

Senda de la Tecnomancia

Es la última senda que ha sido aceptada por la jerarquía Tremere para formar parte del zócalo de conocimiento del clan, la senda de la Tecnomancia es relativamente una innovación reciente. Desarrollada en la segunda mitad del siglo XX no ha sido todavía muy difundida a través de los Pontífices de Norte América. La senda se centra en el control de los recursos electrónicos, desde los relojes de pulsera a los ordenadores, y sus seguidores mantienen que es el ejemplo principal de la versatilidad de la Taumaturgia hacia un mundo que cambia constantemente. La Tremere más conservadores, sin embargo, dicen que la mezcla de la magia Tremere con la ciencia roza la traición o incluso la blasfemia, y algunos Regentes Europeos han ido tan lejos que hasta han penado el conocimiento de la Tecnomancia con la expulsión de sus capellanías. El Consejo Interior aprobó la introducción de la senda en los grimorios del clan, pero todavía tiene que hacérselo saber a la oposición conservativa Tremere.

O Analizar

Los mortales están continuamente desarrollando nuevos avances, y cualquier vampiro que trabaje con la Tecnomancia debería ser capaz de comprenderlos para poder practicar su magia. El poder más básico de esta senda permite a los Tremere proyectar su percepción a un avance, garantizándole una comprensión temporal de su propósito, los principios de su funcionamiento y el resultado de la operación. Esto no garantiza un conocimiento permanente, sólo un fogueo momentáneo de iluminación que perdura unos minutos.

Sistema: El personaje debe tocar el objeto para poder aplicar el poder. El número de éxitos determinará lo bien que el personaje comprende esta pieza particular del equipo. Un éxito permite un conocimiento básico (on/off y funciones simples), mientras que tres éxitos garantizan un gran control en el avance, y cinco éxitos muestran al personaje todo el potencial del objeto en cuestión.

Este poder también puede ser usado para comprender innovaciones tecnológicas no físicas --- en otras palabras, una nueva pieza de software de ordenador--- pero con +2 a la dificultad. El personaje debe tocar el ordenador donde el software está instalado --- sólo agarrar el CD-ROM no funciona.

OO Consunción

Normalmente es más fácil destruir que crear, y la electrónica sensible no es una excepción a la regla. Consunción se usa para causar al proveedor energético del recurso, sea interno o externo, una sobretensión, dañando o destruyendo el objetivo. Consunción no puede ser usado directamente para herir directamente a otro individuo, aunque la repentina destrucción de un marcapasos o el chip de control de un coche de motor a reacción puede crear un peligro definitivo para la salud.

Sistema: Un personaje puede usar este poder en una distancia de hasta diez veces su Fuerza de Voluntad en yardas (= 91,44 cm), aunque se aplica un +1 a la dificultad si no se toca el objetivo. El número de éxitos determina la extensión del daño.

Nº de éxitos	Resultado
1 éxito	Interrupción momentánea de la operación (un turno), pero no un daño permanente
2 éxitos	Significante pérdida de la función; +1 a la dificultad para el uso de este ítem durante el resto de la escena
3 éxitos	El objeto se rompe y se vuelve inoperante hasta que sea reparado
4 éxitos	Incluso después de repararse, las capacidades del ítem se ven disminuidas
5 éxitos	El equipo es un destrozo total; completamente descuartizado.

La complejidad del sistema, tales como ordenadores centrales o aviones de pasajeros, impone un +2 ó +4 a la dificultad (a discreción del Narrador) al utilizar este poder. Adicionalmente, algunos sistemas, como ordenadores militares o de bancos, pueden presentar resistencia contra la sobretensión y la inhabilitación, poseyendo de uno a cinco dados (a discreción del Narrador) de resistencia a este poder. Cada éxito en esta tirada (dificultad 6) elimina un éxito a la tirada de Taumaturgia.

Consunción puede ser usado para destruir el almacenaje de datos electrónicos, en cuyo caso tres éxitos destruirán toda información que posea el objetivo y cinco borrarán también cualquier esperanza de recuperación no mágica de datos.

000 Codificar/Descodificar

La seguridad electrónica es la mayor preocupación de los gobiernos y corporaciones. Aquellos Tremere que comprenden lo suficiente la tecnología para entender el punto en cuestión se enamoran de este poder, que permite al taumaturgo codificar los controles de un dispositivo místicamente, haciéndolo inaccesible a cualquiera excepto a él mismo. Codificar/Descodificar también funciona con el equipo de sonido e imagen electrónico; una cinta de vídeo bajo la influencia de este poder aparecerá completamente borrosa y estática si es visionada sin el permiso del propietario.

Sistema: El personaje toca el objeto o contenedor de datos que desee codificar. El jugador hará la tirada normalmente. El número de éxitos se aplica a la dificultad de cualquiera que intente usar el equipo protegido o acceder a la información sin la asistencia del personaje. El taumaturgo puede disipar el efecto siempre que quiera con el mero toque del objeto; esta cancelación cuesta un punto de Fuerza de Voluntad.

Este poder también puede ser usado para contrarrestar el uso del Codificar/Descodificar de otro taumaturgo. El personaje tira con +1 a la dificultad; cada éxito anula uno del "propietario".

El efecto de Codificar/Descodificar dura un número de semanas igual de la reserva permanente de la Fuerza de Voluntad.

0000 Control Remoto

Con este poder, un hábil taumaturgo puede prescindir del contacto físico para manejar un mecanismo. Esto no es una variante de la telekinesis; el vampiro no manipula los controles del objeto, más bien lo toca directamente con el poder de la mente.

Sistema: El poder puede ser usado sobre cualquier dispositivo electrónico en el campo visual del personaje. El número de éxitos será el número máximo de dados que se podrán tirar para cualquier Habilidad relevante que el personaje podrán usar durante el control a distancia del ítem. Por ejemplo, si Fritz tiene en Informática 5 y saca tres éxitos cuando usa el Control Remoto en un cajero automático, sólo podrá usar tres dados en su tirada de Informática cuando trabaje a través de este poder. Control Remoto dura un número de turnos igual al número de éxitos conseguidos, y sólo puede ser usado una vez sobre un objeto.

Si un ítem es destruido mientras esté bajo los efectos del Control Remoto, el personaje sufrirá cinco dados de daño de golpe (1/2 de daño para los vampiros) debido al shock provocado por la relación entre el cuerpo y su percepción, devuelta a éste de golpe.

OOOOO Telecomunicación

Una variante avanzada del Control Remoto, Telecomunicación permite al taumaturgo proyectar su consciencia en la red global de telecomunicaciones, enviando su mente a través de los satélites de comunicación y las líneas RDSI y la fibra óptica de los cables de teléfono a la velocidad de la luz. Mientras está inmerso en la red, puede usar cualquier otro poder de la Tecnomancia sobre los objetos con los que él contacte.

Sistema: El personaje toca cualquier medio de comunicación: un teléfono celular, un ordenador con equipo de comunicaciones, un fax o cualquier cosa que esté directamente o indirectamente conectado a la red global. El jugador hará normalmente la tirada y gastará un punto de Fuerza de Voluntad. La Telecomunicación dura cinco minutos por éxito conseguido, y puede ser extendido 10 minutos mediante el gasto de otro punto de Fuerza de Voluntad. El número de éxitos indica el máximo alcance al que el personaje puede proyectar su consciencia fuera de su cuerpo.

Nº de éxitos	Resultado
1 éxito	25 millas
2 éxitos	250 millas
3 éxitos	1000 millas
4 éxitos	5000 millas
5 éxitos	Cualquier parte del mundo, incluyendo los satélites de telecomunicaciones

Mientras esté en la red, el personaje puede aplicar cualquier otro poder de la Senda de Tecnomancia sobre cualquier ítem o dato con el que entre en contacto. Una pérdida de conexión, normalmente a través de una parada o destrucción de una parte de la red, dejando su consciencia detrás de su cuerpo e infligiéndole ocho dados de daño de golpe.

Un personaje viajando a través de la Red mediante este medio también puede usar sus otros poderes de Tecnomancia a la dificultad normal. El uso de otras habilidades o poderes se realizarán con un +2 a la dificultad. En cualquier caso, hay otros moradores de la Red que puede que no tomen

amablemente la intrusión del Tremere, y que puede llevar a cabo los pasos necesarios para echar a la gentuza de sus umbrales electrónicos