escena criminal), el jugador debe hacer una tirada de Astucia + Persuasión como acción instantánea. Si esta tirada falla, los observadores podrán ver a través de la ilusión, incluso si al principio habían sido engañados. Tales tiradas sólo son necesarias cuando una ilusión debe interactuar de un modo directo con algún observador. Así pues, si un agente de policía engaña a un observador, sólo será necesaria una tirada si el observador intenta activamente interactuar con el agente de algún modo (ya sea mediante la comunicación o un ataque), o si el psíquico desea que el agente interactúe de algún modo distinto, como escribir una multa.

Sin importar lo convincente que sea una ilusión, nunca es sólida, aunque puede “parecer” sólida para un observador que ha sido engañado si incorpora sensaciones táctiles en la creación. Una silla ilusoria no puede soportar el peso de un observador, sin importar cuán fuertemente crea en ella; una pared ilusoria no evita que alguien pase a través suyo si se apoya en ella; aunque ambas ilusiones parecerá perfectamente sólidas ante el tacto casual. Así pues, un objeto ilusorio no puede usarse como arma; cualquier ataque hecho con un arma ilusoria falla automáticamente.

**Coste:** 1 Voluntad. Además, el personaje debe mantener la concentración mientras dure la ilusión, implicando que no puede realizar otra acción que no sea moverse según su Velocidad por turno, y que pierde su Defensa.

**Reserva de Dados:** Manipulación + Persuasión contra la Compostura + Ventaja Sobrenatural del objetivo para crear ilusiones (la resistencia es refleja). Astucia + Persuasión para manipular ilusiones existentes.

**Acción:** Enfrentada para activar; instantánea para manipular.



### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica, haciendo que cualquier observador potencial en la zona se aparte y desconfíe instintivamente de él. Además, el ilusionista es incapaz de usar este poder de nuevo durante el resto de la escena.

**Fallo:** El ilusionista falla en su intento de crear ilusiones.

**Éxito:** Todos los objetivos afectados perciben cualesquier efecto sensitivo que desee el psíquico.

**Éxito Excepcional:** Las ilusiones creadas son muy realistas. El psíquico no necesita mantener la concentración, aunque debe hacer una tirada de Astucia + Persuasión para hacer que la ilusión se mueva o reaccione de algún modo.

### **Invisibilidad Psíquica (●●●●)**

**Prerrequisitos:** *Control Mental* y *Proyección Mental* (cualquier versión)

**Efecto:** Como su mismo nombre sugiere, la Invisibilidad Psíquica representa la habilidad de “nublar la mente de los hombres” para observadores casuales no puedan percibirlo. El personaje no es realmente invisible; las cámaras no se ven afectadas por este poder, y cualquiera suficientemente perspicaz podrá ver a través del engaño. El psíquico no puede desaparecer de la vista si ya lo han visto, pero cualquier observador con el que se tope después de activar el poder normalmente será incapaz de verlo a menos que haga algo que llame la atención sobre él. Si el psíquico afecta cualquier objeto físico mientras un potencial observador esté mirando, o si hace algún ruido particularmente alto, la invisibilidad acaba automáticamente para los observadores. Además, el personaje debe mantener la concentración mientras se use el poder. Pierde su Defensa y no puede hacer otras acciones a parte de moverse según su Velocidad por turno.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Inteligencia + Sigilo contra la Aplomo + Ventaja Sobrenatural del posible observador (la resistencia es refleja). Si se afecta a una multitud, debe hacerse una única tirada usando la mayor reserva de datos de sus miembros.

**Acción:** Enfrentada, y requiere concentración.

### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El psíquico se cree que es invisible y actúa en consecuencia, incluso si hay observadores que lo puedan ver.

**Fallo:** El psíquico falla en su intento de ocultar su apariencia.

**Éxito:** El psíquico activa su poder de invisibilidad psíquica. Si alguien de un grupo descubre al personaje, todos los observadores pueden verlo.

**Éxito Excepcional:** El psíquico no necesita concentrarse para mantener la invisibilidad y puede realizar otras acciones (aunque cualquier interacción con su entorno puede finalizar los efectos). Si no realiza ninguna acción, los efectos duran durante el resto de la escena.



### **Leer Auras (●● ó ●●●●●)**

**Efecto:** Con Leer Auras se difuminan los límites entre la telepatía y la PES, pues la lectura de auras representa una forma de percepción psíquica, pero también tiene elementos de lectura de mentes. De acuerdo con los telépatas que tienen este Mérito, todos los seres vivos (y algunas cosas “no-vivas”) están rodeados por un nimbo de energía que puede percibirse usando pedios psíquicos o la fotografía Kirlian. Leer Auras le permite a un psíquico percibir este halo de otro modo invisible, y con la experiencia llegar a interpretar sus constantemente cambiantes matices para obtener impresiones del objetivo. Vampiros y magos pueden también acceder a un poder similar llamado *Percepción del Aura*. Leer Auras, sin embargo, no tiene el mismo nivel de sofisticación. Aún así, un psíquico experimentado puede deducir el estado emocional general de un objetivo y llegar a determinar cosas como saber si está mintiendo.

Con la versión de cinco círculos, un telépata instruido puede detectar entidades sobrenaturales. Un telépata bien entrenado podrá reconocer a los vampiros por sus auras extremadamente pálidas, a los hombres lobo por su vibrante intensidad y a los magos por los destellos que aparecen en sus patrones. Los fantasmas y espíritus incorpóreos, al igual que los viajeros astrales, también pueden percibirse con este poder, pero sólo débilmente, y un psíquico no puede comunicarse con ellos sin el uso de otros poderes. Sin importar qué tipo de ser sobrenatural sea, un telépata debe estar familiarizado con él para poder identificarlo. Un psíquico que haya podido percibir auras de vampiros puede saber que el aura de un mago no “está bien” y saber además que no se trata de un vampiro, pero no sabrá que se trata de un mago a menos de que haya tenido algún trato con ellos.

Ambas versiones del Mérito requieren el gasto de un punto de Voluntad y una tirada de Inteligencia + Empatía, enfrentada a la Compostura + Ventaja Sobrenatural del objetivo; la resistencia es refleja. La versión de dos círculos requiere que el psíquico escudriñe al objetivo durante un número de turnos igual a la Compostura del objetivo antes de hacer la tirada, y un objetivo puede sospechar de alguien que lo mira intensamente si obtiene éxito en una tirada de Astucia + Compostura (o quizás de Astucia + Ocultismo). La versión de dos círculos falla automáticamente contra seres sobrenaturales. La versión de cinco círculos sí puede usarse contra seres sobrenaturales, pero a parte de eso funciona como la versión de dos círculos. En cuanto un psíquico ha podido leer con éxito el aura de un objetivo, éste puede seguir viéndola siempre que mantenga contacto visual, permitiéndole observar al objetivo para dirimir un engaño o prever un ataque inminente.

Un fallo en un intento de Leer Auras significa que el psíquico no es capaz de ver el aura, mientras que un fallo dramático significa que recibe información falsa o errónea. Así pues, el Narrador debería hacer siempre la tirada en lugar del jugador siempre que pueda darse el caso de un fallo dramático. Un telépata que lea con éxito el aura de alguien mientras miente puede reconocer que el objetivo habla falsamente superando una tirada de Inteligencia + Empatía + [éxitos obtenidos en la tirada de activación de Leer Auras] contra la Compostura + Subterfugio del objetivo en una acción enfrentada. Si el psíquico gana la tirada, éste reconoce la mentira.

Si se aplica para interpretar las intenciones de un combatiente potencial, este poder le da al usuario un bonificador de Iniciativa igual al número de éxitos obtenido en la tirada de activación, *suponiendo* que un telépata esté leyendo el aura de alguien en el momento en que éste inicia un ataque.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Inteligencia + Empatía contra la Compostura + Ventaja Sobrenatural del objetivo (la resistencia es refleja)

**Acción:** Refleja (aunque el objetivo debe ser estudiado antes de hacer la tirada)



### Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** El personaje percibe información falsa o completamente errónea. El Narrador puede querer tirar los dados de oportunidad en secreto, para evitar mantener ocultos los resultados de las tiradas.

**Fallo:** El personaje no puede distinguir información alguna.

**Éxito:** El personaje puede determinar la naturaleza y el estado de ánimo general del objetivo, quizás percibiendo detalles de la naturaleza sobrenatural de un objetivo o si un objetivo concreto está mintiendo.

**Éxito Excepcional:** El personaje obtiene todos los beneficios de un éxito normal. Además, el personaje gana un +2 adicional en todas las tiradas Sociales hechas contar el objetivo durante el resto de la escena gracias a estar tan en sintonía con su personalidad

### **Recurso Narrativo: La Chica con el Aura Descolorida**

*Leer Auras, especialmente la versión de cinco círculos, es una fuente constante de semillas para historias. El encuentro de un psíquico con una seductora mujer de pálida aura que le ofrece una bebida en un bar puede llevar a su primera exposición a la existencia de los vampiros. También puede llevarlo a su primer encuentro con cazadores de vampiros quienes, tras descubrir los dones del psíquico, pueden obligarlo a actuar como un sabueso. Dependiendo de su reacción a los no-muertos, el personaje puede estar dispuesto a ayudar. ¿Pero cuál será su reacción cuando se dé cuenta de que los cazadores de vampiros son más expeditivos y sanguinarios que sus objetivos? Y si el psíquico intenta romper las relaciones con sus “aliados,” ¿podrá sobrevivir al encontrarse entre presa y cazador? Una caza así puede no verse limitada sólo a vampiros, sino que puede extenderse a otros seres cuyas auras los marquen como “mal.”*

### **Leer Mentes (●●●á ●●●●●)**

**Efecto:** Leer Mentes es el poder telepático esencial, la habilidad de leer los pensamientos de los demás. La versión de tres círculos le permite a un telépata leer los pensamientos superficiales de una persona normal, aunque todavía no puede percibir información en la que no esté pensando en ese momento. La versión de cuatro círculos le permite al telépata sondear la mente de una persona ordinaria en busca de información oculta o incluso de pensamientos subconscientes, o percibir los pensamientos superficiales de un ser sobrenatural, como magos, vampiros u hombres lobo. La versión de cinco círculos le permite al telépata sondear los pensamientos ocultos incluso de los seres sobrenaturales. Esta última versión también le permite al telépata realizar una “lectura superficial” de varias mentes a la vez para descubrir quién entre varios sujetos piensa algo en particular (como identificar cuál entre varios sospechosos de asesinato piensa: *La maté*)

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Datos:** Inteligencia + Empatía contra la Compostura + Ventaja Sobrenatural del objetivo (la resistencia es refleja)

**Acción:** Enfrentada



### Resultados de la Tirada

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en su objetivo, haciéndole apartarse y desconfiar instintivamente de él. El objetivo puede además resistirse automáticamente a cualquier uso de un Mérito de Telepatía por parte del psíquico durante todo un día.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de leer la mente del objetivo

**Éxito:** El personaje puede percibir los pensamientos del objetivo, y puede realizar una pregunta por éxito al respecto. Las lecturas superficiales se limitan a lo que el objetivo piensa en ese momento, aunque un telépata puede intentar manipular un objetivo para hacerle pensar algo en concreto obteniendo éxito en una tirada de Manipulación + Subterfugio (enfrentada al la Astucia + Subterfugio del objetivo si es consciente de las capacidades del telépata). Si el psíquico puede hacer sondeos profundos, puede hacerle una pregunta sobre cualquier tema, incluyendo preguntas sobre recuerdos enterrados o incluso pensamientos subconscientes de los que ni siquiera es consciente.

**Éxito Excepcional:** Los éxitos adicionales son su propia recompensa. Además, el Narrador puede decidir que el telépata descubre alguna información útil en la mente del objetivo que no estaba buscando expresamente.

| Modificador | Situación   |
|-------------|---|
| +1          | El psíquico ha usado con éxito Leer Mentes con el objetivo durante la pasada semana.  |
| +1          | El psíquico toca al objetivo.   |
| +1          | El objetivo consiente voluntariamente a un sondeo telepático.   |
| +2          | El objetivo consiente voluntariamente a un sondeo telepático y tiene también este Mérito, o, a discreción del Narrador, algún otro poder sobrenatural o psíquico que proporciona habilidades telepáticas. |
| -1          | El objetivo se resiste activamente a la sonda telepática y tiene también este Mérito, o, a discreción del Narrador, algún otro poder sobrenatural o psíquico que proporciona habilidades telepáticas.     |

*NdT:* Para más datos acerca de los usos de "Leer Mentes" en el espacio Astral, consultar Méritos de PES.

### Posesión Animal (●●●●)

**Prerrequisitos:** *Empatía Animal* (●● ó ●●●●). Si el psíquico tiene sólo la versión de dos círculos de *Empatía Animal*, está limitado a poseer el animal al que tiene limitado su poder. La versión de cuatro círculos permite la posesión de cualquier tipo de animal.

**Efecto:** La Posesión Animal se basa en el poder de la Empatía Animal para permitirle a un psíquico poseer a un animal concreto, controlando completamente su cuerpo y percibiendo a través de todos sus sentidos. El propio cuerpo del psíquico queda completamente inerte e indefenso mientras este poder está en efecto, y no puede percibir nada del entorno de su cuerpo a no ser que el animal poseído esté cerca. Sin embargo, si se daña el cuerpo del personaje, éste lo sabe y puede finalizar reflejamente la posesión tras haber sufrido algún daño, aunque puede verse sujeto a un Golpe Mortal (ver el *Libro de Reglas de Mundo de Tinieblas*, p. 150) mientras dure la posesión. Si matan el cuerpo físico de un personaje mientras esté poseyendo un animal, su mente muere también. Si el animal muere durante la posesión, la mente del psíquico inmediatamente retorna a su propio cuerpo.



Este poder requiere que el animal que se quiera poseer tenga al menos la inteligencia de un roedor pequeño o un pez. Criaturas más simples como los insectos no pueden poseerse. La posesión dura una escena, pero puede ampliarse al coste de un punto de Voluntad por escena. Bajo ninguna circunstancia puede el tiempo de la posesión prolongarse durante más horas que el valor menor de su Resistencia o Aplomo. Este poder no puede usarse contra seres racionales, incluyendo magos, hombres lobo y vampiros que simplemente han asumido la forma de animales. El psíquico no puede nunca poseer a más de un animal a la vez. El psíquico no puede poseer animales menores que un ratón. Animales mayores de Tamaño 5 confieren una penalización a la tirada.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Presencia + Trato con Animales contra la Aplomo del animal; la resistencia es refleja

**Acción:** Enfrentada

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

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en el animal, haciéndolo inmediatamente hostil. Los intentos ulteriores de usar Posesión Animal fallan automáticamente durante el resto de la escena.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de poseer el animal.

**Éxito:** El psíquico proyecta su propia conciencia hacia el animal, controlando totalmente su cuerpo y reemplazando sus atributos Mentales (pero no los Sociales) con los suyos propios. El psíquico no puede usar ningún otro poder psíquico mientras posea al animal, aunque puede finalizar la posesión en cuanto quiera. Los Rasgos Físicos del animal prevalecen.

**Éxito Excepcional:** El psíquico puede mantener la posesión durante tantas horas como el valor menor de su Resistencia o Aplomo sin tener que pagar Voluntad Adicional.

| <b>Modificador</b> | <b>Situación</b>   |
|--------------------|--|
| +1                 | El psíquico ha usado previamente el poder de Posesión Animal con el animal que quiere poseer.              |
| –                  | El animal es un mamífero o pájaro.   |
| –1                 | Por punto en que el Tamaño del animal exceda a 5.  |
| –2                 | El animal es un reptil o algún tipo de criatura acuática sofisticada, como un <i>delfín*</i> o un tiburón. |
| –4                 | El animal es un pez.   |

*\*NdT: Los delfines son mamíferos, por lo que es absurdo situarlos al nivel de los reptiles o tiburones, de cara a su posesión. Recomendamos el penalizador aplicado a los mamíferos, sin embargo traducimos el texto tal y como aparece en el original.*



## **Proyección Mental (●●● ó ●●●●)**

**Prerrequisitos:** *Leer Mentas* ●●●●

**Efecto:** El telépata puede ir más allá de simplemente leer las mentes y proyectar sus pensamientos dentro de la mente de otro. Un telépata normalmente no puede transmitir pensamientos más allá de su ángulo de visión. Con la versión de cuatro círculos, sin embargo, puede comunicarse con personas que se encuentren más allá de su ángulo de visión con un penalizador determinado por el grado de su conexión psíquica con el objetivo. Incluso con la versión de tres círculos, un telépata puede comunicarse con alguien que se encuentre lejos si es capaz de percibirlo mediante clarividencia. Si el psíquico desea también leer los pensamientos de la persona a quien le manda los suyos, debe activar también el Mérito de *Leer Mentas*, que normalmente requiere el gasto de un segundo punto de Voluntad en un turno posterior.

**Coste:** 1 Voluntad para permitir una transmisión a un solo individuo durante el resto de la escena. Si se quieren mandar pensamientos a otro individuo durante la misma escena, debe romperse antes la primera conexión. La nueva conexión cuesta otro punto de Voluntad. Si quiere volverse a establecer la primera conexión, deberá gastarse aún otro punto de Voluntad.

**Reserva de Datos:** Presencia + Empatía [contra el Aplomo + Ventaja Sobrenatural si el objetivo es involuntario (la resistencia es refleja)]

**Acción:** Instantánea si el objetivo es voluntario; enfrentada si el objetivo es involuntario.

### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje desencadena una reacción psíquica en su objetivo, haciéndole apartarse y desconfiar instintivamente de él. Además, el personaje puede transmitir sus pensamientos a una parte distinta de la intencionada, o incluso transmitir pensamientos distintos de los intencionados.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de enviar sus pensamientos, pero puede volver a intentarlo.

**Éxito:** El personaje envía con éxito sus pensamientos a su objetivo. Puede seguir enviando sus pensamientos durante el resto de la escena.

**Éxito Excepcional:** El personaje gana una bonificación de +2 a cualquier uso de un Mérito telepático con la otra parte durante el resto de la escena.

| <b>Modificador</b> | <b>Conexión Psíquica</b>   |
|--------------------|--|
| –                  | El objetivo de la comunicación telepática está dentro de la línea de visión. No es necesaria ninguna conexión.   |
| –1                 | <i>Íntimo.</i> El objetivo es un viejo amigo o un familiar cercano.  |
| –3                 | <i>Conocido.</i> El objetivo es un amigo o un colega del trabajo de quien se sabe bastante.  |
| –5                 | <i>Saludado.</i> El personaje ha coincidido varias veces con el objetivo. Este es el nivel de conexión más débil que puede permitir una comunicación telepática a distancia. |



## **Quebrar Mentes (●●●●●)**

**Prerrequisitos:** *Proyección Mental* ●●●●

**Efecto:** Quebrar Mentes no le inflige daño a una víctima. En lugar de eso inflige un trastorno mental, ya sea temporal o permanente. Generalmente, el personaje simplemente inflige locura, quedando la forma de la dolencia a discreción del Narrador. Si el psíquico demuestra tener conocimientos especializados reflejados en la ficha por Ciencias ●●● o más con una Especialidad en Psicología o un campo similar, el Narrador puede permitirle diseñar deliberadamente la locura de la víctima. Los trastornos obtenidos mediante este poder no pueden eliminarse aumentando el rasgo de Moralidad.

**Coste:** 1 Voluntad

**Reserva de Dados:** Presencia + Empatía contra la Aplomo + Ventaja Sobrenatural del objetivo. En su lugar para los personajes que dispongan de instrucción especializada en psicología o en algún campo similar, se puede tirar Inteligencia + Ciencias, permitiéndole un éxito en la tirada diseñar el trastorno a voluntad.

**Acción:** Enfrentada

### **Resultados de la Tirada**

**Fallo Dramático:** El personaje un trastorno elegido por el Narrador durante el resto de la escena.

**Fallo:** El personaje falla en su intento de infligir locura a su objetivo.

**Éxito:** El personaje obtiene más éxitos que el objetivo, quien sufre un trastorno leve durante el resto de la escena.

**Éxito Excepcional:** El personaje obtiene al menos cinco éxitos más que el objetivo. Si el psíquico lo desea, el trastorno puede ser grave en vez de moderado. Por otro lado, el objetivo puede verse afectado por un trastorno leve permanente que sólo podrá superarse mediante la interpretación.

### **Recurso Narrativo: Un chico y su Perro**

*La comunicación psíquica con animales se limita normalmente a conceptos simples. ¿Cómo, pues, reaccionaría un personaje al toparse con un animal como un perro o un gato que respondiera a una comunicación telepática con vocabulario elaborado – y el poder de iniciar él mismo esa comunicación? Tales animales bien podrían ser el resultado de experimentos del gobierno o de una corporación, o quizás algo incluso más extraño, y el psíquico puede verse huyendo de los enemigos de su nuevo mejor amigo. O puede sorprenderse al darse cuenta de que las capacidades de su nueva mascota son iguales o incluso mayores a las del psíquico. Puede perturbarle cuán inhumano puede ser el mejor amigo del hombre si se le da inteligencia humana y poderes para controlar la mente, sobre todo su el personaje nunca vio a un gato jugar con un ratón. Y lo peor de todo es que estos escenarios asumen que el animal encontrado es un perro, un gato, o algún otro animal con el que los hombres se han vinculado tradicionalmente. ¿Cómo reaccionaría un psíquico al descubrir que los débiles susurros que oye provienen de colonias de ratas o arañas inteligentes? ¿Cómo reaccionaría al escuchar a hurtadillas que la colonia necesita “un nuevo huésped”?*



### **Vínculo Animal (●●● á ●●●●●)**

**Prerrequisitos:** *Trato con Animales* ●●+

**Efecto:** Este Mérito actúa como una versión de la Empatía Animal. El personaje tiene un vínculo mental innato con un solo animal. El personaje puede comunicarse con la criatura, comprendiendo sus ladridos o bufidos como su fiera un lenguaje, y permitiéndole al animal comprender el lenguaje normal del personaje. El personaje debe hablarle al animal para comunicarse con él, pero el gasto de un punto de Voluntad le permite al personaje comunicarse no verbalmente con su mascota. El coste de este Mérito está determinado por el Tamaño del animal, según la tabla siguiente:

| Círculos | Tamaño del Animal    |
|----------|----------------------|
| 3        | Tamaño 3 o menor     |
| 4        | Tamaño 4 a Tamaño 5  |
| 5        | Tamaño 6 a Tamaño 10 |

No se requieren tiradas para la comunicación verbal, pero el personaje no tiene la capacidad de controlar la criatura. Si desea que haga algo que el animal considera peligroso, deberá ganar una tirada enfrentada contra el animal, quien, aunque leal, no suele cometer suicidio en pro de su dueño. Se tira Aplomo o Compostura para el animal, mientras que el personaje tira Manipulación o Presencia + Habilidad apropiada.

El animal con el que el personaje tiene un vínculo es un ejemplar normal de su especie, pero un efecto secundario del vínculo es que se incrementa la Inteligencia del animal en 1. Si el personaje maltrata gravemente a la mascota, ésta puede girársele en contra, a discreción del Narrador. El personaje debe encontrarse dentro del ángulo de visión del animal para comunicarse con él, pero si el animal puede oír al personaje desde distancias mayores (como Timmy gritando desde el interior de un pozo a medio kilómetro de distancia), el animal probablemente se desplazará tan rápido como pueda adonde se encuentre su dueño.

Si se pierde o matan al animal, la experiencia gastada o los círculos asignados a este Mérito pueden perderse o reasignarse a discreción del Narrador. El personaje puede incluso forjar otro vínculo con un animal tan extraordinario, asumiendo que puede encontrar uno.

### **Vínculo Telepático (●●●)**

**Prerrequisitos:** *Comunicación Telepática*

**Efecto:** El telepata puede establecer una conexión telepática permanente con la mente de otra persona, permitiéndole al personaje crear un enlace psíquico con el objetivo desde cualquier lugar del mundo gastando un círculo de Voluntad. Este Mérito puede tomarse varias veces, reflejando que se tiene más de un vínculo, hasta un máximo de tantos vínculos como la Inteligencia del personaje. Si la otra parte del vínculo muere, se pierde el círculo gastado. La otra parte no puede romper nunca el vínculo una vez éste se ha formado, pero el telepata puede romperlo voluntariamente, perdiendo igualmente el círculo de Voluntad gastado. Sólo el personaje que posea este Mérito puede iniciar libremente una comunicación, y la otra parte debe desarrollar este Mérito para iniciar un vínculo por sí mismo, asumiendo que es capaz de hacerlo. Un vínculo telepático no puede forjarse con un objetivo involuntario, o con alguien a quien el psíquico no conozca bien.



Cualquier telépata que reúna los prerequisites necesarios puede forjar un nuevo vínculo, pero el telépata debe usar con éxito Leer Mentes y Proyección Mental con la otra parte y gastar un círculo permanente de Voluntad. En cuanto se ha formado el vínculo, el telépata puede activarlo cuando quiera sin necesidad de hacer ninguna tirada. Además, si cualquiera con quien el telépata tenga algún vínculo experimenta alguna emoción fuerte, como estar en gran peligro, el telépata puede sentir esa emoción a cualquier distancia teniendo éxito en una tirada de Astucia + Empatía. Esta tirada debería hacerla el Narrador.

Este Mérito le permite a un personaje forjar un nuevo vínculo siempre que quiera, y hay que tener un número significativo de Méritos como prerequisite. A discreción del Narrador, un personaje puede desarrollar un único Vínculo Telepático como un Mérito de dos círculos durante la creación del personaje, sin poseer los Méritos necesarios como prerequisites, o sin siquiera poseer ningún otro Mérito psíquico. Este vínculo debe ser con alguna otra persona cercana al personaje, como un pariente o un hermano gemelo, y representa un vínculo paranormal que es independiente de la capacidad telepática del personaje. El personaje no es capaz de crear nuevos vínculos a menos que adquiera el mérito de tres círculos de Vínculo Telepático además de todos sus prerequisites.

Recuperar la Voluntad de los Vínculos cuesta ocho puntos de experiencia cada uno.

**Coste:** 1 punto de Voluntad por escena para activar la comunicación con un individuo.

**Reserva de Datos:** Ninguno para activarlo, pues una vez se ha comprado el vínculo éste puede activarse a voluntad. Astucia + Empatía (tirado por el Narrador) para saber cuándo la otra parte está en peligro o experimenta una emoción intensa.

**Acción:** Refleja

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

**Fallo Dramático:** El telépata malinterpreta terriblemente las emociones experimentadas por la otra parte.

**Fallo:** El telépata falla en su intento de percibir el estado emocional de la otra parte.

**Éxito:** El telépata conoce intuitivamente si la otra parte experimenta dolor, miedo, o alguna otra emoción intensa.

**Éxito Excepcional:** El telépata obtiene acceso limitado a la situación en la que se encuentra la otra parte, incluso si ésta es incapaz de comunicar directamente esta información. Por ejemplo, en lugar de saber sólo que la otra parte experimenta miedo, el telépata percibe que un grupo de perros guardianes la está persiguiendo. Si experimenta dolor, el telépata percibe que acaban de apuñalarla. Además, el telépata tiene una idea aproximada de dónde se encuentra la otra parte.

*NdT:* Para más datos acerca de los usos de “Vínculo Telepático” en el espacio Astral, consultar **Méritos de PES.**

**Tipo de Documento:**  
Oficial

**Autor:**  
Ylmir

**Digitalización:**  
Uxas

**Un documento de:**  
Requiem Nocte