M + D E D I T O R E S P R E S E N T A

KULT™

La muerte es sólo el Principio



N O R E C O M E N D A D O A M E N O R E S D E 1 6 A Ñ O S

KULT™

MH
Editores, S.L.

CREDITOS

DISEÑO

Mikael Petersen, Magnus Seter

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

Jerker

DESARROLLO

Jerker, Fredrik Malmberg, Stefan Thulfer, Henrik Strandberg, Terry K. Amthor, Håkan Ackegard, David Hargelius, Raj Jorfjisson, Matti Haimanen, Svante Rendahl,

PORTADA

Peter Andrew Jones

ILUSTRACIONES

Peter Andrew Jones, Paolo Parente, Peter Bergting, Barbara Jorgensen, Tomas Arfert, Lars Nordbeck, Nils Gulbrandsen, Jens Jonsson, Patrick Wagnerius, Stefan Thunberg

DISEÑO GRÁFICO

Jerker Sjödelius

KULT

Copyright © 1994 Target Games AB. All rights reserved. Kult and all character names and distinctive likeness(es) thereof are Trademarks of Target Games AB, P.O.Box 8022, S-116 91 Stockholm, Sweden. M+D Editores, S.L. Authorized User.

El Mundo Falso 6

Un Mundo en Tinieblas 10

Los Héroes del juego 16

Los Arquetipos 28

Las Aptitudes 38

Secretos Inconfesables 44

Ventajas y Desventajas 50

Equilibrio Mental 58

Las Habilidades 60

El Nivel de Vida 74

Equipo 76

Experiencia e Instrucción 82

Más Allá de lo Humano 84

El Encuentro con el Terror 88

Posesión 96

El Combate 98

Armamento y Protección 108

Las Artes Marciales 122

Heridas, Curación e Infecciones 128

Accidentes 130

Destrucción de Puertas y Paredes 138

INDICE

Tiempo y Transporte **138**

Persecuciones en Coche y Combate Aéreo **140**

La Labor del Director de Juego **146**

Aventuras y Campañas **150**

Personajes No Jugadores y Criaturasras **154**

Los Carceleros **158**

Metrópolis **170**

El Elíseo **180**

El Infierno **186**

El Limbo **194**

El Laberinto **200**

Más Allá de la Muerte **202**

Más Allá del Tiempo y del Espacio **204**

Más Allá de la Locura **206**

Más Allá de la Pasión **212**

El Despertar **214**

Los Poderes al Acecho **218**

Los Cultos **222**

El Último Ciclo **228**

Su Última Esperanza **230**

Hoja de Personaje **245**

EDICIÓN ESPAÑOLA

EDITA
M+D EDITORES, S.L.
Guaramillos, 1
28002 Madrid

TRADUCTOR
Luciano Dujelo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Oscar Díaz

ADAPTACIÓN MAQUETA
Darío Pérez

IMPRENTA
Talleres Gráficos Peñalara

FILMACIÓN
Autopublish

ISBN: 84-88765-07-X

D. Legal: M. 39297 1994

He estado aquí antes.

En mis sueños.

Todas estas noches...

... todos estos horrores...

... y siempre este nombre misterioso.

TENEBRAY

Debe saberlo.

BUFETE L&M

Rex Tenebray III
GABINETE INFORMÁTICO

¿Quién es este hombre?

Si al menos el ascensor no fuera tan jodidamente...

... lento...

Sangre.

Tengo que salir de aquí.

El ascensor está inundado de...

... ¡sangre!

Te estábamos esperando.

!!!

Bienvenido.

?!?

Que empiece el baile...

CAPITULO 1



La realidad es una mentira. El mundo que vemos en torno nuestro no es sino la fachada que oculta una realidad mayor y más escalofriante. Nuestros sentidos no están lo bastante desarrollados como para percibir el mundo verdadero.

Nuestras mentes son demasiado frágiles para poder enfrentarse a la realidad exterior. De modo que desechamos inconscientemente la mayor parte de la información que nos rodea, y sólo vemos lo que no nos perturba demasiado.

Nuestro mundo forma parte de una realidad mayor. No es totalmente falso, tan sólo incompleto. Probablemente no hay una única realidad verdadera, sino muchas, y lo que estas reglas describen no refleja más que una faceta de esa realidad verdadera.

EL MUNDO FALSO

Esta es una descripción de la cosmología de Kult. Hemos diseñado nuestro mundo imaginario como una versión distorsionada de la realidad que conocemos, ya que se trata de un modo eficaz de crear aventuras terroríficas y experiencias escalofriantes. Queremos subrayar que lo que sigue es pura ficción. Se trata del escenario de este juego de rol, y nada más.

Nuestras ciudades son tranquilas callejuelas de Metrópolis, el origen y modelo de todas las ciudades, más allá del tiempo y el espacio. Metrópolis es el lugar donde nació la raza humana, una ciudad interminable de callejones serpenteantes y oscuros rascacielos de piedra y acero. La mayor parte de la ciudad nos resulta invisible. Tan sólo las partes más inofensivas pueden vislumbrarse en nuestras grandes ciudades. También nuestros cementerios y campos de exterminio no son más que fragmentos de una realidad mayor. Son las antesalas y vestíbulos del infierno, a donde por lo común sólo podemos llegar mediante la muerte.

Como sólo percibimos una fracción de lo que en realidad sucede, con frecuencia erramos al tratar de comprender el funcionamiento del mundo, las causas y los efectos. Vemos un accidente de tráfico fortuito cuando en realidad el conductor estaba siendo castigado hasta la muerte por unos agujes, o buscaba subconscientemente la muerte para escapar a una maldición. Vemos un incendio en la casa de unos gitanos y buscamos a un pirómano o a un racista al que acusar, pero en realidad fue nuestro propio odio a quienes son diferentes el que rasgó un agujero en el velo de la realidad y atrajo los fuegos del infierno.

Son nuestros sentidos y nuestras mentes las que mantienen la ilusión. Cuando empezamos a ver el mundo de un modo diferente, podemos percibir todas esas cosas de las que antes no éramos conscientes. Pero pocos pueden afrontarlo. La mayoría enloquecemos si se nos fuerza a ver más allá de las barreras que han erigido nuestros carceleros.

Hay algunos lugares y situaciones que nos obligan a ver la verdad, lo queramos o no. Cuando las cosas más horribles se hacen reales, en las cámaras de tortura, en los campos de exterminio y los manicomios, las ilusiones estallan en mil pedazos y vemos a través de las mentiras. El asesinato y la guerra, la enfermedad y las emociones extremas también pueden obligarnos a ver con claridad

Vivimos en un mundo en el que el sol se ha puesto. Criaturas desesperadas vagan por las callejuelas desiertas de ciudades en ruinas, en busca de los terrores de su propio pasado. Los demonios de las ciudades fueron engendrados por el pesar olvidado de estos seres vacíos. Ahora deben buscarlos y destruirlos, para evitar su propia muerte.

En los rascacielos, tras las contraventanas de acero, hombres en trajes oscuros atan a sus víctimas a

frías mesas de disección. Después llevan a cabo rituales prohibidos con sangre humana y terror. Más tarde, los cuerpos mutilados se sacan en bolsas de plástico y desaparecen para siempre.

Los Hijos de la Noche, imágenes distorsionadas de pensamientos enfermizos materializados en el mundo físico, esperan en las ciudades muertas que sólo los desesperados y los locos pueden encontrar.

Los chacales hambrientos engendrados en los sueños ansían carne fresca. Los frágiles muros de la realidad son atravesados por garras de acero que persiguen a los soñadores, llevando su cuerpo a través de infinitos laberintos nocturnos.

Kult es un juego de rol que tiene por escenario el mundo de las grandes ciudades de finales del siglo XX. Un mundo en el que la crueldad humana se mezcla con terrores de otros aspectos de la realidad. El fascismo, aparecido durante la Segunda Guerra Mundial, sigue subyaciendo en la política y comercio europeos. La gente sensible está aplastada por el anonimato de las grandes ciudades, y se convierten en monstruos psicóticos. Bajo la superficie, las pasiones primitivas, aunque siguen reprimidas por la moralidad de la pasada civilización, crecen y se ulceran hasta que estallan en enfermizas perversiones.

Pero la oscuridad humana no es la única amenaza. El mal que hacen los humanos corroe las fronteras de la realidad y deja entrar a criaturas del otro lado. Nuestros sueños asumen formas físicas y nos persiguen. Criaturas del pasado renacen en el presente, para reorganizar nuestras vidas. Nuestro propio miedo engendra monstruos que amenazan con devorarnos. Los rebeldes que no son tolerados dentro del orden social se ocultan en ciudades abandonadas, complejos industriales derruidos o edificios en ruinas en el centro de la ciudad. Allí se transforman en algo que no es del todo humano.

El cautiverio del hombre

La humanidad no ha sido siempre ignorante. Antes del amanecer de la historia humana, poseíamos poderes que nos permitían sondear las complejas realidades que nos rodeaban. Nuestra presencia en la Tierra y nuestra ineptitud para ver la verdad son en realidad una cárcel. Los pocos que hayan logrado romper sus ataduras y borrar las ilusiones pueden escapar y reclamar su condición divina.

Pero la oscuridad está siempre presente. Aun en el amanecer de los tiempos, hubo quien entre nosotros luchó por algo más que una simple existencia entre iguales. Hubo quien luchó para alzarse sobre la creación. Hubo el Demiurgo.

Fue el Demiurgo quien, en tiempos lejanos, nos cegó y nos encarceló. Nos encerró en la realidad que ahora percibimos. Erigió murallas en torno a nuestro paraíso y entró en Metrópolis. Desde allí gobernaría su creación. La verdad se ocultó tras un velo de ilusiones y mentiras. Nadie puede decir por qué. Nadie sabe quién es o, tal vez, quién fue el Demiurgo.

Según las leyendas fue el ser que creó el mundo, o al menos nuestra pequeña parte del mismo. Nos circunscribió a él y ocultó nuestro poder divino. Puede que fuésemos una amenaza para él, puede que transgrediésemos alguna ley que él hubiera dictado para mantener el orden del universo. Puede que el Demiurgo fuera tan sólo un ser como nosotros que, se sintió amenazado por sus congéneres.

Enterró una maldición en nuestros cuerpos, en nuestros propios genes. Nos negamos a ver más allá de las ilusiones y cerramos nuestros ojos a todo lo que no se ajuste a nuestras estrechas concepciones. Hasta ahora hemos sido incapaces de romper la maldición.

Asistido por sus servidores, los arcontes y los lictores, el Demiurgo nos ha mantenido en la ignorancia. Ha cerrado cuantas puertas hemos intentado abrir, incapacitando a nuestros líderes. Nos ha tenido presos con todo su poder.

Pero ahora la Máquina puede detenerse. El Demiurgo ha desaparecido y las ilusiones se resquebrajan. Las hordas del Infierno merodean nuestro mundo. El hermano se enfrenta contra su hermano en los últimos días de nuestro mundo.

Ha comenzado el último ciclo.

La Máquina

La humanidad está impedida, encerrada en una cárcel que se diseñó para mantenernos en la ignorancia. Como peones de un juego mucho mayor, nuestros destinos son controlados por un tirano desaparecido. En nuestra cárcel vivimos junto a criaturas desconocidas y fuerzas oscuras. Vivimos nuestras vidas sin llegar a conocer lo que nos rodea. Lo que se esconde tras las ilusiones.

Nuestro mundo y las dimensiones conocidas giran en torno al corazón de las tinieblas, en un complicado mecanismo de ilusiones y realidad. Este corazón de las tinieblas es la ciudadela del Demiurgo. En sus imponentes salones seres terribles y artefactos sagrados esperan el retorno de su señor.

Las tinieblas y la luz emanan de la ciudadela, y fu-

"Hace tiempo, los hombres eran dioses. Veíamos con claridad y teníamos el poder de actuar. Pero el Demiurgo nos robó la divinidad y clausuró nuestros sentidos. 'Seréis ciegos a la verdad y sólo veréis lo falso. Vuestros poderes tienen por grilletes a vuestras almas gemelas, y nunca más formarán parte vuestra', dijo el Demiurgo, y nos encerró en la cárcel de la realidad. Somos ángeles caídos, náufragos en una falsa realidad que nos oculta hasta el hecho de estar presos. Durante miles de años, hemos creído ser mortales, dominados por poderes superiores. Hemos vivido vidas breves y sufrido castigos en ardientes purgatorios, y nunca nos preguntamos por la Verdad."

—Theodor Mimesis: Gnosis humana.



riosas tormentas rugen sobre sus torres ocultas por las nubes. Las ventanas son negras y no hay signos de vida en su interior.

Rodeando a la ciudadela están los palacios de los arcontes, y más allá de estos se extiende la ciudad de Metrópolis. Como un tumor maligno, la negra ciudad crece y se propaga, tragándose más y más partes de las otras dimensiones. Elevados edificios, salones llenos de ecos y calles vacías son el hogar de innumerables criaturas creadas por el Demiurgo o sus servidores. Todas viven a la sombra de la ciudadela y todas se preguntan, a su manera, acerca de la verdad sobre la desaparición de su señor.

En Metrópolis también pueden hallarse los restos de otros mundos, creados por otros seres. En ésos mundos sombríos merodean dioses olvidados y criaturas de nuestras propias leyendas. Viven en los más oscuros callejones, en los edificios más sucios y en las desoladas zonas industriales.

Las cárceles

Desde Metrópolis se puede acceder a las cárceles de la humanidad. Es en esas cárceles en donde somos atados en cada estado de conciencia. En la vida, en los sueños y en la muerte. Ecos de leyendas perdidas las llaman Elíseo, Limbo e Infierno.

La humanidad está encerrada en estas tres prisiones, encadenada al suelo por nuestro temor a lo desconocido. Somos prisioneros de nuestras propias preocupaciones, nuestro temor a una justicia divina y el temor a que nuestras malas acciones lleguen a emerger del pasado para rendirnos cuentas.

Estas celdas están controladas por los servidores de mayor confianza del Demiurgo. Ellos controlan nuestras vidas, nuestros sueños y los fuegos de nuestra condenación. Ellos conducen oscuras legiones delante suyo en un constante asalto a nuestras almas. Ellos son nuestros carceleros.

El laberinto

El laberinto se extiende bajo nosotros, en la oscuridad del mundo subterráneo. Pasillos serpenteantes y oscuros pasadizos forman figuras complejas que mantienen a la Máquina unida. El laberinto comprende todos los aspectos de nuestra existencia.

Es un misterio dónde termina el laberinto. Hay leyendas que hablan de una puerta que conduce al final de todas las dimensiones. Dichas leyendas aseguran que el Demiurgo abandonó la Máquina a través del laberinto, y que ahora ha desaparecido en el vacío de la Nada.

El laberinto emerge en todas partes de la Máquina. Desde él puede llegarse al Elíseo, al Limbo o al Infierno. Si penetras en la oscuridad más profunda, Metrópolis se abre a tus ojos. Quienes posean el conocimiento y el poder adecuados pueden llegar incluso a las puertas cegadas que guardan la ciudadela del Demiurgo.

La ruptura



A finales del siglo XVI, el Demiurgo perdió el control de nuestra cárcel. Las creencias y mitos que había construido cuidadosamente para mantenernos cautivos empezaron a ser cuestionadas. El orden establecido cayó en desgracia y las autoridades de todo el mundo se enfrentaron al descreimiento. Durante el siglo siguiente nuestra visión del mundo dio un giro radical y la humanidad dejó de creer en la existencia de esa misma. Los mitos de la creación que el Demiurgo y sus arcontes nos habían enseñado como ciertos fueron dejados de lado. En un desesperado intento por mantener la ignorancia de la humanidad, los arcontes nos ofrecieron las enseñanzas de Darwin y otras teorías científicas para explicar el mundo. Esto le daría a la humanidad una fecha de nacimiento, de modo que no tendría necesidad de buscar la verdad en el pasado.

Pero ni siquiera esto sirvió. A principios del siglo XX la ruptura era definitiva. El Demiurgo había desaparecido, estaba muerto u oculto. Nadie puede recordar cuándo ni cómo desapareció.

Las verdaderas formas de Metrópolis comenzaron a emerger en las crecientes megalópolis. En los barrios bajos y las zonas industriales la hervorosa ciudad, el oscuro hogar del Demiurgo, fue recreado. En un sitio tras otro, éramos capaces de ver a través de las ilusiones y de entrar en Metrópolis.

El Demiurgo dejó tras de sí un sistema que amenazaba colapsar. Su oscura ciudadela está vacía y las puertas de hierro que guardan sus secretos observan



Metrópolis con ojos invisibles. En su lugar, los poderes que le sirvieron se han alzado ante la oportunidad. Buscan al Demiurgo y el sentido que les dio a sus existencias. Buscan el conocimiento, buscan el poder.

Hay quienes obedecen la última orden del Demiurgo, tratando de mantener desesperadamente el "status quo". Hay quienes se rebelan abiertamente contra las leyes y las reglas que les han controlado durante edades incontables. Hay quienes tratan de ocupar el lugar del Demiurgo.

Más allá de la muerte, en el Infierno, Astarot despierta. Él era el gemelo oscuro del Demiurgo. Fue a buscar a su hermano, pero sólo halló paraísos vacíos en los que confusos serafines vagaban sin rumbo. Le buscó infierno tras infierno, pero sólo halló polvo y ociosos ángeles de la muerte. La fe había muerto. Los hombres creaban sus propios infiernos. Astarot reunió a sus legiones de condenados. Asumió forma física y entró en nuestro mundo en busca del Demiurgo, sin el cual no puede existir. Astarot siente ahora que su propio poder está amenazado por el despertar de la humanidad. Planea una guerra de ragnarok, un apocalipsis final que nos suma de nuevo en la ignorancia. En secretos lugares de Africa, Europa del Este, Latinoamérica y Oriente Medio, sus generales reúnen a sus ejércitos. Él mismo, continúa su desesperada búsqueda del Demiurgo.

Pero no es él el único que se interesa por los humanos que despiertan. Los arcontes e incontables lictores han mantenido nuestro cautiverio durante muchos milenios. Servían al Demiurgo, pero su amo se ha ido.

Al desaparecer el Demiurgo, los arcontes empezaron a luchar entre ellos por el dominio del cosmos. Cuatro de ellos han sido destruidos o exiliados en la caótica lucha. Ahora, sólo seis siguen habitando los oscuros palacios de Metrópolis, desde donde no cesan de tramar contra los otros.

Los lictores o bien han continuado con su intento de mantener ignorante a la humanidad, o bien se han unido a las fuerzas de Astarot para provocar el apocalipsis. Los arcontes controlan a sus propios lictores y los usan en sus luchas internas por el poder. Los ángeles de la muerte de los infiernos de Astarot han roto con su amo. Ahora entran en nuestra realidad para recrear aquí sus purgatorios. Serafines sin hogar que huyen de unos paraísos que se desmoronan también entran en nuestro mundo.

Arcontes, lictores y ángeles de la muerte nos resultan conocidos porque su historia está ligada a la nuestra. Han vivido junto a nosotros, aunque más allá de lo visible. Pero otras criaturas buscan también este camino. Al caer nuestra cárcel, nos hacemos visibles para muchos que antes no podían vernos. A algunos los recordamos por antiguas leyendas y mitos. Para otros ni siquiera tenemos un nombre. A algunos ni siquiera podemos entenderlos. Sus objetivos varían. Algunos tratan de abrirnos los ojos para que podamos ver la realidad que hay más allá de nuestro confinamiento, otros tratan de mantenernos en él. Otros, en fin, nos ven como divertidos juguetes, ratones ciegos con los que jugar para luego matarlos. Nos hemos vuelto visibles a los azgules, que fueron nuestros esclavos en nuestros días de poder. Ahora buscan venganza por las viejas injusticias, y disfrutan humillando a sus antiguos amos.

Así es como empieza el juego. Los humanos acaban de recobrar su capacidad de ver la realidad verdadera. Pero pocos la utilizan. Los milenios de seguro confinamiento nos han hecho reticentes a ver con claridad. La mayoría preferimos cerrar los ojos. Algunos ven y pierden la cabeza. Unos pocos perciben la verdad e intentan recobrar su divinidad perdida. Pero ése es un largo camino, y la divinidad no siempre es lo que esperan.

El Infierno

Nuestro encarcelamiento continúa incluso tras la muerte. En salas decrépitas acechan nuestros torturadores y demonios, puestos para vigilarnos, hacernos daño y concedernos cualquier deseo a cambio de la condenación eterna. Los ángeles de la muerte se solazan en enormes palacios dispersos bajo un sol muerto.

El Infierno es lo que conocemos por tal nombre. Aquí son traídos todos los pecadores y quienes buscan el castigo eterno. Los nefaritas y los despertas arrastran hacia sus cámaras las almas de los condenados y allí las castigan hasta haber borrado todos los recuerdos de su vida anterior. Sombras tenebrosas juegan en las paredes y ardientes llamas alumbran las salas ensangrentadas.

El Infierno estuvo una vez lleno de pecadores. Su posición como la mayor de las cárceles era indiscutible. Pero entonces la humanidad cambió su visión de la vida. La humanidad ya no temía al Infierno como antes. Cada vez menos pecadores atravesaban las puertas de la lamentación y el príncipe del Infierno perdió su poder. Para llenar de nuevo sus salas, el señor de las tinieblas entró en el Eliseo. Aquí espera reunir nuevos pecadores para sus diabólicas máquinas de tortura.

CAPITULO 2



Éste es el mundo en el que han de vivir los héroes de nuestro juego. Ellos son vehículos del destino, señalados para participar en mitos de los que nunca han oído hablar. Mitos que la gente ha olvidado, pero que renacen en las atestadas ciudades en las que ninguna verdad es mayor que otra.

Puede que los héroes del juego sean buscadores de la verdad, motivados tal vez por el deseo de recuperar un pasado perdido, la búsqueda de venganza, o por simple curiosidad. No son cruzados de corazón puro contra el mal. Más bien podríamos pensar que son almas perdidas necesitadas de matar sus propios demonios para obtener paz.

Se ven mezclados en historias ligadas a su propio pasado. Les persiguen viejos crímenes que exigen reparación. Horrores de su infancia se destapan y asumen forma física. El terror se forma dentro de nosotros. No podemos contemplar lo que sea que haya allí sin vernos reflejados.

UN MUNDO EN TINIEBLAS

Todo hombre tiene sus propios demonios, su propio purgatorio. En este juego, los héroes se ven obligados a caminar hacia la oscuridad, quizás hacia la muerte, sólo para descubrir que no hay final. Que la muerte es sólo otro principio.

La mecánica del juego

Durante el juego, frecuentemente deberás comprobar si tus jugadores tienen éxito en lo que están haciendo, y que grado de éxito tienen. Ya estén usando una habilidad, como el Sigilo, o una aptitud, como la Fuerza, para determinar su éxito se emplea el mismo método.

En este juego, casi todas esas cosas se resuelven tirando un dado de veinte caras. El resultado determina si el personaje alcanza su objetivo; la diferencia entre la tirada y la puntuación de su habilidad o aptitud muestra lo bien que lo hace. Esto lo explicamos ahora, previo al resto del reglamento, porque se trata del mecanismo fundamental del juego.

La tirada de habilidad

Las puntuaciones de habilidad y de aptitud son normalmente un número entre 1 y 20. En casos excepcionales puede ser mayor. Un resultado del dado igual o menor que la puntuación del personaje significa que éste tuvo éxito en la acción que estaba intentando realizar. Un personaje con una puntuación de 20 o más sólo falla si sale 20 en el dado, o si la situación requiere que el Director de Juego disminuya las probabilidades de éxito.

El efecto

Cuando sepas si la acción ha tenido éxito, necesitarás hallar lo bien que el personaje ha cubierto sus objetivos. Esto lo determina la diferencia entre la tirada y la puntuación de la habilidad o la aptitud. A mayor efecto, mejor resultado. Si el personaje falló su tirada, no hay efecto. Las habilidades de armas funcionan de un modo algo distinto. El efecto lo determina una segunda tirada del dado.

La habilidades y los efectos se explican más en detalle en el capítulo «Habilidades», pero aquí ofrecemos en resumen cómo se interpretan los efectos.

Por supuesto, no puede sacarse más de veinte en un dado de veinte caras, pero existen modificadores y bonificaciones que explicaremos más adelante.

También es posible que alguien intente detener la acción del personaje. Por ejemplo, si el personaje intenta deslizarse sigilosamente por detrás de un vigilante alerta, cuenta lo sigiloso que sea el personaje, pero también lo bueno que sea el vigilante escuchando.

En este caso, primero determinarás el resultado del intento del personaje por ser sigiloso y calcularás el efecto. Luego el Director de Juego hace una tirada y anota el efecto del intento de escuchar del vigilante. Si ambos tienen éxito, el Director de Juego resta el efecto del personaje al efecto del vigilante. El resultado indica lo que el vigilante puede oír. Si está por debajo de 0, no oye nada. Un mal resultado indica que oye algo, aunque sin saber bien qué. Un buen resultado significa que descubre al personaje.

El efecto se usa con todas las habilidades, para indicar lo bien que fue la acción del personaje. También hay situaciones en las que el Director de Juego requerirá un efecto mínimo para que la acción tenga algún éxito. Por ejemplo, puede determinar que se requiere un efecto mínimo de 15 para escalar una pared particularmente difícil. Una tirada de habilidad con éxito pero con un efecto demasiado bajo puede significar que el personaje ha llegado a la mitad de la fachada, pero que no encuentra más apoyos y debe bajar e intentar una nueva vía.

EFECTO	RESULTADO
0	MALO
1-5	ACEPTABLE
6-15	NORMAL
16-20	BUENO
21-25	MUY BUENO
26-29	EXTRAORDINARIO
30+	MILAGROSO

Redondeo

Salvo indicación expresa, usamos un procedimiento normalizado para redondear números: un decimal de 1 a 4 se redondea hacia abajo, de 6 a 9 hacia arriba y el 5 hacia el número par más próximo.



¿Qué es un Juego de Rol?

Como su propio nombre indica, jugar al rol significa que los participantes interpretan un rol o papel. Kult es un juego en el que los jugadores controlan personajes ficticios en un escalofriante mundo de sombras, secretos, cultos religiosos y locura. Los personajes son atónitas existencias que buscan el conocimiento, en lucha con poderes venidos de más allá de la muerte o nacidos del subconsciente mismo. Los jugadores hacen como los actores de una novela radiada.

Pero el rol no es teatro. Los participantes cuentan juntos una historia. No andan de verdad ni hacen las cosas que suceden en el juego, sino que le cuentan al Director de Juego lo que quieren hacer sus personajes, y dicen las cosas que dicen sus personajes. Algunos jugadores se conforman con declarar sencillamente lo que sus personajes hacen, mientras que otros se identifican con sus roles y tratan de actuar y hablar como sus personajes. La elección es vuestra. Cada uno juega con su propio estilo, y no hay uno mejor que otro. Las aventuras de Kult serán más emocionantes si los jugadores tra-



En manos de la muerte

Puede que la forma de jugar no sea evidente si no lo has hecho nunca. A continuación encontrarás un pequeño fragmento de una partida más larga, que te mostrará el mecanismo. En este episodio en particular, el Director de Juego habla más de lo habitual. Esto puede hacerse necesario en los momentos dramáticos para crear la atmósfera adecuada de suspense. Cuando los personajes hablen entre sí y con los PNJs, seguramente el Director de Juego no será tan locuaz. Los jugadores recitan los papeles de sus respectivos personajes, Andreva, Rebeca y Harry. También declaran lo que estos hacen, como detener el coche al final de un callejón de dirección única, salir y acercarse al almacén donde han visto una luz. El Director de Juego les dice lo que sucede, describe el entorno y habla por los personajes no jugadores. También hemos indicado algunos de los gestos y las expresiones de los jugadores, para demostrar que, mediante técnicas muy simples, podéis darle más vida al juego. Imagínate a los jugadores sentados en torno a una mesa, con la luz baja y una sugestiva músi-

tan, por así decirlo, de introducirse en la mente de sus personajes, como hacen los actores. Pero no deben sentirse forzados a actuar: eso podría estropear la diversión. Y el objeto del juego es divertirse.

Todos los datos relevantes sobre los personajes se describen en una hoja de papel que cada jugador tendrá enfrente. Se trata de una especie de impreso llamado Hoja de Personaje. Si un jugador desea saber algo acerca de su personaje, por ejemplo, si sabe bailar, lo único que tiene que hacer es echar un vistazo a la Hoja de Personaje. Los jugadores suelen sentarse juntos alrededor de una mesa. Casi todo lo que se hace consiste en hablar y tirar dados. Quizás alguien se emocione y agite las manos para subrayar sus palabras. Levantarse y andar es otro modo de aumentar la sensación de realidad e identificarse más fácilmente con tu personaje.

Antes de comenzar el juego, todos los jugadores crean sus personajes. Esto se hace con la ayuda de este libro y unas cuantas tiradas de dado. Todos los datos se anotan en la Hoja de Personaje que tendrá cada jugador.

El participante fundamental es el Director de Juego (DJ). Es la persona que prepara el escenario de la acción, hace avanzar la historia, introduce a los personajes en escena e interpreta y aplica el reglamento. El reglamento determina lo que un personaje puede hacer en una situación determinada. Por ejemplo, ayuda al DJa decidir si el personaje da en el blanco cuando dispara. La parte más complicada del reglamento es la que trata el combate y las heridas. Es muy importante conseguir un resultado exacto en el combate; si no, los personajes podrían resultar muertos por casualidad. Naturalmente, habrá diversas opiniones acerca de lo que debe constituir una refriega realista.

La mayor parte del tiempo, el Director de Juego manejará él solo todo lo que esté relacionado con el reglamento y la mecánica del juego. De vez en cuando los jugadores tirarán los dados ellos mismos querrán hacer esto especialmente si su resultado supone la diferencia entre la vida y la muerte—. Algunos jugadores prefieren tirar todos los dados ellos mismos. Otros creen que se llega mejor al rol si el Director de Juego libera a los jugadores de todo lo que tenga que ver con el sistema de juego, de modo que puedan concentrarse en lo que pasa en la historia. Esto va bien si el Director de Juego conoce el reglamento y es capaz de improvisar. Un Director de Juego novato puede necesitar la ayuda de los jugadores.

El Director de Juego no tiene personajes propios. En lugar de eso, controla a toda la gente que los personajes jugadores se encuentran en las aventuras. A éstos se les llama Personajes No Jugadores (PNJs). No suele describírseles en gran detalle, al contrario que a los personajes jugadores. El Director de Juego posee en sus anotaciones información relevante acerca de los PNJs más importantes. A otros se los inventa sobre la marcha.

El Director de Juego se inventa también la historia de la aventura en la que se meten los personajes. Antes de empezar la partida, debe tener alguna idea acerca de la historia. Los acontecimientos de la misma no se determinan previamente, y las acciones de los personajes pueden afectar y afectarán a lo que suceda en torno suyo. Pero en cualquier historia debe haber un argumento y algún objetivo que los personajes deseen alcanzar.

El Director de Juego describe los acontecimientos a los jugadores e interpreta los roles de los PNJs. Los jugadores improvisan la actuación de sus personajes; no hay papeles preescritos que deban recitar. Los acontecimientos van definiéndose mediante la labor de equipo de jugadores y Director de Juego.

Al final de este libro hallarás sugerencias que pueden servirle al DJ como punto de partida para ideas y desarrollos posteriores. También puedes comprar escenarios de aventuras independientes. Los puedes usar como vienen, íntegramente, o leerlos como inspiración para usar parte de los mismos a tu gusto.

No hay ganadores ni perdedores en un juego de rol. Los jugadores suelen sentirse bien si sus personajes alcanzan sus objetivos. Pero incluso si fallan, en realidad nadie pierde. Los jugadores han vivido la aventura y han experimentado alegría, emoción y amistad. Uno de los temas de este juego es que los personajes pueden cambiar al enfrentarse a los oscuros poderes de Kult.

Términos y abreviaturas

Es probable que algunos de los términos empleados en este libro le resulten extraños a los nuevos jugadores de rol, y que requieran alguna explicación. A continuación se exponen unas breves definiciones. Las abreviaturas convencionales se dan entre paréntesis.



ACCIÓN: según cuál sea el Movimiento del personaje, éste puede ejecutar un cierto número de acciones durante una ronda de combate. Cuantas más acciones tenga, más cosas podrá hacer.

APTITUD: cada personaje tiene ocho aptitudes básicas que indican lo bueno que es en diversas áreas de actividad. Son: Fuerza, Constitución, Agilidad, Belleza, Ego, Percepción, Carisma y Educación.

APTITUDES SECUNDARIAS: ciertos datos de aptitud calculados a partir de las aptitudes básicas.

ARTE MARCIAL: habilidad especial de combate cuerpo a cuerpo que cuesta una suma de puntos de habilidad y proporciona varias habilidades de combate separadas.

AVENTURA: argumento y serie de acontecimientos diseñados por el Director de Juego que los jugadores presencian y pueden alterar.

BONO AL DAÑO (BD): bonificación al efecto de los golpes que pueden dar en combate los personajes más fuertes. Éstos hacen más daño que los demás.

CAPACIDAD DE DAÑO: aptitud secundaria que determina cuántas heridas de cierto tipo puede recibir el personaje antes de quedar sin sentido o morir.

DADO DE CINCO CARAS (D5): el resultado de lanzar un dado de diez caras (d10), dividir el resultado entre dos y redondearlo hacia arriba.

DADO DE DIEZ CARAS (D10): Si no tienes un dado de 10 caras, tira un dado de 20 caras y réstale 10 a los resultados de 11 o más.

DADO DE VEINTE CARAS (D20): un dado con veinte facetas numeradas del 1 al 20. Algunos dados están numerados dos veces del 0 al 9 y ambas series se distinguen por tener distinto color. Un «0» siempre significará 10 o 20. Este tipo de dado también puede interpretarse como uno de 5 o de 10 caras.

DESASTRE: si el jugador obtiene en su tirada menos de 1/10 de la probabilidad de fallar cuando se usa la habilidad, sucederá algo malo.

DESVENTAJA: rasgo del personaje que le hace la vida más difícil. Las desventajas proporcionan puntos que pueden emplearse para adquirir ventajas. También disminuyen el equilibrio mental del personaje.

DETENER: parar un ataque con un arma, escudo, miembro o con cualquier otra cosa.

DIRECTOR DE JUEGO (DJ): la persona que dirige el juego, conoce el argumento e interpreta a los personajes no jugadores.

EFECTO: determina lo bien que le sale a un personaje una acción que esté ejecutando. El efecto es la diferencia entre la tirada de habilidad y la puntuación de la habilidad o la aptitud en cuestión. Para las habilidades de armas el efecto siempre es una tirada aparte de otro dado de veinte caras. Cuanto mayor resultado obtengas, mejor te habrá salido la acción.

EQUILIBRIO O DESEQUILIBRIO MENTAL: las ventajas del personaje menos sus desventajas. El equilibrio o desequilibrio mental es una medida de la oscuridad y la luz, del bien y el mal, en la mente del personaje.

HABILIDAD: algo que el personaje sabe hacer. Una puntuación, normalmente entre 1 y 20, indica lo bueno que es el personaje haciéndolo. Cuanto más alta, mejor.



Todos visten calzas de cuero negras y calidas, y llevan el torso desnudo. Largos y finos puñales centellean en sus manos. No os han visto. Lentamente, siguen abriendo largas líneas en el temblaroso cuerpo de Harry.

Andrew: —¿Está vivo?

DJ: —Si. Harry, sientes una presencia. Es Rebecca, y puedes ver otras dos sombras más allá, en las tinieblas. Eso está cerca.

Harry (el jugador está medio tendido sobre la mesa. Lentamente levanta la cabeza y abre los ojos, mirando desesperado a los demás jugadores): —¡Matadme! ¡Matadme antes de que eso venga y se me lleve!

La jugadora de Rebecca alza su mano como si apuntase con una pistola.

DJ: —Dos de los hombres se dan la vuelta y os ven. Desenfundan unos grandes revólveres.

Rebecca: —Le disparo a uno de ellos.

El DJ tira unos dados.

DJ: —El hombre al que apuntaste salta hacia atrás por el impacto al darle tu bala en el hombro, pero no parece muy afectado y levanta su pistola. (El DJ apunta con un dedo a la jugadora de Rebecca)

Harry: —¡No! ¡Matadme! Es demasiado tarde... (su voz se quiebra y acaba en un gorgoteo)

DJ: —Uno de los hombres da una voz y se vuelve: «¡Atended!» Bajan las pistolas y se dan la vuelta hacia Harry, que mira hacia abajo, al suelo rojo y luminiscente.

El jugador de Harry mira al suelo con los ojos saliéndose de las órbitas.

DJ: —El suelo debajo suyo parece palpitar y hervir. De repente, una criatura de sangre y acero surge del mismo. Una mano fibrosa y



HABILIDAD ACADÉMICA: habilidad que exige una puntuación de 13 o más en la aptitud básica "Educación".

HABILIDAD DE ARMA: la habilidad de manejar un determinado tipo de armas. Cada tipo de arma es una habilidad por separado.

HABILIDAD GENERAL: habilidad que todos los personajes obtienen sin necesidad de gastar ningún punto de habilidad. La puntuación mínima del personaje en una habilidad general siempre es de 3.

HOJA DE PERSONAJE: impreso en el cual escribes una descripción de tu personaje en términos de juego.

INICIATIVA: una tirada de dado (1d10) que determina quien actúa primero en un combate. Con más de 12 en Movimiento, se obtiene una bonificación a la tirada de iniciativa.

JUGADOR: persona que juega a este juego.

MANIOBRA CON EL ARMA: maniobra especial que se emplea en combate.

MANIOBRA CON EL VEHÍCULO: maniobra de tal dificultad con un vehículo que requiere un efecto mínimo para tener éxito.

MANIOBRA DE ARTE MARCIAL: habilidad especial dentro de un arte marcial. Se adquiere como una habilidad normal, pero sólo puede obtenerse si ya se tiene una habilidad de arte marcial.

MOVIMIENTO: la distancia máxima que un personaje puede recorrer en una ronda de combate (5 segundos).

PERSONAJE JUGADOR: la persona imaginaria que interpretas en el juego.

PERSONAJE NO JUGADOR (PNJ): persona que sale en el juego y que interpreta el Director de Juego.

PUNTOS DE APTITUD: cada jugador tiene 100 puntos para repartir entre las ocho aptitudes. Cada punto suma uno al nivel de la aptitud, hasta llegar a 18. Por encima de 18, cada paso cuesta tres puntos de aptitud.

PUNTOS DE EXPERIENCIA: todos los personajes reciben un punto de experiencia después de cada aventura finalizada con éxito. Los puntos se emplean para mejorar el nivel de las habilidades o aptitudes del personaje.

PUNTOS DE HABILIDAD: cada jugador recibe 150 puntos de habilidad para distribuirlos entre las habilidades del personaje.

PUNTOS DE HÉROE: se emplean para modificar un efecto a favor del personaje o para restarlos al efecto de un enemigo. Normalmente sólo se emplean en situaciones críticas. Todos los personajes empiezan el juego con 10 puntos de héroe, y consiguen más cuando hacen algo heroico.

PUNTUACION DE LA APTITUD: número, normalmente entre 1 y 20, que muestra cuán desarrollada está la aptitud. Cuanto más alto, mejor.

PUNTUACIÓN DE LA HABILIDAD: número, normalmente entre 1 y 20, que indica lo bueno que es un personaje en una habilidad. Debe obtener una tirada igual o menor que la puntuación de su habilidad para tener éxito al emplearla.

RESISTENCIA: la capacidad de resistir el dolor y de estar activo del personaje. Disminuirá si el personaje lleva a cabo una actividad dura y prolongada.

RONDA DE COMBATE (RC): cinco segundos de combate. Durante una ronda de combate, un personaje puede llevar a cabo un número limitado de acciones.

SECRETO INCONFESABLE: acontecimiento en la vida del personaje que ha provocado muchas de sus ventajas y desventajas.

TIRADA DE APTITUD: tirada de dado que se hace para determinar si el personaje tiene éxito al ejecutar una acción que dependa de la aptitud (no de

una habilidad). El resultado obtenido con un dado de veinte caras debe ser menor que la puntuación de la aptitud. Un 20 siempre es un fallo, incluso para jugadores con una puntuación de más de veinte en la aptitud.

TIRADA DE TERROR: tirada de Ego que determina si el personaje queda paralizado o mentalmente fuera de combate a causa de una situación terrible.

TIRADA PERFECTA: si el personaje obtiene un resultado de menos de un décimo de su probabilidad de tener éxito con una habilidad, esto indica un resultado inusualmente bueno y se le suma 10 al efecto.

VENTAJA: rasgo del personaje que le hace la vida más fácil. Las ventajas se adquieren empleando puntos de habilidad o puntos de desventajas (ver). Las ventajas mejoran el equilibrio mental del personaje.

Complementos del juego

ESCENARIOS DE AVENTURAS Pueden adquirirse aventuras listas para usar con este juego. En ellas se describe un argumento básico, la gente que se encontrarán los personajes, los lugares en los que se desarrolla la acción y la historia de los acontecimientos. Sólo el Director de Juego puede leer el escenario de la aventura antes de jugarlo. Así los acontecimientos les vendrán por sorpresa a los jugadores.

CALCULADORA DE BOLSILLO Tener a mano una calculadora es útil, aunque no imprescindible.

PAPEL Y LÁPIZ Tienes que disponer de papel y lápiz para hacer anotaciones durante el juego. Los jugadores toman notas en sus hojas de personaje, p. ej., cuando el personaje resulta herido. En historias complejas de investigación, también puede ser necesario escribir cierta cantidad de datos numéricos, pistas, nombres y direcciones de personas con las que se encuentren, así como otras informaciones.

ATREZZO Para crear una atmósfera adecuada, puedes bajar la luz, usar velas y poner música de fondo sugerente. Las bandas sonoras de películas de terror suelen ir como anillo al dedo. Poner un cráneo sobre la mesa delante del Director de Juego también puede inspirar la imaginación de los jugadores en la dirección adecuada. Los Directores de Juego más trabajadores pueden llegar a crear atrezzo específico para la partida. Si los personajes hallan la carta de un amigo desaparecido manchada de sangre, el DJ puede escribir la carta a mano y mancharla con tinta roja.

MINIATURAS A veces es importante saber dónde estan exactamente los personajes en relación con los demás y con sus enemigos. Esto es particularmente útil en combate. Una situación determinada puede ilustrarse con miniaturas metálicas o de plástico.

DADOS Los únicos dados que se emplean en Kult son los de veinte caras. Estos también pueden ser interpretados como si fueran de 5 o de 10 caras. Si tienes un dado de veinte caras con dos series de números del 0 al 9, debes pintar los números con diferentes colores. Así una de las series serán los números del 1 al 10 y la otra, los del 11 al 20.

Si tu dado de veinte caras está numerado del 1 al 20 y necesitas tirar un dado de 10 caras, no tienes más que leer el dígito de la derecha (un 18 se convierte en un 8, y así en todos los casos). Para obtener un número entre 1 y 5, tira un número entre 1 y 10, y divide el resultado entre 2 redondeando hacia arriba.

Para obtener un número entre 1 y 100, tira dos dados de 10 caras y cuenta uno de ellos como el primer dígito y el otro como el segundo dígito. Un resultado de 10 en cualquiera de ambos dados, es un cero. Dos ceros son el 100.

En este libro empleamos abreviaturas para describir los dados. A un dado de veinte caras se le llama «d20», a uno de diez caras «d10», a uno de cinco caras «d5» y a uno de cien «d100». Un número antes de la «d» indica cuantos dados han de lanzarse; «3d10» significa tres dados de diez caras. Esta tirada proporcionaría un resultado del 3 al 30.

gotcante se adelanta y los dedos de acero abren el pecho del acólito más cercano. La mano le agarra el corazón y lo saca lentamente.

»Del aún palpitante corazón, mana sangre que salpica al monstruo. El corazón late por última vez y se detiene para siempre. La mano lo lleva a la boca de la criatura, donde es devorado.

»El monstruo se da la vuelta. Los demás hombres permanecen completamente quietos, hipnotizados. La criatura extiende de nuevo su mano y esta vez cierra sus dedos sobre la cara de uno de los hombres. Este no se mueve y el monstruo le estruja la cabeza como si fuera una cáscara de huevo, dejando que el tejido gris del cerebro le escurra entre los dedos. (El DJ cierra su mano como si estuviera estrujando algo)

»El cuerpo del hombre cae sin vida al suelo y el acero gris absorbe su sangre.





CAPÍTULO 3

Andrews era una figura insólita andando junto al enorme Shephard. La determinación que ardía en su rostro y el ansia que iluminaba su severidad contrastaban con la circunspecta y desesperanzada máscara de Shephard. Ambos eran de hombros anchos y poderosamente formados, aunque, a pesar de su edad, Andrews tenía mejor físico. Su guerrera apenas le abarcaba las espaldas, y la tela parecía a punto de reventar. El menor movimiento brusco de Andrews podría romperla en pedazos.

Harry había estado en buena forma, pero ahora su cuerpo andaba encorvado y su gabardina flotaba con el viento en la oscuridad de la noche. Su andar era dubitativo y fijaba la mirada en el suelo frente a sus pies.

Los dos amigos caminaban por las calles de la ciudad buscando una verdad y una salvación propias en aquel enloquecido mundo.

LOS HÉROES DEL JUEGO

Los personajes jugadores son los héroes del juego. Sus aventuras son la historia que se narra en él. Creas tu propio personaje y luego él o ella se abre paso entre los peligros junto a los demás personajes jugadores. Tu personaje debe adaptarse al mundo en donde tiene lugar el juego. El mundo de Kult es un lugar tenebroso lleno de terror y de violencia. Los personajes jugadores habitan en una zona de guerra entre la luz y las tinieblas. La necesidad de combatir a las tinieblas hace aparecer a la bestia que tienen dentro y les empuja a una serie de actos violentos. La luz que también habita en sus corazones les protege de verse absorbidos por el mal. Pueden ser servidores de la oscuridad, llenos de terror y de sufrimiento, o ángeles que las fuerzas oscuras no pueden tocar.

Tu personaje probablemente se hallará en algún lugar intermedio: un héroe de la gran ciudad que recorre sombrías calles y callejones, o tal vez un policía desilusionado en su lucha contra la droga, un anarquista desesperado o un revolucionario sentimental.

Las reglas te ayudarán a crear y describir a la persona que deseas interpretar. La suerte no va a determinar cual será tu rol. Lo harás tú. Estas reglas sólo son para ayudarte a describir ese rol. Si encuentras que las reglas son un obstáculo y no te ayudan, puedes cambiarlas. El Director de Juego tiene la última palabra en estas cuestiones. Lo único importante es que tengas un papel que puedas interpretar.

Escribe todos los datos acerca de tu personaje en la Hoja de Personaje que viene con el juego. Debe contener información sobre las aptitudes, la personalidad, la apariencia, la historia, las habilidades y otros factores del personaje que serán útiles durante el juego. Estas notas te ayudan a recordar a quién interpretas de una partida a otra, y también dejan espacio para registrar el desarrollo del personaje.

Empieza teniendo una idea acerca del tipo de persona que desearías interpretar. Es más fácil usar las reglas si tienes alguna idea básica para trabajar sobre ella. Los arquetipos proporcionan una serie de bocetos de personaje, junto con ideas para diferentes tipos de interpretación. Habla con el Director de Juego cuando elijas un arquetipo. Él podrá darle una historia especial o una función clave particular de tu personaje. Lo mejor es discutirlo. Si alcanzáis un acuerdo, las aventuras serán mejores y el Director de Juego no tendrá problemas tratando de calzar personajes inverosímiles en una historia con la que no cuadran.

Ejemplo:

Quieres interpretar a un hombre de acción, una persona acostumbrada a arreglárselas en cualquier situación. El arquetipo «detective privado» parece ajustarse a tus ideas. Le pones a tu personaje Harry Shephard, ex subinspector de policía en Nueva York, y anotas sus datos básicos en la hoja de personaje.

Nombre: Harry Shephard

Jugador: Tomás

Lugar de nacimiento: Pleasant Grove, Utah

Domicilio: Nueva York



Copyright © 1994 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likeness(es) thereofare Trademarks of Target Games



Harry Shephard

Policía, soldado, buen hijo y un amigo en quien confiar. Harry Shephard fue antaño todo esto. Pero ya no. Ha perdido el control de su mundo, se ha hundido en el dolor y la autocompasión, incapaz de mirarse a sí mismo en el espejo. Está avergonzado del hombre en que se ha convertido, pero no tiene el valor de seguir de pie y plantarle cara al destino.

Antes de que Shephard cayera en desgracia, era un buen policía, uno de los mejores. Había servido a su país en combate y su fe en la justicia era inamovible.

Pero durante su etapa como policía, la visión de la vida de Harry cambió. Cada día se enfrentaba a la maldad humana, a lo oscuro y lo inmundo de la ciudad. Vio sufrir a inocentes, vio que los culpables prosperaban, vio morir niños en peleas de bandas, vio asesinatos inenarrables, actos de violencia sin sentido cometidos por lunáticos vociferantes. Y en todo ello pudo ver una pauta.

Pronto Harry fue incapaz de enfrentarse a la vida que estaba viviendo. Buscó formas de ahogar el dolor, de esconder la miseria tras una fachada de insensibilidad. Esta búsqueda acabó llevándole de vuelta al alcohol, y luego a estimulantes más duros.

Harry se convirtió en un peligro. Nadie quería trabajar con él, era demasiado temerario. Buscaba la muerte sin saberlo, la liberación definitiva. Siguió un incidente tras otro, y finalmente su instinto de autodestrucción le costó la vida a sus amigos. A Harry no le condenó el destino, sino él mismo y sus dudas. Ahora sólo la liberadora puede salvarlo.

AGENTE SECRETO

"Chernow dijo que había que hacer algo con ese problema. Eso significaba: «mátalo». Nikolai se había convertido en un peligro para nuestra seguridad y debía ser eliminado; y yo fui el elegido para hacerlo. No había problemas prácticos. Chernow me proporcionaría una identidad impenetrable que me permitiría atravesar todas las medidas de seguridad y llegar andando hasta la habitación donde le escondían. Pero me sentía terriblemente incómodo. Después de haber trabajado juntos en el departamento criminal todos aquellos años, no sabía si iba a poder hacerlo. Tuve pesadillas antes de hacer el trabajo. Y aún sigo viendo el rostro de Nikolai agujereado por las balas".



ARTISTA

"Vale, ya sé que Alberoni tiene que vender todo lo que haya en la galería. Sólo digo que debería tener algún respeto por la integridad del artista. ¡Me pide que me prostituya! Pues mira, antes pintaría para mí solito y viviría del paro".



CIENTÍFICO LOCO

"No puedes rechazar una conclusión sólo porque parezca imposible. Desde que me echaron del Instituto me habré gastado una fortuna construyendo este laboratorio, pero parece que ya va dando sus frutos. Realmente existe una relación entre las ondas cerebrales y la forma en que se mueven esas partículas. Pronto habré reunido pruebas suficientes como para anunciar públicamente las conclusiones".



DETECTIVE PRIVADO

"No podía imaginar como iban a desarrollarse los acontecimientos aquella mañana en que una bonita rubia entró en mi oficina y me preguntó: «¿Es usted Marc Boland? Tengo un pequeño problema con el que querría que me ayudara». Si hubiera sabido a dónde iba a llegar, la habría puesto de patitas en la calle sin perder el tiempo".



EJECUTIVO

"Jannike se la intentó pegar a Systems Development. Ella pensó que no iban a examinar los archivos que llevaba. Fue una mala jugada. Logro reunir unos cincuenta mil antes de que la echasen mano. Es una locura tirar por la borda toda una carrera sólo por cincuenta de los grandes. Ahora está en la lista negra de todo el mercado. Lo último que oí de ella fue que se había pasado a los medios de comunicación".



ESTUDIANTE

"Dicen que voy a estar tres años con este curso, pero no han contado el tiempo del trabajo nocturno ni el de las fiestas. La semana pasada estuve fuera de combate. Luego tomé un trabajo en Mazinsky's para conseguir algo de pasta y así comprar los libros de la clase siguiente. La verdad es que me gusta esta vida, y pienso seguir siendo estudiante todo el tiempo que pueda".



INTERMEDIARIO

"Así que necesitas algo pesado, algo así como una ametralladora. No es imposible. Casualmente conozco a un tipo que tiene una partida de cosas así. Buenos precios; discreción asegurada. ¿Qué munición te interesa? Te costará... veinte de los grandes. Nos veremos mañana en Leon's. Trae el dinero".



MUJER FATAL

"Ya tenía a Marc exactamente donde lo quería. Lo siguiente fue hacer que pareciera responsable de los tratos. Me costó muy poco convencerle de que fuera a traerme el paquete. A las pocas horas ya me encontraba rumbo a España con todo el dinero. Pobre Marc, ahora le persigue la policía. Es lo que pasa cuando te confías demasiado".



MÚSICO ROCK

"Farrow, el manager, se quejaba de que hubiéramos arrasado la habitación del hotel. Pero sólo querían causar sensación. Si hubiéramos sido hombres de negocios asistiendo a una conferencia, no habrían dicho una palabra. Luego algunas chicas se desmayaron durante el concierto y se publicó un montón de basura. Hubo mucho de eso aquellos días".



NOMADA

"La moto y la carretera, el viento en el cabello, el agua que brilla en el asfalto. Eso es libertad. El infierno empieza cuando llegas a un sitio nuevo en el que hay policías, asistentes sociales, y gente que murmura y habla a tus espaldas".



PANDILLERO

"Siempre andamos bajo el puente o en el City Garage, donde «limpiamos» coches. La última noche sacamos quinientos pavos por un equipo de música que le vendimos a Micha. Luego lo celebramos junto a la playa, pero alguien empezó a pelearse y pincharon a Dicco".



POLICÍA DE PAISANO

"Lo que de verdad me jode es no poder arrestarlos. Ayer detuvimos a tres por atraco y los soltaron poco menos que al entrar. Ellos delinquen, tu les arrestas y media hora después ya han vuelto a la calle. ¿Qué hace el sistema judicial para parar a los criminales? Nada. Es todo tan absurdo".



SAMURAI URBANO

"Primero fui guardaespaldas de Marick North, antes de que la policía le reventara el grupo. Luego le hice de mensajero, aunque realmente no fuera lo mío. Eso es para aficionados. Últimamente he estado haciendo mucha labor de vigilancia, y el pasado invierno hubo varias guerras de bandas. Nos cepillamos a los Bluestones, y el Viejo se quedó con su territorio. Esos fueron buenos tiempos".



SENSACIONALISTA

"Teníamos un contacto en el Ministerio que nos dijo que podía concertarnos una cita con la fuente de información en el garaje mismo. Parecía que habíamos dado con un bombazo. Pero cuando llegamos allí y todos esos coches negros vinieron hacia nosotros, nos dimos cuenta de que algo iba mal".



VENGADOR

"Lo tengo grabado en los ojos. La sangre, los gritos de Martin. La mirada de sus ojos al morir. No sé lo que harían después conmigo. Es un espacio que hay en blanco en mi memoria. Pero cuando desperté en el hospital, juré encontrarlos aunque me llevase toda la vida".



VETERANO

"Me suele ocurrir cuando me enfado. Todo se vuelve negro y entonces estoy allí de nuevo: el rugir de los bombarderos, las explosiones, el dolor, los rostros muertos. Así es que pierdo el control y empiezo a pegar a todo el mundo".



PAPARAZZI

"Al final el Bentley negro atravesó las puertas y se detuvo delante de la entrada de la exclusiva escuela masculina. Quizá las tres horas que he pasado en completa oscuridad con una lluvia torrencial no hayan sido en vano. Elconductor penetró en el edificio y poco después se encendió una luz en una ventana del tercer piso. Corrí de puntillas a través del patio hasta el edificio. Ajuste la cámara y trepe hacia la ventana iluminada, con la ayuda de las robustas parras que crecían en el muro. Un pequeño relámpago iluminó la noche mientras capturé la escena que estaba teniendo lugar ante mí en la habitación. A la mañana siguiente, el país se encontraría con otro escándalo sexual, cuando la foto del ministro, vestido con lencería fina y blandiendo una fusta en compañía de dos jovencitos, sea publicada en la prensa amarilla. Quizás se encuentre muerto al ministro. Muerto por una de sus propias balas.



Paparazzi

Eres un fotógrafo free-lance, odiado y temido por toda la gente famosa cuyas vidas privadas no podrían pasar por un examen meticuloso. Con tu cámara como única arma, entras en las zonas más íntimas del mundo de la "beautiful people". Estás presente en el lugar en el que uno pueda sentir el aroma de un escándalo relacionado con una estrella de cine u otra celebridad. Tu trabajo te lleva a sitios dispares, desde las fincas de un millón de dólares de Beverly Hills a los bares gays de Barcelona, pasando por el barrio chino de Bangkok. Es trabajo sucio, pero puede ser lucrativo. Como el resto de gente que está en este negocio, sueñas con la exclusiva definitiva, la foto que te permita retirate y dedicarte a la fotografía artística. A menudo no te va muy bien y tienes que aceptar otros encargos, como cubrir un aburrido acontecimiento deportivo.

PERSONALIDAD: Tu profesión te obliga a moverte en círculos elegantes, atendiendo estenos, yendo a fiestas de pesonajes célebres, etc. En tu interior detestas la hedionda realidad aque se esconde detrás de las brillantes fachadas, y estás mucho más a gusto entre la gente corriente.
Desventajas: Mala fama, Enemigo mortal, Maldición, Represión, Quisquilloso, Mentiroso compulsivo, Pesadillas, Mala suerte, Eogísta, Obsesión.

VENTAJAS: Talento artístico, Indulgente, Intuición, Flexibilidad cultural, Sexto sentido, Suerte.

SECRETOS INCONFESABLES: Secreto de familia, Maldición, Conocimiento prohibido, Víctima de crimen, Culpable de crimen.

PROFESIÓN: Fotógrafo

NIVEL DE VIDA: 5-7

HABILIDADES: Etiqueta, Inglés, Fotografía, Disfrazarse, Esconderse, Documentación, Trepar, Red de contactos: Jet Set, Conducir coche/motocicleta, Buscar, Sigilo, Acechar, Hombre de mundo.

Historial

Piensa de dónde viene tu personaje y que ha hecho durante su vida. Tanto las cosas buenas como las malas se apuntan en su historial. Esto explica como fue que el personaje llegó a tener ciertas habilidades o conocimientos. Dónde estudió el personaje, qué materias, dónde trabajó, quiénes eran sus amigos y cuáles sus enemigos. Cualquier propiedad personal o sucesos especiales importantes también deben formar parte del historial.

Al disponer de tales detalles, tu pasado podrá integrarse más fácilmente en la historia. Podrías decir, «Bueno, en 1968 vivía en Nueva York y trabajaba de policía. Probablemente coincidiese con el coronel Smithers, pero no lo recuerdo». El Director de Juego ya sabe dónde has vivido y trabajado.

El historial de cada personaje debe anotarse en las Hojas de Personaje que vienen con el juego. Si deseas hacer rápidamente los personajes para empezar a jugar de inmediato, puedes saltarte el historial. Pero resulta útil tener esta información, ya que hace que los personajes sean parte del mundo en el que viven, y explica cualquier manía personal, neurosis o habilidades especiales que se tengan.

Dirección: Bronx

Arquetipo: detective privado

Profesión: (detective)

Nivel de vida: (según arquetipo)

Trabaja para: él mismo

Edad: 39 (nació el 13 de febrero de 1953)

Estatura: 183 cm

Peso: 80 kg



El Grupo

Los personajes jugadores forman un grupo que vivirá unido las aventuras. Si los personajes son muy dispares pueden ser difícil integrarlos en el mismo grupo. No es imprescindible que los miembros de un grupo se quieran y se apoyen mutuamente en todo momento, pero deben tener intereses comunes lo bastante fuertes como para mantenerles unidos y hacerles trabajar con un objetivo común. Se puede introducir un cierto evento o circunstancia que mantenga unido al grupo.

Si la aventura exige que los personajes investiguen algo por pura curiosidad o porque simplemente se sienten motivados a hacerlo, quizás sean necesarios lazos más sólidos. El Director de Juego puede prever que parte del historial sea común, o que cualquier otra cosa una más a los personajes. Tal vez sean amigos de la infancia, colegas, compañeros de negocios o simplemente amigos. Si los personajes son demasiado diferentes entre sí, tales explicaciones pueden ser poco plausibles e irreales. Es mejor pensar en las relaciones antes de crear los personajes.

Normalmente es una ventaja tener personajes estrechamente relacionados entre sí, como familiares o amigos íntimos. Invierte unos pocos minutos en inventar relaciones plausibles, experiencias comunes, viejas pendencias, amores perdidos, etc. Estas cosas proporcionan un trasfondo para el juego, algo de que hablar que no esté directamente relacionado con la aventura actual. Hacen que los personajes parezcan más personas reales y no meros paquetes de habilidades y aptitudes que de repente saltan de la nada a la existencia.

Cabello: trigueño

Ojos: grises

Ejemplo:

Picasso es [illegible] de Harry. Es un alma inocente, un ingenuo desilusionado con naciones vidas sobre su conciencia. Ha vivido casi toda su vida en los Estados Unidos. Estuvo casado, pero su matrimonio fracasó y ahora está divorciado. Su familia es polaca y muchos de sus parientes murieron durante la guerra. Sobre ella pesa una maldición, e intenta tener sólo el contacto imprescindible con la misma.

Empiezas a escribir en la hoja de persona-

en la hoja de personaje las partes que ya conoces del historial de Harry.

13 de febrero de 1952, Hospital General de Pleasant Grove
Nace Harry.

15 de julio de 1955, Hospital General de Pleasant Grove
Nacen sus hermanas gemelas Judith y Louise.

19 de abril de 1961, Hospital General de Pleasant Grove
Nace su hermano Simon.

21 de agosto de 1961
Se le envía a un colegio interno en Nueva York.

17 de abril de 1965
Simon muere en accidente.

1969, Nueva York
Ingresa en la academia militar.

1970, Nueva York
Abandona la academia y se alista en la Legión Extranjera.

1970-74, Chad
Asciende a teniente.

1974, Nueva York
Vuelve a los Estados Unidos y empieza a trabajar de policía.

Es suficiente para empezar. Puedes completar el resto cuando lo describas. Anotas algunas cosas sobre su familia y su personalidad. Luego podrás escribirlo mejor.

Familia: Su padre es Richard, coronel retirado, y su madre Susan. Ambos viven en Pleasant Grove. Sus hermanas Judith (modista en pieles) y Louise (productora de TV) viven ambas en Salt Lake City. No tiene familia propia.

Personalidad: Suspicaz y cínico. Evita el contacto íntimo y rara vez muestra sus sentimientos.

La Tabla de Consulta Rápida

Para crear un personaje, usa la TCR. Escoge primero un arquetipo que se ajuste a tu papel. Inventa un boceto de historial. Piensa en las experiencias del pasado que hayan podido influir en tus habilidades, secretos, amigos y enemigos. Entonces el historial se fundirá con la historia de tu personaje, que irás escribiendo continuamente.

Luego calculas las ocho aptitudes básicas, cuatro físicas y cuatro mentales.

Las aptitudes físicas son: Fuerza, Agilidad, Constitu-ción y Belleza. Éstas también determinan ciertas aptitudes físicas secundarias. Las aptitudes mentales que constituyen la personalidad del PJ son: Ego, Percepción, Carisma y Educación. No hay aptitudes mentales secundarias.

Después, se completa la personalidad con una serie de ventajas y desventajas. Se trata de fobias, neurosis, habilidades psíquicas, etc. Las ventajas y las desventajas controlan tu equilibrio mental, el cual determina lo bien que te enfrentas a los desastres y a los sucesos impactantes. Muchas ventajas ayudan a soportar terribles pruebas mentales. Las desventajas te hacen vulnerable.

Si tienes un desequilibrio mental negativo, probablemente sea porque guardas algún secreto inconfesable, algo que te sucedió y que quizás explique por qué has llegado a ser como eres. Elige un suceso inconfesable que cuadre con tu arquetipo e historial.

También tienes que elegir una profesión y algunas habilidades para ver a qué se dedica el personaje y que clase de conocimientos posee. En este libro se describen algunas habilidades, aunque se pueden inventar otras fácilmente. Por ejemplo, un director de arte puede tener la habilidad «diseño gráfico». Ésta no se incluye en nuestra lista, pero la puedes hacer tu mismo.

En circunstancias especiales, puede ocurrir que el Director de juego le permita a uno de los jugadores interpretar un personaje no humano, como una Bestia Negra o un Hijo de la Noche, con aptitudes especiales íntimamente ligadas al reino del terror tenebroso. Esto es opcional, y no debe emplearse si estropea la aventura o la atmósfera que el Director desea en su campaña. Las reglas para estos PJ se hallan en el capítulo «Más allá de lo humano».

Finalmente, decide cuanto dinero y propiedades posee tu personaje.

Algunas cosas no vienen determinadas por las reglas. El nombre, edad, dirección, cabello, color de ojos, peso, estatura y nacionalidad del personaje, se eligen libremente (dentro de lo que es posible en los seres humanos). Apunta estas cosas en la hoja de personaje. También hay un espacio para dibujar al personaje. Si dibujas bien, éste es el mejor modo de describir su aspecto.

Tabla de Consulta Rápida

A. DATOS PERSONALES
Se anotan nombre, dirección, estatura, color del cabello, color de los ojos, edad, fecha de nacimiento y cualquier otro rasgo distintivo.

B. ARQUETIPO
Elige el arquetipo que corresponda al papel que deseas interpretar. O crea un nuevo arquetipo. Escoge el arquetipo que cuadre con las ventajas, desventajas, secretos, profesión y habilidades que deseas.

C. HISTORIAL
Considera brevemente la historia previa del PJ que vas a interpretar. Más adelante la elaborarás en profundidad.

D. APTITUDES
1. Tienes cien puntos de aptitud a distribuir entre las ocho aptitudes. 2. Calcula las aptitudes físicas secundarias (Carga máxima, Movimiento, Número de acciones, Bono de iniciativa, Bono al daño, Capacidad de daño y Resistencia), basadas en las cuatro aptitudes físicas.

E. SECRETOS INCONFESABLES
Hechos desagradables en el pasado del personaje que afectan a su personalidad. Todos los personajes con un desequilibrio mental negativo tienen algún secreto inconfesable; los demás pueden elegir tenerlo o no tenerlo.

F. VENTAJAS Y DESVENTAJAS
1. Elige ventajas y desventajas y calcula su valor en puntos. 2. Apunta en los datos del historial cómo llegó el personaje a tener esas ventajas y desventajas.

G. EQUILIBRIO MENTAL
Resta el total de puntos de desventajas al total de puntos de ventajas para obtener el valor del equilibrio mental.

H. HABILIDADES
1. Anota las puntuaciones iniciales de las aptitudes.
2. Distribuye 150 puntos entre las habilidades seleccionadas. Añade o resta puntos dependiendo de las ventajas y desventajas. 23. Apunta entre los datos del historial dónde y cómo adquirió el personaje sus habilidades.

I. NIVEL DE VIDA
El arquetipo determina el nivel de vida del personaje.

J. DINERO Y EQUIPO
Calcula las propiedades y ahorros según el nivel de vida.

K. PUNTOS DE HEROE Y EXPERIENCIA
1. Todos los personajes empiezan a jugar con 10 puntos de héroe.

Creación de PJs simplificados

Si quieres empezar rápido, puedes usar las reglas siguientes para simplificar las cosas. Crear personajes de esta manera cuesta menos que con el método normal, siendo la contrapartida que no vas a saber tanto acerca de los mismos. Estas reglas son también para crear personajes no jugadores (PNJs), o por si piensas que estaría bien introducir cierto grado de aleatoriedad. No hay nada que te impida darle un historial completo a un personaje simplificado.

En las reglas de descripción de PJs, también se dan las opciones para la creación de personajes simplificados.

A. EL ARQUETIPO
Los personajes simplificados se construyen enteramente según los arquetipos. Elige un arquetipo. El personaje lo seguirá muy de cerca.

B. DATOS PERSONALES
Decide un nombre, dirección, estatura, peso, color de cabello y ojos, edad, fecha de nacimiento y cualquier otro rasgo distintivo. Escríbelos.

C. APTITUDES
Determina aleatoriamente las aptitudes tirando 2d10 por cada aptitud. Esto dará una puntuación entre 2 y 20. La media será ligeramente inferior a la de un PJ habitual, pero si tienes suerte puedes conseguir puntuaciones mucho más altas de lo que sería posible con el otro sistema. Reparte libremente entre las aptitudes los números obtenidos (o, si lo prefieres, ponlos en el orden en que salieron).

D. APTITUDES SECUNDARIAS
Capacidad de carga, Movimiento, Número de acciones, Bono de iniciativa, Capacidad de daño, Bono al daño, y Resistencia se calculan del modo habitual, a partir de Agilidad, Fuerza y Constitución.

E. SECRETO INCONFESABLE
Si lo deseas, elige un secreto inconfesable que explique tus desventajas. Toma uno de los que se citan en el arquetipo.

F. VENTAJAS Y DESVENTAJAS
Tira 1d5. Este es tu número de desventajas. Elígelas entre las que se citan en el arquetipo. Tira 1d5 para obtener el número de ventajas y elígelas de la misma manera. Los puntos de ventajas y desventajas sólo se emplean para calcular tu equilibrio mental. No pagas nada por las ventajas ni obtienes puntos por las desventajas.

G. EQUILIBRIO MENTAL
Calcula tu equilibrio mental. Los puntos de desventajas se restan a los puntos de ventajas, obteniéndose el equilibrio o desequilibrio mental.

H. ELIGE PROFESION Y APUNTA TU NIVEL DE VIDA
Tu nivel de vida es el de en medio de las tres posibilidades que se citan para tu arquetipo.

I. HABILIDADES
Tienes dos habilidades con una puntuación de 18, dos de 15, y ocho con una puntuación de 10. Elige las habilidades según el arquetipo y anótalas con sus puntuaciones. Tus aptitudes no limitarán la puntuación de tus habilidades, como harían normalmente. Si el arquetipo no tiene suficientes habilidades, elige algunas más de la lista general. También puedes cambiar algunas habilidades del arquetipo si no se ajustan a tu idea de la persona. Un arte marcial con grado de estudiante cuenta como una habilidad de 18 puntos. Con grado de instructor, cuenta como dos habilidades, una de 18 y otra de 15. Con grado de maestro, cuenta como tres habilidades de 18, 15 y 15.

J. DINERO Y EQUIPO
Calcula las propiedades y ahorros según tu nivel de vida. Determina qué equipo tienes.

K. PUNTOS DE HEROE Y EXPERIENCIA
Tu personaje empieza a jugar con 10 puntos de héroe.



CAPITULO 4

Harry se puso su gastado abrigo, manchado de polvo y aceite. Hacía mucho viento en el embarcadero y los dos hombres se acurrucaban el uno junto al otro para protegerse del frío. Andrews intentó dar la impresión estar cómodo en camiseta. Llevaba la pesada guerrera enrollada bajo el brazo, ocultando como quien no quiere la cosa un portafolios.

Su contacto estaba de pie al otro lado del embarcadero, fumando un cigarrillo tras otro. Al fondo, tres jóvenes con gafas de sol permanecían al acecho. Harry y Andrews los estudiaron mientras se acercaban al final del embarcadero.

Cuando el hombre descubrió a los visitantes, tiró su último cigarrillo y se volvió hacia ellos.

—¿Los tenéis? —La pregunta resonó en el puerto vacío.

Andrews dio un paso más hacia el hombre. Harry se encogió de hombros como disculpándose.

LOS ARQUETIPOS

—No los hemos traído, por supuesto, pero los tenemos. ¿Por quién nos tomas, por aficionados?

Obviamente, la pregunta no satisfizo al hombre. Su cara se puso blanca.

—Estúpidos. Os dije que los trajerais con vosotros. ¿Dónde están?

—Podemos acordar un intercambio, si tienes la información —respondió Shephard. El hombre se registró nerviosamente los bolsillos y sacó un paquete de cigarrillos medio vacío. Con movimientos ensayados sacó un cigarrillo y lo encendió. Sus ojos rebuscaron en el puerto detrás de Shephard y Andrews. Luego se volvió hacia la parte sur del muelle.

—Ya es demasiado tarde. Tendréis que arreglároslas por vuestra cuenta —contestó cuidadosamente en un ronco susurro. Sus guardaespaldas sacaron gruesas automáticas negras y las apuntaron hacia Andrews y Shephard.

Entonces el hombre se dio la vuelta y rápidamente llegó hasta el borde del embarcadero. Bajó apresuradamente por la escala de acero, y Shephard pudo adivinar la forma de una lancha que esperaba en el agua. Andrews no quitó los ojos de las tres pistolas que le apuntaban.

De repente, Harry sintió que el viento se detenía y la lluvia cesaba. Andrews empezó a respirar pesadamente, como lo había hecho la primera vez que le salvó la vida a Harry. Entonces oyó una voz tensa y expectante.

—Tres detrás nuestro, expertos en combate cuerpo a cuerpo, con armas ligeras.

Shephard volvió la cabeza sorprendido, pero Andrews permanecía solo, a la luz de la farola que había encima suyo. De pronto descubrió a las tres... criaturas. Les goteaba sangre de la cara y sus largos abrigos estaban cubiertos de manchas oscuras. Un aura de terror y perversión emanaba de los tres nefaritas.

Shephard se amilanó al llegar a sus oídos el repentino rugido del motor de la lancha. Cuando el sonido del motor hubo desaparecido, el silencio se preñó de voces susurrantes.

—Buscabais el conocimiento, deseabais lo prohibido. Ahora se dará respuesta a vuestras preguntas. Probaréis el acíbar del fruto de la sabiduría. La muerte... es sólo el principio.



Personajes

Interpretar un papel es difícil. La gente común de la calle son los papeles más difíciles de todos. Las caricaturas y los estereotipos son mucho más fáciles. Es más fácil interpretar a un detective privado alcohólico que retratar a un obrero industrial corriente.

Eso no significa que el detective privado tenga que convertirse necesariamente en un conjunto de tópicos. Tiene una personalidad propia, pero se trata de un "personaje convencional" bien conocido por la ficción, y no tienes que saber más para meterte en él. A estos roles les vamos a llamar Arquetipos.

Probablemente los jugadores sepan muy bien como responder a un arquetipo. Un anarquista sabe con precisión qué actitud va a adoptar cuando se encuentre con la policía. Puede que el anarquista modifique su reacción más adelante, si algo le hace comprender que hay una persona detrás de la porra. En cualquier caso, los arquetipos facilitan la interpretación del papel al principio del juego. Amoldar los personajes a personalidades reales no ocupa tanto tiempo como lo haría empezar desde cero.

La partida parecerá más realista, como una película o un libro, si los personajes salen del mismo mundo. Detectives privados, policías y mujeres fatales pertenecen todos al mismo mundo anticuado de los bajos fondos. Pandilleros, samuráis urbanos y hombres de negocios se ajustan a un entorno ciudadano más moderno.

Los arquetipos hacen de guías para las ventajas y desventajas, profesiones y habilidades del personaje. La descripción de cada arquetipo aporta sugerencias para todas estas cuestiones. No lo elijas todo. Toma unos pocos que vayan bien con el historial del personaje. No hay reglas para distribuir los puntos de aptitud, pero piensa en el arquetipo cuando lo hagas. Una mujer fatal con cinco puntos de belleza y carisma es una contradicción en sus términos.

Nada te impide escoger ventajas y desventajas distintas de las sugeridas. Lo más importante es que el personaje se mantenga en los parámetros del arquetipo en cuanto a modo de vida y personalidad.

Puedes crear tus propios arquetipos. Ofrecemos varios que van bien con el lúgubre mundo de una gran ciudad. Pero hay muchos otros posibles, en especial si decides jugar en un entorno distinto. Es fácil hallar modelos de roles en libros y películas.

También puedes describir a tu personaje sin usar un arquetipo. Si ya tienes una idea sobre él, puede funcionar tan bien como las ideas que hemos proporcionado. En tal caso, sáltate este capítulo y prosigue con las aptitudes.

Creación de personajes simplificados

El arquetipo determina a un personaje simplificado. Sólo tienes que suscribirlo al completo. El número de ventajas y desventajas viene determinado por el lanzamiento de un 1d5 para cada categoría, para elegir después entre las relacionadas en el arquetipo. Puedes escoger un secreto inconfesable, pero no es obligatorio. Anota la profesión como habitualmente, y tu nivel de vida será el de en medio de los del arquetipo seleccionado. La puntuación de las habilidades no se determina mediante puntos. En su lugar, eliges dos habilidades a 18 puntos, dos a 15, y ocho a 10. Elige primero las relacionadas en el arquetipo. Las artes marciales cuestan una habilidad de 18 puntos para los estudiantes, una de 18 y otra de 15 para los instructores, y una de 18 y dos de 15 para los maestros.

Arquetipos

Abajo se presenta una relación de los arquetipos. Cada arquetipo contiene la siguiente información:

DESCRIPCIÓN: En primer lugar, proporcionamos una descripción general del estilo de vida y las actividades típicas del personaje. No hay necesidad de seguirla al pie de la letra, pero es mejor permanecer dentro de los parámetros del arquetipo.

Ejemplo:

Harry es un detective. Elige ventajas, desventajas, secretos inconfesables y habilidades que se ajustan a las ideas que tienes sobre el. Escribe cuales te gustaría elegir. Luego decidirás exactamente cuántas ventajas, desventajas y habilidades te permiten tus puntos. Vuelve al arquetipo una y otra vez mientras estés describiendo al personaje. En este punto, aún no tienes que decidir nada muy detalladamente. Elige un nivel de vida de 6 y apúntalo junto a su profesión, oficial de inteligencia.

Posibles desventajas: Drogadicción, Fobia, Instinto de autodestrucción, Juramento de venganza, Maldición, Pesadillas, Represión.

Posibles ventajas: Amigos influyentes, Código de honor, Resistencia a la tortura, Sentido del cuerpo, Sexto sentido.

PERSONALIDAD: Debajo de "personalidad" sugerimos una aproximación posible al arquetipo. Sin embargo, no dudes en hacer variaciones personales.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS: Las ventajas y desventajas pueden estar ligadas a algún secreto inconfesable, o puede que sean típicas del arquetipo. También puedes elegir las que vayan bien con el entorno de las aventuras.

SECRETOS INCONFESABLES: Hacemos sugerencias para los secretos inconfesables. Cualquiera de estos secretos debe estar imbricado en el historial del personaje. Con frecuencia los secretos inconfesables surgen de eventos que sucedieron a temprana edad, así que no tienen por qué estar ligados al arquetipo

PROFESIÓN: Los arquetipos muestran una serie de profesiones que están en sintonía con el tipo de persona. Es importante que tu trabajo sea congruente con tu modo de vida en general.

NIVEL DE VIDA: El nivel de vida indica cuánto dinero tiene el personaje en relación con los demás. Puedes elegir entre tres distintos niveles. El más bajo no cuesta nada, el de en medio te cuesta 10 puntos de habilidad y el más alto 20 puntos de habilidad. Si el Director de Juego cree que es razonable, puede darle a un personaje el nivel de vida que le parezca más adecuado, incluso si no está indicado en el arquetipo. Los niveles de vida se describen en otra sección.

HABILIDADES: Algunas habilidades están directamente ligadas a una profesión, y otras a un arquetipo. Es posible elegir otras habilidades, pero recuerda que han de ser consistentes con el historial del personaje.



Agente secreto

Trabajas para alguna organización civil o militar de inteligencia. Tu trabajo consiste en infiltrarte y reunir información. Llevas una peligrosa vida de dobles identidades, ejecutas asesinatos y operaciones secretas tan sucias que ningún gobierno las reconocería. Sabes que tus conocimientos pueden llegar a ser tu perdición. Tu organización podría volverse en contra tuya y decidir que prescinde de ti de forma permanente.

PERSONALIDAD: Cínico y desconfiado. No puedes confiar en nadie, salvo en tu familia y amigos más íntimos.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Enemigo mortal, Instinto de autodestrucción, Jugador empedernido, Juramento de venganza, Mentiroso compulsivo, Paranoia, Pesadillas, Racionalista, Represión (crímenes horribles).

VENTAJAS: Amigos influyentes, Caballerosidad, Código de honor, Flexibilidad cultural, Sentido del cuerpo, Sexto sentido, Soportar hambre / sed / frío / calor / tortura, Suerte.

SECRETO INCONFESABLE: Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Víctima de crimen.

PROFESION: Oficial de inteligencia, oficial de operaciones especiales.

NIVEL DE VIDA: 6-8

HABILIDADES: Acechar, Alemán, Allanamiento, Árabe, Armas arrojadizas, Armas automáticas, Artes marciales: instrucción de comandos, Buscar, Cabalgar, Combate nocturno, Conducir coche, Criminología, Criptografía, Demoliciones, Detener, Disfrazarse, Documentación, Esconderse, Espionaje electrónico, Esquivar, Falsificación, Francés, Hombre de mundo, Informática, Interrogar, Juegos de azar, Nadar, Navegación, Paracaidismo, Pilotar, Pistola, Puñal, Radiocomunicaciones, Red de contactos: servicios de inteligencia, Ruso, Saber caer, Sigilo, Submarinismo, Trepar.

Artista

Eres pintor, escultor, escritor, poeta o artista liberal de cualquier otra clase. Probablemente vivas en un apartamento reformado de la ciudad antigua. Pasas parte de tu vida en ese estudio helado que compartes con otros tres artistas, y el resto en un bar donde profundizas en las grandes cuestiones de la vida junto a tus colegas.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Esquizofrenia, Fanatismo, Maldición, Manía, Maniacodepresivo, Obsesión, Pesadillas, Quisquilloso, Represión.

VENTAJAS: Empatía, Intuición, Sensibilidad expandida, Soportar el hambre / sed / frío / calor, Talento artístico.

SECRETO INCONFESABLE: Cualquier secreto puede haber hecho que el PJ se meta a artista. Quizás su arte sea un intento inconsciente de exorcizar el secreto.



PROFESIÓN: Artista, escritor, músico.

NIVEL DE VIDA: 3-5

HABILIDADES: Actuar, Artesanía, Baile, Cantar, Fotografía, Hombre de mundo, Pintura / dibujo / escultura, Redacción, Red de contactos: artistas / mundillo cultural, Retórica, Tocar instrumento.

Científico loco

Estás a la cabeza de la ciencia, eres uno de los científicos del futuro. Tus colegas están empantanados en paradigmas obsoletos y no llegan a ninguna parte. Pero tú exploras con audacia nuevos caminos de la investigación científica. Por desgracia, la comunidad científica rechaza la mayor parte de tus conclusiones calificándolas de bobadas sin fundamento. Pero tú sigues luchando seriamente para demostrar que tus teorías son válidas.

PERSONALIDAD: Interesado hasta el fanatismo en tu propia área de investigación. Todo lo demás es secundario.

DESVENTAJAS: Buscado, Drogadicción, Egoísta, Enemigo mortal, Fanatismo, Instinto de autodestrucción, Intolerancia, Mala fama, Paranoia, Quisquilloso, Racionalista, Represión.

VENTAJAS: Amigos influyentes, Intuición, Sensibilidad expandida, Suerte, Talento matemático.

SECRETO INCONFESABLE: Conocimiento prohibido, Demencia, Experiencia sobrenatural, Responsable de experimentos médicos, Víctima de experimentos médicos.

PROFESIÓN: Científico (profesor, médico, ingeniero, psicólogo, etc.)

NIVEL DE VIDA: 5-7

HABILIDADES: Ciencias naturales: cualquier especialidad, Documentación, Electrónica, Humanidades: psicología, Informática, Medicina: cualquier especialidad, Química, Red de contactos: científicos, Venenos y drogas.

Detective privado

Eres uno de esos pocos detectives privados que siempre parecen tropezar con los casos más complicados y difíciles. Seguro que tienes tu parte de seguir a maridos infieles hasta moteles baratos, pero también te ves envuelto en trágicas rencillas familiares, asesinatos grotescos y tratos de droga a gran escala. No todos los detectives privados trabajan para particulares: también puedes estar contratado por la policía o por una gran corporación. En cualquier caso, vives en tu oficina y sólo te relacionas con otros colegas, gangsters, prostitutas y camareros.

PERSONALIDAD: El estar viendo constantemente la peor cara de la humanidad ha hecho de ti un hombre amargado y desilusionado. No existe la bondad, tan sólo el interés propio, la crueldad, la brutalidad y la avaricia. Nada tiene sentido. Tu mejor amigo se llama Jack Daniels.

DESVENTAJAS: Avaricia, Depresión, Drogadicción, Egoísta, Enemigo mortal, Instinto de autodestrucción, Jugador empedernido, Juramento de venganza, Mala fama, Maldición, Mentiroso compulsivo, Paranoia, Racionalista, Represión.

VENTAJAS: Amigos influyentes, Caballerosidad, Código de honor, Empatía, Flexibilidad cultural, Sexto sentido, Soportar hambre / sed / frío / calor / dolor / tortura, Suerte.

SECRETO INCONFESABLE: Secreto de familia, Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Víctima de crimen.

PROFESIÓN: Detective privado, consultor de seguridad.

NIVEL DE VIDA: 5-7

HABILIDADES: Acechar, Armas automáticas, Artes marciales: instrucción de comandos / karate / jiu-jitsu, Combate nocturno, Conducir coche, Criminología, Disfrazarse, Documentación, Electrónica, Esconderse, Fotografía, Hombre de mundo, Interrogar, Pistola, Puñal, Retórica, Sigilo, Sistemas de seguridad.





Ejecutivo

Al salir del instituto o la universidad, empezaste en un trabajo en prácticas. Por aquél entonces, toda tu vida se centraba en ascender, alcanzar mejores departamentos, lograr que te eligiesen para un trabajo en el extranjero y llegar a ser un ejecutivo. Has puesto toda tu vida en la compañía. Es ahí donde conociste a tu novia. Es el lugar donde están tus amigos. Todo lo que sabes de utilidad lo adquiriste a través del programa de formación interna de la compañía. Tu lealtad es incuestionable.

Una variación es la del ejecutivo que abandonó la compañía o fue despedido tras una lucha interna por el poder. Está desilusionado y ha perdido el firme suelo que pisaba.

PERSONALIDAD: Eres un ejecutivo de carrera. Tu autoestima depende en extremo de la estima en que te tengan los demás, y esta depende por completo de tu posición, salario y funciones en la compañía. Un ejecutivo del cual se haya prescindido, pierde toda su autoestima y se ve consumido por un odio ciego hacia sus antiguos jefes.

DESVENTAJAS: Avaricia, Depresión, Drogadicción, Egoísta, Enemigo mortal, Fobia, Intolerancia, Jugador empedernido, Mentiroso compulsivo, Obsesión, Racionalista, Represión.

VENTAJAS: Amigos influyentes, Buena fama, Don de lenguas, Intuición, Suerte.

SECRETO INCONFESABLE: Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Responsable de experimentos médicos, Víctima de crimen.

PROFESIÓN: Hombre de negocios, delincuente, economista, ingeniero, abogado, consultor, cualquier clase de profesional bien pagado.

NIVEL DE VIDA: 6-8

HABILIDADES: Alemán, Contabilidad, Derecho, Documentación, Diplomacia, Economía, Etiqueta, Falsificación, Francés, Hombre de mundo, Informática, Pistola, Red de contactos: mundo de los negocios / compañía, Retórica, Tasar.

Estudiante

Eres estudiante universitario o de instituto. Siempre te falta dinero para pagar todas las fiestas a las que quieres ir, y para la habitación que tienes alquilada (no quedan plazas en el campus). Así que los trabajos nocturnos te quitan mucho tiempo de estudiar. De todos modos, disfrutas de esta vida y no tienes prisa por acabar tus exámenes. La vida de un profesional adulto que trabaja de 9 a 5 tiene que ser increíblemente aburrida.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Mentiroso compulsivo, Manía, Paranoia, Racionalista, Represión.

VENTAJAS: Don de lenguas, Flexibilidad cultural, Talento matemático.

SECRETO INCONFESABLE: Conocimiento prohibido, Responsable de experimentos médicos, Secreto de familia, Víctima de experimentos médicos.

PROFESIÓN: Estudiante.

NIVEL DE VIDA: 2-4

HABILIDADES: Deporte, Documentación, Francés, Hombre de mundo, Informática, Redacción, Red de contactos: estudiantes y científicos, Retórica, Seducción, algunas Habilidades académicas.

Intermediario

Tienes los contactos. Da igual lo que la gente quiera; en un mes puedes traer de Italia un Lamborghini último modelo con todo el papeleo hecho. ¿Habitación o apartamento en la ciudad? No hay problema, siempre has tenido al menos diez a tu disposición. Puedes entrar en todos los locales, te invitan a las fiestas importantes y tienes números de teléfono que no están en la guía pero que te comunican directamente con la persona adecuada. Tienes contactos tanto entre los criminales como entre los principales políticos y hombres de negocios.

PERSONALIDAD: Encantador, algo frívolo y muy locuaz. Rara vez te preocupas de ti mismo, estás más interesado en lo que los demás pueden pensar de ti.

DESVENTAJAS: Avaricia, Drogadicción, Egoísta, Enemigo mortal, Instinto de autodestrucción, Jugador empedernido, Juramento de venganza, Mala fama, Mentiroso compulsivo, Quisquilloso, Racionalista.

VENTAJAS: Amigos influyentes, Empatía, Flexibilidad cultural, Intuición, Sexto sentido, Suerte.

SECRETO INCONFESABLE: Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Secreto de familia, Víctima de crimen.

PROFESIÓN: Hombre para todo, consultor, pequeño empresario.

NIVEL DE VIDA: 5-7



HABILIDADES: Alemán, Artes marciales: karate, Buscar, Conducir coche, Diplomacia, Documentación, Falsificación, Francés, Hombre de mundo, Informática, Italiano, Juegos de azar, Puñal, Pistola, Red de contactos: por lo menos tres distintas, Retórica, Sigilo, Tasar.

Mujer fatal

Eres hermosa, seductora y mortal. Te gustan el dinero y el poder, y los persigues con todos los medios a tu alcance. Tu infancia fue infernal, en uno de los peores barrios o como una pequeña ratoncita reprimida en una familia conservadora. Ahora has roto con todas las reglas y tienes lo que deseas. Los demás siempre te han tratado mal y han intentado controlar cada detalle de tu vida. Ahora has encontrado la forma de hacérselo pagar. En un mundo donde los hombres hacen las leyes, te has hecho una experta en el uso de tus encantos femeninos para poder controlarlos.Con el creciente número de mujeres en puestos importantes, también existe una posible variante masculina: el cazador de fortunas.

PERSONALIDAD: Arrogante y seductora. Implacable cuando alguien se cruza en tu camino. No confías en nadie y te cuidas mucho de interesarte sentimentalmente por ninguna persona.

DESVENTAJAS: Avaricia, Depresión, Drogadicción, Egoísta, Enemigo mortal, Instinto de autodestrucción, Jugador empedernido, Juramento de venganza, Mala fama, Manía, Mentiroso compulsivo, Neurosis sexual, Quisquilloso, Represión.

VENTAJAS: Amigos influyentes, Don de lenguas, Empatía, Intuición, Sentido del cuerpo, Simpático a los animales, Talento artístico.

SECRETO INCONFESABLE: Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Demencia, Secreto de familia, Víctima de crimen.

PROFESIÓN: Artista, delincuente, periodista, detective privado, rentista.

NIVEL DE VIDA: 6-8

HABILIDADES: Actuar, Artes marciales: jiu-jitsu / karate, Baile, Conducir coche, Diplomacia, Disfrazarse, Documentación, Etiqueta, Francés, Hombre de mundo, Interrogar, Juegos de azar, Pistola, Puñal, Red de contactos: *jet set*, Retórica, Tasar, Venenos y drogas.

Músico rock

La música es tu vida. Habla con el Director de Juego para decidir cuan exitosa ha sido tu carrera. Quizás hayas hecho uno o dos discos y toques, sobre todo en los locales de tu ciudad. Aunque puede que tus discos estén en lo alto de las listas y hagas giras por todo el mundo. La vida de un músico es intensa y agotadora. Puede que te hayas drogado un par de veces para olvidar, que hayas tenido 35 fracasos sentimentales, y que hayas intentado suicidarte al menos en una ocasión.

PERSONALIDAD: Te cuesta mantenerte separado de tu imagen. No te gusta dejar que los demás se te acerquen porque siempre sospechas que lo que quieren es hacerse famosos a tu costa.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Instinto de autodestrucción, Mala fama, Maldición,

Manía, Neurosis sexual, Obsesión, Pesadillas, Quisquilloso.

VENTAJAS: Amigos influyentes, Empatía, Sensibilidad expandida, Suerte, Talento artístico.

SECRETO INCONFESABLE: Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Demencia, Maldición, Pacto con los poderes de la oscuridad, Víctima de crimen.



PROFESIÓN: Músico.

NIVEL DE VIDA: 6-8

HABILIDADES: Acrobacia, Actuar, Baile, Cantar, Escribir música, Hombre de mundo, Juegos de azar, Marketing, Poesía, Seducción, Tocar instrumento, Venenos y drogas.

Nómada

En tu temprana adolescencia te pusiste al margen de la sociedad. Fracasaste por completo en la escuela. Los únicos trabajos que encontrabas eran temporales y mal pagados. La policía te incordiaba sin motivo, o al menos sin un buen motivo. Empezaste a vagar de ciudad en ciudad. Parecía que no pudieras estar en un mismo sitio más de una o dos semanas antes de fastidiarla y tener que irte. Vives de pequeños robos y trabajos temporales. Los amigos que pudieras haber tenido hace tiempo que los perdiste. Quizás hayas encontrado compañía entre otros nómadas, o junto a anarquistas que ocupan viviendas abandonadas. O puede que prefieras dormir solo, en una caja de cartón debajo de un puente.

PERSONALIDAD: No necesitas al resto de la humanidad. Allá ellos con su sociedad mezquina e intolerante. Puedes vivir sin ella. Se está mejor entre los marginados y los vagabundos. Ellos al menos no se engañan en cuanto a la futilidad de la vida y nunca te han obligado a hacer lo que no quieres.

DESVENTAJAS: Buscado, Depresión, Drogadicción, Egoísta, Enemigo mortal, Esquizofrenia, Instinto de autodestrucción, Jugador empedernido, Juramento de venganza, Mala fama, Mala suerte, Maldición, Neurosis sexual, Paranoia, Perseguido, Quisquilloso, Represión.

VENTAJAS: Flexibilidad cultural, Sensibilidad expandida, Sentido del cuerpo, Sexto sentido, Soportar frío / calor / hambre / sed / dolor / tortura, Talento artístico.

SECRETO INCONFESABLE: Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Demencia, Maldición, Secreto de familia, Víctima de crimen, Víctima de experimentos médicos.

PROFESIÓN: Parado, delincuente, trabajador no especializado.

NIVEL DE VIDA: 1-3

HABILIDADES: Acechar, Allanamiento, Armas arrojadizas, Armas automáticas, Artes marciales: cualquiera, Cantar, Combate nocturno, Conducir coche/moto, Disfrazarse, Esconderse, Esquivar, Fusil, Hombre de mundo, Juegos de azar, Látigos y cadenas, Mecánica de motores, Pistola, Puñal, Red de contactos: nómadas, Saber caer, Seducción, Sigilo, Supervivencia, Tocar guitarra /armónica, Trepar, Venenos y drogas

Pandillero

Naciste en los barrios bajos de la ciudad o en algún suburbio degradado. Como erais ocho chicos en un piso de dos habitaciones, pronto te mudaste a la calle. Probablemente eres negro o inmigrante pakistaní de segunda generación. Tu padre es alguien de quien sólo has oído hablar, pero al que nunca has visto. Tu mamá trabaja doce horas al día para dar de comer a sus hijos. Sueña con que algún día acabéis los estudios. Puede que tu hermana mayor tenga alguna posibilidad de conseguirlo. El resto os habéis salido del sistema, y ya tenías cosa de un centenar de delitos menores en vuestra ficha policial antes de haber cumplido los catorce.

PERSONALIDAD: Estás orgulloso de ser quien eres. Lo más importante en tu vida es pertenecer a la pandilla. A los demás no les importas una mierda, así que ¿para qué vas a hacerles caso?

DESVENTAJAS: Mala fama, Instinto de autodestrucción, Enemigo mortal, Juramento de venganza, Fanatismo, Represión, Intolerancia, Buscado, Quisquilloso, Mentiroso compulsivo, Manía, Drogadicción, Egoísta.



VENTAJAS: Talento artístico, Código de honor, Sentido del cuerpo, Flexibilidad cultural, Sexto sentido.

SECRETO INCONFESABLE: Culpable de crimen, Secreto de familia, Víctima de crimen, Víctima de experimentos médicos.

PROFESIÓN: parado, delincuente, trabajador no especializado.

NIVEL DE VIDA: 2-4

HABILIDADES: Allanamiento, Armas contundentes, Artes marciales: cualquiera, Baile, Conducir coche, Esconderse, Hombre de mundo, Idioma de inmigrante, Pintadas, Pistola, Puñal, Retórica, Sigilo, Tasar, Trepar, Venenos y drogas.

Policía de paisano

Eres un policía de paisano en el departamento de narcóticos o de homicidios. Tú y tu compañero patrulláis en cochè, hacéis redadas en los refugios de drogadictos, peleáis con las bandas callejeras de los barrios bajos y os introducís en las actividades del crimen organizado. Conoces la hez de la ciudad, cada garito, prostíbulo o casa de juego ilegal, a cada camello. Te pasas el día reuniendo valiosas pruebas que luego son inutilizadas por los incompetentes investigadores y fiscales de distrito, o desestimadas por culpa de tecnicismos legales. La mayoría de las veces, el culpable queda en libertad. Esto te sienta muy mal, pero lo único que puedes hacer es salir y seguir haciendo tu trabajo.

PERSONALIDAD: Tienes rígidas opiniones acerca del crimen y su castigo. Los criminales son sabandijas que han de ser exterminadas. Te sientes nostálgico de los valores familiares tradicionales y cuidas de la gente "normal" e inocente que es víctima de los criminales.

DESVENTAJAS: Drogadicción, Enemigo mortal, Fanatismo, Instinto de autodestrucción, Intolerancia, Juramento de venganza, Obsesión, Pesadillas, Quisquilloso, Racionalista, Represión

VENTAJAS: Altruismo, Caballerosidad, Código de honor, Sexto sentido, Soportar hambre / sed / frío / calor / dolor / tortura.

SECRETO INCONFESABLE: Culpable de crimen, Demencia, Secreto de familia, Víctima de crimen.

PROFESIÓN: Inspector de policía.

NIVEL DE VIDA: 4-6

HABILIDADES: Acechar, Allanamiento, Armas automáticas, Artes marciales: cualquiera, Ciencias sociales, Conducir coche, Criminología, Deporte, Documentación, Disfrazarse, Fusil, Interrogar, Pistola, Sigilo.

Samurái urbano

Eres un samurái de las calles, un guerrero moderno que trabaja para sindicatos del crimen o compañías en



la sombra. Diestro en las artes marciales y armado hasta los dientes, eres útil como guardaespaldas, matón o encargado. Te gusta vestir de forma atrevida y tienes buena mano para mantener tu imagen.

PERSONALIDAD: Frío. Eres letal y disfrutas con ello. El mundo es un lugar duro e inhóspito en donde sólo sobreviven quienes son más duros que su entorno. Así son las cosas, y nada más.

DESVENTAJAS: Avaricia, Buscado, Drogadicto, Egoísta, Enemigo mortal, Instinto de autodestrucción, Intolerancia, Juramento de venganza, Mala fama, Mentiroso compulsivo, Quisquilloso.

VENTAJAS: Amigos influyentes, Código de honor, Sentido del cuerpo, Sexto sentido, Soportar hambre / sed / frío / calor / dolor / tortura.

SECRETO INCONFESABLE: Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Víctima de crimen.

PROFESIÓN: Delincuente, guardaespaldas, consultor de seguridad.

NIVEL DE VIDA: 5-7

HABILIDADES: Acechar, Acrobacia, Allanamiento, Armas arrojadizas, Armas automáticas, Armas contundentes, Artes marciales: cualquiera, Buscar, Combate nocturno, Combatir con ambas manos, Conducir coche, Esconderse, Espada, Esquivar, Fusil, Hombre de mundo, Interrogar, Látigos y cadenas, Nadar, Pistola, Primeros auxilios, Puñal, Red de contactos: criminales, Saber caer, Sigilo, Trepar.

Sensacionalista

Eres un periodista de investigación al estilo antiguo. Mediante infiltraciones, disfraces, escuchas ilegales y fuentes secretas, escarbas verdades que ningún periódico se atreve a publicar. Estás especialmente interesado en las conexiones entre los políticos y el mundo de las altas finanzas, los tratos sucios en países extranjeros, la exportación ilegal de armas y cosas así.

PERSONALIDAD: Algo arrogante. Te consideras un campeón de la verdad, y no te importa hacer notar que te crees moralmente superior a la mayoría de los periodistas.

DESVENTAJAS: Buscado, Depresión, Drogadicción, Egoísta, Enemigo mortal, Fanatismo, Juramento de venganza, Mala fama, Manía, Quisquilloso, Racionalista.

VENTAJAS: Amigos influyentes, Código de honor, Flexibilidad cultural, Intuición, Sexto sentido, Sinceridad, Suerte.

SECRETO INCONFESABLE: Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Víctima de crimen.

PROFESIÓN: Periodista

NIVEL DE VIDA: 5-7

HABILIDADES: Acechar, Allanamiento, Criminología, Disfrazarse, Documentación, Falsificación, Fotografía, Hombre de mundo, Informática, Pistola, Redacción, Retórica, Sigilo.



Vengador

La vida no se ha portado bien contigo. Un desastre te ha golpeado a ti o a los tuyos. Quizá tu familia fue asesinada o te dieron una brutal paliza, o te lo robaron todo, o fuiste embargado y arrojado a la calle... En resumen, sientes algo más que rencor por alguien. El objeto de tu odio puede ser un individuo, un grupo de criminales, la banda, la agencia tributaria, o puede que hasta una corporación. Ellos arruinaron tu vida y lo único que te mantiene en pie es el deseo de arruinar las suyas.

PERSONALIDAD: Estas obsesionado por la venganza. Ella ocupa cada rincón de tu existencia. Siempre estás planeando, obligándote a recordar tu desgracia, acusándote a ti mismo y preguntándote cómo y por qué pudo ocurrir.

DESVENTAJAS: Buscado, Depresión, Desfigurado, Drogadicción, Esquizofrenia, Fanatismo, Instinto de autodestrucción, Juramento de venganza, Mala fama, Mala suerte, Neurosis sexual.

VENTAJAS: Código de honor, Sexto sentido, Soportar el hambre / sed / frío / calor / dolor / tortura.

SECRETO INCONFESABLE: Culpable de crimen, Secreto de familia, Víctima de crimen, Víctima de experimentos médicos.

PROFESIÓN: Según su profesión anterior.

NIVEL DE VIDA: 3-5

HABILIDADES: Acechar, Allanamiento, Armas automáticas, Armas contundentes, Artes marciales: cualquiera, Buscar, Conducir coche/moto, Demoliciones, Disfrazarse, Documentación, Esconderse, Esquivar, Interrogar, Pistola, Puñal, Saber caer, Sigilo, Trepar.

Veterano

Eres un ex soldado y te sientes algo incómodo en la vida de civil. Es difícil vivir sin órdenes claras ni mandos que te digan lo que hay que hacer. Fomenta el desorden. Probablemente hayas luchado en alguna pequeña guerra sucia en África, Indochina o Sudamérica. Quizás estuviste en la Legión Extranjera Francesa, el ejercito de los EE. UU., el Ejército Rojo Soviético o alguna unidad mercenaria.





PERSONALIDAD: Violento y sentimental, tienes una intensa relación de amor-odio con el mundo militar. Más o menos dañado mentalmente por las experiencias de guerra.

DESVENTAJAS: Buscado (por crimen o deserción), Depresión, Drogadicción, Fobia (miedo a los ruidos repentinos en la oscuridad), Instinto de autodestrucción, Mentiroso compulsivo, Obsesión, Paranoia, Quisquilloso, Represión.

VENTAJAS: Pacifismo, Sentido del cuerpo, Sexto sentido, Soportar hambre / sed / frío / calor / dolor / tortura.

SECRETO INCONFESABLE: Culpable de crimen, Secreto de familia, Víctima de crimen.

PROFESIÓN: Parado, trabajador no especializado.

NIVEL DE VIDA: 3-5

HABILIDADES: Armas arrojadizas, Armas automáticas, Armas pesadas, Artes marciales: instrucción de comandos, Conducir coche, Demoliciones, Esconderse, Esquivar, Interrogar, Puñal, Mecánica de motores, Nadar, Paracaidismo, Pilotar, Pistola, Primeros auxilios, Radiocomunicaciones, Sigilo, Supervivencia, Trepar.

CAPITULO 5



El rugido de las gargantas de los condenados se hizo más fuerte.Resonaba en los túneles mientras Rebecca y Heatseeker aceleraban el paso huyendo de sus perseguidores. Súbitamente les cerró el camino una antigua verja de hierro. Barras oxidadas y mucilaginosas caían del techo hasta el agua enlodada. La furiosa horda de muertos vivientes iba consumiendo la distancia entre las dos figuras fugitivas.

—¡Ayúdame! —Heatseeker aferró la verja y empezó a tirar de ella. Las sombras hambrientas de los purgatidas bailaban en las paredes. Ahora Rebecca podía ver sus ojos rojos, en la oscuridad más allá de su propio círculo de luz. Vedó a su mente las imágenes de los monstruos y se volvió hacia las barras de hierro.

LAS APTITUDES

Juntòs tensaron cada músculo de sus cansados cuerpos, y repentinamente las barras cedieron con un crujido yendo a caer hacia atrás, sobre ellos. Dando un poderoso salto, Heatseeker evitó ser atrapado por la pesada verja. Rebecca no tuvo tanta suerte. Le alcanzó en la pierna, abriéndole un largo costurón en el muslo derecho.

—No ha tocado nada importante —murmuró ella. Su cara adquirió un blanco cenicienta—. Sigamos. —Se ató un trozo de tela en la pierna para detener la hemorragia.

El túnel iba estrechándose. Ya no podían andar hombro con hombro. Finalmente se vieron obligados a aplastarse para pasar entre los garfios afilados que salían de las paredes de piedra. Rebecca se retorcía como un gusano para no verse enganchada por los agudos hierros. Heatseeker era más ágil y pasó limpiamente entre los pinchos como si no existieran. Rebecca se quedó mirándole, presa en un aura de fascinación. Apretó los dientes y se obligó a seguir adelante.

Los gritos de los cazadores habían sido reemplazados por gemidos expectantes que llenaban la oscuridad de los angostos túneles.

Frente a Rebecca y Heatseeker podía vislumbrarse una luz. Los rayos se filtraban por un pozo en el techo. Heatseeker se volvió hacia Rebecca.

—Te ayudaré —susurró agarrándola del brazo derecho. Ella se apoyó en el fino brazo de él, y puso un pie sobre sus manos. Usando sus propias manos, intentó desesperadamente encontrar un asidero. Sus torpes manos hallaron de repente una barra de hierro profundamente incrustada en la pared, y se izó con la ayuda de su recién descubierto aliado.

Rebecca se halló en una cornisa, y se giró de inmediato alargando sus brazos hacia Heatseeker. Pero al instante hubo de arrojarse contra la pared detrás suyo al emerger furiosamente una horda de monstruos no-muertos que enterraron al asesino infernal.

Las aptitudes básicas describen tu cuerpo y tu psique. Determinan lo fácil o lo difícil que te resulta aprender las diversas habilidades. Hay cuatro aptitudes físicas: Agilidad, Fuerza, Constitución y Belleza, y cuatro mentales: Ego, Carisma, Percepción y Educación.

Puntuación de la aptitud

La puntuación de la aptitud es un número normalmente entre uno y veinte. Una puntuación alta significa que la aptitud está bien desarrollada. Si tu puntuación de Fuerza es uno, eres tan débil que te pones de pie con dificultad. Con una puntuación de Fuerza de veinte eres excepcionalmente fuerte, incluso para un atleta.

La puntuación de la aptitud determina la facilidad con la que aprendes diversas habilidades. Si tu Agilidad es 15, no tendrás problemas para aprender Acrobacia. Una persona con una puntuación de 5 en Agilidad, necesitaría mucho más trabajo para alcanzar un grado de habilidad semejante al del otro.

Puntos de aptitud

Los puntos de aptitud se emplean para determinar las puntuaciones de las aptitudes. Tienes 100 puntos de aptitud para distribuir entre las ocho aptitudes. Cada punto que se ponga en una aptitud aumentará en uno la puntuación de dicha aptitud. Los puntos de aptitud no pueden emplearse para otros fines más que para determinar las puntuaciones de las aptitudes.

Debes tener al menos una puntuación de uno en cada aptitud. Puedes elegir darle a tu personaje puntuaciones de más de 18, pero cada paso por encima de 18 cuesta tres puntos. Por ejemplo, tener una puntuación de 20 cuesta un total de 24 puntos de aptitud ($18 + 2\times3$).

También es posible aumentar tus aptitudes más adelante, a resultas de la experiencia y la instrucción. Todas las puntuaciones, excepto la Belleza, pueden aumentarse de este modo. La Belleza sólo puede aumentarse mediante cirugía plástica o con un cuidado corporal extremadamente diligente. Los sistemas para aumentar las puntuaciones se describen en la sección "Experiencia e instrucción".

PERSONAJES SIMPLIFICADOS

En los personajes simplificados tiras 2d10 por cada aptitud y distribuyes las puntuaciones como mejor te parezca (o, si lo prefieres, en el orden en que las tiraste). La media que da es peor, pero si eres afortunado, puedes obtener algunas puntuaciones realmente buenas. Por lo demás, las reglas sobre aptitudes, p. ej. envejecimiento, se aplican también a los personajes simplificados. Los personajes simplificados no pueden tener puntuaciones de aptitud por encima de 20.

Envejecimiento

Las puntuaciones de las aptitudes cambiarán a medida que los personajes se hagan mayores, o si decides crear alguien viejo desde el principio. Las puntuaciones iniciales se aplican a personajes entre los 15 y los 40 años.

Cuando pases de los cuarenta, tu Agilidad, Fuerza, Constitución y Percepción bajarán dos puntos cada una. Ego, Carisma y Educación subirán un punto. Lo mismo sucede cuando el personaje llega a los 50.

Al llegar a los 60, tu Agilidad, Fuerza, Constitución y Percepción bajarán dos puntos cada una. No sube ninguna aptitud. Lo mismo sucede al alcanzar los 70 y los 80. Si cualquier aptitud baja a cero, el personaje muere de viejo.

Las reglas sobre envejecimiento no son de estricta aplicación. Si el Director de Juego cree que los jugadores que empiecen con PJs viejos van a protestar por las bajas puntuaciones, es perfectamente factible saltarse esta regla. Tan sólo asegúrate de que los personajes muy viejos no tengan puntuaciones físicas increíbles.



La tirada de aptitud

La tirada de aptitud se emplea para determinar si el personaje puede llevar a cabo una acción que dependa de cierta aptitud. Tu Fuerza determina si puedes tirar de una patada una puerta cerrada. Tu Percepción determina si descubres a la mujer del cuchillo que se esconde entre las sombras.

Las tiradas de aptitud sólo se emplean si no hay una habilidad relativa a lo que estás intentando hacer. Si estás buscando activamente mujeres con cuchillos, tu éxito vendrá determinado por tu puntuación en la habilidad de Buscar, no por tu Percepción.

Tira 1d20. Si el resultado es igual o menor que la puntuación de la aptitud del personaje, la acción tuvo éxito. Si el resultado es mayor que la puntuación de la aptitud, la acción fracasó.

Cuando la tirada de aptitud haya determinado que una acción tuvo éxito, calcularás el efecto restando la tirada a la puntuación de la aptitud. El efecto muestra lo bien que se llevó a cabo la acción. Un efecto alto significa que la acción se llevó a cabo como se quería, o incluso mejor. Un efecto bajo significa que apenas lo conseguiste. En la sección "La mecánica del juego" encontrarás una tabla que te ayudará a interpretar los resultados del efecto. Las reglas acerca de tiradas buenas y perfectas, así como las de desastres, también se aplican a las tiradas de aptitud.

Si la acción es particularmente difícil, el Director de Juego puede exigir un efecto mínimo para tener éxito, p. ej., que cualquier efecto menor de 5 sea un fracaso.

Hay algunas situaciones en las cuales el DJ hará él mismo la tirada de aptitud. Por ejemplo, para determinar si un personaje ha descubierto a una persona escondida. Si el Director de Juego le pidiera al jugador que tirara, el jugador comprendería que hay algo que ver, y podría actuar de un modo distinto a causa de un conocimiento del que carece su personaje; esto no es realista. Es mejor que el DJ haga estas tiradas sin decir para qué son.



Aptitudes físicas

Las cuatro primeras aptitudes describen los aspectos físicos del personaje. No hay por qué dividir los puntos igualitariamente entre las aptitudes físicas y las mentales. Tu personaje puede ser grande, fuerte, rápido, guapo y más bien estúpido, o pequeño, débil, torpe y muy inteligente y cultivado. Tienes completa libertad para ubicar tus puntos de aptitud.

Cada una de las aptitudes comprende varios rasgos y talentos que explicamos a continuación. Hallarás entre paréntesis las abreviaturas que utilizaremos en adelante para referirnos a las aptitudes.

Agilidad (AGI)

El carnívoro se desentiende de su desgarrada víctima y endereza las orejas. Una bala se estrella en la pared detrás suyo, pero la bestia ya se ha ido de un salto a las tinieblas.

El ladrón se desliza con cuidado por el conducto del aire. Se retuerce como un gusano para no quedarse atascado en el estrecho pasadizo.

Una ola de calor y oscuridad penetra en la habitación al materializarse el demonio. El hechicero da un involuntario paso atrás y a punto está de tropezar y caer tras las líneas del pentáculo protector. En el último momento recupera el equilibrio y permanece en pie encarándose a la aparición.

La Agilidad determina tu aptitud para moverte y controlar tu cuerpo: tu velocidad, precisión y equilibrio, así como tu habilidad manual. Si tu puntuación de Agilidad es uno, probablemente tengas alguna enfermedad nerviosa que casi te paralice. Una persona con una Agilidad de 20 es capaz de bailar sobre una cuerda floja e introducirse por aberturas realmente estrechas.

CUÁNDO SE TIRA LA AGILIDAD

El carnívoro tira su Agilidad para ver si consigue salir antes de que llegue el siguiente disparo.

El ladrón tira para ver si consigue atravesar el estrecho conducto sin quedarse atascado.

El hechicero tira su Agilidad para conservar el equilibrio y no abrir el pentáculo.

Fuerza (FUE)

Con un rugido, la bestia se lanza contra la verja de hierro. Ésta se abolla y cae. La bestia muestra sus colmillos.

El ladrón se clava a las paredes del pozo y se iza lentamente, alejándose de las amenazadoras aspas del ventilador que zumba abajo.

El nosferatu agarra al hombre por el cuello y lentamente cierra el puño. Suena un crujido cuando se rompen los huesos.

La puntuación de Fuerza determina tu aptitud cuando empleas el poder muscular para conseguir un objetivo. Una puntuación de Fuerza de 20 significa que te has entrenado hasta el límite de tu capacidad.

CUÁNDO SE TIRA LA FUERZA

Cuando la bestia se lanza contra la verja intentando romperla, se necesita una tirada de Fuerza. Cualquier acción difícil que exija más fuerza bruta que técnica o habilidad especiales, se resuelve con una tirada de Fuerza. Por ejemplo, si intentas levantar un enorme canto rodado o trepar por una cuerda con una sola mano.

Constitución (CON)

La bestia es alcanzada por el disparo de una pistola. Se desencaja de dolor, pero sigue peleando.

La víctima del vampiro yace debilitada por la tremenda pérdida de sangre, luchando por sobrevivir.

Ejemplo:

Tienes 100 puntos para distribuir entre las aptitudes de Harry. Va a ser ágil y brillante, aunque no demasiado fuerte ni duro. Tiene una mandíbula cuadrada, y su aspecto no es particularmente atractivo. Acabó el instituto, pero no tiene títulos universitarios. Distribuyes los puntos.

AGILIDAD	18
FUERZA	15
CONSTITUCIÓN	11
BELLEZA	8
EGO	15
CARISMA	12
PERCEPCIÓN	10
EDUCACIÓN	11

Cuando Harry tenga 40 años, su Fuerza, su Constitución y su Percepción bajarán un punto, mientras que su Ego, Carisma y Educación subirán un punto. Esto afectará a tus aptitudes secundarias, aunque no a sus habilidades.

El corredor oye los gruñidos inhumanos tras de sí, y se obliga a seguir corriendo milla tras milla.

Tu Constitución determina tu aptitud para resistir el dolor y la enfermedad, el agotamiento, el hambre y la sed. Una persona con sólo un punto de Constitución vive al borde de la muerte. El más mínimo esfuerzo agota todas sus energías. Una puntuación de Constitución de veinte indica que eres increíblemente duro y que puedes soportar penalidades y heridas terribles sin morir.

CUÁNDO SE TIRA LA CONSTITUCIÓN

Cuando sus perseguidores le pegan un tiro a la bestia, se hace una tirada de Constitución para ver si logra permanecer consciente. El hombre que pierde un montón de sangre tiene que hacer una tirada de Constitución para seguir vivo. El corredor tira para ver si puede seguir corriendo.

Belleza (BEL)

La belleza es una medida de tu hermosura. Si tu puntuación es muy alta o muy baja, llamas la atención de la gente. Normalmente las personas guapas tienen más éxito cuando se relacionan con el sexo opuesto. Tirar la Belleza no es muy común. Puede que haga falta para determinar la primera impresión que causas al encontrarte con otras personas. Una tirada con éxito indica que se muestran interesadas. Por supuesto, una primera impresión buena puede quedar arruinada fácilmente por un mal comportamiento...

Aptitudes mentales

Las aptitudes mentales describen la personalidad y la psique. Cuando distribuyas los puntos entre las aptitudes mentales, piensa en cómo es tu personaje como persona.

Ego (EGO)

El hechicero estudia los borrosos símbolos escarbados en la argamasa. "Son los mismos signos que había en la escena del crimen, pero como reflejados en un espejo", dice de repente.

El ladrón trata de recordar el camino a través del serpenteante laberinto. Da un giro equivocado en uno de los cruces, pero se da cuenta y vuelve sobre sus pasos para tomar el camino correcto. Al final llega hasta la oficina, en donde escucha unas voces atenuadas a través del hueco de la ventilación.

La mujer observa petrificada las fauces de la furiosa bestia. Siente que va a desmayarse, pero con un increíble esfuerzo consigue tenerse en pie. Lentamente, se arrastra hacia el bebé, inconsciente junto a las garras del monstruo.

El Ego mide la inteligencia, la memoria y la fuerza de voluntad. Determina si eres capaz de resolver un problema difícil, acordarte de un vago recuerdo o mantenerte firme ante el miedo y las tentaciones.

CUÁNDO SE TIRA EL EGO

El hechicero que estudia los símbolos grabados puede tirar su Ego (aunque suele ser mejor dejar tales problemas a la inteligencia de los jugadores). El ladrón tira para ver si puede encontrar su camino. La mujer tira para controlar su miedo al espeluznante monstruo.

Carisma (CAR)

El detective privado sonríe y mira a los ojos del teniente de policía. "Seguro que no hará daño que le eche un vistazo a la escena del crimen, teniente", dice.

El sacerdote contempla a su congregación. "Y os digo", exclama, "que es al elegido de Bachnarat a quien seguiréis, y su palabra será vuestra ley".

Ella le sonríe desde el otro lado de la mesa. "Eres guapo", le dice. Él baja los ojos y se sonroja.

El Carisma es una medida de tu encanto y de tu aptitud para influir en la gente. Los personajes con altas puntuaciones de Carisma pueden convencer a los demás de que tienen razón, incitar a una turba para que les siga o seducir a sus pobres compañeros.

CUÁNDO SE TIRA EL CARISMA

El detective emplea su Carisma para convencer al teniente de policía de que le deje ver la escena del crimen. El sacerdote tira su Carisma cuando intenta predicar un mensaje enardecedor a sus seguidores. La mujer usa su Carisma para seducir al joven.

Percepción (PER)

La bestia intenta oír los callados pasos del cazador. Se aplasta contra el suelo y espera el momento adecuado para atacar.

El ladrón descubre el cable de la alarma en el último momento. Echa atrás la mano y saca las herramientas que necesita para cortocircuitarlo.

El detective está hablando del crimen con el policía cuando sus ojos caen de pronto sobre un extraño signo dibujado con sangre sobre la acera.





La puntuación de la Percepción determina tu aptitud para usar de tus sentidos y descubrir cosas que no son evidentes, como un objeto semioculto o un olor tenue.

CUÁNDO SE TIRA LA PERCEPCIÓN

La tirada de Percepción se hace cuando el personaje no está buscando algo activamente, pero hay posibilidades de que lo descubra por casualidad. La bestia tira para oír las pisadas del cazador, el ladrón para descubrir el fino cable. El detective no está buscando activamente signos escritos con sangre sobre la acera, pero se hace una tirada de Percepción para ver si cae en los que hay allí.

Educación (EDU)

"Cámbrico", masculla silenciosamente el estudiante para sí, "una era geológica cercana al periodo silúrico, a menos que me equivoque". Su amigo propone: "Vamos a verlo, y así no tendrás que andar rumiándolo".

La Educación es una medida de tus conocimientos generales. La tirada de Educación determina lo que sabes. Si tienes una alta puntuación en Educación, estás acostumbrado a buscar información en bibliotecas, bases de datos y entre la gente. Hasta 15, la puntuación de Educación es también igual al número de años que estuviste estudiando. Por encima de 15, cada punto equivale a dos años. Eso quiere decir que la mayoría de la gente tiene una EDU de al menos 10, probablemente 12 ó más.

CUÁNDO SE TIRA LA EDUCACIÓN

El estudiante tira su Educación para ver si recuerda qué es el cámbrico. Forma parte de sus conocimientos generales. Su amigo tira para ver si encuentra información acerca del cámbrico en un diccionario o en cualquier otro libro.

Aptitudes Secundarias

Las aptitudes secundarias dependen de tus aptitudes físicas. Ellas determinan cuánto puedes cargar y lo lejos que puedes correr. Le dan pistas a los jugadores y al Director de Juego acerca de lo que el personaje puede y lo que no puede hacer. No se emplean puntos de aptitud en las aptitudes secundarias.

Personajes simplificados

Los personajes simplificados calculan sus aptitudes secundarias normalmente.

Capacidad de carga

Andando como en un paseo, puedes cargar tanto como tu puntuación de Fuerza en kilogramos sin temor al agotamiento. Para caminatas mayores, no suele ser posible cargar más del triple de tu puntuación de Fuerza en kilos. Cuando corras, sólo podrás cargar la mitad de tu puntuación de Fuerza en kilos si no quieres que constituya un estorbo significativo.

Si portas más que tu Capacidad de carga, tu resistencia bajará en tres puntos cada hora por cada kilo por encima de tu Capacidad de carga. Esto se añade a lo que pierdas por el movimiento en sí (ver "Tiempo y transporte").

El peso máximo que puedes levantar es diez veces tu Fuerza en kilos.

Ejemplo:

La puntuación de Fuerza de Harry es 15. Puede cargar quince kilos sin cansarse. Si carga 25 kilos perderá 30 puntos de resistencia cada hora (3×10), un punto por cada kilo por encima de su Capacidad de carga. Después de algo más de dos horas tendrá que descansar. Puede levantar un máximo de 150 kilos.

Harry tiene una puntuación de Agilidad de 18. Puede moverse 9 metros (18/2) en cinco segundos. Corriendo al máximo, puede cubrir 54 metros en cinco segundos.

Harry tiene 18 puntos de Agilidad. Puede llevar a cabo tres acciones en una ronda de combate.

Los 18 puntos de Agilidad de Harry le dan un Bono de iniciativa de +6. Es decir, que sumará 6 a su tirada de iniciativa.

La Constitución de Harry es 11. Para él cuatro rasguños equivalen a una herida leve, tres heridas leves cuen-

Movimiento

Durante una ronda de combate, cualquier persona puede mover una distancia igual a la mitad de su Agilidad en metros. Una persona bien entrenada puede correr hasta seis veces esa distancia en el mismo tiempo (AGI×3 metros). Ver "Tiempo y transporte".

Acciones

En una ronda de combate cada persona puede llevar a cabo un número determinado de acciones. Tu Agilidad controla dicho número de acciones. Cualquier personaje puede llevar a cabo al menos dos acciones en cada ronda de combate. Una Agilidad de 16 a 19 te da una acción adicional. Una Agilidad de 20 a 29 te da dos acciones adicionales. Por encima de esto, puedes llevar a cabo una acción extra por cada 10 puntos más en Agilidad, hasta un máximo de 9 acciones. Ninguna criatura puede llevar a cabo más de 9 acciones en una ronda de combate. El significado de «acciones» y «rondas de combate» se explica en profundidad en la sección de Combate.

Bono de iniciativa

Cuando actúa mucha gente en un combate, algunos son más rápidos y otros más lentos. Esto depende en parte de la suerte y en parte de la Agilidad.

Para determinar quién actúa primero, quién segundo, etcétera, cada participante tira 1d10, y quien obtenga el resultado más alto actuará el primero. El Bono de iniciativa afecta al resultado del dado. Los personajes con una puntuación de Agilidad entre 8 y 12 tienen un Bono de iniciativa de cero. Por cada punto por encima de 12, el personaje sumará uno a la tirada del dado. Por cada punto por debajo de 8, le restará uno.

BONO AL DAÑO	
FUE+AGI	BONO
3-6	-3
7-10	-2
11-14	-1
15-20	0
21-24	+1
25-28	+2
29-32	+3
33-40	+4
41-46	+5
47-54	+6
55-60	+7

Bono al daño

Un personaje que sea fuerte y rápido hace más daño en el combate cuerpo a cuerpo. Para simular esto, se le añade un Bono al daño al efecto cuando golpeas a un oponente con tu puño o con un arma de cuerpo a cuerpo. El Bono al daño se basa en la Fuerza y en la Agilidad. La siguiente tabla muestra lo que hay que sumar o restar al efecto en el combate cuerpo a cuerpo.

El Bono al daño sólo se emplea en el combate cuerpo a cuerpo y con armas arrojadizas. No se aplica a las armas de fuego ni a ninguna otra arma de proyectil. Para las armas arrojadizas, el Bono al daño se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo).

Para puntuaciones por encima de 60, el Bono al daño aumenta en uno por cada 10 puntos de Fuerza + Agilidad.

Capacidad de daño

El personaje puede soportar una cierta cantidad de daño antes de morir. Las personas pequeñas y delicadas mueren más fácilmente que las fuertes y duras. El daño puede consistir en cuatro tipos distintos de heridas: rasguños, heridas leves, heridas graves y heridas mortales.

Los rasguños son raspaduras, cortes superficiales, magulladuras y ampollas. Las heridas leves son cortes más grandes, contusiones importantes y quemaduras. Las heridas graves son costurones profundos, huesos aplastados o rotos, músculos y tendones lacerados o quemaduras importantes. Las heridas mortales son de tal naturaleza que matan inmediatamente o en un lapso muy breve de tiempo.

CAPACIDAD DE DAÑO Y CONSTITUCIÓN	
CON 1-5	3 RASGUÑOS=1 LEVE 2 LEVES=1 GRAVE 2 GRAVES=1 MORTAL
CON 6-10	4 RASGUÑOS=1 LEVE 3 LEVES=1 GRAVE 2 GRAVES=1 MORTAL
CON 11-15	4 RASGUÑOS=1 LEVE 3 LEVES=1 GRAVE 3 GRAVES=1 MORTAL
CON 16-20	5 RASGUÑOS=1 LEVE 4 LEVES=1 GRAVE 3 GRAVES=1 MORTAL
CON 21-25	6 RASGUÑOS=1 LEVE 5 LEVES=1 GRAVE 3 GRAVES=1 MORTAL
CON 26-30	7 RASGUÑOS=1 LEVE 6 LEVES=1 GRAVE 4 GRAVES=1 MORTAL

Cuando un personaje sufre una cierto número de heridas menores, estas se suman y se convierten en una herida de tipo más grave. Suficientes rasguños cuentan como una herida leve, suficientes heridas leves cuentan como una herida grave, y suficientes heridas graves se suman en una herida mortal. Esto simula cómo el dolor acumulado, la pérdida de sangre y el agotamiento producido por muchas heridas menores pueden ser tan peligrosos para el cuerpo como una herida más grave.

Como puedes ver en la tabla inferior, la puntuación de Constitución determina cuántas heridas de cualquier tipo se necesitan para hacer una herida más grave.

Las heridas mortales matan siempre. Esto significa que nadie puede tener más de una herida mortal, puesto que la primera lo matará.

Resistencia

La resistencia determina durante cuánto tiempo puedes luchar, correr, hacer el amor o mantenerte despierto sin desmayarte. Se calcula multiplicando por cinco la Constitución del personaje y sumando 30 al resultado (CON×5 + 30). Tu resistencia disminuye en tres puntos por hora por cada kilo que lleves por encima de tu Capacidad de carga. También disminuye cuando te esfuerzas.

Tres minutos de descanso hacen recuperar un punto de resistencia. Eso equivale a cinco puntos cada quince minutos y a veinte puntos por cada hora de descanso.

tan como una herida grave, y tres heridas graves cuentan como una herida mortal (y lo matan).

La Fuerza + Agilidad de Harry hace un total de 33 puntos. Esto proporciona un Bono al daño de +4. Esto se le suma al efecto cuando lucha con armas de cuerpo a cuerpo o con las manos vacías. Con armas arrojadizas, suma +2 al efecto.

Con una constitución de 11, la resistencia de Harry es de 85.

CAPÍTULO 6



Los héroes de Kult están tocados por la oscuridad. Algún suceso en tu pasado, algo que heredaste de tus ancestros o que surge de tu propio y dramático roce con los poderes de la oscuridad, ha abierto el camino a las fuerzas de la destrucción y de la locura. Un suceso semejante que ha formado parte de tu personalidad, es la clave de la mayoría de tus desventajas. El Director de Juego puede usar tu secreto para crear acontecimientos y aventuras. Puede que aflore de repente y te atormente en la forma de una maldición, de familiares que suponías muertos hace tiempo, de tareas que has de llevar a cabo, de crímenes que han de ser reparados.

Los secretos se parecen a las desventajas, pero en realidad las desventajas son los efectos que los secretos producen en los personajes. El secreto explica cómo la persona llegó a ser como es.

Todos los personajes con un desequilibrio mental negativo deben tener un secreto inconfesable, algo que haya provocado el oscurecimiento de su alma. Los personajes con un desequilibrio mental positivo también pueden tener secretos. Eso queda a tu elección.

SECRETOS INCONFESABLES

Puedes inventar tus propios secretos inconfesables que se adapten al historial del personaje y al tipo de aventuras que planee el Director de Juego. Más abajo encontrarás algunas sugerencias y ejemplos que te ayudarán a hacerlo y te inspirarán.

Elige un secreto que esté en la línea de tu arquetipo y pueda tener alguna relación con tus desventajas. En las descripciones de los arquetipos, sugerimos qué tipos de secretos pueden convenir a cada arquetipo y qué desventajas pueden estar en la línea de dichos secretos. Puede que el secreto sea también el origen de ciertas ventajas, como la visión del aura o un sexto sentido.

El Director de Juego decide qué historiales y secretos son admisibles en su campaña. Kult debe tratar de héroes que luchan contra la oscuridad, tanto en su mundo como dentro de sí mismos. Los personajes no deben ser demasiado destructivos ni tener crímenes demasiado espantosos sobre sus conciencias. Tales personas son difíciles de interpretar y, según nuestra experiencia, pueden perturbar seriamente la partida. Esto es especialmente importante si en tu campaña hay jugadores jóvenes.

Decide qué provocó el secreto e incorpóralo al historial y a la historia del personaje. Nada te impide tener más de un secreto inconfesable, en especial si están interrelacionados y son plausibles.

Muchos de los ejemplos de secretos inconfesables que se dan más abajo tienen que ver con experiencias con lo oculto. De ser así, los personajes se las habrán visto con poderes sobrenaturales antes de empezar la partida. Si el Director de Juego quiere que los personajes sean más ordinarios e "inocentes", no debe admitir dichos secretos. En tal caso, los secretos restantes serían: Conocimiento prohibido, Culpable de crimen, Demencia, Responsable de experimentos médicos, Víctima de crimen y Víctima de experimentos médicos.

Personajes simplificados

Si lo deseas, elige uno de los secretos inconfesables relacionados en tu arquetipo. Puedes decidir no tener un secreto inconfesable, incluso aunque tengas un desequilibrio mental negativo.

"... el más tenaz de los supervivientes, el guerrero más puro... feroz, lleno de odio... me proclamaba suya. Sollozo... yo sólo tenía seis años cuando sucedió. Cuando por primera vez vi la cueva..."

Frank Miller, "El regreso del Señor de la Noche"

Secretos inconfesables

CONOCIMIENTO PROHIBIDO
CULPABLE DE CRIMEN
DEMENCIA
DESARRAIGADO
ELEGIDO
EXPERIENCIA CON LO OCULTO
EXPERIENCIA SOBRENATURAL
GUARDIAN
HEREDERO
LEGADO
MALDICION
PACTO CON LOS PODERES DE LA OSCURIDAD
POSEIDO Y EMBRUJADO
RESPONSABLE DE EXPERIMENTOS MEDICOS
SECRETO DE FAMILIA
VICTIMA DE CRIMEN
VICTIMA DE EXPERIMENTOS MEDICOS

Conocimiento prohibido

"Al ir haciéndome mayor, asumí que aquellos recuerdos fragmentarios de mi infancia eran fantasías; la hermosa mujer que se llegaba hasta mi padre y le daba unos naipes resplandecientes en los que las figuras se movían y hablaban. Los hombres de rostros tatuados y espadas curvas que se ocultaban en el sótano. El hedor de lo impensable que apareció en el estudio de mi padre y dejó un espacio vació en mi memoria. Al emplear estas cosas en mi novela, creía que eran sueños e invenciones infantiles. Pero cuando vinieron los hombres tatuados, cuando un día apareció en mi buzón un naipe con el rostro viviente de mi padre susurrando una advertencia, entonces me di cuenta de que mis recuerdos eran reales."

De algún modo, has llegado a poseer un conocimiento que no debías de tener. Puede estar relacionado con alguna sociedad secreta ocultista o incluso con un ser sobrenatural. Hasta puede que, sin saberlo, conozcas el secreto de la inmortalidad o de cómo abrir las puertas del mundo subterráneo. El conocimiento no tiene por qué ser ocultista. También puede tratarse de información industrial, militar o política, o de secretos del crimen organizado. A causa de dicho conocimiento, tus enemigos te persiguen.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Enemigo mortal, Fobia: sangre / muerte / oscuridad / sucesos ocultos / seres sobrenaturales, Instinto de autodestrucción, Juramento de venganza, Mala suerte, Obsesión, Paranoia, Perseguido, Pesadillas, Racionalista, Represión.

Culpable de crimen

"Escondí el hacha debajo del abrigo y llamé a la puerta de la vieja. Abrió sólo un poquito, echando una mirada precavida. Era muy desconfiada, y tuve que convencerla de que me dejara entrar. Me preguntó que qué quería empeñar y le di el paquete falso que había hecho con periódicos viejos. Mientras ella manipulaba los cordeles, tomé el hacha y le golpee fuertemente en la nuca. Cayó al suelo en medio de un charco de sangre, con el cráneo abierto como una jarra rota. Me dieron arcadas. Como en un sueño, me obligué a coger las llaves y dirigirme a la caja fuerte."

En algún momento de tu vida, posiblemente siendo muy joven, fuiste inducido a llevar a cabo o tomar parte en algún horrible crimen, como un asesinato o algún fatal acto de brutalidad. Estás constantemente atormentado por los remordimientos. También puede que se trate del recuerdo algún delito menor que, en tu imaginación, has magnificado desproporcionadamente. Piensas que le hiciste daño a alguien, y el sentimiento de culpa llena tus pensamientos.

DESVENTAJAS: Buscado, Depresión, Drogadicción, Esquizofrenia, Fobia: claustrofobia / muerte / multitudes / policías, Instinto de autodestrucción, Mala fama, Mala suerte, Mentiroso compulsivo, Obsesión, Paranoia, Pesadillas, Represión.

Demencia

"Me aplasté contra la pared acolchada. Mis manos estaban atadas. Estaba seguro de que iban a sacrificarme. Un crujido en el rincón me hizo volverme. La pared se curvó hacia adentro y entonces se abrió en una explosión. Un rostro espeluznante de brillantes ojos entró en la celda. Grité y grité hasta que todo se volvió negro. Cuando desperté estaba atado a una camilla. «Realmente no sé lo que hacer contigo, Benny», dijo el doctor."

Has estado mentalmente enfermo o has vivido junto a un familiar demente. Si eres tú mismo quien ha sufrido la enfermedad, puede que alguna vez tengas una recaída. La experiencia de haber estado próximo a un demente puede haber contribuido a que desarrolles la enfermedad. También es posible que tu perturbación mental esté relacionada con experiencias ocultas o sobrenaturales.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Embrujado, Esquizofrenia, Fobia: cualquiera que se te pueda ocurrir, Instinto de autodestrucción, Manía,

Ejemplo:

La familia de Harry está maldita. El hijo mayor está destinado a matar a su hermano menor. Los miembros de la familia nunca hablan de ello. Ni siquiera lo reconocen entre ellos mismos, pero todos saben que la maldición existe. Harry tenía ocho años al nacer su hermano menor, Simon. Cuando el hermano tenía unos pocos meses, Harry fue enviado a un colegio interno en Nueva York. Sus padres dijeron que era por tratarse de un colegio mejor, pero él podo percibir que tenía algo que ver con su hermano. Cuando volvía de vacaciones con su familia, se le mantenía bajo severa vigilancia, en especial si se acercaba a su hermano. Cada vez estaba más y más enojado con Simon y empezó a molestarle y a hacerle daño. Una tarde, cuando Harry tenía ya doce años, consiguió que le dejaran solo en casa con el hermano. La atrajo hasta la bodega y lo encerró allí. La familia no volvió hasta al cabo de cinco horas, empezaron a buscar al hermano, y finalmente lo encontraron. Había sido gravemente mordido por las ratas, y había perdido un montón de sangre. Murió a las pocas horas. El asunto fue encubierto por la propia familia, y nadie volvió a hablar del accidente ni de Simon. Pero Harry siente una silenciosa acusación que le indispone a visitar a sus padres.

En el apartado «Secretos inconfesables» de la hoja de personaje escribe «Maldición». La descripción detallada de la maldición se escribe en una hoja aparte.



En el historial, anotas que el nacimiento y la muerte de Simon activaron la maldición familiar.

19 de abril de 1961, Hospital General de Pleasant Grove.
Nace tu hermano Simon. Se activa la maldición.

21 de agosto de 1961, Nueva York.
Es enviado a un colegio interno.

17 de abril de 1965, casa familiar de Pleasant Grove.
Su hermano Simon muere en accidente. Se cumple la maldición.

Neurosis sexual, Obsesión, Paranoia, Pesadillas, Represión.

Desarraigado

"Todo lo que puedo recordar es que siempre hemos estado en marcha. No parábamos en ningún lugar durante más de un mes. Todas las personas que nos encontrábamos nos miraban sospechosamente y nos trataba como a criminales. Varias veces pregunté a mi padre por qué pasaba eso, pero no quiso responder. Entonces sucedió algo que nos obligó a trasladarnos. Quizá tuvo algo que ver con las excursiones nocturnas de mi padre. Una vez fuimos parados por varios hombres vestidos de negro que se llevaron a mi padre. Mi madre lloró mucho y nunca más volvimos a ver a mi padre. Posteriormente las cosas se calmaron un poco, pero pronto estaremos en movimiento otra vez."

Algún incidente o actividad de tu familia te ha obligado a estar siempre viajando de un sitio para otro. Siempre en movimiento con los que te cuidan y quieren. Quizá sea una maldición o un castigo por terribles crímenes. Quizás pertenezcas a una minoría religiosa.

DESVENTAJAS: Mala fama, Enemigo mortal, Juramento de venganza, Fanatismo, Fobias: a las multitudes, a estar solo, a los extraños, a los incidentes ocultos, Maldición, Perseguido, Represión, Paranoia, Buscado, Pesadillas, Drogadicción, Mala suerte, Neurosis sexual.

Elegido

"Mis pesadillas siempre han sido peculiares. Repletas de lunas llenasy de gente desnuda bailando alrededor de altares de piedra. Encima del altar estoy yo mismo, sujetando una daga afilada. La daga la utilizo para sacar el corazón de una joven que hay atada en el altar. Los bailarines cantan un nombre que nunca he oído, pero que suena familiar: Bachnarat, Bachnarta el Negro. Los psicólogos me expican que es una neurosis producida por mi educación. Pero cuando empecé a recibir cartas firmadas con sangre y hay gente que danza en mi jardín durante las lunas llenas, vestidos con largas capas, empecé a comprender que había algo más aterrador detrás de todo esto."

Has sido elegido para ser un líder o una víctima por los dioses o pr un culto. Y van a ir a por tí cuando llegue el momento. Quizás hayas sido elegido al azar. Quizás tus padres fueran miembros de un culto.

DESVENTAJAS: Fobias: sangre, animales, muerte, multitudes, lugares sagrados, oscuridad, luna llena, rituales ocultos, Maldición, Reprensión, Embrujado, Perseguido, Pesadillas, Drogadicción, Esquizofrenia, Neurosis sexual, Egoísta.

Experiencia con lo oculto

"No creía en los demonios. No, hasta que el aire empezó a temblar y la habitación se llenó de una oscuridad que se vertía anulando toda luz. Nunca vi como murió Jonathan, sólo le oí gritar y sentí la sangre tibia salpicándome la cara. Cuando se levantó la oscuridad, lo único que quedaba de él eran sangre y entrañas. En medio del círculo de tiza había un signo primitivo pintado con sangre, un signo que llegaría a temer."

Has sido testigo de acontecimientos ocultos o has participado en ellos. Quizás se trate de una invocación de demonios, de sacrificios rituales, apertura de portales a otros mundos o ritos que transformen a un humano más allá de lo reconocible. La experiencia puede estar relacionada con tu familia, amigos o con tu propio interés en lo oculto.

DESVENTAJAS: Buscado, Depresión, Drogadicción, Embrujado, Esquizofrenia, Fobia: animales / claustrofobia / muerte / oscuridad / sangre / seres sobrenaturales / sucesos ocultos, Instinto de autodestrucción, Mala suerte, Neurosis sexual, Obsesión, Paranoia, Pesadillas, Racionalista, Represión

Experiencia sobrenatural

"Cuando llegó el equipo de rescate, yo era el único que quedaba. Toda la manzana había sido devastada, los muebles rotos, las puertas reventadas. Abrazado a mi osito de peluche, me había sentado en el suelo del lavabo lo más atrás que pude. Todos los demás habían desaparecido; simplemente se habían desvanecido 346 personas sin dejar rastro. Yo estaba murmurando una canción de cuna y mirando al suelo. Al menos eso es lo que me contaron más tarde. Yo mismo no recuerdo nada."

Has sido testigo de algo que no se ajusta por completo a la mentalidad humana. Un suceso que contradecía el marco habitual de la realidad. Puede que, siendo niño, desaparecieras durante muchos días y luego fueras hallado desnudo en el claro de un bosque con una sonrisa en tus labios. O que de repente todo el mundo desapareciera de tu ciudad y sólo tú fueras encontrado por las fuerzas de rescate. Tu familia puede haber desaparecido, puede haber sido devorada por seres sobrenaturales, despedazada por demonios o tragada por la tierra, dejándote sólo a ti.

DESVENTAJAS: Buscado, Depresión, Drogadicción, Embrujado, Esquizofrenia, Fobia: animales /

claustrofobia / muerte / oscuridad / sangre / seres sobrenaturales / sucesos ocultos, Instinto de autodestrucción, Mala suerte, Neurosis sexual, Obsesión, Paranoia, Pesadillas, Racionalista, Represión.

Guardián

"Al fin mi curiosidad fue saciada. Mi padre me conduj al ático y me enseño lo que estaba oculto en el armario grande. Para mi deleite, era un enorme y precioso sable. Brillaba débilmente con la luz tenue. Entonces tuve que jurar que protegería la espada para siempre con mi vida. Sólo si volviera el Cuervo Negro, le devolvería la espada. Pregunté cómo reconocería al hombre cuando apareciera. Mi padre sonrió y dijo que le reconocería. Aquellas fueron las últimas palabras que me dirigió mi padre. Al día siguiente fue asesinado por dos ladrones que intentaban llegar hasta el ático. Ayudado por una fuerza que nunca habría pensado que fuera posible, usé la espada para matar a los dos... monstruos. No puedo ser más preciso en la descripción. Después del asalto, dejé mi trabajo y volé hasta Estocolmo."

Has sido nombrado guardián de un importante objeto hasta que llegue la hora. O bien el dueño legal puede reclamar que se le devuelva el objeto o lo usarás en alguna situación crucial. La tarea de ser un guardián puede que la lleve efectuando tu familia desde hace generaciones.

DESVENTAJAS: Fanatismo, Fobia: extraños, Maldición, Represión, Paranoia, Perseguido, Buscado, Pesadillas, Drogadicción, Neurosis sexual.

Heredero

"La carta de Francia me reveló que aparentemente había tendido un pariente lejano. Ni yo ni mis padres habíamos oído hablar de él, pero después de verificar el registro civil encontramos a alguien que podría tener una conexión con él. Este pariente ha muerto y se ha dejado algo. Por razones inexplicables ese algo me lo ha dejado a mí. Nuestra sorpresa fue aún mayor cuando la herencia llegó de Francia. Era una pequeña figura esculpida sobre un material oscuro y duro. Era un hombre desnudo con garras y colmillos. Estaba muy musculado. Cuando la sostuve experimente una sensación desagradable. Después de la aparición de la figurita empecé a tener pesadillas. Y allanamientos de morada. Recibíamos visitas de hombres vestidos de negro que querían comprar la figurita. Cuando nos negamos a venderla debido a sus amenazas, nos dijeron que tendríamos que pagar por nuestra terquedad."

Un pariente lejano o desconocido te ha dejado un objeto con conexiones ocultas. Este te ha fascinado y rechazas perderlo. Los sirvientes del Otro lado intentan comprar o robarte el objeto. Está cargado con energía mágica y sus efectos secundarios te pueden afectar adversamente.

DESVENTAJAS: Maldición, Paranoia, Avaricia, Embrujado, Perseguido, Pesadillas, Fobias: extraños, incidentes con lo oculto, oscuridad, incidentes sobrenaturales, Drogadicción, Racionalista.

Legado

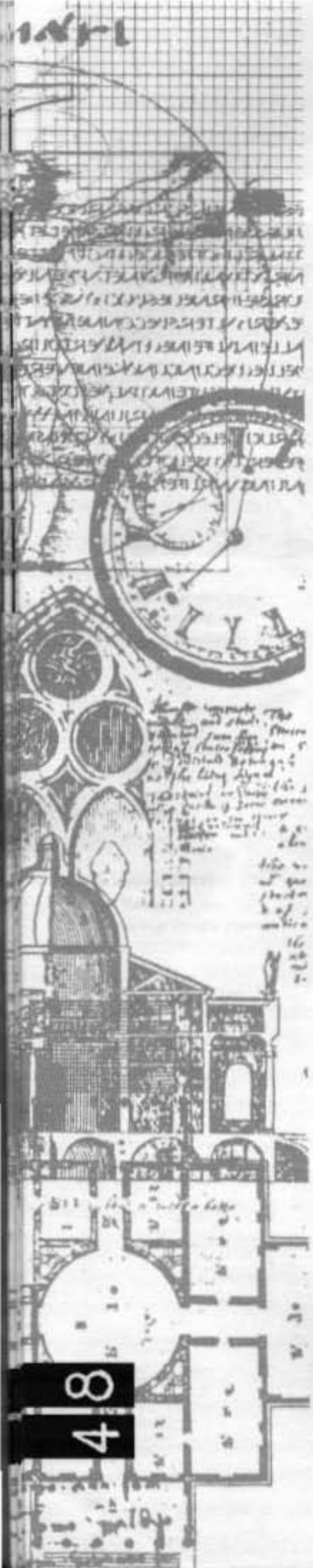
"Todo empezó cuando murió Scotty. Había estado trabajando día y noche en su exclusiva, que estaba seguro que le reportaría el Premio Pulitzer. Era de lo único que podía hablar cuando nos encontramos, de la increíble información que había conseguido descubrir. Naturalmente, no podía revelar nada, ya que tenía que proteger a sus fuentes. Entonces, le encontramos muerto en su cuarto oscuro, ahogado en líquido revelador. Obviamente, su información era demasiado difícil de manejar. Después de su muerte empezaron las llamadas telefónicas. Voces susurrantes me instaban a que dijera cuanto sabía. Cartas amenazadoras me decían que sufriría si revelaba algo al público. Personas misteriosas me siguen por la noche. No se lo que hacer y ¡¡no tengo ni idea de en qué estaba metido Scotty!!"

Un amigo íntimo o pariente ha investigado lo oculto. Mientras se acercaba cada vez más a la verdad, ellos se lo quitaron de enmedio. Quizá haya desaparecido, o haya sido secuestrado, o simplemente se ha puesto a buen recaudo. Después de que tu amigo muriera o desapareciera, has empezado a ser molestado por misteriosos extraños que te exigen que les des toda la información y mantengas la boca cerrada. El problema es que no sabes de qué te están hblando ni qué es lo que te piden.

DESVENTAJAS: Mala suerte, Depresión, Drogadicción, Mentiroso compulsivo, Obsesión, Represión, Pesadillas, Juramento de venganza, Paranoia, Fobias: soledad, multitudes, ruidos, oscuridad, Racionalista, Buscado.

Maldición

"Esto es especial para ti", dijo el tendero en un francés quebrado, y me alargó la cinta. Parecía una vulgar cinta de música. Tenía una etiqueta en la caja que parecía casi, aunque no del todo, escrita en árabe. Me la llevé a casa y la escuché una y otra vez, melodías serpenteantes con un ritmo hueco de fondo. No podía persuadirme para quitarla. Sonó el timbre de la puerta. Era la policía. «¿Es usted Bertrand Fresnan? Lamento informarle de que su esposa ha muerto». Se había tirado a la vía del metro cuando llegaba el tren. Suicidio. Y eso sólo era el principio. Luego murió Louise. Después Patrick. Hui de todo aquello, de mi casa y de mis amigos, pero me llevé la cinta. La pon-



go cada noche, y los accidentes parecen no acabar nunca."

Tú o tu familia sois víctimas de alguna terrible maldición. Tu hijo mayor puede haber vendido su alma al diablo. Tu hijo menor puede estar destinado a matar a su padre sin saberlo. Tu personaje puede estar maldito personalmente o sufrir una maldición que se haya abatido sobre otro miembro de la familia. Puede que vivas tu vida en un constante intento de huir de la maldición.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Embrujado, Esquizofrenia, Fobia: muerte / sucesos ocultos / seres sobrenaturales, Instinto de autodestrucción, Mala suerte, Maldición, Mentiroso compulsivo, Obsesión, Paranoia, Pesadillas, Racionalista.

Pacto con los poderes de la oscuridad

"Quedaba muy poco tiempo. Con un lápiz de cera dibujé los símbolos en el suelo, en las paredes y en el techo. Todo el apartamento estaba cubierto de diminutos caracteres cirílicos y hebreos que serpenteaban sobre la pintura. El borracho aún estaba inconsciente. Me sacudí los últimos restos de duda. Era mi última oportunidad. Venían a por mí. Ya podía oír los rítmicos pasos en el tejado. Pero iba a engañarles. Un corte con el aserrado cuchillo de cobre seccionó la yugular de la víctima. El borracho abrió los ojos sorprendido, sólo durante un par de segundos antes de expirar con una película blanca sobre sus ojos. Contuve el aliento. Los pasos estaban justo encima mío. Se detuvieron por un instante. Luego continuaron por los tejados, alejándose de mí. Esta vez les había engañado..."

Has hecho un pacto con los poderes de la oscuridad. Quizás hayas entregado tu alma a los demonios del mundo subterráneo. O puede que hayas renunciado al derecho a tener una vida después de la muerte a cambio de poder y riqueza en esta vida. La persona del ejemplo escapa a un asesino al sacrificar la vida de algún otro. Naturalmente, el pecador ha de acabar pagando diez veces por ese crimen. Cualquiera que haya hecho un pacto semejante con las fuerzas oscuras está constantemente aterrorizado ante la idea de que su pasado vaya a atraparlo.

DESVENTAJAS: Avaricia, Depresión, Drogadicción, Egoísmo, Embrujado, Esquizofrenia, Fobia, Instinto de autodestrucción, Mala suerte, Maldición, Mentiroso compulsivo, Neurosis sexual, Obsesión, Paranoia, Perseguido por poderes malignos, Represión.

Poseído y embrujado

"Empezó cuando me trasladé a este apartamento en el Soho. Desde la primera noche que pasé allí, sentí que había una tensión, como una presencia extraña en la habitación. La primera noche me desperté y me encontré tendido en el rellano de la escalera. La noche siguiente me despertó un ruido. Cuando encendí la luz, vi que todos los muebles, salvo la cama, habían sido despedazados. Y otra noche me había hecho largos arañazos en brazos y piernas con mis propias uñas. Empecé a tener auténtico miedo el día que me desperté en el suelo del cuarto de baño, desnudo, cubierto de un mucílago verde grisáceo y con todas mis articulaciones rígidas como el hielo. Había un puñal ensangrentado en el suelo junto a mí. Me mudé inmediatamente sin decírselo a nadie. Pero aún siento esa presencia por las noches al ir a dormirme."

Alguna vez fuiste víctima de un espíritu o demonio. Puede que este espíritu te haya poseído (tomando control de tu cuerpo), o que te persiga y te embruje por dondequiera que vayas.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Embrujado, Fobia: claustrofobia / muerte / oscuridad / soledad / seres sobrenaturales / sucesos ocultos / sueños, Instinto de autodestrucción, Médium involuntario, Obsesión, Paranoia, Pesadillas, Racionalista, Represión.

Responsable de experimentos médicos

"Los primeros experimentos fueron inservibles a causa de varias perturbaciones. Uno de los voluntarios se arrancó los electrodos y golpeó la pared con los puños y la cabeza hasta que sangraron. Debimos habernos dado cuenta del peligro antes de que fuera demasiado tarde. Pagué a un estudiante y lo drogué con preglanadina. Durmió profundamente durante dos horas, y entonces su electrocardiograma se volvió loco. Pensamos que se trataba de un derrame cerebral y corrimos a la habitación. No había muerto, pero su cuerpo estaba retorcido y contraído como un cadáver, y su piel había adquirido una tonalidad amarilla verdosa con manchas oscuras. Interrumpí el experimento, y no volví a repetirlo. El chico nunca salió del coma. Murió a las pocas semanas. Pero aún vuelve a mis sueños, y desde entonces ha estado conmigo todas las noches."

En nombre de la ciencia, has llevado a cabo algunos dudosos experimentos médicos, psicológicos o de otro campo de investigación parecido. Tu mala conciencia te atribula constantemente por la gente a la que has dañado, lisiado o matado. Puede que también te persigan las personas cuyas vidas has arruinado, y sus familiares.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Esquizofrenia, Fobia: conejillos de indias / hospitales / muerte / oscuridad / sonidos / sueño / tecnología moderna, Instinto de autodestrucción, Mala fama, Mala suerte, Obsesión: limpieza / diligencia, Paranoia, Perseguido, Pesadillas, Racionalista, Represión.

Secreto de familia

"Cuando empecé a ir al colegio me di cuenta de que algo no iba bien. Ningún otro niño solía ir al cementerio con sus abuelos en las noches de luna llena. Nunca habían visto desenterrar los cuerpos recién sepultados, cortarles los miembros y llevárselos a la cocina. Ninguna otra abuela tenía un hacha de cobre colgando sobre el horno para cortar la carne. Nunca habían murmurado las palabras secretas ni arrancado la carne de los huesos con los dientes. Cuando sugerí todas estas cosas, me miraron como si estuviera loco. Así que cerré la boca y asumí que todas las familias tenían secretos parecidos, sólo que no les gustaba hablar de ello."

Hay algún secreto bien guardado en tu familia en el cual fuiste iniciado durante tu tierna infancia. Puede que sean caníbales, adoradores de dioses oscuros que sacrifican animales en el sótano, o quizás la mitad de la familia sean vampiros.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Esquizofrenia, Fobia: animales / cadáveres / fuego / oscuridad / sangre / seres sobrenaturales / subterráneos / sucesos ocultos, Instinto de autodestrucción, Mala fama, Mentiroso compulsivo, Neurosis sexual, Obsesión, Paranoia, Perseguido por tu familia, Pesadillas, Racionalista, Represión.

Víctima de crimen

"Palmira y Kim siempre fueron crueles conmigo. Eran gemelos, y mi hermano y hermana mayores, aunque tan diferentes de mí como pudieran serlo. Bajitos siendo yo alta, morenos siendo yo rubia. Algunos recuerdos son más dolorosos que otros; cuando mataron a mi perro Joff, le cortaron la cabeza y la pusieron en mi cama. O la vez que me ataron en el establo y me golpearon con la fusta. Y cuando me obligaron a ver como rajaban el vientre de nuestra gata preñada y la dejaban desangrarse hasta morir. Me encerraron en el sótano con el cadáver de la gata, y las ratas vinieron por él. Cuando crecí, Kim me obligó a hacer cosas con él que decía que todas hacían con sus hermanos mayores. Estaba terriblemente avergonzado, y pensé en matarme. Fue un gran alivio que enviaran a Kim a un manicomio por haber asesinado al viejo tío Kwerzow. Una semana después, Palmira le ayudó a escapar y no he vuelto a oír de ellos desde entonces. Pero sé que aún están rondando por alguna parte."

Has sido víctima de algún horrible crimen, u obligado a tomar parte en desagradables rituales y acontecimientos que han marcado tu vida. Puede haberse tratado de una violación, de un acto de brutalidad o de cualquier otra clase de humillación grave. Nunca te has atrevido a contárselo a nadie.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Fobia: animales / claustrofobia / fuego / muerte / oscuridad / personas del otro sexo / ruidos / sangre / tecnología moderna, Instinto de autodestrucción, Juramento de venganza, Mala suerte, Mentiroso compulsivo, Neurosis sexual, Obsesión, Paranoia, Personalidad múltiple, Pesadillas, Represión.

Víctima de experimentos médicos

"Mi recuerdo más antiguo es de cuando me sacaron muestras de sangre del brazo. Me hicieron muchos análisis y me tomaron muchas muestras. Mamá me dijo que era para que no me pusiera malo. Luego comprendí que «mamá» no era mi verdadera madre. No tengo padres. Me crearon los hombres enmascarados de capas verdes. En la adolescencia, comprendí que yo no era completamente humano, que había algo en mí que no iba bien. Mis músculos todo tendones, las garras retráctiles y los colmillos afilados no eran humanos. Dijeron que había salido defectuoso e intentaron matarme, pero les engañé y huí."

Has tomado parte o has sido sometido a dudosos experimentos médicos, psicológicos o genéticos. La investigación pudo tratar de sueños, drogas, estrés, o el efecto de ciertos microorganismos en la mente humana. También puedes ser el resultado de una manipulación genética a la que fueran sometidos tus padres. Puede que tengas que explorar tu pasado para comprender lo que está sucediendo.

DESVENTAJAS: Depresión, Drogadicción, Enemigo mortal, Esquizofrenia, Fobia: animales / claustrofobia / hospitales / muerte / oscuridad / ruidos / sangre / tecnología moderna, Instinto de autodestrucción, Mala fama, Neurosis sexual, Obsesión, Paranoia, Perseguido, Personalidad múltiple, Represión.



CAPITULO 7



Rebecca nunca estaría segura de cómo pudieron sobrevivir y fugarse de los muertos vivientes. Durante un segundo, sus hediondos cuerpos negros habían estado cubriendo el cuerpo de Heatseeker, aplastándolo contra el suelo, lacerándolo, desgarrándolo, mordiéndolo. Rebecca había cerrado los ojos y se apartó de la terrible escena debajo suyo. Se aplastó contra la pared, mientras imágenes del purgatorio danzaban ante su vista como alocadas marionetas. Vio pasar toda su vida ante sí, todas las personas a las que había amado y herido, toda la gente a quien había decepcionado. Vio la oscura forma del torturador rezumando sangre. Había venido para llevársela. Estaba perdida para siempre. Nunca la volverían a perder de vista.

Cuando abrió los ojos, Heatseeker estaba de pie delante suyo. Su cuerpo estaba cubierto de sangre y otros fluidos corporales.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Sus ojos brillaban con un extraño lustre y su rostro estaba tranquilo y calmado. Su brazo se adelantó hacia ella y la condujo hasta el exterior del laberinto.

Ahora era libre. Físicamente. Sus recuerdos la atormentarían siempre, y nunca podría descansar, nunca dejaría que flaquease su concentración. Los perros del Infierno la seguirán siempre. No descansarían hasta que la llevasen de nuevo a su purgatorio, hasta que le hubiera sido administrado su castigo eterno.

Eso es algo que siempre llevaría consigo. Eso daba forma a la... criatura... en la que se había convertido. Porque en lo profundo de su alma, sabía que ya no era humana. Había escapado a la muerte y traspasado todos los límites conocidos.

Este conocimiento le daba la fuerza para enfrentarse al negro agujero de culpa y de angustia que supuraba como una llaga abierta en su alma. Para bien o para mal, había cambiado.

"... la realidad de la vida humana está constituida por una compleja estructura de absolutos opuestos: día y noche, nacimiento y muerte, felicidad y miseria, bien y mal. Y ni siquiera podemos estar seguros de que vaya a triunfar alguna de las partes..."
—C.G. Jung

Las ventajas y las desventajas representan la luz y las tinieblas dentro de una persona. Las desventajas hacen difícil la vida. Te entorpecen, te asustan, y luchar con ellas ocupa tiempo y energías. Las ventajas le facilitan al personaje el hacer amigos, aprender cosas, comprender y aceptar. Ventajas y desventajas se contrapesan mediante un sistema de puntos. Las desventajas te dan puntos que pueden usarse para adquirir ventajas. Dichos puntos pueden invertirse también en adquirir más habilidades.

No es imprescindible equilibrar las ventajas con las desventajas. Un superávit de puntos de desventajas puede emplearse para obtener más habilidades. La contrapartida es que ese superávit te hace más vulnerable al terror y a las fuerzas destructivas. Tu equilibrio mental se deteriora.

También es posible obtener un superávit de ventajas, usando más puntos de los que obtienes por las desventajas. Todos los puntos que falten se obtendrán de tus habilidades. Una persona que se incline hacia la luz tendrá menos habilidades, pero también poseerá un equilibrio mental mejor, con mayores posibilidades de resistirse a los poderes de la oscuridad (el camino oscuro es más fácil, pero también más traicionero...).

Ventajas y desventajas han de ser interpretadas y usadas en el juego. No son meras palabras y números en una hoja de papel. Si tienes fobia a la oscuridad, te desmayarás cuando te encierren en un cuarto oscuro. Si eres caballeroso, no le harás daño a una mujer sean cuales sean las circunstancias.

No está limitado el número de ventajas y desventajas que puede tener un PJ cualquiera, pero recuerda que interpretarás ese papel. Tener demasiados enemigos poderosos puede acortar tu vida. Los problemas mentales excesivamente graves pueden dar con tus huesos en un manicomio.

Empieza apuntando qué ventajas y desventajas quieres, y el número de puntos que cuestan o que proporcionan respectivamente. Suma las puntuaciones y resta el coste de las ventajas a los puntos de las desventajas. Si el resultado es mayor que 0 ese será el número extra de puntos de habilidad que consigues. Trata de elegir habilidades que estén relacionadas con tus ventajas y desventajas; eso hace más coherente al PJ. Si el total es negativo, restas ese número a tus 150 puntos de habilidad.

El resultado de este cálculo también se usa para determinar el equilibrio mental del personaje

Creación de personajes simplificados

Tienes 1d5 de ventajas y 1d5 de desventajas. Elige entre las relacionadas en el arquetipo de tu personaje. Anótalas, y también los puntos que se dan con ellas. Los puntos se emplean para calcular tu equilibrio mental. No tienen efecto sobre tus habilidades. No pagas nada por las ventajas ni obtienes puntos por las desventajas.

DESVENTAJA	PUNTOS
ACUSADO INJUSTAMENTE	15
ANTIPÁTICO A LOS ANIMALES	5
AVARICIA	10
BUSCADO	5/10/15
DEPRESIÓN	15
DESFIGURADO	15
DROGADICCIÓN	15/20
EGOÍSTA	5
EMBRUJADO	10
ENEMIGO MORTAL	15
ESQUIZOFRENIA	20
FANATISMO	10
FOBIA	5/10/15
IDENTIDAD CONFUNDIDA	5/15
IGNORADO	10
INSTINTO DE AUTODESTRUCCIÓN	10
INTOLERANCIA	10
JUGADOR EMPEDERNIDO	15
JURAMENTO DE VENGANZA	5
MALA FAMA	10
MALA SUERTE	15
MALDICIÓN	10/20
MANÍA	15
MANIACO DEPRESIVO	20
MÉDIUM INVOLUNTARIO	15
MENTIROSO COMPULSIVO	5/15
NEUROSIS SEXUAL	5/10/15
OBSESIÓN	5/10/15
PARANOIA	15
PERSEGUIDO	10
PERSONALIDAD MÚLTIPLE	15
PESADILLAS	5/10
QUISQUILLOSO	5
RACIONALISTA	15
REPRESIÓN	10
SEXUALMENTE PERTURBADOR	10

Desventajas

ACUSADO INJUSTAMENTE Puntos: 15
Siempre que pasa algo malo y estás cerca, todos creen que tú lo hiciste. Por ejemplo, cuando algo se cae y se rompe, todos en la habitación te miran a ti inmediatamente. Naturalmente, ante un jurado no podría presentarse ninguna prueba evidente, pero los testigos creerán recordarte como el culpable, y el juez interpretará todas las pruebas circunstanciales en tu contra. Las personas que te rodean, inevitablemente llegan a la conclusión de que eres torpe o malvado y de ninguna confianza.

ANTIPÁTICO A LOS ANIMALES Puntos: 5
Todos los animales con sentimientos te odian. Los perros ladran, gruñen y te muerden, los caballos cocean y te tiran al suelo, los gatos saltan a tu cara tratando de arañarte los ojos. No es que importunes a los animales, sencillamente es que van a hacerte daño en cuanto tienen ocasión. Si intentas dar de comer a una mascota o a un animal del zoo, lo más probable es que vaya a por tu mano antes que a por la comida.

AVARICIA Puntos: 10
Te ves dominado por un insaciable anhelo de dinero y riquezas. Estás dispuesto a sacrificar tu salud, tu familia y tus amistades para obtener una gran fortuna. "Generosidad" no existe en tu diccionario.

BUSCADO Puntos: 5 / 10 / 15
Tienes poderosos enemigos detrás tuyo. Pueden ser cultos tenebrosos, líderes industriales, caníbales de las ciudades olvidadas, o demás. Quizás te busque la policía. Posiblemente tus enemigos estén armados. Quieren capturarte o matarte, y aparecerán cuando el DJ lo considere oportuno.

Si te persigue una sola persona, o enemigos no demasiado poderosos como un pequeño grupo de cultistas, la desventaja te dará 5 puntos. Te da 15 puntos si tus enemigos son poderosos, están bien organizados, armados y determinados a perseguirte implacablemente. El Director de Juego decide cuántos puntos dará la desventaja en cada caso particular.

DEPRESIÓN Puntos: 15
Siempre estás luchando contra la depresión, y con frecuencia te sientes abatido y melancólico. Tiendes a ver sólo el lado malo de las situaciones, y con frecuencia quieres abandonar cuando las cosas se vuelven demasiado difíciles. Si la vida se complica, te angustias y acudes a la bebida o a los medicamentos. Las depresiones pueden venir causadas por numerosas adversidades y sucesos desagradables en el pasado.

DESFIGURADO Puntos: 15
Tu apariencia se ha visto alterada por algún terrible suceso, p. ej., un accidente. Tu puntuación de Belleza es de 3, fuera cual fuera antes de adquirir esta desventaja. En otras palabras, eres extremadamente repulsivo. Tu puntuación original de Belleza ha de ser 10 o más si vas a tener esta desventaja.

DROGADICCIÓN Puntos: 15 / 20
Eres adicto a una droga. Puede tratarse de alcohol, narcóticos o medicamentos. La droga te deja ensimismado y entorpece tus sentidos. Si no la puedes obtener, sufres síndrome de abstinencia. La obtención (y uso) de la droga ocupa gran parte de tu vida y de tus intereses. Todo lo demás se vuelve secundario. Un adicto que no pueda abandonar sus hábitos acabará destruido por ellos. La sección "Venenos y drogas" describe los efectos de las drogas en la puntuación de tus aptitudes y habilidades.

Elige la droga a la que eres adicto. Los estupefacientes ilegales son caros y poseen el inconveniente añadido de tener que gastar a diario una pasta gansa. Si éste es el caso, la desventaja da 20 puntos.

Ejemplo:

Has elegido algunas desventajas para un detective desilusionado. Todas se explican por la maldición de Harry. Suma cuantos puntos obtienes por ellas. Son 85 puntos, que anotas junto a "total de puntos por desventajas".

El Instinto de autodestrucción fue implantado en Harry cuando murió su hermano pequeño. Desde entonces se ha sentido culpable y siempre ha buscado el peligro. Siendo detective ha llegado a menospreciar los riesgos, y esto le conduce a situaciones límite. Da 10 puntos.

La Represión nació al empezar a negarse Harry que hubiera tenido un hermano pequeño. La familia nunca había de Simon, y Harry niega que haya existido nunca. Siendo ya adulto, ha mantenido este tipo de comportamiento. No puede admitir haber matado a nadie a sangre fría. U olvida todos los acontecimientos que hayan provocado la muerte de otros, o los explica como accidentes de los cuales no fue culpable. Da 10 puntos.

En sus Pesadillas, Harry es perseguido por su hermano y por hordas de ratas enormes, a través de serpenteantes túneles de alcantarilla. Se despierta temblando cubierto de un sudor frío. Da 5 puntos.

La Maldición que pesa sobre la familia de Harry supone que el hijo mayor siempre matará al menor. Harry no lo sabe, pero aun así, guarda un temor irracional a tener dos hijos. Da 20 puntos.

Harry se ha vuelto Drogadicto a causa de la tensión en su trabajo y la angustia por su maldición. Trata de ahogar los sentimientos incómodos, y el li-

EGOÍSTA Puntos: 5

Siempre piensas en ti el primero. Tu felicidad es la prioridad más importante. La compasión y la ayuda son camelos que los más listos pueden ver e ignorar. No entiendes por qué deberías jugarte el cuello por ningún otro. Los demás te consideran un follapavas insufrible. Pero no aciertas a comprender que tu comportamiento te perjudica a ti mismo y que deberías cambiarlo.

EMBRUJADO Puntos: 5 / 10 / 15

Estás embrujado por poderes sobrenaturales. Quizás se trate de las almas de personas muertas que buscan venganza o que quieren forzarte a hacer o acabar algo que precisan para descansar en paz. También puede ser un espíritu juguetón que te ha tomado gusto, o incluso un demonio o una bestia del abismo que quiere devorarte.

Estar embrujado por pequeños espíritus inofensivos te da cinco puntos. Un embrujo serio por parte de demonios y demás criaturas peligrosas te da 15 puntos... y una corta esperanza de vida.

ENEMIGO MORTAL Puntos: 15

Hay alguien que va a por ti. Se trata de una persona implacable que hará cualquier cosa por echarte mano. Tu enemigo puede ,contratar asesinos, mandarte cartas bomba, hacer estallar tu coche, involucrarte en un crimen, intentar arruinar tu negocio, o tenderte emboscadas. La enemistad es mutua, y tú haces todo lo posible por acabar con él antes de que él acabe contigo.

ESQUIZOFRENIA Puntos: 20

Tienes la incontrolable capacidad de ver a través de los velos de la razón con los que la mayor parte de la gente se rodea para defenderse de la locura.

FANATISMO Puntos: 10

Eres un fanático devoto de alguna idea, religión o ideología. Lo interpretas todo de acuerdo a ese credo, que siempre es acertado. Si la realidad sugiere algo distinto, la realidad está mal. Quienes disienten son tus enemigos y deben ser exterminados o cuando menos adoctrinados hasta que comprendan la Verdad Única. Los fanáticos tienden a prorrumpir en largos sermones, llenos de lemas y perogrulladas. Se niegan en redondo a revisar sus opiniones, y desean tener un mundo ordenado y comprensible en torno suyo.

FOBIA Puntos 5 / 10 / 15

Le tienes un miedo irracional a alguna cosa. Puede ser algún tipo de objeto o una situación. La fobia puede ser irrelevante en la mayor parte de las ocasiones, p. ej., si le tienes miedo a las alturas. O puede hacer de tu vida un continuo infierno al ser relativa a cosas muy comunes, p. ej., miedo a los animales, a las personas del otro sexo, o a los gérmenes.

Una fobia leve (5 puntos) puede superarse haciendo una tirada de Ego normal. Un éxito significa que controlas tu miedo. Una fobia incontrolable da 10 puntos. En este caso no puedes enfrentarte al objeto de tu temor sin desmayarte, derrumbarte o salir corriendo. Una fobia de 15 puntos no sólo es incontrolable, sino que además domina tu vida, p. ej., miedo al otro sexo, o a estar fuera de las casas.

Normalmente una fobia habrá sido causada por algún suceso desagradable ocurrido al enfrentarte con lo que, posteriormente, se convertiría en el objeto de tu terror.

ALGUNOS POSIBLES OBJETOS DE FOBIA:

- ALTURAS (ACROFOBIA)
- ANIMALES (ZOOFOBIA), ELEGIR EL TIPO: PERROS (CIANOFOBIA), GATOS (AILUROFOBIA), RATAS O RATONES (ESMINTOFOBIA), ETC.
- ARAÑAS (ARACNOFOBIA)
- EXTRANJEROS Y COSTUMBRES EXTRAÑAS (XENOFOBIA)
- FUEGO (PIROFOBIA)
- GÉRMENES, VIRUS O CUALQUIER TIPO DE INFECCIÓN (MISOFOBIA)
- HABITACIONES CERRADAS (CLAUSTROFOBIA)
- INSECTOS (ENTOMOFOBIA)
- LUGARES ABIERTOS (AGORAFOBIA)
- LUGARES SAGRADOS (HAGIOFOBIA)
- LUGARES SUBTERRANEOS (TROGLOFOBIA)
- LUZ DIURNA (FOTOFOBIA)
- MUERTE, CADÁVERES, CEMENTERIOS, CRÁNEOS, SÍMBOLOS DE LA MUERTE (NECROFOBIA)
- MULTITUDES (OCLOFOBIA)
- MÚSICA (MUSICOFOBIA)
- NIÑOS (PAIDOFOBIA)
- OSCURIDAD (NICTOFOBIA)
- PERSONAS DEL OTRO SEXO: HOMBRES (ANDROFOBIA) O MUJERES (GINOFOBIA)
- PLANTAS (BOTANOFOBIA), ELEGIR TIPO, P. EJ., SETAS (MICOFOBIA), PLANTAS RASTRERAS
- RAYOS Y TRUENOS (ASTROFOBIA)
- RUIDOS FUERTES O REPENTINOS (BRONTOFOBIA)
- SANGRE (HEMATOFOBIA)
- SERES SOBRENATURALES (DAIMONOFOBIA)
- SERPIENTES (OFIDIOFOBIA)
- SER TOCADO (HAPTOFOBIA)
- SEXO (GAMOFOBIA)
- SITUACIONES ANGUSTIOSAS (FOBOFOBIA)
- SOLEDAD (MONOFOBIA)
- SUCESOS OCULTOS (MISTERIOFOBIA)
- SUCIEDAD (RUPOFOBIA)
- SUPERFICIES ACUÁTICAS O AGUAS PROFUNDAS (ACUOFOBIA)
- TECNOLOGÍA MODERNA (TECNOFOBIA)

IDENTIDAD CONFUNDIDA Puntos: 5 / 15

La gente con quien te cruzas siempre tq toma por otra persona, p. ej., por alguien famoso o por un criminal, y te trata en consecuencia. No tienes por qué parecerte a nadie en especial, pero tu tipo y tu personalidad hacen que la gente crea haberte visto por la tele.

La de 5 puntos es una identidad confundida con alguna personalidad célebre; la de 15 supone que la gente desconfía de ti y te tiene miedo, en la creencia de que eres un terrorista de quien han visto fotografías en una campaña para la instauración de la pena de muerte. Es inevitable que la gente llame a la policía para denunciar que te han visto, y que cuando entres en un banco todos, y sobretodo los vigilantes, estén tensos como muelles a punto de saltar.

IGNORADO Puntos: 10
Eres tan soso que la gente nunca te hace caso ni le importa lo que piensas. Nadie te recuerda bien durante más de un par de semanas sin que les refresques la memoria. No puedes hacer amigos íntimos y todos te tratan como a un extraño. Ni siquiera tu familia (padres y hermanos, porque por supuesto no estás casado) te tiene en gran estima ni se mantiene en contacto contigo. Para tener esta desventaja no puedes poseer Carisma mayor de cinco.

INSTINTO DE AUTODESTRUCCIÓN
Puntos: 10
No sabes lo que es el miedo. La muerte es algo que les pasa a los demás, no a ti. Pero en el fondo, sin querer admitirlo, siempre buscas y desafías a la muerte. No eres la clase de persona que se suicida voluntariamente, pero nunca evitas el peligro, y te arriesgas sin pensar. El Instinto de autodestrucción suele tener su origen en la muerte de un ser querido o el diagnóstico de una grave enfermedad.

INTOLERANCIA Puntos: 10
La mayoría de los demás se equivocan. Sus opiniones son erróneas, se comportan mal o tienen malos antecedentes. Una persona intolerante es como un xenófobo, pero su intolerancia no se dirige sólo contra la gente de otras culturas. También desaprueba a las personas del sexo, edad, posición o profesión equivocados. Todos actúan y piensan de forma estúpida. En fin, que probablemente la mayoría te considera una especie de fascista.

JUGADOR EMPEDERNIDO Puntos: 15
Eres un jugador compulsivo y sencillamente no puedes pasar frente a un casino o un hipódromo sin entrar en él. Una vez dentro, no puedes parar hasta haberte jugado todo tu dinero. O al menos intentarás hacerlo hasta que el local cierre. Decide si el jugador tiene algún juego preferido, como los caballos, la ruleta o el póquer.

JURAMENTO DE VENGANZA Puntos: 5
Has hecho el voto sagrado de vengar algún mal que te fue infligido. Determina quién es objeto de tu venganza, y cuál el motivo de la misma. Si ves la ocasión, no podrás evitar intentar desquitarte de la persona o personas odiadas. Gastas una parte sustancial de tu tiempo planeando cómo ejecutar tu venganza.

MALA FAMA Puntos: 10
No estás bien visto. Por algún motivo, la gente piensa mal de ti. Nadie que sepa quién eres te dejará una taza de azúcar ni te ayudará en nada. Si haces cualquier tontería en público, la gente está predispuesta a buscar sogas y árboles...

MALA SUERTE Puntos: 15
Los poderes no están de tu lado. Apostar en las carreras o comprar acciones no es buena idea para ti: siempre pierdes. En situaciones en las cuales el resultado venga dado por la suerte (más que por una habilidad o aptitud), el Director de Juego tirará 1d20. Si el resultado es 5 o menos, pasará lo peor posible. Un personaje con mala suerte o bien ha caído en desgracia ante las enigmáticas deidades de la fortuna, o tiene una disposición mental que le precipita a situaciones desesperadas en las que ha de fracasar. Los personajes con mala suerte se sienten incompetentes y con frecuencia sufren complejo de inferioridad.

MALDICIÓN Puntos: 10 / 20
No puedes escapar a tu destino. Como en una tragedia griega, te ves impulsado inexorablemente a cumplir la profecía. Cuanto más tratas de evitarla, más te domina. El Director de Juego o tú mismo debéis determinar la naturaleza exacta de la maldición que sufres. Obtienes 10 puntos por una maldición que no domine tu vida, y 20 puntos si la maldición controla completamente tu destino.

Junto al Director de Juego, también deberías determinar si el personaje conoce o no la maldición. Si lo deseas, el Director de Juego puede inventar una maldición cuya naturaleza exacta ni siquiera sea conocida por el jugador. También es posible levantar la maldición, pero sólo mediante un esfuerzo increíble. Normalmente hace falta que algún otro entregue su vida desinteresadamente por la persona maldita.

La maldición no siempre es "activa" en el juego. Puede verse disparada por circunstancias especiales, p. ej., cuando el personaje llegue a cierto lugar, alcance cierta edad, se produzca un acontecimiento importante en su vida (matrimonio, nacimiento de un hijo), alcance cierto equilibrio o desequilibrio mental, en las noches de luna llena o en un periodo de tiempo dominado por cierto signo del Zodiaco.

Las maldiciones pueden ser heredadas, provocadas por objetos malditos que se posean, o causadas porque el personaje rompiera un pacto con los poderes de la oscuridad. Consulta con el DJ antes de seleccionar una maldición, pues existen todas las probabilidades de que vaya a afectar a la historia de la partida.

ALGUNAS POSIBLES MALDICIONES
- TODAS TUS BUENAS INTENCIONES TIENEN MALAS CONSECUENCIAS
- SIEMPRE HIERES O MATAS A QUIEN AMAS
- CONDENADO A PERDER TODAS LAS RIQUEZAS Y CONVERTIRTE EN UN INDIGENTE
- TUS AMIGOS Y PERSONAS AMADAS MUEREN
- CONDENADO A IR AL INFIERNO TRAS MORIR (HARÁ CUALQUIER COSA PARA PERMANECER VIVO)
- A DONDE VAYAS SURGEN GUERRAS / EPIDEMIAS / CATÁSTROFES NATURALES
- INCAPAZ DE PERMANECER EN UN MISMO SITIO MÁS DE UNO O DOS MESES
- PREDESTINADO A MORIR EN CIERTO MOMENTO DE LA VIDA, P. EJ., EN EL NACIMIENTO DE TU PRIMER HIJO O EN TU NOCHE DE BODAS. O A MORIR DE CIERTA MANERA, P. EJ., EN ACCIDENTE DE AUTOMÓVIL, CATÁSTROFE AÉREA, ETC. (EVITARÁ LA CIRCUNSTANCIA A TODA COSTA)
- OTRO YO MALVADO: UN PERSONAJE CON DESEQUILIBRIO MENTAL POSITIVO PUEDE TENER UNA PERSONALIDAD ALTERNATIVA (CON UN DESEQUILIBRIO NEGATIVO DE IGUAL MAGNITUD) QUE SE MANIFIESTA EN CIERTAS OCASIONES: DE NOCHE, CON LUNA LLENA, EN MOMENTOS EMOTIVOS, ETC.

con es una buen modo de conseguirlo. *Da 15 puntos.*

Harry ha hecho también un juramento de venganza. Tres colegas amigos suyos fueron asesinados por unos asaltantes desconocidos. Harry invierte mucho tiempo tratando de encontrar al responsable de los asesinatos. *Da 5 puntos.*

Harry siente un miedo irracional hacia las ratas y las habitaciones oscuras, en parte a consecuencia de sus pesadillas. Puede sobreponerse teniendo éxito en una tirada de Ego. Las dos fobias juntas le dan *2x5 puntos.*

Luego decides como incorporar las ventajas a la biografía de Harry y haces anotaciones al respecto.

19 de abril de 1961, Hospital General de Pleasant Grove. Nace su hermano Simon. Se activa la maldición.

21 de agosto de 1961, Nueva York. Es enviado a un colegio interno.

17 de abril de 1965, Pleasant Grove. Su hermano Simon muere en accidente. Se cumple la maldición. El sentimiento de culpa le tiene y quiere seguir a su hermano para salvarle. Instinto de autodestrucción.

22 de abril de 1965, cementerio de Pleasant Grove. Simon es enterrado.

Agosto de 1965. Vuelve al colegio y empieza a negar que Simon hubiera existido. Represión.

Septiembre de 1965, Nueva York. Empieza a tener pesadillas y le



obligan a dormir solo a causa de sus gritos en sueños. El director le prohibe dormir con la luz encendida. Pesadillas. Fobia: oscuridad.

Verano de 1966, Nueva York. Se encierra en el sótano y espera a que vengan las ratas. Cuando llegan y le olfatean, le entra pánico. Fobia: ratas.

Invierno de 1981, Manhattan, Nueva York. Es chantajeado para participar en un trabajo sucio en el que se tortura y asesina a prisioneros. Esto le conmociona y empieza a beber. Drogadicción.

1983, Manhattan, Nueva York. Sus compañeros son asesinados por atacantes desconocidos en una misión en Manhattan. Juramento de venganza.

- SIN GLORIA. TODO EL MÉRITO Y LOS HONORES POR LO QUE HAYAS HECHO LO GANARÁN OTRAS PERSONAS
- TU ALMA PERTENECE A UN ÁNGEL DE LA MUERTE, AZGUL U OTRA CRIATURA QUE SE IA LLEVARÁ CUANDO TU DESEQUILIBRIO MENTAL BAJE DE -50

MANÍA Puntos: 15

Siempre estás a todo gas y antinaturalmente alegre. Haces grandes planes y con frecuencia eres un trabajoadicto, con tendencia a fijar tu atención en algún detalle de tu trabajo en el que luego piensas incesantemente. Reaccionas exageradamente a cualquier impresión, y te lanzas sin pensar. Los maniacos carecen de sentido de la proporción, no pueden distinguir entre lo importante y lo trivial, lo esencial y lo accesorio. Saltan siguiendo sus impulsos, sin mirar atrás ni a los lados. Eso no importa.

MANIACODEPRESIVO Puntos: 20

Alternas periodos de profunda depresión con una actividad maniaca. Cada vuelta en esta montaña rusa dura de 2 a 3 meses. El cambio es súbito; el trabajador entusiasta está de repente desesperanzada y acongojadamente quejumbroso e incapaz de hacer nada. Y una vez así puede convertirse igual de repentinamente en una superhipersona que se cree capaz de cualquier cosa. La demencia maniacodepresiva es una enfermedad de muy difícil tratamiento que suele requerir tratamiento médico o terapia permanentes para hacer la vida soportable.

MÉDIUM INVOLUNTARIO Puntos: 15

Tu carácter te hace vulnerable a la posesión. Eres un recipiente abierto para los espíritus y demonios que deseen un canal de comunicación o un cuerpo que puedan usar para sus propósitos. Tu resistencia contra las posesiones es sólo la mitad de la que tendrías normalmente. Además, los espíritus de las más diversas clases tienen una habilidad extraordinaria para olfatear a la gente como tú...

MENTIROSO COMPULSIVO Puntos: 5 / 15

El mentiroso de cinco puntos no es un mitómano. Simplemente tiene la costumbre de contar mentiras en vez de la verdad cuando le parece útil o le proporciona una salida más fácil a cualquier problema, al menos de momento. Lo malo es que normalmente ha de mentir de nuevo para evitar que se descubra su primera mentira, y pronto se ve enredado en una auténtica telaraña de pequeñas falsedades y se ve incapaz de salir de ella sin ser descubierto. Los demás le miran con cierta desconfianza.

El mentiroso de 15 puntos es peor, un auténtico mitómano que se inventa historias increíbles sobre su propio pasado, parientes y amigos imaginarios, trabajos que dice haber tenido y sucesos que dice haber presenciado. El mitómano es un mentiroso muy convincente. Hasta tal punto llena su vida de mentiras que al final llega a creérselas él mismo.

NEUROSIS SEXUAL Puntos: 5 / 10 / 15

Tienes un comportamiento sexual extravagante. Quizás te asuste mortalmente cualquier contacto con el otro sexo, o puede que seas un salido exagerado. Con frecuencia ambas cosas se combinan para crear una personalidad realmente dislocada. Los PJs con neurosis sexuales pueden padecer de frigidez, de ninfomanía, tenerle un miedo anormal al sexo, ser sadomasoquistas, o tener cualquier otra aberración que afecte a su funcionamiento sexual. El Director de Juego decide lo que es permisible. No se admiten como PJs ni a asesinos sexuales ni a pedófilos.

OBSESIÓN Puntos: 5 / 10 / 15

Tienes cierta fijación con alguna idea o acción concretas. Esto puede ir desde una pequeña manía, como pisar siempre en el centro de las baldosas de la acera (que apenas valdría 5 puntos) hasta fijaciones realmente problemáticas, como cambiarse de ropa cada hora o creer que es absolutamente necesario memorizar los nombres de todas las placas de calles que te encuentres. El Director de Juego decide cuantos puntos da la obsesión. Una obsesión no tiene por qué estar directamente relacionada con ningún hecho de tu pasado. Tal vez sea una consecuencia aparentemente inexplicable de las tensiones de tu personalidad.

ALGUNAS POSIBLES OBSESIONES

- ANOREXIA / BULIMIA — FIJACIÓN CON LA COMIDA
- CANIBALISMO — FIJACIÓN CON LA CARNE HUMANA
- CLEPTOMANÍA — ROBO COMPULSIVO
- FIJACIÓN PERSONAL — TE IDENTIFICAS CON UN HÉROE O ÍDOLO.
- LIMPIEZA — ESTÁS TODO EL RATO LAVÁNDOTE Y ARREGLÁNDOTE
- MANTRAS / LETANÍAS — RECITAS SIN PARAR CIERTAS PALABRAS Y FRASES
- MEMORIZACIÓN — APRENDIZAJE COMPULSIVO DE DATOS INÚTILES
- NINFOMANÍA — FIJACIÓN SEXUAL
- NUMEROMANÍA — CONTAR LAS COSAS Y HACER JUEGOS CON LOS NÚMEROS
- PIROMANÍA — FIJACIÓN CON PRENDERLE FUEGO A LAS COSAS
- RECOGER — DESEO ANORMAL DE GUARDARLO TODO PARA SIEMPRE
- ROPA — LLEVAR SIEMPRE CIERTA CLASE DE ROPA
- TIQUISMIQUIS — ATENCIÓN ANORMAL A LOS DETALLES

PARANOIA Puntos: 15

Crees que la gente se ha coligado en secreto contra ti. Hay una conspiración para perjudicarte. Las personas, los grupos y los poderes fácticos van a por ti. Tu teléfono está pinchado. Tus cartas muestran claros signos de haber sido abiertas antes de serte entregadas. Tu casa está llena de micrófonos ocultos. El coche aparcado enfrente está lleno de gente que te espía. Lo mejor es no salir de casa. Pero, por otra parte, si estás en casa sabrán dónde encontrarte... Todo lo malo que te ocurre ha sido pergeñado por la conspiración. Cualquiera que te diga que no hay una conspiración, demuestra formar parte de ella.

Los paranoicos suelen haber estado expuestos al abandono o la incomprensión en los comienzos de su vida. Quizás los padres del personaje desaparecieron misteriosamente o él mismo fue perseguido.

PERSEGUIDO Puntos: 10

Por algún motivo, la gente en general y las autoridades en particular te persiguen. Puede que pertenezcas a una minoría oprimida (homosexuales, inmigrantes, etc...) o tal vez hayas hecho algo que provocase la persecución. Estás sujeto a continuos arrestos, tu casa es registrada, tienes

problemas para conseguir que se te tramite el papeleo en las oficinas públicas, los países extranjeros se niegan a concederte un visado, y si llegas a hablar en público, eres ridiculizado o criticado por la prensa sensacionalista.

PERSONALIDAD MÚLTIPLE Puntos: 15
Tienes dos (o en casos extremos, más) personalidades dentro de ti. Normalmente son aspectos opuestos de tu personalidad que se han dividido y permanecen separados. Tal vez una de las personalidades es fuerte y activa, mientras que la otra es débil e ineficaz. O quizás una es violenta y la otra pacífica. El jugador y el Director de Juego deben decidir conjuntamente como conviven ambas personalidades en el personaje. Una manera corriente de hacerlo es dejar que una de ellas esté activa bajo circunstancias normales, mientras que la otra entra en acción en situaciones de crisis, cuando el personaje se ha visto conmocionado. O puede que una de las personalidades esté activa en el trabajo mientras que la otra aparece en el tiempo libre.

Las personas que han cometido actos malvados pueden desarrollar personalidades múltiples para protegerse del sentimiento de culpa y del secreto inconfesable.

PESADILLAS Puntos: 5 / 10
Tu descanso se ve perturbado por terribles sueños, probablemente originados en algún secreto inconfesable. Te despiertas gritando, empapado en sudor. Siempre estás cansado por la falta de sueño. En los casos más graves, los sueños pueden introducirse en la realidad y proporcionar un camino para que aparezcan criaturas inhumanas.

QUISQUILLOSO Puntos: 5
Tienes la mecha corta. La menor irritación basta para enfurecerte y predisponerte a usar la fuerza. Eres particularmente sensible a todo lo que se pueda interpretar como una crítica hacia ti o hacia tus acciones. En situaciones de tensión, es probable que pierdas el control.

RACIONALISTA Puntos: 15
Rechazas la creencia en todo lo que no sea aceptable para la ciencia moderna. La magia es sólo una superstición o un engañabobos. Los demonios y las criaturas de la oscuridad no pueden existir. Siempre tiene que haber una explicación natural. También te resulta difícil creer que haya sociedades secretas que hacen sacrificios a los poderes de la oscuridad; sólo son unos cuantos lunáticos enloquecidos que deben ser vigilados por la policía. En otras palabras: te pareces mucho a los autores de este juego y a la mayoría de la gente moderna y secularizada. El problema viene cuando el mundo resulta no ser exactamente lo que creías...

REPRESIÓN Puntos: 10
Has enterrado en tu subconsciente algún suceso desagradable de tu pasado. Pudo ser un crimen, o alguna acción horrenda que llevaste a cabo, presenciaste o sufriste. Fue tan terrible que tu mente no pudo enfrentarse a ello, y su única defensa fue enterrar el recuerdo y negarse a reconocerlo. Sin embargo, el recuerdo aún está ahí y afecta a tu vida. Sólo mediante psicoterapia, hipnosis o algún otro tratamiento prolongado podrías evocar los recuerdos y enfrentarte a ellos. Aunque estos pensamientos estén reprimidos, se manifiestan en forma de fobias y neurosis. Si de niño bajaste al sótano y viste a tu madre muerta e inmersa en un mar de serpientes, puedes desarrollar fobia a las serpientes o a las bodegas, sin llegar a recordar cómo murió tu madre. Cualquier fobia semejante se cuenta como una desventaja por separado y da el número habitual de puntos.

SEXUALMENTE PERTURBADOR Puntos: 10
Las personas del otro sexo están tan fascinadas por tu belleza o por tu personalidad que no pueden dejar de pensar en cómo acostarse contigo. Cualquier comunicación se ve perturbada por sus insinuaciones, pierden la concentración cuando les hablas y mantienen su mirada fija en tus pechos o en tu entrepierna.

Al final, todas las personas del otro sexo con quienes estés durante algo más que un fugaz instante, tratarán de cortejarte si la situación lo permite. Hace falta una puntuación de 15 o más de Belleza o de Carisma para poder tener esta desventaja. Observa que esto es realmente una desventaja: aunque todas las personas del otro sexo estén predispuestas favorablemente hacia ti, les importa un comino lo que tu digas o pienses.

Ventajas

Hay menos ventajas que desventajas, naturalmente. Circulan más cosas capaces de amenazar tu equilibrio mental que cosas capaces de arreglarlo. Las ventajas te ayudan a comprender el mundo y a las personas, y te facilitan el aprendizaje. Algunas de las ventajas no son de una utilidad evidente para el personaje. Por ejemplo, el código de honor, la sinceridad y el altruismo pueden llegar a tener un efecto negativo sobre tu economía o limitar tus posibilidades cuando luches contra un enemigo. Pero te ayudan a mejorar tu equilibrio mental. Son virtudes tradicionales que te proporcionan autoconfianza y la sensación de ser una persona buena y decente. Como la oscuridad viene de tu interior, sólo te volverás malvado si te sientes culpable. Estas virtudes también te ayudan a hacer amigos, a mantener buenos contactos de negocios y a ser un ciudadano respetable. De modo que también tienen su utilidad...

ALTRUISMO Coste: 5
La total falta de egoísmo es una rara virtud. Ayudas a los necesitados, renuncias a tus propias ventajas, y te abstienes de placeres y de beneficios para hacer el bien a los demás.

Ejemplo:

Has elegido algunas ventajas que se ajustan a la personalidad de un detective. Sumamos los puntos y obtenemos 65.

Harry ha adquirido el **Código de honor** en su puesto de trabajo. Es un modo de permanecer cuerdo en un oficio en el que se sacrifican vidas inocentes. Harry nunca mata a personas desarmadas ni a niños. No usa métodos dolorosos de interrogatorio y rehusa llevar a cabo misiones que considere moralmente cuestionables. *Cuesta 5 puntos.*

Harry también ha adquirido algunos **Amigos influyentes** durante su trabajo. Conoce gente en la administración de Nueva York, entre los altos mandos del ejército y en el mundo criminal. *Cuesta 15 puntos.*

El **Sentido del cuerpo** es algo que Harry tiene de nacimiento. *Cuesta 20 puntos.*

Durante su trabajo, Harry ha desarrollado un **Sexto sentido.** Ha de sobrevivir en una realidad violenta e impredecible. *Cuesta 15 puntos.*

Finalmente, Harry ha aprendido a **Soportar la tortura**. *Cuesta 10 puntos.*

Ahora apuntas en la hoja de historial del personaje cómo y cuándo adquirió Harry sus ventajas:

1970, Academia Militar, Nueva York. Comparte habitación con el futuro jefe de policía de Nueva York. Cuando dejan la academia, siguen siendo amigos.

1972, Legión Extranjera, Chad. Traba amistad con Bertrand Bonneville, quien luego ha trabajado en la Interpol desde finales de los 70.

VENTAJA	COSTE
ALTRUISMO	5
AMIGOS INFLUYENTES	15
BUENA FAMA	10
CABALLEROSIDAD	5
CÓDIGO DE HONOR	5
DON DE LENGUAS	10
EMPATÍA	15
FLEXIBILIDAD CULTURAL	10
GENEROSIDAD	5
INDULGENTE	5
INTUICIÓN	15
MATERNAL	5
PACIFISMO	5
RESISTENCIA A LAS ENFERMEDADES	15
SENSIBILIDAD EXPANDIDA	10
SENTIDO DEL CUERPO	20
SEXTO SENTIDO	15
SIMPÁTICO A LOS ANIMALES	15
SINCERIDAD	5
SOPORTAR EL DOLOR	15
SOPORTAR EL FRIO O EL CALOR	10
SOPORTAR EL HAMBRE O LA SED	10
SOPORTAR LA TORTURA	10
SUERTE	20
TALENTO ARTÍSTICO	10
TALENTO MATEMÁTICO	10
VISIÓN DEL AURA	15

1974, Nueva York. Es torturada por pandilleros y traficantes de droga. Aprende a soportar la tortura.

1975-77, Nueva York, en el servicio activo. Desarrolla un sexto sentido.

1975-77, Manhattan, Nueva York, en el servicio activo. Llega a conocer al coronel Moryba Quest, importante jefe de banda.

5 6

AMIGOS INFLUYENTES Coste: 15
Tienes amigos que disfrutan de poder y de influencia. Pueden ser hombres de negocios, políticos, funcionarios, celebridades y demás que pueden ponerte en contacto con las personas adecuadas o ayudarte a salir de un apuro. Haz una lista de amigos que puedas tener plausiblemente, considerando el historial del PJ. Pocas personas tienen más de 2 ó 3 amigos íntimos, pero también puedes tener algunos conocidos importantes.

BUENA FAMA Coste: 10
Sueles gustar y se te tiene por buena persona. Para ti es fácil conseguir créditos, hacer contactos y obtener recomendaciones y elogios.

CABALLEROSIDAD Coste: 5
Eres un auténtico caballero que siempre ayuda a las damas en apuros, sea cual sea la situación. Lo que puede considerarse una dama depende, naturalmente, del jugador, pero la definición debe comprender al menos a la mitad de las mujeres del mundo. Un personaje caballeroso encuentra casi imposible hacerle daño o insultar a una mujer, y se expondrá gustoso a peligros mortales para salvar a una.

CÓDIGO DE HONOR Coste: 5
Crees en un estricto código de honor, al que sigues. Éste puede proceder de una religión que te prohíba hacerle daño a los demás, mentir y actuar con egoísmo. También puede ser un código caballeroso que diga que debes ser recto, audaz, no abandonar nunca a los demás, vengar siempre un insulto y ayudar a la familia y a los amigos. Escribe las reglas que desees cumplir.

DON DE LENGUAS Coste: 10
Se te dan bien los idiomas, y solo te cuestan la mitad de los puntos de habilidad que se necesitarían normalmente para aprender lenguas extranjeras. También las aprendes el doble de rápido que los demás.

EMPATÍA Coste: 15
La capacidad de saber lo que sienten otras personas e incluso los animales. Siempre sabes lo que los demás piensan de ti. La empatía también supone que sueles caerle bien a los demás. Eso no significa que todos te quieran, pero en condiciones normales causas una buena impresión.

FLEXIBILIDAD CULTURAL Coste: 10
Eres lo contrario de un xenófobo. Te resulta fácil llevarte bien con personas de cualquier raza, credo, nivel social o cultura. Puedes mezclarte con cualquiera de ellos sin sentirte incómodo ni sentir deseos de criticar sus ideas, tradiciones o costumbres. Esto no supone que tengas automáticamente ningún conocimiento específico de otras culturas (lo cual pertenece a la habilidad "Hombre de mundo"). Tan sólo ocurre que eres suficientemente humilde y respetuoso con los demás, lo cual te ayuda a evitar cualquier conflicto basado en diferencias culturales.

GENEROSIDAD Coste: 5
Todo lo mío es tuyo. Las posesiones materiales carecen de importancia, las personas son lo único que realmente cuenta. Compartes voluntariamente tus posesiones con quienes las necesitan más que tú. Das limosnas e inviertes en fundaciones benéficas. Los dadivosos hacen muchos amigos.

INDULGENTE Coste: 5
Una persona indulgente es lo contrario del arquetipo vengativo que hace un juramento de venganza. Estas dispuesto a olvidar y perdonar insultos e incluso actos malvados de los que fueras objeto. Los demás te consideran excepcionalmente magnánimo.

INTUICIÓN Coste: 15
Posees la capacidad de "leer" el lenguaje corporal de la gente, la elección de sus palabras y otras minúsculas señales del subconsciente, y comprender así cuales son sus verdaderas intenciones. Es imposible mentirle a una persona con intuición. Con esta ventaja también puedes interpretar las señales de mucha gente y prever lo que va a suceder en un grupo. Puedes sentir cuando va a estallar un disturbio, cuando va a atacar un atracador y cuando puedes ahuyentarlo con un grito. Puedes incluso interpretar las intenciones de grandes grupos de gente y sentir si va a estallar una guerra o si va a venir una crisis política.

MATERNAL Coste: 5
Posees el talento natural de hacer que los niños, las mujeres jóvenes y todos los hombres se sientan seguros y cuidados. Los niños que lloran callan y sonríen cuando estás cerca. Los hombres preocupados, asustados o enojados se tranquilizan y se contienen. Esto no tiene nada que ver con el sexo; antes bien, todos tienden a verte como a su madre. Ningún hombre, a excepción de los más insensibles o degenerados, te atacaría ni te insultaría.

PACIFISMO Coste: 5
La violencia es mala y nunca conduce a nada más que violencia. No existe un derecho a usar la fuerza, sólo brotes incontrolados de rencor y de furia. Un pacifista no usa la fuerza ni siquiera en defensa propia, independientemente de que alguna amenaza penda sobre él o los demás. Se trata de una virtud que inspira temor reverencial, admiración, y a veces furiosa frustración.

RESISTENCIA A ENFERMEDADES Coste: 15
Tu salud es inusualmente fuerte. Prácticamente nunca enfermas. Sólo sufres la mitad de las pérdidas habituales por venenos y drogas.

SENSIBILIDAD EXPANDIDA Coste: 10
Tienes una capacidad parecida a la de los esquizofrénicos para ver otras dimensiones, fragmentos del pasado y del futuro, y para hablar con los muertos. La diferencia es que una persona con sensibilidad expandida sabe manejar esta capacidad y no se ve dañada por ella.

Esto no significa que puedas conectar y desconectar esta capacidad como si fuera una radio. La visión aparece sin ser llamada, pero no te sientes aterrorizado hasta la locura por ella. El Director de Juego decide qué forma adoptan las visiones y cuándo aparecen, Puede que seas capaz de provocar su aparición, pero no tienes control sobre ellas.

SENTIDO DEL CUERPO Coste: 20
Tu cuerpo y tu mente son una sola cosa. La mayoría de la gente tiene inhibiciones, tensiones y preocupaciones que separan el cuerpo de la mente. Tú no; la unidad entre tu cuerpo y tu mente es absoluta y te proporciona un control preciso sobre tu cuerpo. A las personas con sentido del cuerpo sólo les cuesta la mitad de los puntos de habilidad normales el adquirir Baile, Meditación y Artes marciales. Esto se aplica al coste básico de las artes marciales. El coste de las técnicas especiales y las fuerzas ki no se ve alterado.

SEXTO SENTIDO Coste: 15
Con frecuencia tienes sensaciones sobre las cosas que resultan ser acertadas. Tus premoniciones son tanto sobre cosas buenas como malas. Notas que un escalofrío te recorre la espalda si hay alguien escondido tras la puerta con un hacha enorme. Sientes que no debes tomar ese avión en concreto (y bien hecho, luego vuela directo contra una montaña). El sexto sentido sólo se aplica a lo que te sucede a ti, no a los demás. No es lo mismo que las sensaciones generales de una persona con Intuición.

SIMPÁTICO A LOS ANIMALES Coste: 15
Eres un talento nato manejando animales. Se tranquilizan y se muestran amistosos cuando estás cerca. Ningún carnívoro te atacará si no es en defensa propia. Ninguna montura intentará tirarte de la silla. Todos esos malditos dóberman que rodean el cuartel de los bandidos se vuelven dóciles como corderitos. Caerle simpático a los animales funciona también con los lobos humanos y demás personas que hayan perdido el control de sus instintos animales.

SINCERIDAD Coste: 5
A la larga, merece la pena ser sincero. Siempre dices la verdad y tienes fama de ser una persona honesta y de confianza.

SOPORTAR EL DOLOR Coste: 15
Eres capaz de soportar terribles dolores sin levantar una ceja. No necesitas hacer tirada de Constitución para evitar caer desmayado. Pero sigues siendo tan fácil de herir o matar como cualquier otro.

SOPORTAR EL FRÍO O EL CALOR Coste: 10
Eres anormalmente bueno enfrentándote a las temperaturas extremas, y sólo sufres la mitad de las pérdidas normales por frío o calor.

SOPORTAR EL HAMBRE O LA SED Coste: 10
Eres mejor que la mayoría de la gente a la hora de soportar el hambre y la sed. Sólo sufres la mitad de las pérdidas normales por falta de alimentos y de agua.

SOPORTAR LA TORTURA Coste: 10
Puedes aguantar una cantidad insólita de dolor. Sólo tienes que tirar por debajo de la mitad de tu Constitución para no desmayarte. También posees una resistencia psicológica al terror, la confusión y la humillación que te capacita para soportar la tortura sin derrumbarte.

SUERTE Coste: 20
El destino está de tu parte. En situaciones en la que el resultado venga dado por la suerte (no por habilidades ni aptitudes), eres inusualmente afortunado. En dichas situaciones, el Director de Juego tira 1d20. Si el resultado es 10 o menos, evitas el ladrillo que cae / no caes al pozo / no te reconoce el asesino / lo que sea.

TALENTO ARTÍSTICO Coste: 10
Se te da bien dibujar, pintar, cantar, tocar instrumentos, o cualquier otra actividad artística. Sólo necesitas la mitad de los puntos de habilidad normales para adquirir dichas habilidades.

TALENTO MATEMÁTICO Coste: 10
Posees un talento inusual con los números y la lógica. Funcionas como una calculadora humana y eres capaz de hacer complicadas operaciones matemáticas rápidamente y de cabeza. Sólo necesitas la mitad de los puntos de habilidad normales para adquirir las habilidades de Matemáticas, Estadística, Lógica y Física.

VISIÓN DEL AURA Coste: 15
Actúas como una especie de brújula mágica, capaz de percibir el poder en personas, lugares y objetos. Con frecuencia te das cuenta de pequeños sucesos arcanos que las mentes de los demás simplemente racionalizan. Literalmente, puedes ver auras Kirlian con tus ojos desnudos. El color de un aura te dice algo sobre la naturaleza del hombre o de la bestia. Examina la siguiente tabla para ver la interpretación de los colores.

AURAS KIRLIAN (RODEAN A LAS PERSONAS Y A LAS CRIATURAS)

COLOR	SIGNIFICADO
AMARILLO	MIEDO, TERROR
AZUL	FURIA, DESEQUILIBRIO MENTAL NEGATIVO
BLANCO	PUREZA, ALTO DESEQUILIBRIO MENTAL POSITIVO O VIDA PRÓXIMA A LA MUERTE
BLANCOAMARILLO	VIDA PRECARIA
BLANCO AZULADO	MATERIA MUERTA
DORADO	DESEQ. MENTAL EXTREMADAMENTE POSITIVO (+100 O MÁS)
GRIS	ENFERMEDAD, MIEDO
NARANJA	VIDA, DESEQ. MENTAL POSITIVO
NEGRO	DESEQ. MENTAL EXTREMADAMENTE NEGATIVO (-100 O MENOR)
NEGRO AZULADO	SADISMO, MAL
ROJO	AGRESIÓN
ROJO OSCURO	SEXO, SENSUALIDAD
TURQUESA	CELOS, ODIO, ENVIDIA
VIOLETA	PSICOSIS

1983, Nueva York. Después de un prolongado periodo de alcoholismo se hace la promesa de no volver a tomar parte en ninguna operación sucia. Código de honor.

1984, Manhattan, Nueva York. Empieza a trabajar encubiertamente para infiltrarse en movimientos extremistas y en el crimen organizado. Conoce y traba amistad con Mary Savy, una influyente intermediaria y traficante de armas.

CAPITULO 8



Tu equilibrio mental determina lo bien que soportas las experiencias terroríficas y lo que sucede cuando te ves conmocionado. El equilibrio mental depende de tus ventajas y desventajas. Para los personajes no humanos, el equilibrio también se ve afectado por sus limitaciones.

El equilibrio (o desequilibrio) mental es la suma de todos los puntos de ventajas menos la suma de todos los puntos de desventajas y, si es pertinente, de limitaciones. Si el resultado es un número negativo, tendrás un desequilibrio mental negativo.

Cuando un personaje presencia un suceso terrorífico, debe hacer una tirada de Ego. Si la falla, los personajes con un gran desequilibrio mental negativo se ven en apuros. Pueden perder el control de sus sentimientos, y sus acciones se verían controladas por sus desventajas.

El EQUILIBRIO MENTAL

Cuanto más negativo sea el desequilibrio mental, más tardará el personaje en hacerse consigo mismo y volver a actuar racionalmente. Un desequilibrio mental muy negativo aumenta el riesgo de sufrir una psicosis incurable. Por debajo de –75, una conmoción grave puede transformar el cuerpo del personaje.

Un desequilibrio mental muy positivo protege al personaje ante los sucesos terroríficos. No perderá el control fácilmente, incluso si resulta conmocionado. Los personajes con un desequilibrio mental positivo realmente alto es difícil que se vean afectados por los sucesos terroríficos.

Las reglas acerca de sucesos terroríficos, posesiones y enfermedades mentales pueden hallarse en la sección "El encuentro con el terror".

Personajes simplificados

Calculas el equilibrio mental normalmente, restando los puntos de las desventajas a los puntos de las ventajas.

Ejemplo

Harry ha pagado 65 puntos por sus ventajas y recibido 85 puntos por sus desventajas. 65-25= =20. Escribes "20 junto a Equilibrio mental en la hoja de personaje. Esto significa que Harry es una persona más bien inestable. En situaciones terroríficas, puede perder el control de sus desventajas. Si su equilibrio mental baja otros cinco puntos, ya no tendrá una salud mental aceptable.

Historial:

Si te fijas en cuándo obtuvo Harry sus diversas ventajas y desventajas, verás que tenía un desequilibrio mental peligrosamente negativo en su juventud. Cuando tenía doce años, llegó a ser de –40. Luego fue mejorando gradualmente hasta llegar a la década de los 80, cuando su equilibrio estuvo próximo al cero. Posteriormente volvió a bajar hasta el nivel actual. Es bueno que el DJ

Desequilibrio negativo

Un desequilibrio mental muy negativo cambia tu personalidad. Tu cuerpo y tu psique se alejan de la personalidad firme y equilibrada que toda persona »normal« trata de conservar. Ahora describiremos brevemente estos efectos. En la sección "El Despertar", hallarás más detalles acerca los balances muy negativos (por debajo de –100). Recomendamos que ningún jugador comience con un desequilibrio por debajo de –25.

-15 Emites una débil aura negativa que hace que los niños y los animales se sientan incómodos en tu presencia.

-25 Perturbado.1 Estás lo bastante desequilibrado como para que un chequeo médico te califique de anormal.

-50 Estás tan degenerado que un examen psicológico te clasificaría como mentalmente enfermo.

-75 Psicótico. Cuando te ves conmocionado, tu cuerpo cambia. Estos efectos se describen en las sección "El encuentro con el terror". Puedes empezar a adquirir limitaciones al igual que desventajas. Te está resultando problemático mantener relaciones emocionales con otra gente, y romperás cualquier relación que se haga demasiado intima.

-100 Tus ventajas bajan un punto por cada punto de desequilibrio por debajo de –100. Has perdido permanentemente el control sobre tus desventajas, como pudo haber ocurrido temporalmente con desequilibrios negativos no tan pronunciados. Tu lado luminoso toma la forma de una Sombra de luz que te sigue e intenta acercarse a ti (ver "El Despertar").



Desequilibrio positivo

Un desequilibrio mental positivo muy alto también aleja gradualmente al personaje de la norma humana. Los efectos de desequilibrios positivos realmente altos se describen en "El Despertar".

+15 Emites una débil aura positiva que hace que los niños y los animales se sientan a gusto en tu presencia.

+25 Se te reconoce por ser una persona armoniosa y estable que gusta a todo el mundo.

+50 Posees una empatía natural. La gente se siente segura en tu compañía.

+75 Los seres con un desequilibrio mental negativo de hasta –100 te evitan si pueden. No puedes ser poseído por criaturas con un desequilibrio mental que no llegue a –250.

+100 Obtienes automáticamente la ventaja "Sentido del cuerpo", si es que no la tenías ya. Las criaturas con un desequilibrio mental negativo de hasta -200 te evitan si pueden. Por cada punto por encima de +100, tus desventajas pierden un punto. Ya no eres capaz de usar la fuerza ni de sentir impulsos agresivos en ninguna situación. Te encontrarás con tu propia Sombra oscura, una materialización de tus zonas oscuras reprimidas (ver "El Despertar").

Cambios en el equilibrio mental

El equilibrio mental cambiará durante la partida, a medida que el personaje obtenga nuevas desventajas o consiga librarse de las antiguas. El equilibrio también puede cambiar a resultas de acontecimientos que presencien los personajes, o también puedes cambiarlo gastando puntos de experiencia. Esto se describe en la sección "Experiencia e instrucción".

CAPITULO 9



Shephard metió la cara entre las manos y exhaló un fuerte suspiro. Había registrado cada rincón de la ciudad en busca de la mujer. Lo único que tenía para continuar eran su nombre y su aspecto. Este último era especial, de lo que no se ve todos los días. Tenía una cara normal con trazas de haber sido extraordinariamente bella, aunque su maquillaje se hubiera corrido con las lágrimas y tuviera oscuras ojeras de fatiga. No podía quitarse ese rostro de la cabeza por más que lo intentara.

Él no era el único que andaba buscándola. Al menos había descubierto eso. Al dejar la oficina le siguieron oscuras sombras. Empleó todos sus trucos para quitárselas de encima, pero siempre iban un paso delante suyo. Al final, le acorralaron en el parque.

LAS HABILIDADES

La oscuridad ocultaba sus rostros, y sus voces eran apagadas, como si hablasen a través de una máscara. Debajo de sus gruesos abrigos, Harry pudo notar que llevaban pesadas armas. Comprendió inmediatamente que cualquier intento de razonar sería inútil, así que les dio la espalda y salió corriendo hacia la oscuridad.

Al llegar al hueco de la verja, le agarraron por los hombros y le dieron la vuelta; era incapaz de resistirse. Contempló una cara vacía de expresión. Los ojos estaban cubiertos por gafas de sol oscuras, pero Harry podía ver claramente la sangre que le corría por las mejillas, y podía sentir un asfixiante hedor a carne podrida y heridas supurantes.

Más tarde, Harry sería incapaz de recordar como huyó del diabólico monstruo. Había luchado sin éxito por su vida. La criatura era más fuerte y rápida que todo lo que hubiera encontrado antes. Ni siquiera su conocimiento de las artes marciales le ayudó.

Entonces, repentinamente se vio tendido en el suelo, confuso y sangrando. Voces susurrantes atravesaron su vivo dolor.

—Ahora ella nos pertenece, no puedes hacer nada. Has fracasado... de nuevo.

Hay tres tipos de habilidades: las básicas, las generales y las académicas. Todos tienes alguna posibilidad de éxito con las habilidades básicas. Su puntuación por defecto es de 3. Las habilidades generales y las académicas son las que habrás aprendido en tu profesión o practicado anteriormente de algún otro modo. Para obtener habilidades académicas, debes tener un mínimo de 13 o más puntos en educación. Elige las habilidades que quieras, y que sean coherentes con el historial, y apúntalas en la hoja de personaje. Las habilidades básicas ya están anotadas y todo lo que tienes que hacer es escribir si vas a tener más de 3 puntos en algunas de ellas.

Nuevas habilidades

Hemos proporcionado una selección de habilidades posibles. Si deseas crear nuevas habilidades, eres libre de hacerlo. El Director de Juego decide que aptitudes controlan la nueva habilidad. Luego se gastan los puntos de habilidad necesarios para adquirirla del modo habitual. Con frecuencia una profesión exige la creación de nuevas habilidades. Trabajos como diseñador de juegos, pirata informático, o líder sectario requerirán habilidades que no aparecen en nuestra lista.

Puntos de habilidad

Los puntos de habilidad se emplean para determinar la puntuación de tus habilidades. Tienes 150 puntos de habilidad para distribuir entre las habilidades que tú elijas, además de modificaciones por ventajas y desventajas. Esta es la suma recomendada para personajes normales. Si tú y tu Director de Juego deseáis crear personajes más débiles o poderosos, podéis acordar distribuir más o menos puntos. Un personaje medio "no heroico", tiene 100 puntos de habilidad, una persona muy experimentada y hábil tiene 200 puntos, y un personaje realmente poderoso y sabio tiene 250 puntos a repartir. Si tú y tu DJ así lo queréis, podéis tener personajes incluso más poderosos.

Cada punto de habilidad que te gastes aumentará en uno tu puntuación en la habilidad. Sin embargo, cada habilidad está controlada por una de las aptitudes básicas. No puedes subir la puntuación de una habilidad por encima de tu puntuación en dicha aptitud. Por ejemplo: si gastas 15 puntos de habilidad, puedes obtener una puntuación de 15 en la habilidad "Baile", pero sólo si tienes al menos 15 puntos en la aptitud básica "Agilidad", que controla "Baile". En la descripción de cada habilidad se indica qué aptitud la controla.

Si deseas aumentar la puntuación de la habilidad por encima de la puntuación de la aptitud que la controla, cada paso te costará tres puntos de habilidad. Así, para que una persona con 15 puntos en agilidad obtenga una puntuación de 20 en baile, tendrá que pagar (15 + 5×3 =) 30 puntos de habilidad.

Esto refleja la dificultad de aprender algo para lo que careces del talento o los requerimientos físicos necesarios. Alguien con una agilidad de 20 aprenderá acrobacia con facilidad hasta una puntuación de habilidad de 20. Pero el tablón con una agilidad de 7 tendrá que practicar y trabajar muchísimo más para ser igual de hábil. Esto le ocupa tiempo y energías, y le limita mucho las posibilidades de aprender otras cosas a esa persona, es decir, que le cuesta un montón de puntos de habilidad.

Aconsejamos que ningún personaje empiece el juego con puntuaciones de más de 20 en ninguna habilidad. Sin embargo, es posible subir las habilidades por encima de 20, y a científicos especialmente entrenados o a atletas de élite se les puede permitir, de forma excepcional, que tengan puntuaciones extremadamente altas en alguna habilidad.

Personajes simplificados

Tienes dos habilidades con una puntuación de 18, dos con una de 15 y ocho con una de 10. Elígelas según el arquetipo y escríbelas con sus puntuaciones. No te preocupes de qué aptitudes controlan a las habilidades. Eres libre de elegir una puntuación de 18 para una habilidad controlada por una aptitud con sólo 12 puntos. Sin embargo, cuando intentes mejorar tus habilidades en el futuro verás que es más difícil hacerlo si la aptitud controladora tiene menos puntos que la habilidad.

Las artes marciales tienen un coste extra. Un arte marcial en el nivel de estudiante cuesta una puntuación de habilidad de 18. En el de instructor, cuesta dos puntuaciones: una de 18 y otra de 15. En el de maestro cuesta tres puntuaciones: una de 18 y dos de 15. Aparte del arte marcial, un maestro de las artes marciales sólo puede tener otra habilidad con 18 puntos y ocho habilidades con 10.

Habilidades básicas

Aunque no te hayas gastado ningún punto de habilidad en las habilidades básicas, siempre tienes alguna probabilidad de éxito con ellas. Todos los personajes tienen automáticamente 3 puntos en las habilidades básicas. Si quieres una puntuación superior, empezarás a gastar puntos de habilidad a partir de esos 3 básicos (los cuales no te cuestan nada). Anota 3 puntos para todas las habilidades básicas que no hayas incrementado.

Habilidades académicas

Para obtener cualquier habilidad académica, debes tener al menos 13 puntos en educación. Esto supone aproximadamente haber al menos empezado una educación universitaria. Para todo lo demás, las habilidades académicas funcionan como el resto de las habilidades.

Dentro de cada habilidad académica hay varias especialidades. Estas cuestan un punto de habilidad por cada paso. Pero para aprender una especialidad, primero debes tener al menos 5 puntos en el campo de habilidad básico al que pertenezca. Por ejemplo, para aprender Física, primero debes aprender el campo académico de "Ciencias naturales".

Nada te impide tener habilidades académicas que no estén relacionadas con tu profesión. Puedes haber hecho cursos nocturnos o haber estudiado alguna materia por afición.

Habilidades de armas

Encontrarás descripciones detalladas de las habilidades de armas en las secciones de Combate y de Armamento y protecciones. La tabla de habilidades sólo indica qué aptitud básica gobierna a cada habilidad de arma. Cada clase de arma pertenece a una habilidad diferenciada, p. ej., la habilidad "Pistola" contiene todo tipo de armas de fuego diseñadas para ser utilizadas con una sola mano (revólveres o pistolas automáticas). Las habilidades de armas para el cuerpo a cuerpo y armas arrojadizas las gobierna





Ejemplo:

Harry se desliza por el tejado hacia un centinela en el cuartel de los contrabandistas de armas alemanes. Tiene 15 puntos en Sigilo. Tira 1d20 y saca un 8. La diferencia entre 8 y 15 es de 7. El efecto de Harry es 7. Aun que el efecto de Harry es un resultado normal, el centinela nota que algo no va bien. El Director de Juego hace una tirada de Percepción por él. Su percepción es de 12 y saca 11 en la tirada, así que apenas la consigue. La diferencia entre 12 y 11 es de 1. Este es el efecto del centinela. Pero Harry tenía un efecto de 7, que ahora se resta al efecto del centinela, dando un -6. El centinela no ve a Harry. Harry hace todo el camino hasta el centinela e intenta dejarle fuera de combate con un golpe de kárate en la cabeza. Su puntuación de Golpe es de 15, tiras 1d20 y sacas 8. Esto indica que golpeas al centinela. Como Golpe es una habilidad de arma, no calculas el efecto del modo habitual. En lugar de eso, tiras 1d20 para calcular el daño. El resultado es 18, consultas Golpe en la tabla de armas y lees el resultado: 18 es una herida leve.

la Fuerza. Las clases de arma para las armas de cuerpo a cuerpo y arrojadizas son: Armas arrojadizas, Armas contundentes, Armas de asta, Espada, Hacha, Látigos y cadenas, y Puñal. Las habilidades de armas de proyectil están controladas por la Agilidad. Las clases son: Arco, Armas automáticas, Armas pesadas, Fusil y ballesta, y Pistola. Hay una clase de habilidad de arma especial para las armas naturales, como puños y pies, que están gobernadas por una de dos habilidades: Combate sin armas o Artes marciales. Si tienes habilidad con una clase de armas, puedes emplear sin penalizaciones todas las armas que pertenezcan a esa clase.

Todas las habilidades de arma son habilidades básicas. Esto quiere decir que todos los personajes tienen automáticamente 3 puntos con cualquier arma.

Maniobras con las armas

Las maniobras con las armas son habilidades especializadas de armas que exigen que puedas manejar un arma. Pueden, por ejemplo, permitirte disparar dos veces en una sola acción o desenfundar una pistola anormalmente rápido. Las maniobras con las armas no son habilidades básicas y se tratan como habilidades generales.

Artes marciales

Las artes marciales son un tipo especial de habilidades de combate que se describen en una sección separada. Gastas un número de puntos de habilidad por cada arte marcial y obtienes una serie de habilidades que pertenecen a esa clase en concreto. Poniendo más puntos, puedes adquirir maniobras especiales y fuerzas que pertenezcan a ese arte marcial. Para adquirir una Maniobra budo debes tener primero una puntuación en el arte marcial en cuestión. Sólo puedes tener Fuerzas ki si eres maestro o gran maestro de un arte marcial. Las Fuerzas ki y las Maniobras budo funcionan por todo lo demás como habilidades normales, y se describen en la sección de Artes Marciales.

Idiomas

Todos los personajes hablan con fluidez su lengua materna. También pueden leer en ese idioma. Tu probabilidad de éxito al descifrar o producir un mensaje escrito en un estilo complicado es igual a tu puntuación de educación.

Todos los demás idiomas son habilidades separadas. Hablar, leer y escribir en un idioma forma parte de una única habilidad; si puedes hablar un lenguaje, también puedes leerlo o escribir en él. Si, por algún motivo, eliges ser analfabeto, simplemente decides que tu personaje no puede leer ni escribir. Esto no afecta ni a tus puntos ni a tus puntuaciones.

La puntuación de la habilidad

La puntuación de la habilidad es tu probabilidad de usar una habilidad con éxito. Normalmente es un número del 1 al 20. Cuando uses una habilidad, tira 1d20, y un resultado igual o menor que la puntuación de la habilidad significará que has logrado lo que estabas intentando. Si el resultado es mayor que la puntuación de la habilidad, habrás fallado.

El efecto

Si has tenido éxito con la tirada de habilidad, resta la tirada a la puntuación de la habilidad para ver lo bien que lo has hecho. Esto se conoce como el efecto. Un efecto de 0 significa que apenas conseguiste el efecto deseado, o sólo parte del mismo. Si el efecto es 20, lo hiciste de maravilla.

El efecto se emplea para crear suspense en el juego. Si obtienes un efecto de 30, puedes conseguir cosas que ni siquiera hubieras creído posibles, como hacer un rizo con un helicóptero. Un efecto de 0 es un éxito por un margen muy corto, p. ej., si estás pilotando un helicóptero, consigues evitar estrellarte por los pelos.

El DJ puede prescribir que debas obtener un efecto mínimo para conseguir lo que querías. Por ejemplo, si estás buscando información, algunos de los datos que podrías haber encontrado, permanecerán ocultos si no logras un efecto lo bastante alto. O tu elegante maniobra acrobática con una cuerda entre los tejados de París acabará en la casa equivocada. O tu disfraz pasará las primeras pruebas pero será descubierto cuando alcances el círculo interior de los azgules (si no obtuviste un efecto lo bastante alto en tu tirada con la habilidad "Disfrazarse").

Hay siete niveles de calificación que determinan cuanto éxito has tenido. El DJ los emplea como guía, no como reglas estrictas. Si no estás seguro de lo que necesitas para alcanzar tus fines, puedes ver en la tabla que ofrecemos más adelante como funcionan tres tipos diferentes de habilidades con distintos efectos. Determina la dificultad de la tarea y fija consecuentemente el mínimo efecto requerido.

Los ejemplos que siguen son para tres tipos distintos de habilidades:

DE INVESTIGACIÓN: p. ej., Criminología, Documentación, Historia, Informática, Criptografía, Parapsicología, Numerología, Ocultismo.

MANIOBRAS MÓVILES: p. ej., Acrobacia, Esquivar, Paracaidismo, Nadar, Saber caer, Sigilo.

CREATIVAS: p. ej., Actuar, Artesanía, Bocetar pintura / escultura, Disfrazarse, Periodismo.

Cuando dos habilidades se enfrentan la una a la otra, por ejemplo el "Buscar" del nefarita contra tu "Esconderse", el DJ restará tu efecto al de tu oponente. La norma es que el DJ reste el efecto de la habilidad "pasiva" al de la habilidad "activa".

Éxito automático

En la mayoría de las situaciones comunes, no hay necesidad de tirar un dado para determinar si has tenido éxito. Cualquiera con 5 o más en conducir coche, es capaz de manejar un coche sin acabar en la cuneta. Sólo si tienes que zigzaguear entre tráileres mientras te defiendes del asesino del hacha que hay en el asiento de atrás necesitarías hacer una tirada de habilidad para ver si consigues mantenerte en la carretera.

EFECTO	CALIFICACIÓN	RESULTADO HABILIDADES DE INVESTIGACIÓN
0	MALO	CASI NO SE OBTIENE INFORMACIÓN.
1-4	ACEPTABLE	ALGUNOS DATOS INTERESANTES. SUPONES QUE HAY MÁS.
5-15	NORMAL	OBTIENES LOS DATOS MÁS IMPORTANTES, LO QUE REALMENTE NECESITAS.
16-20	BUENO	OBTIENES LA MAYOR PARTE DE LA INFORMACIÓN QUE BUSCABAS Y SABES SI HAY ALGO MÁS.
21-25	MUY BUENO	OBTIENES CASI TODO LO QUE SE SABE Y SABES DÓNDE BUSCAR EL RESTO.
26-29	EXTRAORDINARIO	OBTIENES TODO LO QUE SE SABE.
30+	MILAGROSO	ADEMÁS DE OBTENER TODO LO QUE SE SABÍA, DESVELAS ALGUNOS NUEVOS DATOS QUE NADIE CONOCÍA.

EFECTO	CALIFICACIÓN	RESULTADO MANIOBRAS MÓVILES
0	MALO	TROPIEZAS Y NO QUEDAS DEMASIADO BIEN.
1-4	ACEPTABLE	LOS PEQUEÑOS OBSTÁCULOS NO SON PROBLEMA. CON AYUDA, QUIZÁS HAGAS ALGO HEROICO.
5-15	NORMAL	IGNORAS LA MAYORÍA DE LOS OBSTÁCULOS. PUEDES HACER ALGO HEROICO.
16-20	BUENO	IGNORAS TODOS LOS OBSTÁCULOS NORMALES. LO HEROICO NO ES PROBLEMA.
21-25	MUY BUENO	IGNORAS OBSTÁCULOS MUY DIFÍCILES. LO HEROICO TE PARECE RUTINARIO.
26-29	EXTRAORDINARIO	ACTÚAS DE LO MEJOR DEL MUNDO. TODO LO QUE ES POSIBLE PARA UN HUMANO ESTÁ A TU ALCANCE.
30+	MILAGROSO	SIMPLEMENTE ERES EL MEJOR. NADA ES IMPOSIBLE PARA TI Y NINGÚN OBSTÁCULO TE ES DEMASIADO DIFÍCIL.

EFECTO	CALIFICACIÓN	RESULTADO HABILIDADES CREATIVAS
0	MALO	NI SIQUIERA TUS AMIGOS TE ALABARÁN.
1-4	ACEPTABLE	A LA MAYORÍA DE LA GENTE CORRIENTE LE PARECE BIEN. TUS AMIGOS LO APRUEBAN.
5-15	NORMAL	INCLUSO PERSONAS MÁS CUALIFICADAS SE QUEDAN IMPRESIONADAS. UNA OBRA PROFESIONAL.
16-20	BUENO	MUCHOS PROFESIONALES SE QUEDAN IMPRESIONADOS. TUS AMIGOS ESTÁN EXTASIADOS.
21-25	MUY BUENO	LOS PROFESIONALES ESTÁN IMPRESIONADOS. ES MUY DIFÍCIL ENTENDER/COPIAR TU OBRA.
26-29	EXTRAORDINARIO	DEJAS A TODOS BOQUIABIERTOS O IMPRESIONAS A TODOS SALVO A LOS MEJORES DEL MUNDO.
30+	MILAGROSO	ERES ÚNICO. NADIE PUEDE DESCIFRAR / ENTENDER / COPIAR TU OBRA.

Esto es aplicable a un montón de habilidades, en particular a las profesionales. Las tiradas de habilidad sólo se hacen en circunstancias especiales, difíciles o críticas. A veces basta con hacer una tirada de efecto, como en combate, para ver lo bien que te ha salido. Por ejemplo: la mayoría de la gente es capaz de cocinar si tiene una cazuela y algunos ingredientes, pero a lo que sepa lo cocinado, eso ya es otro cantar.

El DJ debería usar su sentido común para determinar cuando es necesaria una tirada. Un exceso de tiradas sólo consigue interrumpir la interpretación.

Tiradas perfectas y desastrosas

Los resultados muy altos o muy bajos en una tirada de habilidad, modificarán su efecto. Con una tirada muy baja, habrás tenido más éxito del esperado. Una tirada de 20 significa que algo ha ido mal.

Si sacas menos de 1/10 (redondeado hacia arriba) de tu puntuación de habilidad, habrás obtenido una tirada perfecta. Puedes sumar +10 al efecto.

Una tirada de 20 supone *siempre* que algo ha salido absolutamente mal. Para quienes tengan una puntuación de 20 o menos, se trata de un desastre, p. ej., que el conductor estrelle el auto o que el escalador se caiga. El DJ emplea su imaginación para decidir lo que sucede. Si tu puntuación de habilidad era de 21 o más, una tirada de 20 supone un fallo, pero no siempre un desastre completo. Entonces puedes tirar 1d20 una segunda vez. Si obtienes un resultado por debajo de tu puntuación de habilidad menos 20, entonces habrá sido un simple fallo. Si tu puntuación de habi-

lidad era de 40 o más, sólo fallas desastrosamente si sacas dos 20 seguidos. Pero si tu puntuación de habilidad es de 4 o menos, también fallas desastrosamente con una tirada de 19.

Para las habilidades de armas, hay una tabla que muestra lo que sucede cuando sacas una tirada desastrosa. Ver Combate.

Ejemplo:

Harry tiene 170 puntos para repartir entre sus habilidades: 150 puntos básicos y 20 puntos por tener un desequilibrio mental de -20. Consultas tu arquetipo y eliges algunas habilidades que te parecen apropiadas. Examinas las puntuaciones de Harry en las aptitudes que controlan dichas habilidades y eliges la altas que serán las puntuaciones de tus habilidades. Luego las anotas en la hoja de personaje, y describes en su historial cómo y cuándo las adquirió Harry. No olvides anotar una puntuación de 3 en las habilidades básicas en las que no hayas invertido ningún punto. Tendrás que ver las habilidades especiales de kárate en la sección "Artes marciales". Harry es un instructor de karate, y paga 15 puntos por ella, pues tiene la ventaja "sentido del cuerpo". Anota las puntuaciones básicas de las habilidades de karate en el nivel de instructor y reparte 10 puntos para aumentarlas.

Habilidades básicas

BASADAS EN LA AGI			BASADAS EN LA PER
ARMAS DE PROYECTIL	TREPAR	HACHA	BUSCAR
ARCO		PUÑAL	ESCONDERSE
ARMAS AUTOMÁTICAS	BASADAS EN LA FUE	COMBATE SIN ARMAS	
ARMAS PESADAS	ARMAS CaC Y ARROJADIZAS	LANZAR	BASADAS EN LA EDU
FUSIL Y BALLESTA	ARMAS ARROJADIZAS		LEER / ESCRIBIR IDIOMA
PISTOLA	ARMAS CONTUNDENTES	BASADAS EN LA CON	NATIVO
ESQUIVAR	ARMAS DE ASTA	NADAR	
SIGILO	ESPADA		
	LÁTIGOS Y CADENAS		

Descripción de las habilidades

ARMAS DE PROYECTIL Aptitud: AGI
Esta es la habilidad de dar a un objetivo con algún tipo de arma que lance proyectiles. Hay cinco clases de estas armas, y cada tipo es una habilidad separada que debe aprenderse gastando puntos de habilidad y no se ve afectada por ninguna otra habilidad de arma de proyectil que tengas.

Las clases son: Arco, Armas automáticas, Armas pesadas, Fusil y ballesta, y Pistola. Encontrarás más detalles acerca de las habilidades de armas en el capítulo "Armas y protecciones" de la sección dedicada al combate.

Como son habilidades básicas, todos tienen alguna probabilidad básica de dar. Pero para poder disparar el arma, tienes que conocer al menos la mecánica básica de la misma (p. ej., cómo se quita el seguro, o dónde se pone la flecha en el arco). Hay tecnicismos en todas las armas de proyectil que no resultan evidentes para quien nunca las haya manejado. Si tienes que hacerte una idea de cómo funciona el arma por ti mismo, deberás hacer una tirada de Ego. Esto llevará algunos minutos, así que no es buena idea en situación de combate.

ESQUIVAR Aptitud: AGI
La esquiva es el arte de evitar un ataque. El éxito significa que te has quitado de en medio y tu oponente falla. Esquivar sólo es completamente eficaz en el combate cuerpo a cuerpo. Las armas arrojadizas pueden esquivarse, pero sólo a la mitad de la puntuación de tu habilidad. No es posible esquivar las armas de proyectil. El efecto determina lo bien que has conseguido evitar el ataque. Restas tu efecto al efecto del ataque de tu oponente. Si tienes éxito con la esquiva, pero el efecto de tu oponente es mejor, te hiere, aunque no tan gravemente como si hubieras fallado la esquiva.

Esquivar cuenta como una acción. La habilidad "Esquivar" forma parte de muchas artes marciales.

SIGILO Aptitud: AGI
Por cada dos kilos de carga que lleve el personaje, hay que restar uno al efecto. El DJ decide el efecto necesario para evitar ser detectado. La dificultad depende de muchas circunstancias externas, como suelos crujientes, oscuridad, escombros en el suelo, ruido de fondo, etc. Si tiras por encima del efecto requerido, los puntos por los que superases ese mínimo se restarán al efecto de todos los que te busquen activamente.

Un efecto alto significa que ni los ratones ni los pajarillos han notado tu paso. Un efecto bajo significa que haces algún ruido, aunque no lo bastante como para ser localizado directamente.

TREPAR Aptitud: AGI
El DJ decide el efecto necesario teniendo en cuenta que es más difícil escalar una pared lisa que trepar por un andamiaje. Si la escalada es larga puede que debas tirar varias veces. Un efecto insuficiente significa que te quedas donde estabas sin poder subir ni bajar. Puedes intentarlo de nuevo, pero cada intento lleva diez minutos. Un desastre quiere decir que te caes. El DJ consultará la sección "Daño por caídas".

Usar equipo de escalada, como cuerdas y escarpias, sumará +5 a la puntuación de la habilidad.

ARMAS CUERPO A CUERPO Y ARROJADIZAS Aptitud: FUE

No todas las armas están controladas por la misma habilidad. Debes adquirir conocimiento de cada tipo de arma por separado. Hay seis clases distintas de armas de cuerpo a cuerpo y arrojadizas: Armas arrojadizas, Armas contundentes, Armas de asta, Espada, Látigos y cadenas, Hacha, y Puñal. Tener una habilidad significa que puedes manejar todas las armas dentro de esa clase. Como todas estas habilidades son básicas, todos tienen alguna pequeña probabilidad de tener éxito con un arma, independientemente de la experiencia y de la clase de arma.

Las armas y sus habilidades se describen detalladamente en el capítulo "Armas y protecciones" de la sección dedicada al combate.

COMBATE SIN ARMAS Aptitud: FUE

El arte de dar puñetazos y patadas, de derribar a la gente y de la lucha libre. Encontrarás reglas más detalladas sobre este tipo de combate en el capítulo "Artes marciales" de la sección dedicada al combate. Los personajes con habilidad en el combate sin armas probablemente hayan aprendido algún arte marcial. Puedes decidir tener simplemente la habilidad de "Combate sin armas", aunque no te da ninguna de las ventajas que confieren las artes marciales, como hacer más daño y maniobras especiales. "Combate sin armas" es la clase de habilidad que puedes hallar en una persona que ha estado en muchas peleas pero que no ha recibido entrenamiento formal: sólo patadas y puñetazos. La habilidad incluye patadas, puñetazos y lucha libre. El daño de las patadas, puñetazos y técnicas de lucha libre lo hallarás en las tablas de armas.

Combate sin armas cuenta como una habilidad de arma, así que el efecto es una tirada separada, como en las habilidades de armas.

LANZAR Aptitud: FUE

Esta es la habilidad de lanzar un objeto lo más lejos posible y darle a lo que estés apuntando. La distancia del lanzamiento depende del tamaño y el peso del objeto. Ningún personaje puede lanzar nada que pese más que su capacidad de carga.

Un efecto alto indica un lanzamiento largo y bien apuntado. Un efecto bajo puede querer decir que el objeto lanzado iba con demasiada poca fuerza cuando le dio al objetivo como para hacerle nada. Las armas arrojadizas están controladas por habilidades separadas, no por "Lanzar".

NADAR Aptitud: CON

Si tu puntuación es de 5 o más, puedes nadar normalmente durante tantos minutos como tu CON + FUE sin tener que tirar ningún dado. Después de esto, debes tirar por debajo de tu puntuación de habilidad para no hundirte. Una tirada con éxito significa que permaneces a flote durante otros CON + FUE minutos.

Por cada tirada que hagas, tu Resistencia bajará cinco puntos. Cuando ésta llegue a cero, empezarás a hundirte. Estarás completamente exhausto, y el DJ consultará las desagradables reglas de ahogamiento. Si llegas a tierra antes de que eso suceda, podrás tenerte de pie al cabo de media hora. Los personajes con una puntuación de menos de 5 deben tirar inmediatamente al meterse en el agua para determinar si se mantienen a flote.

Normalmente es posible nadar cinco metros durante una fase de combate, si tu efecto es de 5 al menos. Un efecto menor indica que puedes haber perdido un par de brazadas. Un efecto de menos de tres significa que, sin querer, has tragado agua. El efecto se reduce en un punto por cada kilo que cargues.

Cuando hay fuerte oleaje o el agua está muy fría, el DJ puede pedir un efecto mayor para que tenga éxito la tirada de Nadar.

BUSCAR Aptitud: PER

El DJ decide el efecto que necesitas para encontrar algo. Si estás buscando a alguien que está escondido, el efecto se ve modificado por lo bien que consiga esconderse tu objetivo. Si él tira por encima del mínimo requerido, los puntos de más se restarán a tu efecto.

Un efecto alto significa que encuentras todo lo que hay. Un efecto bajo puede significar que sólo hallas parte de lo que podrías haber encontrado.

ESCONDERSE Aptitud: PER

Para evitar ser visto, debes tener un lugar donde esconderte. Cuanto más despejado sea el terreno, mayor será el efecto necesario para evitar ser detectado. Si el jugador obtiene un efecto mayor que el requerido, resta los puntos de más al efecto de cualquier perseguidor que le busque (usando la habilidad «Buscar»).

LEER Y ESCRIBIR EN IDIOMA NATIVO Aptitud: EDU

En esta habilidad, todos los jugadores empiezan la partida con una puntuación igual a su EDU.

Un buen efecto significa que consigues leer o escribir sin errores, o que te expresas bien, o que interpretas un texto difícil. Normalmente no tienes que hacer ninguna tirada para leer, escribir o hablar. Sólo debes tirar cuando tengas que hacer algo difícil con el lenguaje. Puede ser leer un texto muy antiguo o complicado, o producir un texto literario de alto nivel.

Si fallas al descifrar un texto difícil, puedes intentarlo de nuevo. Lo que pueda llevarte depende de la longitud y dificultad del texto. Pueden ser horas, días, meses...





Habilidades generales

BASADAS EN LA AGI
ACROBACIA
ARTE MARCIAL (AGI / FUE)
ARTESANIA
BAILE
DEPORTE
MANIOBRAS BUDO:
ATAQUE RELÁMPAGO
COMBINAR
DESARMAR
ESTRANGULAMIENTO
EVASIÓN
FUERA DE COMBATE
GANCHO
IAIDO
KIAI
PATADA GIRATORIA
PATADA VOLADORA
ROMPER EL ARMA
ROMPER LA PRESA
SALTO DEL TIGRE
SUAVIZAR EL GOLPE
TAJO GIRATORIO
TORBELLINO
ZARPA DE TIGRE
MANIOBRAS CON EL ARMA
CAMBIAR DE BLANCO
COMBINAR
DESENFUNDAR RAPIDO
FINTA
TIRO DOBLE
PARACAIDISMO
SABER CAER
SUBMARINISMO
TOCAR INSTRUMENTO

BASADAS EN LA FUE
MANIOBRAS BUDO:
FUERA DE COMBATE
PATADA GIRATORIA
PATADA VOLADORA
ZARPA DE TIGRE

BASADAS EN EL EGO
ARTES PLASTICAS
ASTROLOGÍA
COCINA
CONTABILIDAD
CRIPTOGRAFÍA
DEMOLICIONES
DOCUMENTACIÓN
ELECTRÓNICA
ESPIONAJE ELECTRÓNICO
FUERZAS KI
HIPNOTISMO
HOMBRE DE MUNDO
IDIOMAS
INFORMÁTICA
MANIOBRA BUDO:
KIAI
MECÁNICA DE MOTORES
MEDITACIÓN
NAVEGACIÓN
NUMEROLOGÍA
OCULTISMO
PARAPSICOLOGÍA
PRIMEROS AUXILIOS
RADIOCOMUNICACIONES
REDACCIÓN
SISTEMAS DE SEGURIDAD
SUPERVIVENCIA
TASAR
VENENOS Y DROGAS

BASADAS EN EL CAR
ACTUAR
CABALGAR
CANTAR
DIPLOMACIA
DISFRAZARSE
ECHAR LA FORTUNA
ETIQUETA
INTERROGAR
RED DE CONTACTOS
RETÓRICA
SEDUCCIÓN

BASADAS EN LA PER
ACECHAR
ALLANAMIENTO
COMBATE NOCTURNO
CONDUCIR VEHICULO
CRIMINOLOGÍA
FALSIFICACIÓN
FOTOGRAFIA
JUEGOS DE AZAR
PILOTAR

BASADA EN NINGUNA APTITUD
COMBATIR CON AMBAS MANOS

Habilidades basadas en la AGI

ACROBACIA Aptitud: AGI
Puedes hacer saltos mortales, trepar por cuerdas, balancearte en un trapecio como Tarzán y acometer otras proezas acrobáticas. Un efecto alto significa que te mueves perfectamente; un efecto bajo significa que corres el riesgo de perder el control sobre tus músculos.

ARTE MARCIAL Aptitud: AGI / FUE
En Kult hay cuatro artes marciales: jiu-jitsu, kárate, kendo e instrucción de comandos. Cada arte tiene cuatro niveles de conocimiento: estudiante, instructor, maestro y gran maestro. Gasta una suma fija de puntos de habilidad para obtener un nivel en el arte: 20 puntos para ser estudiante, 30 para ser instructor, 50 para ser maestro y 75 para ser gran maestro. Cuanto mayor sea tu nivel, mejores puntuaciones obtendrás en las habilidades de ese arte.

Además de las habilidades básicas del arte marcial, también puedes adquirir maniobras especiales y fuerzas ki gastando puntos de habilidad. Las artes marciales se describen más extensamente en un capítulo aparte.

ARTESANÍA Aptitud: AGI
Elige que artesanía dominas. Puede ser cualquier cosa, desde encaje hasta joyería o encuadernación. Esta habilidad se utiliza sobre todo para dar fe de que tienes ciertas aficiones. Si intentas hacer algo de calidad o dificultad profesional, el DJ puede exigir un efecto mínimo. Un efecto alto indica que has conseguido hacer exactamente lo que querías, un efecto bajo indica que el resultado no fue tan brillante.

BAILE Aptitud: AGI
Conoces los fundamentos del baile, no del tipo que

cualquiera baila en una discoteca, sino del que le gustaría ver a la gente. Tienes práctica con dos tipos específicos de baile: ballet clásico, jazz, rock-'n'-roll, danza popular (especificar cultura), o cualquier otro. Elige dos clases.

Un efecto alto indica que tu baile está bien ejecutado y es agradable de ver, un efecto bajo indica que apenas consigues seguir el ritmo.

DEPORTE Aptitud: AGI / FUE / CON
Determina en qué deporte eres bueno. Cada deporte es una habilidad por separado.

Deportes basados en la AGI son p. ej., carrera de velocidad, salto, lucha libre, golf, esquí alpino, gimnasia, hockey sobre hielo y todos los deportes de pelota salvo el fútbol americano.

Deportes basados en la FUE son p. ej., halterofilia, sogatira, fútbol americano, disco y otros deportes de lanzamiento.

Deportes basados en la CON son p. ej., natación, carrera de fondo, remo.

Cualquier deporte de monta está basado en el CAR. Los de motor se basan en la PER.

Un efecto alto supone que haces algo bueno; el qué exactamente depende del deporte: marcas un gol, saltas muy lejos, corres rápido, etc. El DJ determinará lo que puedes haces en cada caso.

MANIOBRAS BUDO Aptitud: AGI
Las maniobras budo son maniobras especiales que se enseñan dentro de cada arte marcial. Su puntuación se compra con puntos de habilidad, como las habilidades corrientes. Las maniobras budo se describen en el capítulo "Artes marciales". Para poder adquirir una maniobra budo debes estar versado en un arte marcial que la incluya.

MANIOBRAS CON EL ARMA Aptitud: AGI
El término maniobras se refiere a trucos y técnicas especiales que puedes aprender a usar en combate. Sólo puedes usar una maniobra por acción, a no ser que tengas la maniobra Combinar. Para tener éxito con una maniobra, primero debes tener éxito con tu habilidad de arma, y luego con la maniobra. Cada maniobra es una habilidad que se adquiere del modo habitual.

PARACAIDISMO Aptitud: AGI
Sabes usar un paracaídas, saltar, aterrizar y guardarlo rápidamente. Un efecto alto significa que aterrizas exactamente donde quieres y recoges rápido el equipo. Si tu puntuación es de 10 o más, eres capaz de ejecutar trucos y figuras.

SABER CAER Aptitud: AGI
Cuando caes o te tiran, puedes rodar con la caída y ponerte de nuevo en pie sin hacerte daño. En este



sentido, la habilidad es idéntica a la de "Caer" que se enseña en varias artes marciales. Pero "Saber caer" es algo más. También tienes la capacidad de frenar una caída desde mayor altura, si hay alguna pared o algo cerca que te sirva para detenerla. Tu efecto se resta al efecto de las heridas que recibirías de dicha caída.

SUBMARINISMO Aptitud: AGI
Sabes manejar todo el equipo habitual de escafandrismo. Sabes lo rápido que puedes subir sin que te de la enfermedad del submarinista (descompresion acelerada), cómo orientarte bajo el agua y dónde es peligroso bucear.

Un efecto alto significa que nadas rápido, sabes dónde estás y puedes hacer lo que habías ido a hacer bajo el agua. Un efecto más bajo puede querer decir que tienes problemas, que el trabajo lleva más tiempo del previsto, etc.

TOCAR INSTRUMENTO Aptitud: AGI
El jugador elige qué instrumento toca. Cada instrumento es una habilidad por separado, aunque naturalmente, cualquiera que toque el piano podrá tocar otros instrumentos de teclado (órgano, sintetizador, clavicordio) casi igual de bien, un trompetista será capaz de interpretar razonablemente otros instrumentos de metal, etc. La habilidad también indica que sabes leer música y conoces algunas composiciones.

Un efecto alto indica que tocas bien y que la audiencia quiere oír más. Un efecto bajo significa que consigues tocar sin fallos evidentes, pero sin gracia.

Habilidades basadas en la FUE

MANIOBRAS BUDO Aptitud: FUE
Las maniobras budo son maniobras especiales que se enseñan dentro de cada arte marcial. Su puntuación

Maniobras con las armas

CAMBIAR DE BLANCO
Normalmente, cambiar el blanco de tu ataque cuesta una acción. Si sabes Cambiar de blanco, esto no te costará ninguna acción y podrás atacar de inmediato a un nuevo oponente.

COMBINAR
Eres capaz de hacer varias cosas simultáneamente. En una fase de acción puedes llevar a cabo una acción más de las que normalmente tienes asignadas. Sin embargo, esta acción se deduce de las que tienes disponibles para la ronda de combate.

DESENFUNDAR RAPIDO
Eres capaz de desenfundar tu arma extremadamente rápido. Esto no cuesta ninguna acción, puedes atacar inmediatamente aun teniendo el arma envainada o enfundada. La maniobra vale para pistolas, armas de cuerpo a cuerpo y arrojadizas. Observa que el arma debe poder alcanzarse fácilmente, no como si estuviera, p. ej., en tu bolsa.

FINTA
Eres capaz de engañar a tu oponente con una finta. Las fintas funcionan contra toda clase de armas. Tu oponente tiene +5 a su tirada y tú obtienes –5 a la tuya.

TIRO DOBLE
Puedes disparar tan rápido con tu pistola que sólo te lleva una acción hacer dos tiros. No hay penalizaciones, y ambas balas dan en la misma parte del cuerpo.



se compra con puntos de habilidad, como las habilidades corrientes. Las maniobras budo se describen en el capítulo "Artes marciales". Para poder adquirir una maniobra budo debes estar versado en un arte marcial que la incluya.

Habilidades basadas en el EGO

ARTES PLÁSTICAS Aptitud: EGO
Puedes crear objetos de arte con diversas técnicas. La mayoría de la gente se especializa en una técnica y sólo posee un conocimiento básico de las demás. Decide si eres pintor, escultor, tapicero o cualquier otra cosa.

Efectos altos dan a entender que el objeto es original, evocador, hermoso o lo que pretendieses que fuera. Efectos menores indican que aunque pueda estar técnicamente bien hecho, no es artísticamente perfecto.

ASTROLOGÍA Aptitud: EGO
El arte de interpretar los fenómenos astronómicos en relación con acontecimientos de la tierra. El astrólogo puede hacer horóscopos para ver el futuro de una persona, y puede calcular las posibilidades y la personalidad de un individuo desde el instante de su nacimiento. Cree que hay una correlación entre las constelaciones del firmamento y los acontecimientos del pasado y del presente. Un astrólogo posee automáticamente ciertos conocimientos de astronomía: 1/4 de su puntuación de habilidad en astrología.

Un efecto alto significa que el astrólogo cree sinceramente haber visto correlaciones y verdades. La astrología no funciona en este juego, al menos no de un modo sistemático. Normalmente la astrología no funciona en absoluto. El DJ puede permitir que el astrólogo haga predicciones acertadas si esto conviene al argumento. Sin embargo, la astrología suele ser bastante falsa y tiene escasa o nula relación con la realidad (aunque el astrólogo crea en lo que está haciendo).

COCINA Aptitud: EGO
Sabes cocinar el tipo de comida que suele comerse en tu país, y quizás también el de otros países. Cuanto mayor sea el efecto, mejor sabrá la comida. Si tu trabajo consiste en preparar un plato difícil o si la materia prima y los cacharros no están en perfecto estado, el Director de Juego puede exigir un efecto mínimo para que la comida sea comestible. También hará falta un efecto más alto de lo normal para preparar una comida que no suelas hacer.

CONTABILIDAD Aptitud: EGO
Sabes como llevar los libros de cuentas y demás contabilidad de una compañía. La habilidad puede emplearse para comprobar si los libros de una compañía están en orden y para detectar si hay fraudes o números sospechosos. Cuanto más baja sea tu tirada, más sabrás de los negocios de la compañía o mejor llevarás las cuentas de la misma.

CRIPTOGRAFÍA Aptitud: EGO
Un criptógrafo ha aprendido a descifrar códigos y acertijos. Conoce las técnicas más comunes para encriptar información. Puede decir qué tipo de código se ha empleado para encriptar un mensaje codificado. Ciertos códigos no pueden ser rotos si no se posee la clave, pero el criptógrafo tendrá al menos una buena idea del tipo de clave necesario. Un efecto alto significa que el código es descifrado rápidamente, o que el criptógrafo descubre rápidamente que es inútil trabajar si no se consigue la clave adecuada.

DEMOLICIONES Aptitud: EGO
Sabes hacer y usar explosivos. Puedes hacer cohetes de señales, bombas de humo, bombas de tiempo, y sabes como utilizar los explosivos para obtener el mayor efecto.

Un efecto alto indica que consigues la explosión que querías. Un efecto menor puede significar que la explosión fue más o menos potente de lo que se suponía. Seguramente te imaginas lo que significa un desastre...

DOCUMENTACIÓN Aptitud: EGO
Eres diestro en el uso de bibliotecas, libros, bases de datos, catálogos y registros para encontrar aquello que necesites conocer. Naturalmente, sólo puedes hallar dicha información si ésta existe y está en un lugar al que tengas acceso. La habilidad sólo indica que sabes dónde buscar.

Un efecto alto significa que encuentras rápidamente la información. Efectos más bajos suponen que la búsqueda lleva más tiempo y que quizás no encuentres exactamente lo que andabas buscando.

ELECTRÓNICA Aptitud: EGO
Puedes reparar, ensamblar y manejar máquinas y sistemas electrónicos. Comprendes el funcionamiento de las máquinas eléctricas y puedes construir artefactos sencillos.

Un efecto alto indica una reparación o construcción buenas. Un efecto bajo significa que se han colado algunos pequeños fallos.

ESPIONAJE ELECTRÓNICO Aptitud: EGO
La técnica de la instalación de micrófonos y cámaras ocultas, receptores y demás equipo para la vigilancia secreta de otras personas. Eres capaz de usar y reparar ese equipo. Un efecto alto significa que has oído o visto algo con claridad en el lugar que habías pinchado. Un efecto bajo puede indicar que la recepción es

defectuosa o que los aparatos son detectados al poco tiempo.

FUERZAS KI Aptitud: EGO
Poderes especiales que sólo pueden comprender los más prominentes maestros de las artes marciales. Sólo los maestros y grandes maestros pueden aprender a dominar las fuerzas ki. Se compran por una suma fija de puntos de habilidad o de experiencia. Se describen en el capítulo "Artes marciales".

HIPNOTISMO Aptitud: EGO
El hipnotizador es capaz de poner en trance hipnótico a una persona que lo acepte. Éste es un estado mental en el cual imágenes y pensamientos subconscientes emergen al nivel consciente. Se utiliza para desvelar recuerdos que la persona ha reprimido. No es posible hipnotizar a nadie contra su voluntad. Un efecto alto significa que la persona entra rápidamente en un profundo trance y encuentras lo que andabas buscando.

HOMBRE DE MUNDO Aptitud: EGO
Eres un hombre de mundo, y sabes cómo arreglártelas en cualquier situación en la que puedas esperar verte envuelto con extranjeros y en ambientes extraños. No te entra el pánico si de repente te encuentras en la campiña china, en donde nadie habla tu idioma ni puede decirte donde está la ciudad más próxima. Te mezclas con el entorno social y te sientes como en casa tanto en los hoteles de lujo como en los barrios bajos.

Un efecto alto significa que sabes instintivamente como comportarte entre los extraños. Los efectos más bajos indican que estás menos seguro y te comportas como un turista corriente, aunque adaptable.

IDIOMAS Aptitud: EGO
Todos los personajes hablan con fluidez su lengua materna, pero los idiomas extranjeros han de ser aprendidos. Cada idioma es una habilidad por separado, de modo que debes gastar puntos de habilidad o de experiencia en cada idioma que desees conocer.

El Director de Juego decide si necesitas algún efecto mínimo, según lo que estés intentando decir o entender. Una guía sencilla sería: con 5 te haces entender, pero tu gramática es deleznable. Con 10 tu gramática es decente, pero tu acento suena muy extranjero. Con 15 hablas muy bien el idioma y con 20 hablas el idioma tan bien como cualquier nativo.

Cualquiera que pueda hablar un idioma, también puede leerlo y escribir en él.

INFORMÁTICA Aptitud: EGO
Conocimiento del uso de los ordenadores. Estás familiarizado con los sistemas operativos más habituales y puede usar algunos programas. Con una puntuación alta, eres capaz de crear tus propios programas.

MANIOBRAS BUDO Aptitud: EGO
Las maniobras budo son maniobras especiales que se enseñan dentro de cada arte marcial. Su puntuación se compra con puntos de habilidad, como las habilidades corrientes. Las maniobras budo se describen en el capítulo "Artes marciales". Para poder adquirir una maniobra budo debes estar versado en un arte marcial que la incluya.

MECÁNICA DE MOTORES Aptitud: EGO
Estás interesado en los motores y demás artilugios mecánicos. Puedes arreglar motores y máquinas sencillas. Especifícale al Director de Juego con qué tipo de máquinas o de motores estás acostumbrado a trabajar.

Un efecto alto significa que puedes reparar una avería grave o averiguar cómo funciona una maquinaria complicada. Un efecto bajo significa que sólo tienes éxito si el artefacto es realmente simple; de otro modo, sólo tose, pero no llega a funcionar.

MEDITACIÓN Aptitud: EGO
Has aprendido algunas técnicas para meditar y recuperar tu fuerza y tu resistencia. Una persona que medite regularmente puede ir tirando con de 4 a 6 horas de sueño por noche. Para hacer esto necesitas 10 o más puntos en la habilidad. La correcta meditación también puede emplearse para recuperar el equilibrio tras haber sido conmocionado. Si tienes un desequilibrio mental negativo y fallas tu tirada de Ego en una situación terrorífica, la meditación puede ayudarte a anular los efectos de la conmoción. Meditar con éxito durante al menos dos horas, incrementa tus posibilidades de conseguirlo en 1d5.

NAVEGACIÓN Aptitud: EGO
Puedes manejar un barco de vela o a motor de tamaño normal. Puedes leer cartas de navegación e interpretar si el tiempo que va a haber será lo bastante bueno para tu nave. Maniobrar un submarino o navíos realmente grandes, como un petrolero, son habilidades por separado. Si intentas manejar una embarcación grande, tendrás la mitad de tu puntuación de navegación.

Un efecto alto significa que controlas la nave con seguridad y llegas rápidamente a tu destino.

NUMEROLOGÍA Aptitud: EGO
Ésta es una tradición ocultista relacionada con las matemáticas y la criptografía. Un numerólogo busca relaciones comparando cifras y ecuaciones. Puede comparar las dimensiones de un edificio con los años o las fechas de grandes desastres, o con los natalicios de ciertos gemelos univitelinos, y descubrir asombro-





sas coincidencias. A veces sus conclusiones son correctas, lo cual es una buena fuente de ideas para aventuras. Un efecto alto significa que el numerólogo ha hallado una relación plausible entre distintos números y fórmulas matemáticas.

OCULTISMO Aptitud: EGO
Posees un conocimiento teórico de varias prácticas y enseñanzas ocultas: cábala, espiritismo, magia, demonología, tantrismo, satanismo, y teorías y sociedades ocultas. Un efecto alto significa que tu conocimiento de alguna teoría, objeto oculto, ritual o grupo, es de utilidad en la situación actual.

PARAPSICOLOGÍA Aptitud: EGO
Posees conocimientos sobre las fuerzas ocultas que niega la ciencia moderna: telepatía, telequinesia, auras Kirlian, péndulos, zahorismo, canales de poder y diversos tipos de clarividencia.

Reconoces dichos fenómenos y puedes llevar a cabo experimentos parapsicológicos y medir varias clases de energías inmensurables. La parapsicología no cubre los fenómenos ocultos. Con efectos altos, descubres cualquier fenómeno que haya que descubrir y eres capaz de darle alguna explicación.

PRIMEROS AUXILIOS Aptitud: EGO
Sabes aplicar vendajes, poner en buena posición a un herido para que pueda respirar, prevenir conmociones y ejecutar técnicas de reanimación (boca a boca, etc.). Si las heridas son graves, el DJ puede exigir un efecto mínimo para que tus esfuerzos hagan algún bien. El éxito significa que has detenido la hemorragia, recuperado la respiración de una persona casi ahogada, etc.

Un efecto alto indica que has hecho todo lo que pueden hacer unos primeros auxilios. Un efecto bajo indica que a duras penas has podido evitar que el daño vaya a peor.

RADIOCOMUNICACIONES Aptitud: EGO
Puedes usar avanzados equipos de radio. Conoces las frecuencias y códigos de radio más comunes. Un efecto alto significa que envías o recibes un mensaje rápidamente y sin problemas.

REDACCIÓN Aptitud: EGO
Eres diestro expresándote por medio del lenguaje escrito. Conoces varios estilos de expresión escrita y puedes escribir cartas formales, discursos, artículos y simple prosa. A mayor efecto, mejor será el texto que produzcas.

SISTEMAS DE SEGURIDAD Aptitud: EGO
Puedes instalar un sistema de seguridad, p. ej., para proteger una casa de intrusos. Estos sistemas consisten en cámaras de TV, diversos sensores, alarmas, vigilantes humanos, así como horarios, códigos, cerraduras y distintos tipos de materiales de construcción. También eres capaz de analizar un sistema de seguridad ya existente y encontrar puntos débiles en él. Si quieres entrar en algún sitio, "Sistemas de seguridad" es la teoría y "Allanamiento", la práctica.

SUPERVIVENCIA Aptitud: EGO
Sabes sobrevivir en ambientes hostiles, desiertos, zonas árticas, las contaminadas desolaciones de Europa del este, etcétera. Sabes qué plantas son comestibles, cómo encontrar agua, atrapar pequeños animales, hallar insectos comestibles y protegerte de las lluvias y del frío. Cuanto peores sean las circunstancias, mayor será el efecto necesario para sobrevivir.

TASAR Aptitud: EGO
Conoces el valor de las cosas. Esto es una ventaja en las negociaciones. Elige el tipo de bienes que deseas controlar en primer lugar: inmobiliarios, joyería, coches, antigüedades, arte o cualquier otro tipo. Tu conocimiento sólo es completo en tu campo; cuando tases otros bienes será a la mitad de la puntuación de la habilidad.

Cuando obtengas un efecto alto, tu tasación estará muy próxima al auténtico valor de mercado, y podrás decir si los bienes valen más o menos en otros lugares del mundo, y cuáles son las perspectivas de su valor futuro.

VENENOS Y DROGAS Aptitud: EGO
Puedes reconocer, preparar y usar venenos y drogas. También eres capaz de preparar y usar antídotos y sueros —de ser posible— y de identificar una droga por los síntomas que provoca.

Un efecto alto significa que lo hiciste bien: el veneno o la droga funcionan como esperabas. Un fallo absoluto puede producir resultados interesantes si , p. ej., alguien prueba la droga que acabas de preparar. Venenos y drogas se describen en un capítulo aparte.

Habilidades basadas en el CAR

ACTUAR Aptitud: CAR
Sabes interpretar un papel convincentemente. Estás acostumbrado a aprender guiones y a improvisar. El Director de juego puede exigir un efecto mínimo si la actuación es especialmente difícil. Un efecto alto indica que realizas una interpretación sobresaliente. Realmente eres la persona a la que interpretas. Efectos más bajos significan que tu interpretación vale, pero que no es tan convincente. Un desastre es cuando te olvidas del guión, entras en escena en el momento equivocado o tropiezas.

CABALGAR Aptitud: CAR
Elige el animal que sabes cabalgar. La mayoría de la gente monta a caballo, pero en algunos casos podría ser, p. ej., a camello. Si tu puntuación es 5 o más, sólo tienes que tirar en situaciones extremas, como al saltar obstáculos difíciles o al agarrarte al caballo durante una persecución por terreno escabroso. Cuanto mayor sea el efecto, mejor control tendrás sobre el animal.

CANTAR Aptitud: CAR
La capacidad de controlar tu voz y cantar musicalmente. Elige el tipo de canto que dominas: ópera, rock, jazz, baladas o cualquier otro. Un efecto alto significa que tu audiencia está complacida y quiere oír más. Si fallas desastrosamente, pueden empezar a volar tomates y huevos podridos...

DIPLOMACIA Aptitud: CAR
El diplomático es un negociador profesional. La diplomacia es el arte de conseguir que todos queden tan satisfechos como sea posible y de resolver conflictos aparentemente insolubles mediante compromisos, presiones y sutil engaño. Todo esto no debe simularse en la partida mediante tiradas de dado; tiene que interpretarse entre los jugadores y el Director de Juego. Una buena interpretación daría una bonificación a tu efecto.

Efectos altos indican que has logrado convencer a tus oponentes de la solución que tú querías, o que has alcanzado un compromiso aceptable para ambas partes.

DISFRAZARSE Aptitud: CAR
Puedes vestirte como otra persona, ponerte maquillaje e imitar su forma de moverse y de hablar para evitar ser reconocido como quien realmente eres. Es mucho más difícil imitar a una persona en concreto que disimular simplemente la propia identidad o pretender pertenecer a cierta categoría. Cuanto más difícil sea el disfraz que intentes, mayor será el efecto requerido.

ECHAR LA FORTUNA Aptitud: CAR
Estás familiarizado con los métodos más comunes de predecir el futuro: cartas de tarot, astrología, quiromancia, mirar en el espejo o la bola de cristal, etc. Puedes leer el rostro de la gente e interpretar sus preguntas de un modo similar a quienes poseen empatía natural, y puedes dar respuestas que parecen plausibles. Esto no quiere decir que, por lo demás, funciones como una persona con empatía. Has aprendido a interpretar específicamente las preguntas y ansiedades que la gente tiene ante su futuro. Un efecto alto significa que comprendes acertadamente a la persona a quien echas la fortuna. Puedes decirle algo sobre él mismo que él pensaba que tú no sabías, y hacer predicciones plausibles acerca de su futuro.

ETIQUETA Aptitud: CAR
El arte de comportarse correctamente en la sociedad elegante. Puedes tomar parte en cenas y cócteles con premios Nobel, con la nobleza tradicional europea y con gente rica y poderosa de cualquier parte del mundo occidental, sabiendo desenvolverte. La etiqueta significa vestirse correctamente, comer y beber en el momento adecuado y con los cubiertos adecuados, hacer regalos cuando se espera, y en general mezclarse con la crema de la sociedad.

Un efecto alto indica que no cometes errores y pareces haber nacido entre las clases superiores.

Como las tradiciones culturales pueden ser muy diferentes, sería inteligente especificar en qué zonas se aplica tu etiqueta. La nobleza japonesa o la cultura urbana afroamericana podrían ser habilidades de etiqueta separadas.

INTERROGAR Aptitud: CAR
¡Esta habilidad no es lo mismo que "Torturar"! Interrogar significa que eres diestro manipulando, engañando o amenazando a la gente para que revele cosas que no te quieren contar. Normalmente cuesta mucho tiempo quebrantar la resistencia de una persona. Intentas que se contradiga a sí mismo y que se enrede en una desesperada maraña de mentiras. O le induces a creer que revelar la información deseada va a beneficiarle a él mismo, que en el fondo no va a traicionar a sus amigos, etc. El nivel de éxito se determina restando el efecto de la víctima en una tirada de Ego a tu efecto en la tirada de Interrogar.

Un buen efecto (de 5 o más), significa que la persona interrogada revela todo lo que sabe. Efectos más bajos (0 a 4) pueden indicar que el interrogatorio lleva más tiempo y que quizás la víctima se guarde algo.

RED DE CONTACTOS Aptitud: CAR
Éste es el arte de conocer a las personas adecuadas en los lugares adecuados. Red de contactos es un encabezamiento común para muchas habilidades, una por cada grupo en el que tengas contactos. Por ejemplo, "Red de contactos: criminales", significa que sabes con quién ponerte en contacto si necesitas un matón, algún arma ilegal o drogas.

Otras redes de contactos pueden ser: científicos, políticos, hombres de negocios, etc. Un efecto alto indica que conoces precisamente a la persona adecuada. Un efecto bajo puede significar que sólo tienes una vaga idea de quién podría ser capaz de ayudarte, y que tal vez necesites a algún tercero para obtener la ayuda de esa persona.

RETÓRICA Aptitud: CAR
Puedes hablar ante un auditorio y argumentar convincentemente durante un debate. Nunca te quedas sin palabras y siempre encuentras los argumentos más brillantes. Un efecto alto indica que lograste de-





cir exactamente lo que querías y de manera convincente. Efectos más bajos dan a entender que había algunos puntos débiles en tu argumentación.

Tener éxito con Retórica no supone que convenzas automáticamente a quienes te escuchen: esto depende también de lo que estés diciendo. No vas a convencer a un grupo de astrónomos de que el sol es un limón enorme sólo porque te sean favorables los dados.

SEDUCCIÓN Aptitud: CAR
Sabes como parecerle atractivo al otro sexo y careces de la timidez natural que la mayoría tenemos. Tus probabilidades de éxito dependen del interés de la otra persona. Si la víctima está esperando ser seducida, tu tirada se modificaría. Si tu objeto de deseo es por completo indiferente, necesitarás un efecto muy alto.

Si el Director de Juego quiere, tus probabilidades pueden ser modificadas por la calidad de tu interpretación. El entorno y las circunstancias pueden afectar también a tus probabilidades, al igual que tu edad y tu aspecto. Un efecto alto indicaría que la víctima se enamora locamente de ti. Un efecto menor puede significar que acepta tu invitación a cenar, pero que no irá más lejos.

Habilidades basadas en la PER

ACECHAR Aptitud: PER
La habilidad de seguir a una persona sin ser descubierto. Incluye cosas como esperar ocho horas en el vestíbulo de un hotel, o permanecer a las puertas de un edificio sin despertar sospechas. Si la persona a la que sigues se da la vuelta y sospecha que la siguen, tu efecto en Acechar se resta al efecto de la PER de la persona seguida.

Un efecto alto significa que no le pierdas la pista a quien persigues y tampoco eres detectado.

ALLANAMIENTO Aptitud: PER
Sabes atravesar vallas, puertas, ventanas e incluso muros sin armar demasiado escándalo. Conoces el mejor modo de introducirte en diversos edificios y las herramientas necesarias para hacerlo. También sabes dónde buscar cámaras de vigilancia y sensores de alarma, aunque no tienes una habilidad especial para desactivarlos.

Un efecto alto significa que llegas rápida y silenciosamente al lugar deseado. Con efectos menores te lleva algo más de tiempo y haces algo de ruido.

COMBATE NOCTURNO Aptitud: PER
El arte de luchar con malas condiciones de luz, desde el crepúsculo hasta la total oscuridad. Te guías por otros sentidos aparte de la vista: oído, olfato y vibraciones. Para combatir sin dificultades en condiciones de iluminación escasa, necesitas un efecto mínimo de 5 o más. Si el efecto fue menor, se resta 5 a tu puntuación de habilidad con el arma. Lo mismo se aplica a la total oscuridad, salvo que se requiere un efecto mínimo de 10 y se resta 10 si no se alcanza ese efecto.

CONDUCIR VEHÍCULO Aptitud: PER
Esta habilidad se aplica a coches o a motos, elige qué. Son habilidades separadas, y si quieres conducir ambos, necesitarás tener ambas habilidades. Si tu habilidad es de 5 o más, no tienes por qué tirar para la conducción cotidiana. Los dados sólo son necesarios en situaciones difíciles o cuando tengas que hacer una maniobra peligrosa.

Un efecto alto indica una conducción suave y segura. Las maniobras especialmente difíciles pueden requerir un efecto mínimo.

CRIMINOLOGÍA Aptitud: PER
La habilidad de saber qué hay que buscar en la escena de un crimen. Sabes utilizar el polvo para huellas dactilares y también dónde buscarlas, puedes identificar fibras de la ropa de una persona y examinar una bala para ver si corresponde a cierta arma, etcétera. Debes describirle al Director de Juego qué es lo que estás haciendo, aunque él pueda darte pistas sobre qué cosas examinar y cuáles evitar. A mayor efecto, hallarás pistas más imperceptibles y difíciles de encontrar.

FALSIFICACIÓN Aptitud: PER
El arte de hacer copias fiables de documentos, billetes, tarjetas de identidad, contratos o cualquier cosa. Sabes dónde obtener el tipo de papel y tinta adecuados, y como usar copiadoras, cámaras reprográficas y equipo similar. Hacer una buena falsificación lleva bastante tiempo, y debes disponer de un buen equipo.

Los efectos altos producen una copia perfecta que sólo puede ser descubierta mediante minuciosas pruebas. Efectos más bajos significan que hay fallos en tu falsificación pueden hacerse evidentes si se fija uno.

FOTOGRAFÍA Aptitud: PER
Sabes manejar una cámara y revelar películas. Con una puntuación alta, podrás elegir diversas lentes y preparar fotografías artísticas o efectos especiales. También puedes hacer retoques y arreglos en el laboratorio.

Cuanto más difícil sea el motivo y peores las condiciones de iluminación, mayor será el efecto necesario para obtener un buen resultado. Por lo demás, un efecto alto sólo significa que la fotografía sale como querías.

JUEGOS DE AZAR Aptitud: PER
Sabes jugar a la mayoría de los juegos de azar habi-

tuales: póquer, ruleta, blackjack, dados, bacará, etc. Sabes diseñar sistemas simples para estimar la probabilidad de ganar. También tienes alguna experiencia detectando a la gente que hace trampas. Conoces los trucos más comunes. Un efecto alto significa que ganas mucho dinero. Si hay mucha gente jugando entre sí, por ejemplo, a las cartas, ganará el efecto más alto. Los personajes jugadores siempre tienen un 25% de probabilidades de ganar en un juego de azar independientemente de cual sea su efecto.

PILOTAR Aptitud: PER
Esta habilidad se aplica a planeadores, aviones de hélice, reactores, cazas o helicópteros. Elige qué clase sabes pilotar. Con las demás tendrás la mitad de tu puntuación de habilidad.

Si tu puntuación de pilotar es de 5 o más, puedes volar en circunstancias normales sin tener que tirar el dado. Un efecto alto indica un pilotaje suave y seguro. Las maniobras especialmente difíciles y el combate aéreo pueden requerir un efecto mínimo.

Habilidades basadas en ninguna aptitud

COMBATIR CON AMBAS MANOS Aptitud: ninguna
Ésta es una habilidad especial que te permite luchar con un arma en cada mano, o cambiar de mano si una resulta herida. Un personaje que luche con un arma en cada mano obtiene una acción extra por cada fase de combate. La habilidad cuesta 10 puntos y tiene una puntuación. Puedes usar cualquiera de tus manos o ambas al mismo tiempo.



Habilidades académicas

Todas las habilidades académicas están compuestas de numerosas especialidades. La habilidades básicas indican un extenso conocimiento general de un área del saber: Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Humanidades o Medicina. Una puntuación de 10 o más en la habilidad básica significa que eres un licenciado en ese área. En Ciencias Naturales serás Licenciado en Ciencias Naturales o Ingeniero; en Ciencias Sociales serás Licenciado en Ciencias Sociales o en Derecho; en Humanidades serás Licenciado en Humanidades o en Bellas Artes; y en Medicina serás Licenciado en Medicina (que aún no es lo mismo que ser médico especializado).

La especialización es una nueva habilidad que cuesta tanto adquirir como la habilidad primaria. Tener una especialidad significa que eres algo así como un experto en ese área. Para especializarte necesitas tener un mínimo de 5 en la habilidad académica primaria. No te puedes especializar en un campo que no esté relacionado con la misma, p. ej., la habilidad primaria de Medicina no te permite especializarte en literatura árabe.

En las descripciones siguientes sugerimos algunas especializaciones, pero eres libre de inventar otras.

Todas las habilidades académicas están basadas en la Educación.

CIENCIAS NATURALES Eres más o menos un ingeniero. Esto te proporciona un conocimiento básico de las matemáticas, la física y la química. Sabes ejecutar numerosos tipos de operaciones matemáticas y tienes un conocimiento general de electrónica y de química. Sin especialización, sólo tendrás un conocimiento superficial de astronomía, biología y geología. Las especialidades podrían ser Astronomía, Biología, Electrónica, Física, Geología, Informática, Matemáticas, Química.

CIENCIAS SOCIALES Posees conocimientos en campos tales como la economía, el derecho, y la sociología. Las especialidades podrían ser Ciencias políticas, Derecho, Economía, Sociología.

HUMANIDADES Tienes un buen conocimiento general de la historia, los idiomas, la religión y otras materias culturales. Las especialidades podrían ser Antropología, Arqueología, Bellas Artes, Filosofía, Historia, Lingüística, Literatura, Psicología, Religión.

MEDICINA Tienes una licenciatura en medicina y un buen conocimiento general de la anatomía humana y de varias enfermedades. Eres capaz de llevar a cabo operaciones quirúrgicas sencillas, hacer diagnósticos de enfermedades corrientes y sugerir tratamientos. Esto no significa que poseas ninguna experiencia práctica en el tratamiento de los enfermos: dicha experiencia la cubre la habilidad de Primeros auxilios.

Las especialidades podrían ser Anatomía, Cirugía, Fisiología, Neurología, Patología, Psiquiatría, Toxicología.



El nivel de vida es una medida de tu situación económica y social. En los arquetipos sugerimos niveles de vida adecuados para cada clase de personaje. Mira el nivel que adquirió tu arquetipo y apunta sus ingresos mensuales y sus ahorros. Todas las sumas se dan en dólares USA ($), con su valor a principios de 1993. Probablemente tendrás que deflactarlos con el paso de los años a causa de la inflación.

Observa que una persona pobre en los Estados Unidos puede ser muy rica en otras partes del mundo. Los niveles de vida medios varían muchísimo entre los distintos países.

Todos los personajes tienen propiedades diversas por valor de los ingresos de un año para su nivel de vida. Éstas pueden ser coches, muebles, equipo, y demás cosas que hayan ido reuniendo durante su vida. No hace falta describir detalladamente todo lo que posees. Apunta tan sólo las cosas relevantes para el juego, p. ej., si tienes coche, un ordenador caro, una gran biblioteca sobre alguna materia, etc.

EL NIVEL DE VIDA

El equipo restringido o ilegal, como el armamento pesado, no está permitido a menos que sea razonable a la vista de la profesión y el historial del personaje. En la mayoría de los países es ilegal poseer armas de fuego (aunque no en la mayor parte de los Estados Unidos), y conseguir una licencia es difícil. Sólo los delincuentes, policías y agentes secretos pueden, en principio, tener armas automáticas en casa. El Director de Juego tiene la última palabra en cuanto al equipo que pueda poseer cualquier jugador. El DJ también debe tener presente lo difícil que es transportar armas en las líneas aéreas comerciales.

Personajes simplificados

Apuntas los ingresos y ahorros basados en nivel de vida de en medio de los indicados en tu arquetipo. Decide qué equipo posee el personaje. El equipo especial se describe en el capítulo sobre Equipo.

INGRESOS: Éstos son los ingresos mensuales después de impuestos. El valor de tus diversas propiedades es de 12 veces esta cifra. Para tener unos ingresos, lógicamente has de tener algún trabajo o propiedades que te proporcionen beneficios. Si la aventura te impide trabajar, tendrás que vivir de tus ahorros.

NETO DISPONIBLE AL MES: Éste es el dinero que te queda después de haber pagado todas las facturas (alquileres, electricidad y demás gastos fijos).

AHORROS: Líquido en el banco, acciones y obligaciones, obras de arte, propiedades inmobiliarias y demás inversiones que puedan convertirse en dinero cuando lo necesites.

CRÉDITOS: Cuánto dinero puedes pedir prestado en un banco sin más aval que tus propiedades. Si tu crédito es bajo, puedes acudir a usureros o a la mafia, que probablemente te prestará el dinero con altos intereses y sin más aval que tu vida...

VIVIENDA: Para los personajes más pobres, esto indica la clase de refugio que probablemente habiten. Para los más acomodados, también damos una estimación aproximada del valor de la casa.



Niveles de Vida

1. INDIGENTE
INGRESOS MENSUALES: 300 $
NETO DISPONIBLE AL MES: 200 $
AHORROS: NINGUNO
CRÉDITO: NINGUNO
VIVIENDA: SIN TECHO

2. POBRE
INGRESOS MENSUALES: 700 $
NETO DISPONIBLE AL MES: 400 $
AHORROS: NINGUNO
CRÉDITO: NINGUNO
VIVIENDA: ALBERGUE O REFUGIO PUBLICO

3. BAJO
INGRESOS MENSUALES: 900 $
NETO DISPONIBLE AL MES: 550 $
AHORROS: NINGUNO
CRÉDITO: 2.000 $
VIVIENDA: ESTUDIO O APARTAMENTO EN ALQUILER

4. MEDIO-BAJO
INGRESOS MENSUALES: 1.100 $
NETO DISPONIBLE AL MES: 800 $
AHORROS: 500 $
CRÉDITO: 5.000 $
VIVIENDA: APARTAMENTO EN ALQUILER

5. INDIGENTE
INGRESOS MENSUALES: 1.500 $
NETO DISPONIBLE AL MES: 1000 $
AHORROS: 1.500 $
CRÉDITO: 20.000 $
VIVIENDA: APARTAMENTO O ADOSADO EN ALQUILER

6. MEDIO-ALTO
INGRESOS MENSUALES: 2.000 $
NETO DISPONIBLE AL MES: 1.200 $
AHORROS: 5.000 $
CRÉDITO: 50.000 $
VIVIENDA: PISO, URBANIZACIÓN O CASA POR VALOR DE 70.000 $

7. ALTO
INGRESOS MENSUALES: 3.000 $
NETO DISPONIBLE AL MES: 2.000 $
AHORROS: 20.000 $
CRÉDITO: 150.000 $
VIVIENDA: PISO, URBANIZACIÓN O CASA POR VALOR DE 150.000 $

8. MUY ALTO
INGRESOS MENSUALES: 5.000 $
NETO DISPONIBLE AL MES: 3.000 $
AHORROS: 50.000 $
CRÉDITO: 31.000.000 $
VIVIENDA: PISO, URBANIZACIÓN O CASA POR VALOR DE 200.000 $

9. RICO
INGRESOS MENSUALES: 10.000 $
NETO DISPONIBLE AL MES: 6.000 $
AHORROS: 800.000 $
CRÉDITO: 2.000.000 $
VIVIENDA: PISO, URBANIZACION O CASA POR VALOR DE 1.500.000 $

10. MUY RICO
INGRESOS MENSUALES: 17.000 $
NETO DISPONIBLE AL MES: 10.000 $
AHORROS: 4.000.000 $
CRÉDITO: 3.000.000 $
VIVIENDA: PISO, URBANIZACION O CASAS POR VALOR DE 5.000.000 $

Ejemplo:

Como detective privado, Harry tiene un nivel de vida 5. Gana 1.500 $ al mes (después de impuestos), y disfruta de un nivel de vida medio. Pero por varios motivos que tienen que ver con la situación de la campaña, piensas que esto no es razonable para Harry. Así que le pides al Director de Juego que suba su nivel de vida. El DJ se muestra generoso y deja que Harry tenga un nivel 7 sin ninguna penalización. Apuntas unos ingresos mensuales de 3.000 $.

Ingresos mensuales: 3.000 $

Neto disponible al mes: 2.000 $

Ahorros: 20.000 $

Crédito: 150.000 $

Vivienda: piso, urbanización o casa por valor de 150.000 $.



No tendría sentido dar una lista de precios de todos los materiales que pueden formar parte del equipo en un juego como Kult. Es fácil calcular el precio de los objetos cotidianos que han de comprar los personajes. En este libro proporcionamos el precio y otros datos del equipo especial, armas y vehículos. En el capítulo "Armamento y protección" hallarás descripciones más completas sobre municiones y elementos de protección. En el capítulo "Persecuciones en coche y combate aéreo", se describe el uso de los vehículos en el juego. En este capítulo, sólo damos un precio medio, tamaño y peso y un índice de disponibilidad, es decir, lo difícil que es obtener el arma o vehículo. No incluimos en esta sección el armamento pesado ya que se describe en el capítulo "Armamento y protección", y no es muy corriente que alguien vaya a comprar un obús. Podemos asumir tranquilamente que ningún personaje tiene misiles antitanque a su disposición al comienzo de la partida.

EQUIPO

Ejemplo: Harry posee algún equipo exótico o ilegal por haber sido policía. También tiene un potente ordenador en casa y un Porsche Carrera4 en el garaje.

- Desert Eagle con varios tipos de munición
- Silenciador
- Funda sobaquera
- Cuchillo Wilkinson
- Chaleco de kevlar
- Ordenador 386DX con impresora láser
- Gafas intensificadoras de luz
- Cantra electrónica
- Medio kilo de explosivo de goma plástica
- Prismáticos de infrarrojos

Disponibilidad (DIS)

La tabla indica también lo difícil que es encontrar a un vendedor que pueda proporcionarte el objeto. Después de cada objeto de la lista se da un número para su disponibilidad. Esto indica el efecto que necesitas en la tirada de Hombre de mundo o de Red de contactos: criminales, mercado negro o algo parecido, como se explica en la siguiente tabla. Un guión en la tabla significa que no puedes encontrar el objeto. Un cero significa que puedes encontrarlo prácticamente en cualquier tienda.

Si no tienes la habilidad de Hombre de mundo, ni ninguna Red de contactos útil, el DJ tendrá que decidir si hay alguna forma de que puedas obtener ilegalmente el objeto.

Efecto requerido para conseguir un objeto según su disponibilidad

DISPONIBILIDAD	HOMBRE DE MUNDO	RED DE CONTACTO
1	5	0
2	7	5
3	10	7
4	15	10
5	—	15
6	—	20

Calibre (Cal)

Se trata de la medida del diámetro de la munición que emplea un arma de fuego. En general, las armas de gran calibre son más peligrosas que las de pequeño calibre, aunque la naturaleza de la bala y la velocidad de salida también afectan a la capacidad de hacer daño de un arma. El calibre se da en milímetros o en centésimas de pulgada.

La tabla indica el mayor calibre que puede usar el arma. Algunas armas pueden usar otros tipos de munición aparte de aquel para el que fueron diseñadas en principio. Cuando un arma usa una munición distinta, usa el número de daño del arma más parecida. Por ejemplo, si una Magnum del 44 se emplea con munición del 45, se trata como un Colt del 45.

Cargador (Car)

El número de balas que puedes tener cargadas a la vez. Algunas armas tienen muchos tipos de cargadores con diferentes capacidades.

Longitud / peso

La longitud y el peso se dan en centímetros y en kilogramos. El peso es el del arma cargada.

Permitida / ilegal (P / I)

Una P en la tabla indica que el arma puede poseerse, con el permiso correspondiente, en la mayoría de los países. Las leyes sobre armas varían enormemente entre los distintos países y estados. En Europa las leyes suelen ser mucho más restrictivas que en la mayoría de los Estados Unidos. Pero podemos asumir que prácticamente cualquiera, a excepción de un ex convicto, puede obtener permiso para poseer una pistola o una escopeta. Es mucho más difícil obtener permiso para armas más pesadas. Por supuesto, hay algunos estados de los EE.UU. en los cuales es legal poseer prácticamente cualquier cosa menos una bomba atómica. El Director de Juego decide si tu personaje puede tener un arma con licencia.

La disponibilidad de armas permitidas se refiere a lo difícil que es encontrar el arma en el mercado negro. Si tienes un permiso, puedes ignorar el número de disponibilidad, sólo tienes que ir a la tienda de armas y pedir lo que sea. El precio del arma se refiere a su adquisición legal. Adquirir ilegalmente un arma permitida puede costarte el doble de lo indicado. También es posible hacerse con armas robadas baratas, pero siempre es peligroso meterse en un asunto así.

Una I en la tabla significa que la posesión de ese objeto es completamente ilegal en la mayoría de los países. El Director de Juego decidirá si puedes obtenerlo ilegalmente. Para los objetos ilegales, el número de disponibilidad se refiere a la adquisición ilegal. Los precios de las armas ilegales son los del mercado, es decir, lo que pagaría el ejército. Si compras en el mercado negro, puedes llegar a pagar hasta cinco veces esa cantidad.

Muchas veces la posesión de un objeto es legal, pero no así su uso. El equipo de espionaje electrónico es un buen ejemplo: puedes poseerlo, pero el espionaje electrónico de las personas es ilegal.

Precio

Los precios se dan en dólares USA. Son precios de mercado para su adquisición legal. El precio se dobla para las armas permitidas compradas en el mercado negro, y se quintuplica para las armas ilegales compradas en el mercado negro.

	DIS	CAL	CAR	LONG.	PESO	P/I	PRECIO
REVÓLVERES							
COLT PYTHON	2	.357 M	6	25	1,1	P	550
COLT DETECTIVES, S.P.	2	.38 M	6	15,4	0,7	P	240
RUGER REDHAWK	2	.44 M	6	27,9	1,8	P	300
S&W BODYGUARD	2	.38 M	6	16,2	0,4	P	350
S&W CBT MAGNUM M19	2	.357 M	6	23,8	0,99	P	350
S&W CBT MAGNUM M27	2	.357 M	6	28,3	1,3	P	350
S&W CBT MAGNUM M29	2	.44 M	6	30	1,33	P	380
PISTOLAS SEMIAUTOMÁTICAS							
BERETTA M 92F	2	9 MM	15	21,6	0,95	P	420
BERETTA M 93	2	9 MM	15	24	1,1	P	480
BROWNING HI-POWER	2	9 MMN	14	19,7	0,9	P	350
COLT M 1911 A1	2	.45	7	21,6	1,1	P	450
COLT COMMANDER	2	.45	7	20	1	P	450
DESERT EAGLE 357	2	.357 M	9	25,4	1,9	P	570
GLOCK M 17	2	9 MM	17	18,8	0,7	P	550
GLOCK M 19	2	9 MM	15	17,5	0,6	P	510
LLAMA OMNI	2	0.38 SUP	9	20,3	0,9	P	490
MAKAROV	2	9 MMR	8	16,1	0,7	P	200
SIG-SAUER P226	2	9 MM	15	19,3	0,8	P	440
S&W M 5904 9 MM	2	9 MM	14	17,8	1	P	320
TOKAREV	2	7,62 MM	8	19,6	0,85	P	150
SUBFUSILES							
UZI PISTOL	2	9 MM	32	22,9	2,3	I	450
WALTER PPK	2	7,65 MM	7	14,7	0,6	P	350
H&K MP5	5	9 MM	10/15/30	68	2,9	I	650
H&K MP5 SD3	5	9 MM	10/15/30	78	3,4	I	750
INGRAM M10	5	.45 ACP	30	54,8	3,8	I	480
INGRAM M11	5	9 MM	30	26,9	8,4	I	400
KALASHNIKOV AKR	5	5,45 R	30	68,6	3,3	I	420
CARL GUSTAF M45B	5	9 MM	36	80,8	4,2	I	400
MINI UZI	5	9 MM	20/25/32	60	2,7	I	500
SKORPION M61	5	7,65	10/20	26,9	2	I	400
UZI	5	9 MM	25/30	65	4,1	I	525
FUSILES DE ASALTO							
CAR 15	3	5,56	30	78,7	3,2	I	350
COLT M16	5	7,62	30	99	3,64	I	600
FN FAL LIAI	5	7,62	20	114	5	I	500
FN FNC	5	5,56	30	99,1	4,4	I	450
FN MAS	5	5,56	25	75,7	4	I	450
GALIL ARM	5	5,56	35	97,9	3,9	I	500
H&K 33 A2	5	5,56	20/40	100	3,5	I	350
H&K G3 A3	5	7,62	20	102	4,4	I	450
H&K G11	5	4,7 CL	2x50	75	3,95	I	
KALASHNIKOV AK47	5	7,62	30	86,9	4,3	I	
KALASHNIKOV AKM	5	7,62 R	30	87,6	3,2	I	
STEYR AUG	5	5,56	30	79	4,09	I	

FUSILES DE PRECISIÓN/CAZA Y ESCOPETAS

	DIS	CAL	CAR	LONG.	PESO	P/I	PRECIO
DRAGUNOV SVD	3	7,62 LR	10	122,5	4,30	P	650
WA 2000	3	.300 M	6	90,5	6,9	P	800
RUGER M 77	3	22-250	5	105,5	3,1	P	3.500
SAVAGE 99 CD	3	.308	5	104,8	3,2	P	3.500
WEATHERBY MARK V	3	.460	3	116,8	4,8	P	8.500
WINCHESTER 70 XTR	3	.30-06	5	106,8	3,4	P	3.500
CAÑONES RECORTADOS	1	12	2	50,8	3,1	I	100
HECKLER & KOCH CAW	2	12	10	72,6	5,8	P	850
MOSSBERG BULLPUP	2	12	6/9	72,6	4,7	P	250
SPAS M12	2	12	8	93	4,2	P	500
SPAS M15	2	12	6	78	5	P	600

MUNICIÓN

PRECIO POR 100 CARTUCHOS	
.22	12
.32	14
.38	18
.380	18
.40	20
.45	25
.44 MAGNUM	30
.357 MAGNUM	27,5
.454	40
4,7 MM SIN CASQUILLO	50
5,56 MM	40
7,62 MM	45
7,62 RUSO	25
7,62 MM LARGO RUSO	35
.50	30
7,63	12
7,65 MM	30
9 MM	30
9 MM. RUSO	20
10 MM	40
22-250 MUNICIÓN DE FUSIL	50
30-06 MUNICIÓN DE FUSIL	70
.308 MUNICIÓN DE FUSIL	70
.460 MUNICIÓN DE FUSIL	100
CARTUCHO ESCOPETA C. 10	70
ESCOPETA C. 12	50

ACCESORIOS PARA ARMAS

	DIS	LONG	PESO	P/I	PRECIO
FUNDA DE CADERA	0	0,25	0,4	P	50
FUNDA DE TOBILLO	0	0,15	0,3	P	75
FUNDA SOBAQUERA	0	0,2	0,3	P	50
FUNDA SOBAQUERA DISIMULADA	0	0,2	0,25	P	80
BOCACHA APAGALLAMAS PARA FUSIL O PISTOLA	3	0,15	0,2	P	400
MIRA DE INFRARROJOS PARA FUSIL O PISTOLA	3	0,15	0,3	P	500
MIRA LÁSER PARA FUSIL	2	0,15	0,3	P	100
MIRA NOCTURNA PARA FUSIL	3	0,15	0,3	P	900
MIRA TELESCÓPICA PARA FUSIL O PISTOLA	0	0,15	0,2	P	300
SILENCIADOR PARA PISTOLA O REVÓLVER	2	0,1	0,2	I	300

OTRAS ARMAS

ARMAS	DIS	LONG	PESO	P/I	PRECIO
ARCO COMPUESTO	0	110-140	1,5-3		150-600
ARCO LARGO	0	180-240	0,6-1		300-500
BALLESTA	1	100	5	P	250
BALLESTA AUTOMÁTICA	1	100	5	P	300
BAYONETA	0	50	0,6		100
CUCHILLO CERÁMICO	2	20	0,3		100
NAVAJA AUTOMÁTICA	0	25	0,3		20
PUÑAL	0	40	0,5		50
ESPADA LARGA	0	80	1,6		150
ESTOQUE	0	80	0,8		250
HACHA	0	80	1,2		250
KATANA	0	100	1,2		500
SABLE	0	70	1,4		100
BATE DE BÉISBOL	0	80	1,5		——
MARTILLO	0	50	1,2		20
NUNCHAKU	0	2x40	1		20
PORRA FLEXIBLE	0	25	1,5		15
TUBO DE ACERO	0	60	2		——
BASTÓN	0	120	1,5		25
LANZA	0	200	1,5		100
BOLEADORAS	0	——	3		50
CADENA	0	——	3		——
LÁTIGO	0	——	1,5		50
LAZO	0	——	0,5		——
CUCHILLO ARROJADIZO	0	0,15	0,2		25
JABALINA	0	1,5	1		80
SURIKEN	0	0,5	0,1		15
CÓCTEL MOLOTOV	0	0,2	0,2	I	——
GRANADA ANTIPERSONAL	4	0,1	0,3	I	50
GRANADA ATURDIDORA	3	0,1	0,3	I	75
GRANADA DEMOLICIÓN	4	0,1	0,3	I	50
GRAN. GAS LACRIMÓGENO	1	0,1	0,3	I	20
GRANADA DE HUMO	1	0,1	0,3	I	20

PROTECCIONES	DIS	PESO	PRECIO
CASCO DE ACERO	0	1,5	50
CASCO DE KEVLAR	1	0,5	100
CHALECO ANTIBALAS	1	12	300
CHALECO DE KEVLAR	1	3	500
MONO DE KEVLAR	1	10	1.500
PROTECCIÓN ANTIDISTURBIOS	3	16	1.500
TRAJE DE COMBATE	2	3	200
TRAJE DE PROTECCIÓN	3	12	5.000

EXPLOSIVOS	DIS	P/I	PRECIO
BOMBA ADORMECEDORA	3	I	200
CARTUCHO DE DINAMITA	2	P	25
DETECTOR DE EXPLOSIVOS	3	——	1.000
DETONADOR	2	P	5
EXPLOSIVO LÍQUIDO, 20 ML	5	I	200
EXPLOSIVO PLÁSTICO 100 G	1	I	20
PLASTI-EX, 100 G	5	I	200

EQUIPO DIVERSO	DIS	PRECIO
DETECTOR DE MICROS	3	1.000
EMISOR DE INTERFERENCIAS	2	1.000
LOCALIZADOR	2	200
MICRÓFONO ESPÍA	3	50
MICRÓFONO ESPÍA TELEFÓNICO	3	50
MICRÓFONO PARABÓLICO	2	1.000
TELÉFONO ANTIESCUCHAS	2	500
MINICÁMARA CON TELEOBJETIVO	0	500
MINICASETE GRABADOR	0	300
MINI VIDEOCÁMARA CON TELEOBJETIVO	0	2.000
ANTIVIRUS	0	0/200
BASE DE DATOS INFORMÁTICA	0	3.000
ORDENADOR PORTÁTIL	0	1.200
PROGRAMA DE DOCUMENTACIÓN	2	1.000
PROGRAMA DESENCRIPTADOR	2	5.000
PROGRAMA ESPÍA PASIVO	2	5.000
PROGRAMA ROMPECÓDIGOS	4	5.000
ORDENADOR PERSONAL AVANZADO	2	10.000
VIRUS	1	500
ABRIDOR DE CAJAS FUERTES	5	2.500
CORTADOR LÁSER	5	5.000
DESACTIVA. ELECTRÓNICO DE ALARMAS	5	1.000
GAFAS INTENSIFICADORAS DE LUZ	3	1.000
GANZÚA ELECTRÓNICA	3	1.000
GANZÚAS (10)	1	50
MICRO DE GARGANTA/MINIAURICULAR	2	500
TRANSMISOR/RECEPTOR DISTORSIONADO	3	500
TRANSMISOR/RECEPTOR LÁSER	4	2.500
DETECTOR DE MENTIRAS	3	1.000
DETECTOR DE MOVIMIENTO	2	300
DOSÍMETRO	0	100
MÁSCARA DE GAS	0	150
PRISMÁTICOS DE INFRARROJOS	0	350
PRISMÁTICOS INTENSIFICADORES DE LUZ	0	600
TELÉMETRO	0	80
TRAJE DE CAMUFLAJE ACTIVO	6	20.000
TRAJE DE CAMUFLAJE PASIVO	2	200

COCHES	PASAJE/TIPO	CILINDROS	CV POT.	PRECIO
ALFA SPIDER VELOCE	2/DESCAPOTABLE	4	120	25.000
ASTON MARTIN VIRAGE	5	8	335	33.000
AUDI 100 2.0 E	5	5	115	32.000
BMW 850 I	4	12	300	55.000
CADILLAC SEDAN DE VILLE	5	8	200	35.000
CHEVROLET CORVETTE	2	8	245	38.000
FERRARI 348 TB	2	8	300	80.000
FORD SIERRA 2.0 I	5	4	120	12.000
HONDA CIVIC 1.3	5	4	75	8.700
JAGUAR XJS	4	12	270	53.500
JEEP CHEROKEE	5	6	171	23.000
LOTUS SPRIT TURBO SE	2	4	264	60.000
MERCEDES 300 SE	5	6	180	50.000
OPEL VECTRA GL	5	4	115	12.500
PONTIAC FIREBIRD TRANS	2	8	240	23.000
PORSCHE 911 TURBO	2+2	6	320	75.000
ROLLS-ROYCE SILVER SPIRIT II	5	8	243	150.000
SAAB 9000 TURBO 16 2.3/CD	5	4	200	32.000
TOYOTA CELICA GT-I 16V	4	4	156	25.000
VECTOR W2 TWIN TURBO	2	8	600	250.000
VOLVO 740 GLT	5	4	116	27.000
DODGE CARAVAN	6	6		22.000
PONTIAC TRANSPORT	6	6		18.000

MOTOS	C.C.	CILINDROS	PRECIO
HONDA CB 250 T	249	2	2.500
HONDA CB 400 T	395	2	4.000
HONDA CB 750 F2	736	2	6.500
HONDA CB 900 F2	901	4	7.500
HONDA CBX	1.047	6	19.000
HONDA GOLDWING	1.000	4	12.000
HONDA 450 OFFROAD	431	2	6.000
KAWASAKI 225 SCORPION	248	2	3.000
SUZUKI GSX 1100	1.075	4	8.000
SUZUKI GS 650	673	4	5.000
YAMAHA XS 1100 SPORT	1.101	4	8.500

MUNICIÓN ESPECIAL

	COSTE EXTRA CADA 100 CARTUCHOS
BALA DE PUNTA PERFORADA	(FABRICACIÓN CASERA)
MUNICIÓN BLINDADA	+25
MUNICIÓN DE PUNTA HUECA	+15
MUNICIÓN DE TEFLÓN (ANTI BLINDAJE)	+75

Descripción del equipo

Accesorios para armas

FUNDAS Las fundas de tobillo y las sobaqueras disimuladas sólo pueden usarse con armas pequeñas, p. ej., una Beretta m 82, MAB mod D, Walter PPK y Walter m 9 de bolsillo. Si alguien sospecha que la persona va armada, necesitará una tirada Percepción para descubrir el arma.

MIRA DE INFRARROJOS (PARA FUSILES O PISTOLAS) Proporciona una imagen infrarroja del objetivo, de modo que el arma se puede usar de noche sin penalización a la probabilidad de dar. Si la oscuridad es total, como por ejemplo en una bodega, habrá una penalización de –3 a la probabilidad de dar. La mira de infrarrojos también actúa en parte como una mira telescópica, doblando el alcance básico del arma.

MIRA LÁSER (PARA FUSILES) Se instala un pequeño proyector láser sobre el arma que señala con un pequeño punto rojo a lo que sea que estés apuntando. Esto se combina con una mira telescópica que quintuplica el rango básico del arma.

MIRA NOCTURNA (PARA FUSILES) Emplea la misma tecnología que las gafas y los prismáticos intensificadores de luz. Hace posible disparar con muy poca luz, aunque no en la total oscuridad. Anula la penalización a la probabilidad de dar con poca luz. La mira nocturna también es en parte una mira telescópica que dobla el alcance básico del arma.

MIRA TELESCÓPICA Quintuplica el alcance básico del arma.

SILENCIADOR (PISTOLA) Lo emplean los asesinos que no desean hacer ruido al matar a alguien. Con un silenciador, el sonido del disparo no será perceptible a más de diez metros.

Equipo de espionaje electrónico

DETECTOR DE MICROS El detector es un aparato que detecta transmisores de radio de todas las frecuencias, y que puede encontrar la mayoría de los micrófonos ocultos. No señalará micrófonos parabólicos, micrófonos por cable ni micrófonos láser.

EMISOR DE INTERFERENCIAS Éste es un transmisor que envía interferencias para inutilizar todas las señales de radio. Cubre una habitación e interfiere cualquier aparato que transmita ondas de radio desde allí.

LOCALIZADOR El localizador consiste en un pequeño transmisor sujeto magnéticamente a un coche. Así el receptor puede localizar el coche mostrando su posición exacta, siempre que no esté a más de un kilómetro de distancia. Un detector de micros descubrirá el transmisor.

MICRÓFONO ESPÍA Un micrófono del tamaño de un botón de la camisa que puede ponerse en cualquier parte: en una pared, debajo de una mesa o detrás de un cuadro. Recoge cualquier conversación en una habitación de tamaño mediano, hasta 40 m². El receptor que recibe la señal del micro no debe estar a más de un kilómetro del mismo en terreno abierto. Si hay edificios o colinas entremedias, el alcance disminuirá a 100 metros.

MICRÓFONO ESPÍA TELEFÓNICO Este es un micro que se instala en el interior de un teléfono. En vez de a un transmisor, se le puede conectar a un microcasete, haciéndolo invisible para un detector de micros. El usuario puede llamar al teléfono pinchado y activar el espía telefónico con una señal especial para que le remita todas las llamadas grabadas.

MICRÓFONO PARABÓLICO Este aparato consiste en un disco parabólico con un micrófono en su punto focal. Puede usarse para escuchar conversaciones hasta a una distancia de 150 metros. El disco debería ser de un metro de diámetro. Un disco más pequeño supone un menor alcance. Se puede ocultar en un coche.

TELÉFONO ANTIESCUCHAS Se trata de un teléfono que garantiza una conexión segura. Transmite una señal de control a través de la línea que detecta cualquier intento de interceptar la llamada. Si hay alguien pinchando la línea, el teléfono da una señal de advertencia, para que la llamada pueda interrumpirse o que la conversación pase a temas menos delicados.

Equipo audiovisual

MINICÁMARA La cámara en miniatura se disimula como un mechero o cosa parecida. Puede equiparse con teleobjetivo catadióptrico o con gran angular. Emplea microfilme corriente.

MINICASETE GRABADOR Un grabador de casetes en miniatura, del tamaño de un paquete de cigarrillos (puede disimularse así). Tiene un micrófono incorporado y emplea microcasetes.

MINI VIDEOCÁMARA Cámara de vídeo que graba imágenes y sonido. Tiene el tamaño de un paquete de cigarrillos (puede disimularse así). Tiene un teleobjetivo catadióptrico y emplea microcasetes.

Equipo informático

ANTIVIRUS Hay muchos programas diseñados para proteger de los virus a los ordenadores. Trabajan de dos maneras:

1. Hacen una revisión en busca de virus conocidos y los destruyen cuando los encuentran. Esto es eficaz contra virus que han estado circulando durante algún tiempo, pero no contra los que son completamente nuevos.

2. Vigilan el procesador del ordenador y dan la alarma cuando sucede algo peligroso, como lo que hace un virus. Esto es eficaz contra todos los virus, pero reduce la velocidad del ordenador en cerca de un 10%.

BASE DE DATOS Un programa que almacena toda la información disponible sobre algún asunto en particular, p. ej., tráfico de drogas en Sudamérica o el asesinato de J. F. Kennedy. La mayoría de las grandes bases de datos residen en superordenadores a los cuales puedes conectar tu ordenador personal por vía telefónica. Pagas por el tiempo que



estés conectado a la base de datos. Algunas bases de datos son de acceso restringido; el Director de Juego decide si puedes suscribirte a ellas.

También es posible crear una base de datos en tu ordenador personal, escribiendo tú mismo la información e importando archivos de bases de datos de superordenadores.

ORDENADOR PORTATIL Tiene el tamaño de un pequeño maletín, con un disco duro de 40 a 240 megabytes, 4 a 40 megabytes de RAM y puede emplearse con todas las aplicaciones habituales. Funciona con batería o con un adaptador AC.

PROGRAMA DE CAMUFLAJE Oculta datos de modo que no puedan ser hallados si no es a través un descifrado extensivo. Una forma avanzada de encriptación que dificulta a un intruso ver si hay algo escondido.

PROGRAMA DE DOCUMENTACIÓN Este programa examina enormes cantidades de datos y halla palabras clave que estés buscando, o números y códigos especificados por el usuario. Se puede usar para establecer relaciones entre grandes cantidades de datos, o para hallar relaciones entre archivos de máquinas y bases de datos distintas.

PROGRAMA DESENCRIPTADOR Este programa se emplea para descifrar mensajes codificados. Con tiempo e información suficientes, puede abrir cualquier clave.

PROGRAMA ESPIA PASIVO El programa espía es un sofisticado tipo de virus. Llega junto a algún programa inocente que se instala en un ordenador. Luego copia partes seleccionadas de la información del ordenador en un archivo secreto que el usuario no puede ver. Después de algún tiempo, el espía manda otro disquete o cinta con algo inocente para que se introduzca en el ordenador. El programa espía instala los datos robados en ese disquete o cinta, que es luego devuelto al espía.

PROGRAMA ROMPECÓDIGOS Se emplea para atravesar los sistemas de seguridad de un ordenador. Consigue pasar a través de las distintas palabras clave y rutinas de seguridad. Estos programas son de calidad diversa; el Director de Juego determina la puntuación de habilidad del programa, normalmente 15. Después decide el efecto necesario para que el programa atraviese cierto sistema de seguridad. Si el programa obtiene un efecto lo bastante alto, tiene éxito. Si falla la tirada de habilidad, el intento de intrusión es descubierto.

VIRUS INFORMÁTICO Un virus es un programita invisible que se introduce en un ordenador desde una fuente externa, hace copias de sí mismo y después le hace algo al ordenador. Algunos virus sólo son molestos, p. ej., los que se limitan a mostrar en pantalla un mensaje estúpido cada miércoles. Otros son más agresivos: pueden borrar toda la información del disco duro o interferir de otro modo en el funcionamiento del ordenador. Algunos virus permanecen aletargados durante un largo periodo antes de activarse.

Quien desee instalar un virus en un ordenador, debe transferírselo por vía telefónica o mediante un disquete.

Herramientas del allanador

ABRIDOR DE CAJAS FUERTES Se trata de un aparato electrónico que se emplea para abrir las cerraduras de combinación de las cajas fuertes. El abridor se aplica a la caja. Después de uno o dos minutos, muestra la combinación correcta. Todo lo que tienes que hacer entonces es abrir la caja fuerte y tomar el dinero.

CORTADOR LÁSER Una herramienta que utiliza un potente haz de láser para cortar prácticamente cualquier material, incluido el acero, el cristal blindado y el cemento. Sólo algunos compuestos cerámicos muy caros pueden resistírsele.

DESACTIVADOR ELECTRÓNICO DE ALARMAS Se emplea para desactivar diversas alarmas electrónicas. El aparato se aplica sobre la alarma. Tiene una puntuación de habilidad, normalmente 15, y necesita un efecto mínimo para descomponerla; el Director de Juego decide qué efecto hace falta. Una tirada de habilidad fallida significa que se dispara la alarma.

GAFAS INTENSIFICADORAS DE LUZ Intensifican la luz existente de modo que el portador pueda disfrutar de una visión sin restricciones en condiciones de luz débil. No funciona en la total oscuridad.

GANZÚA ELECTRÓNICA Se emplean para obtener los códigos de las cerraduras electrónicas. Se aplica a la cerradura, que ha de tener un teclado numérico, un identificador de voz o un lector de tarjetas. La «ganzúa» tiene una puntuación de habilidad, normalmente de 15, y debe obtener el efecto mínimo determinado por el Director de Juego para abrir la cerradura.

GANZÚAS Las ganzúas comunes sirven para abrir cerraduras normales. Los personajes algo diestros en el allanamiento pueden abrir cualquier puerta normal en unos pocos segundos empleando una ganzúa. Quienes carezcan de esta habilidad tendrán que hacer una tirada de AGI con éxito para poder entrar.

Equipo de comunicaciones

MICRO DE GARGANTA / MINIAURICULAR Un delgado micrófono de color carne que se coloca en el cuello. El portador no tiene por qué hablar en voz alta para ser oído, basta con que forme las palabras con las cuerdas vocales. El auricular tiene el tamaño de un botón de la camisa y se coloca dentro del oído para que no se vea.

Los micros de garganta más modernos se implantan quirúrgicamente y sólo se detectan mediante rayos x. Cuestan hasta cinco veces más y son difíciles de obtener.

RADIO DISTORSIONADA Un pequeño transmisor-receptor de radio que envía una señal distorsionada digitalmente y que cambia de frecuencia cada dos segundos, según una pauta predeterminada. Dos radios de este tipo que estén sincronizadas con el mismo código pueden ser empleadas como interlocutores normales de Banda Ciudadana, y sus comunicaciones son virtualmente imposibles de interceptar por un extraño.

Misceláneo

Detector de mentiras
Mide el pulso, la presión sanguínea y la actividad cardíaca. Se emplea para tener alguna pista de si alguien está diciendo la verdad. Los científicos disienten de la validez de interpretar los resultados medidos de esta manera.

Dosímetro
Aparato que se puede llevar en una mano y mide la radioactividad.

Prismáticos de infrarrojos
Sensibles a la radiación infrarroja, sirven para ver criaturas vivas en la total oscuridad.

Prismáticos intensificadores de luz
Pueden usarse en condiciones de luz débil. Proporcionan una imagen granulada en blanco y negro. No funciona en la total oscuridad.

Telémetro
Aparato óptico que se puede llevar en una mano y muestra la distancia hasta cualquier objeto al que enfoques.

Traje de camuflaje activo
Parece un traje de camuflaje normal, pero cambia de color y de estampado dependiendo de su entorno. Le lleva cosa de un minuto adaptarse a un trasfondo nuevo. Oculta todo el olor del portador. Da +10 a las puntuaciones de habilidad de Esconderse y Sigilo.

Traje de camuflaje pasivo
Un traje normal de camuflaje, con un estampado diseñado para ocultar al portador contra un trasfondo natural (bosque, plantas, etc.). Da +5 a las puntuaciones de habilidad del portador en Esconderse y Sigilo, en el entorno correspondiente.

CAPITULO 12



Durante su larga carrera, los personajes jugadores tendrán muchas ocasiones de mejorar sus habilidades y aptitudes. En Kult hay dos maneras de conseguirlo: a través de la experiencia o mediante la instrucción. Funcionan igual para personajes normales y para simplificados.

Cada vez que concluyas una aventura, habrás aprendido algo. Puede que tuvieras éxito al usar una habilidad, que consiguieras burlar a un líctor loco de poder, o que lograras levantar una pesada barra de acero del cuerpo magullado de tu amigo caído. Cualquier cosa que hicieras durante la aventura te da la oportunidad de aumentar posteriormente tus puntuaciones.

EXPERIENCIA E INSTRUCCIÓN

Experiencia

Tras la aventura, el Director de Juego te concederá de uno a siete puntos de experiencia. La suma dependerá de lo difícil que haya sido y de lo bien que interpretases tu papel. La tabla de abajo le sirve de guía al Director de Juego. Por supuesto, es libre de cambiar las recompensas. Podría, por ejemplo, duplicarlas si los jugadores piensan que no están progresando lo bastante.

Los puntos de experiencia deben concederse tras haber completado la aventura, no tras cada sesión de juego. Si estás jugando una campaña larga, el Director de Juego la dividirá en aventuras más cortas y dará puntos después de cada una de éstas. Cada punto de experiencia se puede emplear para aumentar en un punto una aptitud o habilidad, hasta el límite de tu puntuación en la aptitud que controle la habilidad. Por encima de este límite, aumentar en un punto la habilidad costará tres puntos de experiencia, como cuando adquieres habilidades en la creación del personaje.

Los puntos de experiencia pueden usarse también para cambiar tu equilibrio o desequilibrio mental. Si tienes un desequilibrio negativo, puedes aumentarlo aún más al coste de un punto de experiencia por cada punto negativo, o puedes reducirlo quitando un punto negativo por cada dos puntos de experiencia. Si tienes un desequilibrio positivo, funciona igual: aumentarlo te cuesta un punto de experiencia por punto, y disminuirlo, dos puntos de experiencia por punto.

Los puntos de experiencia sirven en principio para aumentar la habilidades. No deberías aumentar las aptitudes a menos que hicieras algo realmente heroico durante la aventura. Es el Director de Juego, y sólo él, quien tiene la última palabra al respecto. Parece lógico que uses los puntos de experiencia para aumentar las habilidades (y quizás las aptitudes) que utilizases durante la aventura, pero eso ya queda a tu juicio.

Las aptitudes Belleza y Educación sólo pueden aumentarse en circunstancias especiales. Para mejorar tu imagen, tiene que haberle pasado algo a tu aspecto físico (cirugía plástica, empezar a cuidarte después de haber parecido un pordiosero, dejar la droga, o algo por el estilo).

EL PERSONAJE ESTUVO EN LA AVENTURA	2 PUNTOS
LA AVENTURA FUE DIFICIL	3 PUNTOS
LA AVENTURA FUE MUY DIFICIL Y PELIGROSA	5 PUNTOS
BONIFICACION POR INTERPRETAR BIEN TU PAPEL	+2 PUNTOS
PENALIZACION POR INTERPRETAR MAL TU PAPEL	-2 PUNTOS

La única forma de aumentar tu puntuación de Educación es estudiar. Esto significa que la puntuación de Educación no puede aumentarse mediante la experiencia, sino sólo con la instrucción. Aumentar en un punto tu Educación hasta llegar a 15, cuesta un año de estudio ininterrumpido. Por encima de esto, cada punto cuesta dos años. Esto puede parecer duro, pero por otra parte estudiar también te proporciona el conocimiento de una o más habilidades, además de aumentar tu puntuación de Educación.

Instrucción

También es posible aumentar tus puntuaciones mediante duro entrenamiento. Puedes estudiar con un profesor o hacerlo solo. La instrucción es cara y difícil. Las habilidades no académicas sólo pueden entrenarse hasta una puntuación de 12; las aptitudes (aparte de la Educación), sólo hasta una puntuación de 15. Por encima de esto, sólo puedes subir con la experiencia.

La instrucción lleva mucho tiempo. Tras un mes de instrucción ininterrumpida (ocho horas al día, cinco días a la semana, y olvídate de alcohol, mujeres y juergas), obtendrás un punto de experiencia.

Estos puntos pueden emplearse como los puntos que obtienes por las aventuras (ver "Experiencia"). La salvedad es Educación, que sólo puede aumentarse un punto por año de estudio (ver detalles en "Experiencia").

Para entrenarte, debes tener acceso a las herramientas que el Director de Juego considere necesarias: armas para las habilidades de armas, un gimnasio para el desarrollo corporal, un ordenador para programar, etc.).

Además, para aprender de la instrucción debes pasar con éxito una tirada de Ego. Esto simula la dedicación, fuerza de voluntad e interés necesarios. Si estudias más de un mes para cada punto de experiencia, tus probabilidades aumentan. Por cada semana extra de entrenamiento, puedes restarle uno a la tirada de Ego. Si el Director de Juego así lo estipula, la habilidad de tu maesto también influirá en tus probabilidades.

El estudio y la instrucción no son gratuitos. Si te preparas a ti mismo, sólo tienes que pagar tu tren de vida. Los gastos aumentan si alquilas un profesor. Usamos una tarifa genérica para todo tipo de instrucción. Puede que los Directores de Juego más competentes quieran usar los precios reales; ir a un buen gimnasio para hacer instrucción cinco días a la semana es muy oneroso, y tomar clases particulares de kendo lo es incluso más. Si puedes entrenarte en una instalación educativa pública, como una universidad, será más barato. En algunos países la matrícula es gratuita (aunque aún tienes que ser admitido, lo que puede no ser fácil, dado el número de estudiantes que lo solicitan cada año).

Estimamos el coste básico para un mes de enseñanza en 500 $. Súmale a esto un sobreprecio para la instrucción más avanzada que necesitarás si ya tienes cierta habilidad:

PUNTUACIÓN ACTUAL 1-5	+100 $
PUNTUACIÓN ACTUAL 6-9	+200 $
PUNTUACIÓN ACTUAL 10-12	+300 $
PUNTUACIÓN ACTUAL 13-15	+400 $

Puntos de héroe

A los héroes se les conoce por su capacidad de sobrevivir a las situaciones más espeluznantes. Libros y películas están llenos de héroes que logran salir por los pelos del coche ardiendo antes de que explote, o que apartan la cabeza justo cuando el francotirador aprieta el gatillo, o que salen con una herida superficial cuando el terrorista les descarga todo el cargador de su MAC-10. Los héroes han de morir heroicamente, y a poder ser, en momentos heroicos. No deben morir por balas perdidas ni accidentes estúpidos.

En Kult, asumimos que todos los personajes jugadores son héroes. Para darles una justa posibilidad de sobrevivir a su duro y hostil entorno (de modo que puedan morir cuando el Destino les llame), tienen puntos de héroe (PH).

Cuando se crea un personaje, él o ella obtiene diez puntos de héroe. Luego se irán concediendo más puntos de héroe tras cada aventura. El número depende de lo valiente y heroico que hayas sido. Los héroes heroicos obtienen más puntos de héroe (lógico ¿no?). La siguiente tabla le sirve al Director de Juego como guía de los puntos que puede dar.

¿Cómo se usan los puntos de héroe? Muy sencillo. Los puntos se emplean para mejorar tu efecto o para contrarrestar el de tu oponente. Por cada punto de héroe que gastes, tu efecto aumenta en un punto, o baja en uno el de tu oponente. Los puntos pueden utilizarse antes o después de que se haga la tirada. Observa que los puntos de héroe no afectan a tus probabilidades de tener éxito, sino al efecto una vez que has tenido éxito en tu acción.

De este modo, puedes reducir el efecto de un enemigo para sobrevivir a lo que hubiera sido un impacto fatal, o subir el tuyo para lograr saltar el barranco, agarrarte al borde de la roca y evitar una muerte lamentable. Los puntos de héroe también pueden usarse para aumentar tus probabilidades de éxito en una tirada de aptitud. Cada punto hace que el éxito sea un punto más fácil.

Cuando se gasta un punto de héroe, se pierde para siempre. Se le resta a tu total, y cuando hayas gastado todos tus puntos, tendrás que esperar a que acabe la aventura para obtener más. Ningún PJ puede tener más de 50 puntos de héroe. Los puntos que pudieran ser concedidos por encima de esto, simplemente se pierden; es la máxima ayuda que puedes obtener de los Poderes.

EL PERSONAJE SOBREVIVIÓ A LA AVENTURA	1 PH
EL PERSONAJE FUE UTIL Y VALIENTE	3 PH
POR CADA ACTO DE HEROISMO†	2 PH

† Salvar niños de edificios en llamas, arriesgar la propia vida por el bien de otros, etc...

Entrenamiento de aptitudes

Aquí damos algunas orientaciones al Director de Juego acerca de lo que hace falta para aumentar la puntuación de las aptitudes. Observa que la Belleza no puede aumentarse mediante la instrucción.

La **Agilidad** puede aumentarse con varios tipos de prácticas; baile y gimnasia. Algunos deportes también ayudan, p. ej., esgrima, bádminton.

La **Fuerza** puede que sea lo que se entrena más habitualmente. Levantas pesas, haces flexiones, etc. El mejor lugar para hacerlo es un gimnasio moderno, en donde tienes a tu disposición aparatos de entrenamiento sumamente eficaces.

La **Constitución** puede aumentarse corriendo, haciendo ciclismo, nadando o haciendo esquí de fondo. Un corredor de maratón hace un ejercicio típico de Constitución.

La **Belleza** no se puede entrenar. Tu Belleza habitual supone que estás limpio y bien arreglado; de hecho la Belleza puede bajar temporalmente (p. ej., si acabas de salir arrastrándote de las alcantarillas).

El **Ego** se entrena concentrándose en la memoria, el intelecto y la fuerza de voluntad. La filosofía, la lógica y las matemáticas entrenan el Ego. También lo hacen la meditación, la oración, el ayuno y el yoga.

La **Percepción** es algo que rara vez se entrena activamente. Cazadores, ornitólogos, coleccionistas de minerales y observadores aéreos entrenan conscientemente su Percepción. En el juego, la Percepción se puede aumentar entrenando habilidades que requieran una buena Percepción.

El **Carisma** es difícil de aumentar, pues depende de la disposición mental de la persona. Una escuela de buenos modales puede enseñarte a ser elegante, pero difícilmente te hará carismático. Es posible que alguna forma de instrucción que aumente tu autoestima y el conocimiento de ti mismo (p. ej., psicoanálisis, meditación, oración), pueda aumentar tu Carisma. El Director de Juego decidirá.

La **Educación** se aumenta con Educación. En Kult esto va unido al número de años que hayas estado estudiando. Un año de estudio continuo de una materia, a un nivel más avanzado que el que ya tuvieras, aumenta tu puntuación en uno hasta un máximo de 15. Por encima de esto, cada punto te lleva dos años.

CAPÍTULO 13



La luna se encumbró redonda y pálida sobre los elevados edificios. La luz dorada hería la superficie del lago y se reflejaba en los ojos de Rebecca. Apenas podía oír a Heatseeker, aunque estaba de pie apenas a unos metros de ella. Su respiración era precisa y controlada, inhalaba el aire frío de la noche, lo cataba, siempre rastreando el peligro, siempre dispuesto a reaccionar, a golpear. Su suave voz rompió el silencio y el breve instante de paz desapareció para siempre.

—Han llegado.

Tres figuras encorvadas emergieron del bosque, negras y temibles a media luz. Rebecca las examinó atentamente y de pronto se dio cuenta de que sólo una de ellas caminaba erecta. Las otras dos brincaban, un rato sobre sus dos piernas, y a cuatro patas al siguiente, como bestias enfurruñadas. Sus miembros eran retorcidos y acabados en garras, y un grueso pelaje les cubría el cuerpo.

MÁS ALLÁ DE LO HUMANO

Creyó poder ver sus ojos brillando en la oscuridad, lo que provocó que un escalofrío le recorriera la espalda. Pensó en lo que Heatseeker le había contado de las criaturas.

—Viven al otro lado de la noche —le había dicho—, apartados de la calidez de lo humano. Cazan de noche, y en la seguridad que les dan las tinieblas sacian su hambre de carne, de sangre y de venganza. Se han transformado en bestias, rechazaron todo cuanto les era sagrado. Ya no son humanos, son los hijos de la noche.

Entre nosotros, simples mortales, caminan criaturas que sólo son medio humanas. Parte de las mismas se ha visto dislocada por sus salvajes deseos. Son lobunos y nosferatu sedientos de sangre, hijos de la noche y demonios del otro lado. Normalmente, estas criaturas pertenecen al arsenal de ambientación del Director de Juego, y se emplean para hacer más emocionante la partida; pero en algunos casos, la historia permitirá que haya personajes jugadores semihumanos. Esta sección proporciona las reglas para crearlos. El Director de Juego decidirá si desea tener hijos de la noche como personajes jugadores. Por supuesto, las reglas también pueden emplearse para crear personajes no jugadores.

Cuando creamos a estas criaturas, usamos poderes y limitaciones que recuerdan a las ventajas y desventajas de los personajes normales. Los poderes hacen que las criaturas sean más fuertes y peligrosas; las limitaciones pueden ser potentes impulsos que hacen que la criatura sea incapaz de controlarse en ciertas situaciones, o debilidades que la hacen vulnerable.

Las limitaciones disminuyen el equilibrio mental igual que las desventajas. Por otra parte, los poderes no mejoran el equilibrio. Alguien con sed de sangre, vulnerable al sol, con instinto cazador y ligado a la tumba, obtiene un desequilibrio de –35, a pesar de tener los poderes de regeneración, voz de mando y fuerza superior. Esto refleja por qué la mayor parte de las criaturas que están más allá de lo humano, viven más cerca de la oscuridad y les resulta más fácil tener un desequilibrio mental negativo.

Ninguna criatura "más allá de lo humano", puede tener un equilibrio mental mejor que –25. Incluso aunque el equilibrio debiera ser mejor, inmediatamente caería a ese nivel. Esto se aplica siempre que la criatura posea poderes o limitaciones.

La criatura también puede tener ventajas y desventajas normales. Pero los puntos por desventajas no pueden ser utilizados para adquirir más ventajas o habilidades. Los puntos que no se usen para obtener poderes, se pierden.

Estas reglas se emplean para crear seres que son básicamente humanos, aunque con algunos rasgos no humanos. Usa las reglas normales para describir otros aspectos de la persona.

Las criaturas con capacidad para transformarse, tienen poderes diferentes según su forma. Esto afecta al coste. Aunque la criatura sólo tenga garras y testículos al transformarse con la luna llena, tendrá que pagar 5 puntos por el poder "Armas naturales". Pero las limitaciones que sólo se apliquen a una de las formas, seguirán dando el número normal de puntos. El Director de Juego debería asegurarse de que limitaciones y desventajas se apliquen la mayor parte del tiempo, de modo que no se conviertan en meros números sin significado en la hoja de personaje.

Si estás usando estas reglas para crear un personaje jugador, debes tener la precaución de inventarte una historia plausible. Incluso las criaturas cuyas aptitudes están más allá de lo normal suelen tener (aunque no siempre) un pasado humano. La criatura puede haber adquirido sus rasgos especiales al haber sido "infectada" por otro ser de la noche. O tal vez sus propios deseos e impulsos destructivos han bastado para operar las alteraciones. Tiene que haber algo en el pasado de la persona que explique cómo llegó a ser como es. El Director de Juego decide hasta qué punto pueden admitirse criaturas destructivas como personajes jugadores. Sed de sangre, canibalismo y devorador de almas son limitaciones que no deben usarse a menos que estés seguro de que los jugadores podrán controlarlas adecuadamente en el juego.

El siguiente arquetipo puede servir para crear un personaje jugador que sea un hijo de la noche.

Hijo de la noche

No eres del todo humano. Hay una gran oscuridad dentro de ti que ha deformado tu cuerpo y tu mente. Cuando la rabia y el miedo se hacen demasiado fuertes, tu cuerpo se convierte en algo más próximo a un animal que a un hombre. Sales a la calle a cazar y despedazar personas inocentes, y a buscar a otros que compartan tu aflicción. Por la mañana, tratas de esconder tu parte inhumana lo mejor que puedes. Vives solo y evitas salir de día. Tener un hijo de la noche como personaje jugador está sujeto a la aprobación del Director de Juego. En algunas campañas podría arruinar el argumento y estropear el ambiente.

DESVENTAJAS: Buscado, Depresión, Desfigurado, Enemigo mortal, Esquizofrenia, Instinto de autodestrucción, Juramento de venganza, Mala fama, Maldición, Manía, Paranoia, Perseguido, Personalidad múltiple, Pesadillas, Quisquilloso, Represión.

VENTAJAS: Intuición, Sensibilidad expandida, Sentido del cuerpo, Sexto sentido, Soportar hambre / sed / frío / calor / dolor / tortura.

SECRETOS INCONFESABLES: Cualquiera.

PROFESIÓN: Desempleado, anarquista, trabajador no especializado, escritor, portero de noche, estudiante

HABILIDADES: Según su profesión e historial.

Limitaciones

Los puntos que se obtienen por limitaciones sólo pueden usarse para adquirir poderes. Si sobra algún punto, se perderá. Por cada punto de limitación se pierde un punto de equilibrio mental.

ASPECTO NO HUMANO Puntos: 10
La criatura tiene un apariencia que claramente no es humana, hasta el punto de que no puede ocultarla si no es con un velo que la cubra por completo. No es meramente un aspecto humano anormal (eso lo cubre la desventaja "Desfigurado"), sino algo definitivamente no humano, p. ej., ojos que se iluminan, tentáculos, miembros de más, un ojo en la frente o en el cuello, más de una cabeza, o cuernos y cola.

CANIBALISMO Puntos: 15
Esta limitación no es sólo una fijación enfermiza por la carne humana. Como en la sed de sangre, se trata de la necesidad física de comer carne de seres humanos. El Director de Juego decide si la carne debe ser obtenida de una víctima recién muerta o si el caníbal puede guardarla en el frigorífico. Como el chupador de sangre, el caníbal pierde Constitución cuando no puede encontrar carne. Su Constitución pierde entonces un punto al día. Si vuelve a comer carne humana, recuperará un punto de CON al día.

DEVORADOR DE ALMAS Puntos: 15
Al igual que el chupador de sangre tiene sed de sangre, el devorador de almas tiene hambre de almas. Consume la fuerza vital de otras personas y deja sus cuerpos como cáscaras vacías. Frecuentemente esto va unido al sexo. La criatura extrae la fuerza de sus amantes. Cada semana tiene que absorber de otros, tantos puntos como su Ego más su Constitución. Estos son los puntos que absorbe de las puntuaciones de aptitud de sus víctimas en cada orgasmo. Normalmente, se reparten de modo que desciendan todas las aptitudes de la víctima, pero también es posible tomar todos los puntos de una sola aptitud para que ésta llegue a cero y la víctima muera. Las pérdidas sufridas por la víctima son permanentes. Si el devorador de almas no obtiene el sustento necesario, pierde 1d5 de Ego y CON cada semana, hasta que llega a cero y muere. Los puntos perdidos pueden volver a obtenerse de nuevos amantes.

Ejemplo:

Alfred Eldridge es un hijo de la noche que nació hace trescientos años. Empezamos siguiendo las reglas normales para crearlo. Primero repartimos los 100 puntos de aptitudes:

AGI	13	EGO	15
FUE	15	CAR	15
CON	11	PER	8
BEL	16	EDU	7

Después elegimos limitaciones y poderes:

LIMITACIÓN	PUNTOS
DEVORADOR DE ALMAS	15
SED DE SANGRE	15
VULNERABLE AL SOL	15
TOTAL	45

PODER	PUNTOS
CARISMA SUPERIOR	15
FUERZA SUPERIOR	15
VOZ DE MANDO	15
TOTAL	45

LIMITACIÓN	PUNTOS
ASPECTO NO HUMANO	10
CANIBALISMO	15
DEVORADOR DE ALMAS	15
DOMINADO POR LAS ESTRELLAS	5/10
DOMIN. POR UNA FUERZA EXTERIOR	10/20
INSTINTO CAZADOR	5
LIGADO A UN SÍMBOLO	10
SED DE SANGRE	5/15
TRANSFORMACIÓN INCONTROLADA	10
VUL. A LA ELECTRICIDAD	10
VULNERABLE AL FUEGO	10
VULNERABLE AL SOL	15

Las limitaciones y los poderes están equilibrados, así que no hay necesidad de tomar más puntos de desventajas normales para pagar los poderes. Como los poderes no mejoran el equilibrio mental, Alfred tiene ahora un desequilibrio tan negativo como -45. Su Fuerza y su Carisma han subido cada uno a 25, y volvemos a calcular consecuentemente las aptitudes secundarias.

Pero queremos que Alfred esté algo más cuerdo. Es difícil interpretar a un personaje con un desequilibrio mental tan negativo como -45. Para lograr esto, adquirimos algunas ventajas con los puntos de habilidad de Alfred.

VENTAJA	COSTE
SEXTO SENTIDO	15
TALENTO ARTÍSTICO	10
VISIÓN DEL AURA	15
TOTAL	40

PODER	PUNTOS
APTITUD SUPERIOR	15
ARMAS NATURALES	5
INMUNE A LA ELECTRICIDAD	10
INMUNE A LA RADIACTIVYVIDAD	10
INMUNE A LAS ARMAS	10/15
INMUNE AL FUEGO	10
INMUNE AL VENENO	10
JUVENTUD ETERNA	10
PIEL DURA	10
REFLEJOS RÁPIDOS	15
REGENERACIÓN	10
RESISTENCIA INFINITA	10
SENTIDOS SUPERIORES	10
TELEPATÍA	15
TELEQUINESIA	10
VISIÓN DE INFRARROJOS	5
VOZ DE MANDO	15

DOMINADO POR LAS ESTRELLAS Puntos: 5/10
La vida de la criatura está controlada por acontecimientos astronómicos. Puede sentirse presa de instintos cazadores y transformarse cuando hay luna llena, o caer bajo el dominio de una fuerza exterior cuando Sirio aparece sobre el horizonte, o ser víctima de un miedo y de un pánico incontrolables a la vista de ciertas constelaciones. El Director de Juego decidirá si la limitación es lo bastante grave como para valer diez puntos; si no, sólo dará cinco.

DOMINADO POR FUERZA EXTERIOR Puntos: 10/20
La criatura está bajo el control de un poder sobrenatural no humano. Puede ser una deidad o un demonio, fuerzas impersonales o el mismísimo Astarot. La limitación da diez puntos si la criatura sirve al poder pero retiene una voluntad propia. Si la criatura está totalmente dominada por la fuerza exterior, da 20 puntos.

INSTINTO CAZADOR Puntos: 5
La criatura se ve dominada por agresivos instintos de caza. No controla su impulso de cazar, y mata cuando una presa adecuada se pone a su alcance. El instinto cazador está ligado a un cierto tipo de víctima, normalmente personas. Algunas criaturas sólo sufren los efectos del instinto en ciertos momentos, p. ej., por la mañana o por la noche. El Director de Juego decide si la criatura puede evitar matar cuando ya ha avistado y atrapado a una víctima.

LIGADO A UN SÍMBOLO Puntos: 10
La Fuerza vital de la criatura se halla ligada a un símbolo. Puede tratarse de cualquier cosa, desde una pieza de joyería a un edificio o un tatuaje en el cuerpo de otra persona. Si el símbolo es dañado, también resulta herida la criatura. Si el símbolo es destruido, la criatura perece a su vez. Esta clase de ligadura de la fuerza vital suele darse en criaturas con poderes que hacen que resulte difícil infligirles daño, p. ej., regeneración, inmune a las armas.

SED DE SANGRE Puntos: 5/15
Una persona sedienta de sangre no sólo tiene fijación por beber sangre. Necesita físicamente la sangre para sobrevivir. La limitación da 5 ptos. si la sed en cuestión es de cualquier clase de sangre (incluida la de animales). Da 15 puntos si sólo es de sangre de humanos sexualmente atractivos para el bebedor. Al margen de la opción que elijas, la sangre debe ser fresca y sorbida directamente de la víctima. La criatura necesita un litro de sangre al día. Si no la obtiene, su Constitución perderá 1 pto. cada día hasta llegar a cero y morir. Si vuelve a beber sangre antes de que su CON llegue a cero, recuperará un punto de Constitución cada día.

TRANSFORMACIÓN INCONTROLADA Puntos: 10
La criatura tiene dos formas, una humana y otra animal. La forma animal se manifiesta cuando la criatura experimenta emociones intensas (tanto alegría como dolor y rabia). Hace falta una tirada de Ego para recuperar la forma humana.

VULNERABLE A LA ELECTRICIDAD Puntos: 10
La criatura no puede soportar la electricidad. Si se acerca a maquinaria eléctrica encendida, siente vértigo y nauseas. Incluso estar en una habitación con luz eléctrica le hace sentirse incómodo. Si se hace pasar corriente eléctrica a través de su cuerpo, sufre +10 al daño habitual.

VULNERABLE AL FUEGO Puntos: 10
El fuego aterra a la criatura y le hace más daño de lo normal. Súmale 10 al efecto para determinar cuánto daño causa el fuego a la criatura. No puede acercarse a la luz de un fuego ni sostener una antorcha. Si se acerca a alguna gran hoguera, le entran vértigo y nauseas.

VULNERABLE AL SOL Puntos: 15
La criatura no puede soportar la luz solar directa. Recibe demasiada energía y se sobrecalienta. A plena luz del día, la criatura pierde 10 puntos de resistencia cada minuto. Si el cielo está nublado, la criatura pierde 1 pto. cada minuto. Cuando su resistencia llega a cero, la criatura se derrumba y empieza a perder un punto de CON cada minuto si es a plena luz del día, o uno cada diez minutos si está nublado. Si la criatura es llevada a un lugar oscuro, recupera todas sus pérdidas en 24 horas. Si la CON llega a cero, muere.

Poderes

Los poderes se pueden «comprar» con los puntos obtenidos de las desventajas y las limitaciones, pero no con puntos de habilidad. No influyen en el equilibrio mental.

APTITUD SUPERIOR Coste: 15
Una de las aptitudes de la criatura está excepcionalmente bien desarrollada. Aumenta en diez la puntuación de una aptitud y vuelve a calcular consecuentemente las aptitudes secundarias.

ARMAS NATURALES Coste: 5
La criatura posee garras, colmillos, tentáculos, cola, cuernos o alguna otra clase de extremidad que actúa eficazmente como arma. El daño que causan estas armas naturales es el siguiente:

Arma	Rasg.	Leve	Grave	Mortal
COLMILLOS	1-6	7-12	13-17	18+
GARRAS	1-8	9-14	15-19	20+
TENTÁCULO	1-7	8-13	14-18	19+
COLA	1-6	7-13	14-17	18+
CUERNOS	1-5	6-12	13-16	17+

INMUNE A LA ELECTRICIDAD Coste: 10
La criatura no se ve afectada por la electricidad. Podrías atravesarla con un billón de voltios y no pasaría nada.

INMUNE A LA RADIACTIVIDAD Coste: 10
Ningún tipo de radiactividad puede dañar a la criatura. Podría vivir en un reactor nuclear y dormir sobre un lecho de plutonio.

INMUNE A LAS ARMAS Coste: 10 / 15
La criatura sólo puede ser herida con cierta clase especial de arma, y no se ve afectada por ninguna otra. Puede que la hieran normalmente las espadas y los puñales, pero que no se inmute ante las armas de fuego, o viceversa. Por diez puntos, la criatura recibe sólo la mitad del daño de las armas contra las que esté protegida. Por quince puntos, está totalmente protegida ante algunas armas. Debe quedar un grupo razonablemente grande de armas que puedan herir a la criatura, p. ej., todas las armas afiladas de cuerpo a cuerpo, todas las armas de fuego o todas las armas contundentes. No puede tratarse de un arma muy concreta, p. ej., de puñales cerámicos. Ninguna criatura está segura ante todas las armas. Siempre habrá algo que pueda matarla, aunque sólo sean las armas de plata.

INMUNE AL FUEGO Coste: 10
Las altas temperaturas no dañan a la criatura. Podría bañarse en magma hirviendo sin que le pasara nada malo. Es un poder habitual entre las criaturas que proceden de ardientes infiernos y otras dimensiones.

INMUNE AL VENENO Coste: 10
A la criatura no le afectan las sustancias venenosas de ninguna clase. El poder sólo se refiere a los venenos, p. ej., la criatura no moriría por ingerir plutonio, pero aún sería vulnerable a la radiactividad.

JUVENTUD ETERNA Coste: 10
La criatura no envejece. Decide cuándo nació; pudo ser en cualquier época. El poder no le proporciona más habilidades ni mejores aptitudes a la criatura. Su único efecto es que nunca se hace vieja ni muere por causas naturales.

PIEL DURA Coste: 10
La criatura tiene una piel muy dura que la protege como un traje antibalas. La piel puede parecer piel humana ordinaria, o piel de lagarto. Mira el capítulo de protecciones personales para ver cómo funciona un chaleco antibalas.

REFLEJOS RÁPIDOS Coste: 15
La criatura normalmente actúa antes que los demás. Tiene una acción extra en cada fase de combate, y +5 al bono de iniciativa. También tiene una puntuación de 20 en la habilidad de Esquivar.

REGENERACIÓN Coste: 10
Si la criatura es herida, se cura antinaturalmente rápido. El cuerpo sana a triple velocidad que lo normal. Usa las reglas de curación, pero divide el tiempo entre 3. Las heridas nunca se infectan.

RESISTENCIA INFINITA Coste: 10
La criatura nunca pierde su resistencia. Podría correr eternamente, nadar cualquier distancia, pelear durante doce días seguidos sin parar o dejar en ridículo a la élite mundial de corredores de maratón. Las criaturas con resistencia infinita sólo necesitan dormir dos horas cada noche.

SENTIDOS SUPERIORES Coste: 10
La criatura posee oído, vista, olfato, gusto y tacto superagudos. Puede rastrear cómo un perro de caza, ve bastante bien en la oscuridad, puede sentir por donde va como una persona ciega, y reconoce al instante cualquier cosa que coma. Además, siente vértigo si se le expone a fuertes impresiones sensoriales, como explosiones o destellos luminosos.

TELEPATÍA Coste: 15
La criatura puede leer los pensamientos de otras personas y proyectar los suyos propios en sus mentes. Esto sólo funciona si la víctima está a la vista o si el telépata conoce bien al receptor y ya tuvo contacto telepático con él. Aquellos a quienes se les lee el pensamiento pueden sentir una "presencia" en sus mentes, pero son incapaces de conocer su origen. Tirando por debajo de la mitad de tu Ego, puedes bloquear el intento del telépata para leer tu mente o enviarte pensamientos. La criatura no puede actuar telepáticamente sobre más de una persona a la vez.

TELEQUINESIA Coste: 10
Éste es un poder psiónico. La criatura puede levantar objetos con su solo pensamiento. Puede hacer flotar objetos en el aire, y puede arrojarlos. El peso máximo de los objetos es el Ego de la criatura en kilogramos, y su velocidad máxima es el Ego de la criatura en metros por segundo.

VISIÓN DE INFRARROJOS Coste: 5
La criatura puede ver las radiaciones caloríficas como si fueran colores. Esto no sólo le proporciona la capacidad de ver en la total oscuridad, sino que también puede ver fuentes de calor a la luz del día (con frecuencia esto va unido a la visión de caza, una especie de visión de túnel que entra en funcionamiento cuando se imponen los instintos cazadores, y que enfoca y mejora la capacidad de la vista sobre un objeto distante, al tiempo que disminuye la visión periférica).

VOZ DE MANDO Coste: 15
La criatura es capaz de hablar con un timbre especial de voz que hace que todos los que la oyen, escuchen y obedezcan. Se presupone que entiendan el idioma en el que habla la criatura. Si no, simplemente sienten que deberían obedecer si supieran qué se les manda. Para resistirse al impulso de obedecer, los oyentes deben tirar por debajo de su Ego/2. Si se les ordena algo que nunca harían por voluntad propia, p. ej., suicidarse, sólo deberán tirar por debajo de su Ego. Si la criatura no consigue que alguien obedezca, no podrá volver a intentar esa misma orden.

Habilidad	Apt.	Ptos.	Coste (Mods.)	
COCINA	15	15	15	
COMBATE SIN ARMAS	25	20	17	(Básica)
CONDUCIR COCHE	8	8	8	
ESPADA (ESTOQUE)	25	23	20	
ETIQUETA	25	15	15	
FRANCÉS	15	15	15	
PINTAR Y DIBUJAR	15	20	15	(t. artístico)
PISTOLA	13	13	10	(Básica)
RED DE CONTACTOS				
NOSFERATU	25	15	15	
SEDUCCIÓN	25	20	20	
SIGILO	25	20	17	(Básica)
TOTAL			160 -	

Esto eleva 15 puntos el equilibrio mental de Alfred, hasta -30. De todos modos, no podría tener un equilibrio mental superior a -25, ya que es un hijo de la noche.

El Director de Juego piensa que, después de todo, una persona que ha vivido 300 años debería de tener más de 150 puntos de habilidad, y le concede 200 puntos a Alfred. Esto significa que todavía le quedan 160 puntos para comprar habilidades (tras sustraer los 40 puntos de las ventajas). Elegimos algunas habilidades que le cuadren a un nosferatu de 300 años.

Todo lo que queda por hacer es darle algún equipo a Alfred. El es artista y marchante de arte. Esto le proporciona un nivel de vida superior al de los artistas corrientes. Obtiene un nivel 6. Sus 300 años de vida aún están sin definir y habrá que rellenar los detalles.

CAPÍTULO 14



La habitación estaba a oscuras, pero el denso hedor no dejaba un resquicio de duda respecto a su contenido. Harry se llevó la mano a la cara, debatiéndose contra la nausea que amenazaba con vencerlo. Andrews estaba de pie justo detrás suyo, impasible ante el hedor. Respiraba profundamente, como si bebiera la atmósfera de terror y de muerte. Harry podía oírle tratando de encender el mechero, cuando de repente la habitación se iluminó con una luz parpadeante.

El primer pensamiento que golpeó a Harry fue que la habitación era roja. Las paredes estaban encostradas de sangre, y el suelo cubierto de cadáveres, pálidos y retorcidos, con terribles heridas en torsos y gargantas. Un penetrante olor a sangre y orina flotaba en el aire. Ambos amigos entraron en la oscura habitación. Los olores se hicieron más fuertes.

EL ENCUENTRO CON EL TERROR

Algo se movía en las sombras, junto a la ventana. Una figura familiar avanzó hacia ellos.

—¡Serenade! —gritó Harry, dando un paso atrás. Andrews levantó instintivamente su pistola, pero la mera visión del cuerpo deforme paralizó sus músculos y le impidió apretar el gatillo.

Era demasiado tarde. El grotesco maestro de la tortura alargó un brazo, tomó a Harry por el abrigo y lo atrajo hacia sí. Harry sintió que el terror lo dominaba y que le abandonaban sus piernas. Lo arrastró indefenso por el suelo y sobre los cadáveres. Tras de sí, podía oír voces. Voces que gritaban órdenes. De repente la cabeza se le llenó del tableteo de las ametralladoras y el rugido de los helicópteros.

Y entonces el mundo explotó.

El encuentro con el terror es un enfrentamiento con lo desconocido, con todas las cosas que ni nuestra mente ni nuestro sistema nervioso pueden manejar. La conmoción puede tener causas naturales, como un accidente, una pelea o algún otro suceso repentino y violento. O puede proceder de un encuentro con lo sobrenatural: sucesos y criaturas que la consciencia humana no está preparada para afrontar. La conmoción no es sólo miedo hacia lo desconocido o lo inesperado. Con igual frecuencia, es una reacción física al dolor o a los acontecimientos que nos desagradan más de lo que podemos soportar.

La primera reacción ante un suceso terrorífico es la conmoción: chillamos y gritamos, nos desmayamos, corremos presas del pánico, o caemos en una apatía catatónica. Si tienes un desequilibrio mental negativo, la conmoción hará que te dominen tus desventajas. Serás incapaz de actuar racionalmente. El auténtico peligro en los sucesos terroríficos no es el encuentro con lo desconocido; eso es simplemente un catalizador. El auténtico peligro viene cuando la conmoción hace que emerja la oscuridad que llevas dentro.

Con un Ego fuerte y un desequilibrio mental positivo, podrás controlar tu miedo y estarás mejor preparado para enfrentarte a la situación.



Copyright © 1994 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likeness(es) thereofare Trademarks of Target Games



Chuck Andrews

El pequeño grupo de guerreros se reunió en torno a las llamas parpadeantes. Las estrellas nocturnas brillaban en el cielo, frías y distantes. Chuck no recordaba haber visto brillar tanto las estrellas, y su alma estaba llena de miedo y de alegría.

Alegría por estar de nuevo junto a sus amigos. Se sentaron a su alrededor, limpiando las armas. Callados. Observaban atentamente a Chuck, esperando que hablara, que les diera órdenes. Jugaba ausente con el medallón que le pendía del cuello, y daba gracias a los poderes que le habían concedido la oportunidad de reunirse con sus amigos con sólo un pensamiento.

El doctor Lindsey se quedó mirando a Andrews a través de sus gruesas lentes, capturado por una extraña fascinación. Ya había visto la paz que irradiaba Andrews justo antes de los preparativos. El collar jugaba una parte importante en ello, y a Lindsey le llenaba el deseo de aprender más. Chuck Andrews había sido internado tras matar a cuatro hombres que llevaban armas automáticas. Andrews no llevaba armas cuando lo encontraron, pero los cuerpos esparcidos a su alrededor estaban cubiertos de napalm ardiente y acribillados por proyectiles de grueso calibre.

En los interrogatorios se hizo evidente que Harry padecía de personalidad múltiple. Admitía haber participado en la batalla, pero decía que fue su sargento quien mató a los hombres. Su sargento de Vietnam.En la investigación posterior, se descubrió que Andrews había sido el único superviviente de su pelotón en Vietnam.

Tras llegar al Sanatorio de Long Island, Lindsey pudo encontrarse con otros compañeros de armas de Andrews. Los resultados fueron diversos. La primera vez dos enfermeras acabaron gravemente heridas, y el predecesor de Lindsey resultó muerto. La segunda vez sólo fue herida una enfermera. Pero las órdenes de Lindsey eran claras: Andrews debía ser custodiado y examinado.

El suceso terrorífico

La puntuación de tu Ego determina lo bien que afrontas las experiencias terroríficas. Haces una tirada de Ego para ver si estás o no conmocionado. Si tienes éxito en la tirada, pasas el mal trago sin ninguna secuela importante. Puede que vaciles y te asustes, pero conservas el control. La tirada de Ego se ve modificada por la naturaleza de la situación terrorífica. Las cosas que te tocan a ti mismo son más aterradoras. Los sucesos que hayas presenciado con anterioridad, o que no te afecten personalmente, son más fáciles de afrontar.

Es imposible relacionar todas las situaciones que pueden conmocionar a los personajes jugadores. El Director de Juego debe emplear su sentido común para determinar cuando hace falta una tirada de Ego. Si exiges estas tiradas con tanta frecuencia que llegan a hacerse rutinarias, perderán su capacidad de provocar una sensación de terror en la partida. Es mejor ralear los sucesos terroríficos para que sean realmente aterradores. Si hay mucha pelea en una aventura, sólo deberías exigir tiradas de terror en situaciones límite, p. ej., si muere mucha gente y corre mucha sangre.

Aquí damos algunos ejemplos de situaciones en las cuales suele hacer falta una tirada de Ego para comprobar si hay conmoción. También mostramos algunos posibles modificadores a la tirada de Ego para cada situación. Los modificadores se suman o se restan al resultado del dado. Un modificador positivo (+) hace las cosas más difíciles, pues tu tirada será más alta y será más difícil obtener tu puntuación de Ego o menos. Un modificador negativo (–) te pone más fácil sacar tu puntuación de Ego o menos.

Aparte de éstas, hay unas pocas modificaciones generales que se aplican a todas las situaciones terroríficas. Se adaptan a la situación y a los personajes. Si el suceso está directamente relacionado con una desventaja, p. ej., si un personaje con fobia a las serpientes cae en un pozo lleno de serpientes, suma los puntos de la desventaja a la tirada de Ego. Si una persona se ve obligada a transgredir alguna de sus ventajas, p. ej., a matar a pesar de ser pacifista, suma los puntos de la ventaja a la tirada de Ego. Otras cosas que afectan a tu reacción son lo acostumbrado que estés a ese tipo de situación y si la esperabas. Para las criaturas que modifican la tirada de terror al encontrarte con ellas, este modificador viene indicado en su descripción.

RELACIÓN CON UNA DESVENTAJA	+PUNTOS POR LA DESVENTAJA
TRANSGRESIÓN DE UNA VENTAJA	+COSTE DE LA VENTAJA
SUCESO INESPERADO	+5
PJ ACOSTUMBRADO A LA SITUACIÓN	-10
SUCESO QUE TRANSGREDE LA VISIÓN DE LA REALIDAD DEL PJ	+5
SUCESO ESPERADO	-5

ENCUENTRO CON MONSTRUOS O CRIATURAS SOBRENATURALES	
MOD. DEL MONSTRUO A LA TIRADA DE EGO	(VARIABLE)
ENCUENTRO CERCANO	+5

VIOLENCIA Y ASESINATO	
VER QUE APALEAN A UN AMIGO ÍNTIMO	0
VER QUE ASESINAN A UN AMIGO ÍNTIMO	+5
VER QUE APALEAN A OTRO	-10
VER QUE ASESINAN A OTRO	-5
SER APALEADO	+5
SER TORTURADO POR PROFESIONALES	+5

ACCIDENTES O INCIDENTES VIOLENTOS REPENTINOS	
PRESENCIARLO SIN RESULTAR HERIDO	0
VER QUE MUERE O ES HERIDO GRAVE UN AMIGO	+5
VER UN ACCIDENTE	-10
RESULTAR HERIDO EN ACCIDENTE	+5

COMBATE	
HERIDA GRAVE	-5
MATAR A OTRO	+5
HERIDA LEVE	-10
VER QUE MUERE O ES HERIDO GRAVE UN AMIGO	+5

Reacciones

Cualquiera que falle la tirada de Ego ante un suceso terrorífico se verá conmocionado. La primera conmoción es una reacción física. Si tu equilibrio mental es negativo o neutro, esta conmoción física te golpea con toda su fuerza. Si tienes un desequilibrio mental positivo, puedes controlar o anular la conmoción. La víctima de una conmoción mostrará alguna de las siguientes reacciones:

1	GRITA
2	GIME
3	SE DESMAYA
4	SALE CORRIENDO
5	CONMOCIÓN CATATÓNICA

Elige una reacción que se ajuste a la situación y al personaje. También puedes tirar 1d5 e interpretar lo que salga. La conmoción física dura 1d20 minutos en los personajes con equilibrio neutral o negativo. Si el suceso que conmociona al personaje representa además un grave peligro físico para el mismo, el jugador puede posponer la conmoción hasta que haya pasado el peligro físico si tiene éxito en una segunda tirada de Ego (sin modificadores).



MODIFICADORES A LA TIRADA DE EGO

BALANCE	MOD.
-15	+3
-30	+5
-45	+7
-60	+10
-75	+15

Desequilibrio mental positivo

BALANCE	EFECTO DE LA CONMOCIÓN
0	CONMOCIONADO, EFECTOS CITADOS. NO ENTRAN EN JUEGO LAS DESVENTAJAS.
+15	CAPAZ DE ACTUAR A PESAR DE LA CONMOCIÓN. -5 A TODAS LAS HABILIDADES.
+30	PUEDE ANULAR LA CONMOCIÓN SI TIENE ÉXITO EN UNA TIRADA DE EGO.
+45	LIGERA CONMOCIÓN DURANTE UN MINUTO. NO HAY PENALIZACIÓN A LAS HABILIDADES.
+60	VACILA SÓLO UN MOMENTO.
+75	NO SE VERÁ CONMOCIONADO, NI SIQUIERA AFECTADO, POR LOS SUCESOS TERRORÍFICOS.

El desequilibrio mental positivo proporciona una buena protección ante los sucesos terroríficos. Si tienes un desequilibrio mental positivo, no hay peligro de que la conmoción despierte tus desventajas y te veas controlado por tu subconsciente. También experimentas menor conmoción física. Esto lo muestra la siguiente tabla. Entre +15 y +44, tienes un modificador de –5 a tus tiradas de habilidad. De +45 en adelante, puedes usar todas las habilidades con normalidad.

BALANCE	EFECTO DE LA CONMOCIÓN
-15	SE PUEDE MANTENER A RAYA A LAS DESVENTAJAS SI TIENES ÉXITO EN UNA TIRADA DE EGO.
-30	SE PUEDEN CONTROLAR LAS DESVENTAJAS SI TE PERSUADEN.
-45	TIRADA DE EGO PARA EVITAR HACERTE DAÑO O HACÉRSELO A LOS DEMÁS.
-60	LAS DESVENTAJAS NO PUEDEN SER CONTROLADAS.
-75	LAS DESVENTAJAS NO PUEDEN SER CONTROLADAS, SE PRODUCE UNA METAMORFOSIS.

Desequilibrio mental negativo

Tener un desequilibrio mental negativo te hace vulnerable a las situaciones terroríficas. Normalmente tienes un océano de oscuridad bajo un control incierto. El perder su control ante una emergencia forma parte de tu perfil psicológico. Si fallas tu tirada de Ego y te ves conmocionado, todas tus desventajas surgen borboteando desde los rincones oscuros de tu alma para tomar el control. Esto sucede tan pronto como el primer efecto físico de la conmoción haya remitido. El que tengas o no alguna oportunidad de controlar tus desventajas en tal situación, depende del nivel de desequilibrio mental negativo, como muestra la siguiente tabla.

Cuando estás conmocionado, te dominan por completo tus desventajas, que asumen formas más graves de lo normal. Trastornan tu imagen de la realidad y controlan tus actos. Más adelante te proporcionamos algunas pistas para poner en juego las desventajas y las limitaciones. Todas las desventajas del personaje se activan, y hasta es posible que choquen entre sí, provocando desconcierto, depresión y un comportamiento incluso más irracional. Tus ventajas estarán desactivadas mientras permanezcas conmocionado.

Estás bajo la influencia de tus desventajas hasta que logres hacerte contigo mismo mediante un éxito en una tirada de Ego. Puedes intentarlo justo después de que haya pasado la conmoción física. Si fallas, podrás intentarlo de nuevo, dos veces al día para personajes con un desequilibrio mental de hasta –30, y una vez al día para personajes con un desequilibrio más negativo que –30.

La tirada de Ego también se ve modificada por el equilibrio mental. Cuanto menor sea este, mayor peligro habrá de que no recuperes nunca el control de tu subconsciente.

Si tu Ego es tan bajo que eres incapaz de recuperar el control sobre tus desventajas, te habrás vuelto permanentemente loco. Sólo una larga terapia que aumente tu Ego o elimine algunas desventajas, puede ayudarte a volver a tu estado mental normal.

Efectos de las desventajas

- **ACUSADO INJUSTAMENTE:** Se acusa de todo lo malo que suceda.
- **ANTIPÁTICO A LOS ANIMALES:** Ataque de furia. Agrede a todos los animales que se le pongan a la vista y trata de matarlos.
- **AVARICIA:** Se obsesiona totalmente por el dinero.
- **BUSCADO:** Se exhibe ante sus perseguidores.
- **DEPRESIÓN:** Se ahoga en su autocompasión, pierde toda iniciativa, es incapaz de actuar.
- **DESFIGURADO:** Experimenta ansiedad a causa de su aspecto físico. Se tiene que esconder, o intenta provocarse mayores mutilaciones.
- **DROGADICCIÓN:** Tiene que drogarse. Hará cualquier cosa, desde inhalar pegamento a mezclar cocaína con cereales para el desayuno.
- **EGOÍSTA:** Ya no le importa un carajo ni nada ni nadie. Pierde todo sentido de la proporción y podría vender a un amigo por el cordón de un zapato.



• **EMBRUJADO:** Atrae a las criaturas sobrenaturales como un imán.

• **ENEMIGO MORTAL:** Inicia una persecución maniática de su enemigo y ataca irreflexivamente. De algún modo, acusa de la conmoción a su enemigo.

• **ESQUIZOFRENIA:** Pierde el contacto con la realidad. Sufre alucinaciones, oye voces, experimenta delirios tremendos.

• **FANÁTICO:** Acusa de su conmoción a los enemigos de la fe. Les fustiga salvajemente.

• **FOBIA:** Todas las fobias se vuelven incontrolables. Empieza a tener alucinaciones sobre el objeto de su fobia o lo persigue activamente.

• **IDENTIDAD CONFUNDIDA:** Desorientación mental. Empieza a creer en la identidad confundida y actúa en consecuencia.

• **IGNORADO:** Colapso. Se encara a completos desconocidos gritando: "¡Tienes que acordarte de mí! ¿Es que no me recuerdas?".

• **INSTINTO DE AUTODESTRUCCIÓN:** Se vuelve más testarudo y asume más riesgos de lo normal.

• **INTOLERANCIA:** Acusa ferozmente de su conmoción a todos y a todo.

• **JUGADOR EMPEDERNIDO:** Tiene que apostar inmediatamente, con quien sea y con la apuesta que sea.

• **JURAMENTO DE VENGANZA:** Inicia una persecución maniática de su enemigo y ataca irreflexivamente. De algún modo, acusa de la conmoción a su enemigo.

• **MALA FAMA:** Hace buena su fama. Provoca a la gente, actúa conforme a todos sus impulsos negativos, trata de obtener la reacción desfavorable de todo el mundo.

• **MALA SUERTE:** Desastres a tutiplén.

• **MALDICIÓN:** Varía según la naturaleza de la misma.

• **MANÍA:** Se vuelve hiperactivo. Salta la aguja del cuentarrevoluciones. No puede dormir, descansar ni mantener una conversación corriente.

• **MÉDIUM INVOLUNTARIO:** Te poseen espíritus malignos.

• **MENTIROSO COMPULSIVO:** Incapaz de decir una sola verdad.

• **NEUROSIS SEXUAL:** Debe satisfacer su neurosis aquí y ahora, con quien sea o con lo que tenga a mano.

• **OBSESIÓN:** Se pone a repetir la acción compulsiva maniática y subrepticiamente.

• **PARANOIA:** ¡Hay enemigos por todas partes! ¡Ya casi me tienen! Pánico.

• **PERSEGUIDO:** Provoca a la gente para meterse en problemas.

• **PERSONALIDAD MÚLTIPLE:** Salta desordenadamente de una personalidad a otra todo el tiempo.

• **PESADILLAS:** Tan pronto como el personaje cae dormido empiezan las más horripilantes pesadillas.

• **QUISQUILLOSO:** Se enfurece. Estado de ira permanente.

• **RACIONALISTA:** Se niega a reconocer el motivo de su conmoción, aunque sea algo perfectamente racional y natural. Intenta reprimir el suceso, se niega a oír hablar de él.

• **REPRESIÓN:** La represión se debilita y reaparecen vagos recuerdos de lo reprimido, provocando una ansiedad incontenible.

• **SEXUALMENTE PERTURBADOR:** Se abandona completamente a su desventaja. Ya ni siquiera intenta comunicarse con el otro sexo, se dispone a hacer todo lo que le sugieran e incluso sugiere lo que podrían hacer.

Efectos de las limitaciones

• **ASPECTO NO HUMANO:** Experimenta una terrible ansiedad a causa de su aspecto, se queda sentado mirándose al espejo con repugnancia.

• **CANIBALISMO:** Debes obtener carne humana a toda costa.

• **DEVORADOR DE ALMAS:** Debe obtener más fuerza vital humana.

• **DOMINADO POR LAS ESTRELLAS:** Varía.

• **DOMINADO POR UNA FUERZA EXTERIOR:** Varía según la naturaleza del dominio.

Ejemplo:

Cuando la conmoción de ver a Serenade absorviendo la sangre de Rebecca le golpea, Harry siente que sus vicios se apoderan de él. Trata de controlarse con una tirada de Ego. Su equilibrio mental es de -20, lo que le da +3 a la tirada de Ego. Saca 14, que con el modificador hace 17. Falla. Ahora está dominado por sus desventajas. La más fuerte de las mismas es su adicción al alcohol, su necesidad de ahogar los sentimientos. Tan pronto le abandona la conmoción física, empieza a buscar licor desesperadamente. Nada puede detenerlo. Su instinto de autodestrucción le lleva a desafiar al destino y hacer cosas peligrosas. Su fobia le provoca alucinaciones de ratas que emergen de las alcantarillas, y está próximo al pánico en la oscura cantina a la que ha ido a sentarse. Su tendencia a reprimir los recuerdos desagradables le hace olvidar lo que le ha sucedido a Rebecca. Más avanzada la noche, después de unas seis horas, se le permite otra tirada de Ego. Esta vez saca 5, obteniendo 8 con el modificador. Es un éxito, y puede dejar de beber. Pero cuando el mecanismo de represión se pone en marcha, sigue estando ahí. No puede recordar lo que pasó.



Ejemplo:

Rebecca experimenta como Serenade le vacía lentamente su cuerpo de sangre. Es un suceso extremadamente desagradable y debe hacer una tirada de Ego con +10. Falla y pierde el conocimiento. Cuando despierta, Serenade se ha ido. Está débil, pero aún vive. Tiene un desequilibrio mental de –75, y la conmoción desencadena una metamorfosis en su cuerpo. Mientras yace en el suelo, medio muerta, su piel se transforma en una armadura metálica, sus uñas crecen hasta convertirse en garras, y sus dientes se vuelven agudos cinceles de acero. Se siente desprotegida y vulnerable, y su cuerpo está metamorfoseándose para protegerla. Su equilibrio mental es tan bajo que ya no puede recuperar el control de sus desventajas. Se transforma en una bija de la noche.

Rebecca saca 11 por encima de su Ego cuando Serenade le chupa la sangre. Adquiere una desventaja adicional de 5 puntos: pesadillas acerca del suceso. Su desequilibrio mental llega a –80. No obtiene puntos útiles de esto.

Rebecca tiene un desequilibrio mental muy negativo, lo que le da una probabilidad por encima de la media de ver a través de la ilusión al ser conmocionada. El Director de Juego decide que le vendría bien a la historia el que le ocurriera esto en su encuentro con Serenade. Justo antes de perder el conocimiento, ve la verdadera naturaleza de Serenade.

Cuando Rebecca ve la auténtica forma de Serenade, hace otra tirada de Ego. Falla. Sus pesadillas se proyectan en la realidad, en donde se convierten en cadáveres retorcidos puestos a su alrededor.

Cuando despierta, está rodeada de no-muertos que lenta-

- **INSTINTO CAZADOR:** El ansia de cazar se hace abrumadora y no puede ser saciada.
- **LIGADO A LA TUMBA:** Debe ir inmediatamente a la tumba.
- **LIGADO A UN SÍMBOLO:** Se obsesiona con el significado del símbolo. Lo busca para guardarlo y estar seguro.
- **SED DE SANGRE:** Debe obtener sangre a toda costa.
- **TEMOR A LOS SÍMBOLOS RELIGIOSOS:** Ve el temido símbolo por todas partes, constantemente aterrorizado.
- **TRANSFORMACIÓN INCONTROLADA:** Se transforma.
- **VULNERABLE A LA ELECTRICIDAD:** Aterrado, piensa que todas las cosas están cargadas con miles de voltios.
- **VULNERABLE A LA PLATA, EL COBRE O EL HIERRO:** Cree que el metal temido está por todas partes, constantemente aterrorizado.
- **VULNERABLE AL FUEGO:** Temor paranoico, cree que hay fuego por todas partes.
- **VULNERABLE AL SOL:** Aterrado al pensar en el amanecer. Debe esconderse inmediatamente.

Metamorfosis

• ANDROGINIA, CAMBIO DE SEXO, ASEXUACIÓN.
• ESTATURA DE ENANO O DE GIGANTE.
• MIEMBROS, OJOS, BOCAS, O GENITALES DE MAS, TENTÁCULOS...
• CRECIMIENTO EXCESIVO DEL PELO
• AGALLAS, ESCAMAS, MANOS Y PIES CON MEMBRANAS.
• TRANSFORMACIÓN INCONTROLADA.
• CUERNOS.
• PIEL CORIÁCERA.
• GARRAS, COLMILLOS.
• MIEMBROS MECANICOS, GARRAS Y DIENTES DE ACERO.
• PURGATORIOS: ANZUELOS Y ALFILERES QUE ATRAVIESAN EL CUERPO, AUSENCIA DE PIEL, COSTRAS Y EZEMAS QUE TE PICAN Y TE ARRANCAS, GUSANOS QUE SE ARRASTRAN POR TU CARNE VIVA.
• CARNE PODRIDA.
• COLA.
• ESTIGMAS (HERIDAS QUE NO SANAN).
• "TATUAJES", SIGNOS MISTERIOSOS Y ESPECIALES.
• AMPOLLAS Y ERUPCIONES.

Los personajes con un desequilibrio mental de –75 o más negativo, experimentarán metamorfosis si sufren una conmoción. Su oscuridad interior es tan vasta que ya no le ajusta un cuerpo humano. La tensión entre cuerpo y alma se ha vuelto incontrolable. El cuerpo se transforma como un reflejo de la mente del personaje.

La naturaleza de las alteraciones depende de tus secretos y desventajas. El Director de Juego decide caso por caso la velocidad de la transformación, su extensión y su naturaleza. Puede ser un proceso lento y soterrado, o producirse muy repentinamente.

Cada tirada de Ego fallida ante un suceso terrorífico llevará a una metamorfosis a los personajes con desequilibrios mentales de –75 o más negativos. Una secuencia de conmociones graves puede favorecer distintos tipos de metamorfosis, o hacer que empeore una alteración anterior.

Más adelante encontrarás algunas sugerencias de metamorfosis, pero el Director de Juego es libre de inventar las que quiera. Intenta que tengan alguna relación con la historia del personaje, sus secretos inconfesables, desventajas y limitaciones. Las alteraciones también pueden estar relacionadas con el suceso terrorífico que las causó.

Todas las desventajas que te hagan brutal o agresivo pueden conducir a que te crezcan pelo, dientes, garras, cuernos o cola. Una persona que se sienta víctima o que esté fuertemente ligada a la religión, puede sufrir heridas sangrantes u otros estigmas.

Las alteraciones del sexo se dan entre los neuróticos sexuales y las víctimas de abusos de ese tipo. Las personas con vidas emocionalmente reprimidas pueden transformar algunos miembros en piezas mecánicas, en un intento por negar el cuerpo y la realidad física. Esto puede sucederle también a los racionalistas. Encogerse hasta la estatura de un enano puede tener su origen en la falta de autoestima; crecer hasta la de un gigante lo tendría en la soberbia. Ampollas, erupciones en la piel y enfermedades golpean a quienes se sienten condenados, predestinados a las fuerzas de la oscuridad, poseídos o embrujados. La relación con los poderes demoníacos también puede producir los típicos «signos diabólicos», como ojos rojos, cuernos, cola, pezuñas o vello. A los caníbales, asesinos y quienes de algún otro modo hayan servido a la muerte, se les puede pudrir la carne. Los purgatorios son metamorfosis graves que le suceden a quienes se sienten culpables y desean castigarse a sí mismos. Quienes tengan personalidad múltiple pueden experimentar transformaciones incontroladas.

Nuevas desventajas

Los sucesos terroríficos pueden proporcionarles nuevas desventajas a los personajes. Si sacas 10 o más por encima de tu Ego en la tirada ante un suceso terrorífico, recibirás una desventaja adicional relacionada con el suceso. Si la tirada estuvo entre 10 y 15 puntos por encima de tu Ego, adquieres una desventaja de 5 puntos. Si fue de 16 a 20 puntos superior, adquieres una de 10 puntos, y si fue más de 20 puntos superior, te proporciona una desventaja de 15 puntos.

Las nuevas desventajas no te dan ningún punto de habilidad. Sólo te entorpecen y empeoran tu equilibrio o desequilibrio mental como siempre. El Director de Juego decide qué desventajas adquiere el personaje dada la situación. Deben tener relación directa con el suceso. Si se tercia, la conmoción puede proporcionarle al personaje una limitación (ver "Más allá de lo humano") en vez de una desventaja, pero esto sólo puede ocurrir si el suceso terrorífico fue de naturaleza claramente sobrenatural.

Ver a través de la ilusión

En situaciones aterradoras, las personas con desequilibrios mentales extremadamente positivos o negativos son capaces de ver la realidad como en verdad es. Esto no quiere decir que hayan despertado ni que hayan recuperado sus poderes divinos, tan sólo que la cárcel humana salta en pedazos durante un tiempo limitado.

Por cada diez puntos de desequilibrio mental, positivo o negativo, existe una probabilidad entre veinte de que la persona pueda ver la verdadera realidad tras haber fallado la tirada de Ego ante una situación aterradora. Con un desequilibrio mental de ±200, las probabilidades son de un 100%. La sensibilidad expandida y la esquizofrenia también le proporcionan al personaje una probabilidad entre cinco (1-4 en 1d20) de ver la realidad ante una situación aterradora. El Director de Juego tira 1d20 en las situaciones en las que sea importante saber si los personajes ven algo más que lo normal.

La verdadera realidad puede manifestarse de muchas formas. Puede que veas la verdadera naturaleza de una criatura que haya asumido temporalmente forma humana, p. ej., un arconte, un lictor o un azgul. O quizás puedas ver partes de Metrópolis o del Infierno que normalmente no son visibles. Puede que veas las almas de los muertos vagando por las calles. O que seas capaz de percibir la magia y veas como actúa un conjuro mágico. El Director de Juego decidirá, si le conviene a la historia y contribuye al drama, qué es lo que los personajes jugadores ven a través de la ilusión. Las probabilidades citadas son sólo aproximadas, pues es el Director de Juego quien controla estos sucesos. No te dejes dominar por la ciega probabilidad, considera más bien cómo sería de apropiado dramáticamente.

Proyecciones del terror

Cuando vemos a través de las ilusiones, nuestros poderes se canalizan sin control, de modo que los sueños y las pesadillas, las alucinaciones y las fantasías, asumen forma física. Las depravadas criaturas de nuestras pesadillas son parte de nosotros mismos, y persiguen a sus creadores cuando salen de su lugar de origen.

Cada vez que las ilusiones se resquebrajen, todos deberán hacer una tirada de Ego para ver si mantienen bajo control sus fuerzas interiores. Si fallan, su terror asume forma física y empieza a acosarlos. El Director de Juego determina la forma que adopta la proyección: enemigos humanos, criaturas monstruosas o alteraciones de la realidad, p. ej., el asfalto de la calle que empieza a tragarse al infortunado.

Las personas que viven en lugares desprotegidos, en los barrios bajos o en el subsuelo, frecuentemente proyecta sus miedos y pesadillas en nuestro mundo. No es raro que uno se encuentre con sus monstruos proyectados en tales sitios, y que la realidad ha sido alterada en ellos.

Metamorfosis temporal

Las personas con un desequilibrio mental entre –50 y –74 pueden experimentar temporalmente la misma clase de metamorfosis que aquellos con un desequilibrio mental más negativo. Sin embargo, estos cambios desaparecen a las doce horas.

Deproyección

Es posible expulsar algo que ha nacido de nuestra mente negando simplemente su existencia. Esto se denomina deproyección. Para hacer esto, primero tienes que detener, que controlar tu miedo con una tirada de Ego, y enfrentarte con la criatura cara a cara.

Ambos hacéis una tirada de Ego, y gana el mejor efecto. Si la criatura pierde, se disuelve desvaneciéndose en la nada. Si pierde la persona, se ve conmocionada y sufre las consecuencias de la ira de la criatura.

Si la criatura fue proyectada por algún otro, la persona que intente deproyectarla sumará 5 a la tirada del dado. Es más difícil negar algo que no ha salido de ti mismo.



CAPITULO 15



"No era un arma corriente. Andrews lo supo nada más abrir la caja que encontraron en el camión abandonado. La sangre de las víctimas y de quienes defendieron el cargamento aún no había secado y se le pegaba a las suelas. Las paredes estaban cubiertas de símbolos parcialmente borrados. Andrews dirigió su linterna de nuevo hacia la caja. Estaba en el centro del camión, cubierta de un intrincado diseño rojo y negro. El arma relucía con una luz oscura. Parecía latir, parecía casi viva. Una voz llenó su cabeza, no con palabras, sino con imágenes: ven, ven, ven, juntos los derrotaremos, conquistaremos, dominaremos, ven, ven, ven. En su mente, Andrews pudo ver las muertes y la sangre, el fuego de las armas danzando entre antiguas paredes de piedra.

POSESIÓN

Lentamente alargó sus brazos hacia el arma, la agarró por la empuñadura y la levantó. Sintió una fuerza extraña, el odio hacia todos los seres vivos y le inundó el deseo de matar, de extinguir la vida.

Una posesión consiste en abandonar el propio cuerpo para ocupar el de otro. El dueño original del cuerpo poseído es suprimido y controlado por el intruso. A veces el intruso sólo puede controlar el cuerpo en ciertos momentos o lugares. El poseído dará entonces la impresión de tener personalidad múltiple. No recuerda lo que sucedió mientras no tenía el control. Quizás pueda tener débiles reminiscencias, como en un sueño.

Hay criaturas habituadas a poseer los cuerpos de otros. Entre éstas se hallan los espíritus de los muertos que quieren un cuerpo nuevo para vivir, pero son incapaces de volver a nacer y no quieren ir al Infierno. Los purgatidas, refugiados del infierno, pueden poseer un cuerpo humano para escapar a la persecución de los ángeles de la muerte.

Los purgatidas sólo pueden controlar de noche el cuerpo poseído. Al amanecer pierden el dominio de la persona, que recupera el control. Pero no se retiran por completo. Yacen aletargados durante el día para volver a la noche siguiente.

Para poseer un cuerpo hay que saberlo hacer, ya sea mediante un poder inherente o a través de un ritual mágico. El éxito del intento lo determinará una tirada de Ego. El posesor y la víctima tiran, y gana el efecto más alto. Si el atacante gana, puede poseer a la víctima. Si gana la víctima, puede resistir el intento. La tirada es modificada por el equilibrio mental de la víctima. Es más fácil resistir con un desequilibrio positivo. Por cada cinco puntos de desequilibrio negativo, hay un modificador de +1 a la tirada de Ego de la víctima. Por cada cinco puntos desequilibrio positivo, se le resta 1 a la tirada. Las personas con un desequilibrio de +75 o más, no pueden ser poseídas en circunstancias normales.

Cuando alguien ha sido poseído, está totalmente bajo el control de la criatura posesora. Es posible romper temporalmente la posesión teniendo éxito en una tirada de Ego, p. ej., para decir algo o para resistirse a cometer una acción que normalmente nunca se haría. Pero esto va complicándose a medida que avanza el tiempo de posesión. Las probabilidades disminuyen en 1 cada día.

El Director de Juego instruirá al jugador sobre cómo debe actuar el personaje poseído. En algunos casos, el Director de Juego se hará cargo todo el tiempo del personaje, pero esto no siempre es necesario.

Objetos poseídos

Un objeto poseído alberga un espíritu capaz de controlar a un ser humano. El espíritu está voluntaria o forzadamente ligado al objeto. Nunca lo abandona del todo, aunque entre en el cuerpo de una víctima. Para que el control del espíritu sea total, la persona poseída debe establecer contacto directo con el objeto, a poder ser, tomándolo.

Debes tomar el objeto para poder ser poseído a través suyo. El espíritu hará entonces un intento normal de poseerte, con tiradas enfrentadas de Ego para decidir el resultado. Si vence el espíritu, serás incapaz de dejar el objeto y la voluntad del espíritu te inundará. Se habrá establecido una conexión mental entre el espíritu y tú. El espíritu te puede ordenar que dejes el arma sin romper el vínculo. Tratarás desesperadamente de permanecer cerca del objeto. La conexión sólo se romperá si la distancia es superior a un kilómetro.

Espíritus y purgatidas

Las almas humanas pueden poseer a los vivos para obtener un cuerpo. Los espíritus son personas muertas que han dejado sus cuerpos y no han vuelto a nacer, y no han ido ni a un paraíso ni a un infierno. Poseen los cuerpos vivos para proseguir sus propias vidas o para hacer algo importante que no llegaron a hacer antes de morir.

Los purgatidas son almas condenadas que han huido del infierno. Cuando poseen a alguien, están escondiéndose en ese cuerpo. Los nefaritas del infierno les persiguen e intentan recapturar el alma condenada. La forma más simple de devolver el alma al infierno es matar el cuerpo; entonces la persona poseída se verá perseguida por los nefaritas asesinos. El purgatida sólo controla el cuerpo por la noche. Tan pronto amanece, la persona poseída tiene de nuevo el mando.

Cuando no tienen cuerpo, los espíritus parecen tenues fantasmas, pálidas imágenes de personas muertas y más o menos descompuestas. Los purgatidas son almas retorcidas y mutiladas, frecuentemente atravesadas con alfileres o heridas por instrumentos de tortura.

ARCANUM METROPOLI: Los espíritus posesivos son egoístas. Desean salvarse a sí mismos o hacer algo que creen más importante que todo lo demás. Ven el cuerpo que usan como una herramienta, y están dispuestos a sacrificarlo para alcanzar sus fines. La persona poseída irá a donde el espíritu le conduzca, y hará lo que el espíritu quiera. Gradualmente asumirá más y más de la personalidad del espíritu.

EGO [illegible] **EDU** [illegible] **CAR** [illegible]

SENTIDOS: los del cuerpo.

COMUNICACIÓN: la del cuerpo.

APTITUDES SECUNDARIAS: las del cuerpo.

HABILIDADES: Todas las habilidades controladas por la Agilidad, la Fuerza, la Belleza y la Percepción permanecen con el cuerpo. Las habilidades controladas por el Ego, el Carisma y la Educación serán las que el espíritu tuviera cuando vivía.

TIPOS DE ATAQUE: los del cuerpo.

ARTE OSCURO: capacidad inherente de poseer a los demás.

ESPERANZA DE VIDA: infinita.

NÚMERO EN QUE SE ENCUENTRAN: 1

Exorcismo

El exorcismo es el arte de expulsar un espíritu de un cuerpo poseído. El exorcismo psicológico actúa movilizando las fuerzas internas de la persona. Para tener éxito con él, necesitas una puntuación de habilidad de 20 o más en psicología o psicoanálisis. El exorcista ayuda a la persona poseída a visualizar el espíritu y expulsarlo.

El exorcista empezará hablándole al intruso, engañándolo para que de más y más información sobre sí mismo. Luego intentará que el intruso permita a la persona poseída volver a la consciencia. Finalmente, ayudará a la persona a formarse una imagen del intruso para echarlo.

Ningún posesor consentirá ser exorcizado por voluntad propia. Es necesario dar muchas vueltas, engañar, mentir, y hasta usar la fuerza, p. ej., atando a la persona, para tener una oportunidad.

Si el exorcista tiene éxito en su tirada de habilidad de Psicología, la persona poseída hará una tirada de Ego y restará a su resultado el efecto de la tirada de habilidad del exorcista. El intruso también hará una tirada de Ego. Si la diferencia entre el Ego del poseído y el resultado de su tirada es mayor que la del intruso, el exorcismo tendrá éxito.

Un exorcismo psicológico dura 1d20 días. Si falla, el exorcista no puede volver a intentarlo. Ya ha hecho todo lo que ha podido. Un nuevo exorcista puede tratar de ayudar al poseído, pero cuando falla un exorcismo psicológico hay un riesgo significativo de que el intruso haya aprendido a burlar los métodos psicológicos. Esto le da automáticamente +5 a la tirada de Ego de la víctima en el siguiente intento de exorcismo psicológico. Un exorcismo mágico no se ve afectado por los fallos psicológicos anteriores.



Ejemplo:

Andrews ha tomado un fusil de asalto poseído. Contiene un espíritu que trata de controlar todo lo que encuentra útil. Andrews tiene un desequilibrio mental de -20 lo que le da un modificador de +4 a la tirada de Ego para resistirse al intruso. El espíritu tiene un Ego de 15. El Director de Juego tira un 8 para el espíritu, así que su efecto será 7. Andrews tiene también 15 puntos de Ego. Saca 7, que con el modificador se convierte en 11. Su efecto es sólo de 4. El espíritu del fusil lo domina.

Inmediatamente trata de hacerle disparar contra sus compañeros. Andrews intenta resistirse, pero saca 17 y falla. Descarga sobre sus compañeros y desaparece a todo correr, todavía aferrando —y aferrado por— el arma.

CAPITULO 16



El sonido del metal resonaba a través de los túneles de las alcantarillas. Harry no podía evitar darse cuenta de que había menos ratas en donde ellos estaban. El olor ya no era tan fuerte como antes, pero había algo distinto que hacía que se resecara la garganta y el corazón latiera más deprisa. «Cairat». El nombre secreto que los mendigos susurraban en la noche le rebotaba dentro de la cabeza. La luz de las linternas se desvanecía. Estaban rodeados de una bruma gris, y Harry perdió de vista a Andrews y a su guía. La luz de las linternas se perdía entre la bruma a los pocos metros.

El sonido se iba acercando. Era un ruido chirriante de metal duro contra piedra. De repente Petain lanzó un grito de dolor y sorpresa. Una forma oscura emergió del agua enlodada. Largas cuchillas curvas reflejaban la luz de las linternas. Se oyó un disparo de la pistola de Andrews.

EL COMBATE

El destello puso a la vista miembros putrefactos, metal herrumbroso soldado a la carne y a los huesos. Los gritos del vagabundo se apagaron súbitamente. Lleno de horror y de pánico, Harry vació su Ingram, disparando alocadamente a la oscuridad, con la espalda apoyada contra la húmeda pared de piedra.

Pudo ver el cuerpo de Petain suspendido enfrente suyo. Estaba terriblemente mutilado, atravesado por herrumbrosas garras de acero. Su cabeza colgaba del cuello girando como la de un loco. Harry trató de meter otro cargador. Una reluciente cuchilla cortó el aire y le hizo un tajo en el brazo, salpicándole la cara de sangre. El dolor le hizo tambalearse y dejó caer el cargador. "¡Corre, Harry!". La voz de Andrews vino seguida por las huecas detonaciones de su pesada automática. Harry soltó el arma y corrió para salvar su vida.

El combate puede ser cualquier cosa: desde un duelo entre un personaje jugador y su mortal enemigo a una batalla campal entre doce policías y ocho cultistas, o una pelea en la que un ejército de no-muertos haya rodeado al personaje jugador en una casa abandonada.

Las situaciones de combate deben estar llenas de acción y suspense. Los distintos tipos de combate exigen un distinto tratamiento de las reglas. Un duelo se puede jugar con gran detalle sin perder suspense ni movimiento. Los combates de masas deben tratarse de manera más resumida, pues si no la acción se ahogaría entre tantas tiradas de dado.

Los principios son simples. Tienes una puntuación de habilidad que determina tu probabilidad de dar o parar con un arma. Si das, tiras un dado de efecto —un dado de veinte caras—, para ver cuánto daño hiciste. Si tu adversario lleva alguna protección, ésta absorberá parte del daño. Cualquier daño que pase la protección causará heridas de diversa seriedad. Cuanto mayor sea tu tirada de efecto, más grave será la herida. Si tu adversario recibe suficientes heridas, muere.

Habilidades de armas

Cada grupo de armas está gobernado por su propia habilidad. Si aprendes a manejar un grupo de armas, puedes usar todas las que pertenezcan a dicho grupo.

Las habilidades de armas están controladas por distintas aptitudes según el tipo de arma. Las Armas

de cuerpo a cuerpo y las arrojadizas dependen de la Fuerza, las Armas de proyectil dependen de la Agilidad.

Las Armas de cuerpo a cuerpo y arrojadizas son Puñales, Armas arrojadizas, Armas contundentes, Armas de asta, Espadas, Látigos y cadenas, y Hachas.

Las Armas de proyectil son Armas automáticas, Fusil y ballesta, Arco, Pistola, y Armas pesadas.

Las Armas naturales son un grupo separado: patadas y puñetazos que se emplean en el combate sin armas.

Las especificaciones de las armas, p. ej., cuánto daño hacen, se describen en las tablas de armamento.

Dar con un arma

Las habilidades de armas funcionan como las demás habilidades. Tienes una puntuación de habilidad, normalmente entre 1 y 20. Cualquiera que carezca de habilidad tendrá siempre una puntuación de 3 en el uso de cualquier arma. Si tiras tu puntuación de habilidad o por debajo de la misma, darás.

Das a la parte del cuerpo a la que estés apuntando. Puedes elegir tirar al bulto o apuntar a alguna parte específica de tu oponente. Consideramos siete partes del cuerpo: cabeza, dos brazos, pecho, abdomen y dos piernas. Más adelante describimos el uso de las armas de proyectil y las de cuerpo a cuerpo. Las artes marciales sin armas se explican en un capítulo aparte.

CUERPO A CUERPO En el cuerpo a cuerpo, los combatientes suelen golpear a alguna parte específica, a menos que estén repartiendo golpes desordenadamente presos de un furor ciego, o que peleen en total oscuridad. Si apuntas a alguna parte del cuerpo en particular, se reduce tu probabilidad de dar. La reducción depende de a qué estuvieras apuntando. Es más fácil dar en el pecho que en la cabeza. La siguiente Tabla de deducción por apuntar, especifica esto. Si tiras igual o por debajo de tu probabilidad de dar, golpeas la parte a la que estuvieras apuntando.

Si te pones a repartir golpes sin apuntar, el azar determinará dónde diste. Por otra parte, aumenta la probabilidad de que golpees algo. Tira 1d20 y consulta la Tabla aleatoria de impactos.

PARAR En general, las armas de cuerpo a cuerpo pueden usarse para parar un ataque de tu adversario. Las espadas y las armas de asta están hechas para parar. Los cuchillos también pueden utilizarse para hacerlo en caso de emergencia.

Parar significa que usas el arma para detener el ataque de tu adversario. Si tienes éxito, probablemente no serás herido por el ataque. Sólo si el arma no logra absorber toda la fuerza del ataque hay riesgo de que aún puedas ser golpeado. La parte de la fuerza atacante que no haya sido absorbida por el objeto

TABLA DE DEDUCCIÓN POR APUNTAR

PARTE DEL CUERPO	DEDUCCIÓN A LA POSIBILIDAD DE DAR
PIERNA DERECHA	-4
PIERNA IZQUIERDA	-4
ABDOMEN	-3
PECHO	-3
BRAZO DERECHO	-5
BRAZO IZQUIERDO	-5
CABEZA	-6

TABLA ALEATORIA DE IMPACTOS

PARTE DEL CUERPO	PROYECTIL (1d20)	C. A C. (1d20)
PIERNA DERECHA	1-3	1-2
PIERNA IZQUIERDA	4-6	3-4
ABDOMEN	7-9	5-7
PECHO	10-14	8-12
BRAZO DERECHO	15-16	13-15
BRAZO IZQUIERDO	17-18	16-18
CABEZA	19-20	19-20

defensivo, pasa a la parte del cuerpo a la que tu adversario estuviera apuntando.

Tu probabilidad de parar es la misma que tu probabilidad de dar cuando estás atacando. Tira 1d20 y si el resultado es igual o menor que tu puntuación de habilidad con el arma, tendrás éxito. Tira entonces otro d20 para ver cuantos puntos del daño absorbe el arma defensiva.

Parar un ataque cuesta una acción.

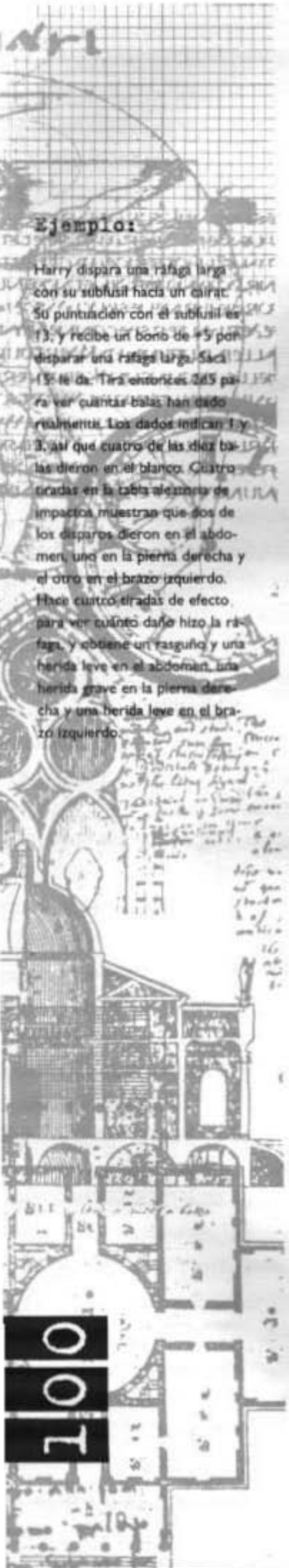
ARMAS DE PROYECTIL Atacar con armas de proyectil es parecido a hacerlo con armas de cuerpo a cuerpo. Puedes apuntar a una parte específica del cuerpo, o disparar al bulto. Apuntar a una parte específica reduce tus probabilidades de dar, como puedes ver en la tabla correspondiente. Disparar al bulto no tiene ninguna deducción, y 1d20 en la columna de armas de proyectil de la Tabla aleatoria de impactos determinará dónde diste.

ARMAS AUTOMÁTICAS La habilidad de Armas automáticas se usa para todas las armas que disparan una ráfaga de balas al apretar una sola vez el disparador. Si usas un arma así para disparar balas sueltas, se empleará la habilidad de Fusil y ballesta si se trata de un fusil de asalto, y la de pistola si se trata de un subfusil. Las ametralladoras pesadas se emplean con la habilidad de Armas pesadas.



Ejemplo:

Harry dispara una ráfaga larga con su subfusil hacia un cairat. Su puntuación con el subfusil es 13, y recibe un bono de +5 por disparar una ráfaga larga. Saca 15 + 5 da. Tira entonces 2d5 para ver cuantas balas han dado realmente. Los dados indican 1 y 3, así que cuatro de las diez balas dieron en el blanco. Cuatro tiradas en la tabla aleatoria de impactos muestran que dos de los disparos dieron en el abdomen, uno en la pierna derecha y el otro en el brazo izquierdo. Hace cuatro tiradas de efecto para ver cuánto daño hizo la ráfaga, y obtiene un rasguño y una herida leve en el abdomen, una herida grave en la pierna derecha y una herida leve en el brazo izquierdo.



FUEGO AUTOMÁTICO Las armas automáticas pueden disparar una rápida ráfaga de balas. Al empezar la ronda de combate decides si vas a usar o no fuego automático. También decides si dispararás una ráfaga larga o una corta. Una ráfaga corta son tres balas, y la larga son diez.

El fuego automático aumenta la probabilidad de dar. Una ráfaga corta da +2 a tus probabilidades, y una ráfaga larga da +5. Si das, tira 1d10 para ver cuantas balas alcanzaron su objetivo. Divide el resultado entre 3 y redondea hacia arriba. Un 10 significa que dieron las tres balas. Para una ráfaga larga, tira 2d5. Darán entre 2 y 10 balas.

El fuego automático siempre da aleatoriamente. Tira en la tabla aleatoria de impactos para ver donde dieron las balas. Es posible que los disparos alcancen a más de un oponente. Cualquiera que esté en un grupo cerrado de gente dentro de un área de 3 m², puede ser alcanzado.

Daño y heridas

¿Cuánto daño hace al dar un arma? Depende de la tirada de efecto. Cuanto más alto tires, más daño le infligirás a tu enemigo. Cuando hayas dado, y determinado la parte del cuerpo que has herido, tira 1d20 para ver la gravedad de las heridas.

El daño consiste en heridas de diversa consideración. Hay cuatro tipos de heridas: rasguños, heridas leves, heridas graves y heridas mortales. Un mayor efecto significa una herida más seria. Cada impacto produce una sola herida.

El arma también afecta al tipo de herida que hagas; para producir una herida mortal con un cuchillo se necesita una mayor tirada de efecto que la que hace falta con un fusil. Cada arma tiene su propia tabla de daño, que muestra el tipo de heridas que hará según los distintos resultados de la tirada de efecto.

Por ejemplo, un revolver del 38 hace un rasguño con 1-6, una herida leve con 7-10, una herida grave con 11-15 y una herida mortal con 16 o más. Tan pronto como la tirada de efecto indique una herida mortal, el blanco muere (ver también "Heridas, curación e infecciones" acerca de las heridas en distintas partes del cuerpo).

Las heridas son acumulables. Una persona puede sobrevivir a una o dos heridas graves, pero difícilmente a un centenar. Hasta los rasguños y las heridas leves pueden matar, si las hay en número suficiente, pues la víctima acabará desangrándose hasta morir.

Un número suficiente de rasguños equivalen a una herida leve, un número suficiente de heridas leves cuentan como una herida grave, y un número suficiente de heridas graves harán lo que una herida mortal. Así que cada criatura tiene una Capacidad de daño que indica cuántas heridas de cada tipo producen una herida del siguiente tipo más grave.

BONO AL DAÑO El Bono al daño del personaje aumenta o disminuye el daño de las armas cuerpo a cuerpo y las armas arrojadizas. El bono se suma o se resta a la tirada de efecto. Para las armas arrojadizas se suma o se resta la mitad del bono (redondeando hacia abajo).

La tirada de efecto es normalmente un número entre 1 y 20, pero el Bono al daño y los impactos de lleno pueden elevar el efecto por encima de 20. Si tu bono al daño es negativo, el efecto puede ser menor de cero. Esto significa que el oponente no llega a ser herido.

IMPACTOS DE LLENO Y TIROS POR LA CULATA Si logras un éxito perfecto en la tirada de dar, obtendrás un bono de +10 a la tirada de efecto. Consigues un impacto de lleno cuando el resultado de tu tirada es 1/10 o menos de tu probabilidad de dar. Un 1 es siempre un impacto de lleno.

Si fallas por completo, debes tirar en la tabla de tiros por la culata para ver lo que sucede.1 Te sale el tiro por la culata cuando el resultado de tu tirada es igual o superior a 20–(1/10) de tu probabilidad de fallar. Un resultado de 20 es siempre un tiro por la culata.

ARMAS DE TIRO RÁPIDO Los fusiles de asalto y las ametralladoras son armas de tiro rápido, lo que significa que la velocidad de salida de la bala es de 900 m/segundo o más. Siempre se hacen dos tiradas de efecto para las armas de tiro rápido: uno por la bala, y otro por la conmoción hidrostática que el impacto de una bala muy rápida provoca en el blanco.

La resistencia en el combate

Pelear es un trabajo duro, tanto física como mentalmente. Esto significa que se gasta Resistencia muy rápido. Cada ronda de combate, tu Resistencia baja un punto. Cuando llegue a cero estarás exhausto. En esta situación, aún puedes seguir peleando tantas rondas de combate como tu puntuación de Constitución. Luego te desvanecerás.

Cada ronda de combate que sigas peleando con cero puntos de Resistencia, tus probabilidades de éxito disminuirán en uno. Esto es acumulable, así que después de ocho rondas tus probabilidades de dar habrán disminuido en ocho.

Cuando descanses, tu Resistencia se recuperará a un ritmo de un punto cada tres minutos (cinco puntos cada cuarto de hora y 20 puntos por hora).

Si pierdes el conocimiento, permanecerás inconsciente durante 25–CON minutos (25 menos tu puntuación de Constitución). Tus puntos de Resistencia se recuperarán al ritmo normal durante ese tiempo, igual que si estuvieras descansando. Nunca puedes tener Resistencia negativa. Seguir peleando después de que Resistencia llegue a cero no significa que sigas perdiéndola.

Las habilidades en el combate

Es posible usar otras habilidades durante el combate, además de las de armas, pero hacerlo suele llevar más de una ronda en la mayoría de las habilidades. En muchas de ellas, considerablemente más.

Es más fácil emplear las habilidades que cuestan una acción: Buscar, Esconderse y Lanzar. También puedes moverte de diversas formas durante la lucha: Cabalgar, Conducir vehículo, Nadar, Pilotar, Sigilo y Trepar son habilidades que puedes usar durante una ronda de combate. Sólo tienes que tirar una vez por cada ronda de combate para determinar si tuviste éxito.

MANIOBRAS Las maniobras son esas tácticas y truquillos que suponen la diferencia entre la vida y la muerte. Te dan una probabilidad extra de supervivencia, como, p. ej., hacer un tiro doble con tu revolver. Sólo puedes usar una maniobra cada vez, a menos que hayas aprendido la maniobra "Combinar". Para tener éxito con una maniobra, primero has de usar con éxito el arma con la que estés atacando, y luego la maniobra. Cada maniobra es una habilidad por separado que se adquiere con puntos de habilidad, como las demás habilidades. Las maniobras de armas se describen en el capítulo "Habilidades".

Ejemplo:

El servidor de Cairat se tira sobre los personajes jugadores desde un hueco en el techo del túnel. Harry hace un disparo con su pistola. Le da, y tira otro d20 para determinar cuanto daño le ha hecho. El resultado es 12, que con una Desert Eagle supone una herida grave. La sangre salpica las paredes de piedra.



Procedimiento de combate

En una situación de combate es muy importante saber exactamente cuándo suceden las cosas. ¿Tienen tiempo los personajes jugadores de desenfundar sus armas y defenderse cuando los poderes de la oscuridad emergen del lodo de las alcantarillas? ¿O simplemente se les atrapa indefensos y son despedazados? ¿Qué sucede si Cairat inicia su letal ataque en el preciso instante en que los personajes sacan sus armas?

El Director de Juego tiene que saber en qué orden se atacan los personajes y sus enemigos. Si no, la pelea sería una ensalada de malos entendidos, confusiones y enfados. Para un Director de Juego sin experiencia, puede resultar difícil aprender a conducir una pelea. Hay que tener muchas cosas en mente, muchas reglas y muchas variables. Para evitar esto, proporcionamos un esquema que muestra cómo debe conducirse un combate. Síguelo y tus combates serán más fáciles de comprender.

Los Directores de Juego con experiencia puede saltarse el esquema y decidir por sí mismos en qué orden hacer las cosas.

El procedimiento de combate tiene siete partes. Síguelas en su orden numérico para cada ronda de combate. Explica en qué orden llevan a cabo sus acciones los personajes y sus adversarios durante una ronda de combate. Cuando la ronda haya acabado, vuelves a empezar desde el punto uno.

PROCEDIMIENTO PARA UNA RONDA DE COMBATE

1. *Los jugadores le dicen al Director de Juego lo que sus personajes van a hacer en esta ronda de combate.* El Director de Juego estima cuántas acciones usarán y se lo dice a los jugadores. En este momento, los jugadores sólo describen por encima lo que están haciendo; los detalles se completarán más adelante. Suele bastar con decir, p. ej.: "Nico se aparta y le pega una patada en la garganta al devorador de almas" o "Deborah baja corriendo por las escaleras e intenta escapar".

2. *El Director de Juego determina qué adversario o adversarios atacan a qué personaje jugador.* Esto suele ser evidente según la situación. Si no, lo más práctico es dejar que cada adversario ataque al personaje jugador que tenga más cerca. Los jugadores deciden a qué adversario atacan.

Ejemplo:

Heatseeker y Rebecca están rodeados por los servidores de Cairat, que se acercan con peñales y porras. Se encuentran en una estrecha acera de las alcantarillas, y sus adversarios sólo pueden alcanzarlos uno por uno.

1. "Disparo al primero que se me acerque, e intento usarle de escudo contra el resto", dice Heatseeker. «Le cubro la espalda a Heatseeker y disparo a quienes vengan por detrás nuestros», dice Rebecca. Heatseeker puede usar su primera acción para disparar. Luego le lleva otra acción agarrar al PNJ, y una tercera ponérselo de escudo, si consigue sujetarlo. Rebecca puede usar sus tres acciones para disparar.



3. El Director de Juego determina la distancia entre los personajes jugadores y sus adversarios. Esto no suele ser un problema, ya que el escenario de la batalla y las circunstancias establecen ciertos límites a lo que la gente puede hacer. Si los personajes están luchando con unos vigilantes en un pasillo, es probable que éstos se hallen pasillo adelante. La distancia debería ser lo bastante corta como para poder descubrirse. Normalmente el Director de Juego ya habrá decidido la distancia antes de que surja la situación, pero es ahora cuando se la comunica a los jugadores.

4. Tirar la iniciativa. Es ahora cuando decides el orden en que actúan los participantes. Cada jugador tira 1d10 y el Director de Juego tira por sus adversarios. Las tiradas más altas actúan en primer lugar. La Agilidad del jugador modifica la tirada de iniciativa: por cada punto por encima de 12, el personaje suma uno al dado. Primero va el resultado más alto, luego el segundo, etc. Si un personaje y su adversario obtienen la misma puntuación, atacarán simultáneamente. La tirada de iniciativa suele aplicarse a toda la batalla. Si quieres más detalle, puedes hacerla en cada ronda de combate.

5. Las acciones se llevan a cabo en orden de iniciativa. Si la distancia entre los adversarios supera los cinco metros, sólo pueden usarse armas de proyectil o arrojadizas. En distancias más cortas se pueden usar las armas de cuerpo a cuerpo y las artes marciales. Pistolas, escopetas y cuchillos arrojadizos pueden usarse también a corta distancia.

6. Los jugadores apuntan las heridas y el daño. Después de cada golpe o parada, los jugadores apuntan las heridas que hayan recibido sus personajes y las suman. Disminuye la Resistencia de todos los personajes y de sus adversarios. Si es necesario, haz tiradas de resistencia para ver si alguien se desvanece. Luego vuelve a 2 y lleva a cabo la acción siguiente. Cuando las tres posibles fases de acción hayan acabado o todo el mundo se haya quedado sin acciones, pasa a 7.

7. Vuelve a 1 y empieza de nuevo. Ha acabado una ronda de combate y comienza la siguiente. Sigue de esta manera hasta que la batalla haya concluido.

EL TIEMPO DURANTE EL COMBATE Una de las tareas más importantes del Director de juego es registrar el paso del tiempo. Debe saber cuánto les lleva hacer algo a los personajes, y cuándo sucede algo fuera de su control. En combate el tiempo se mide en rondas de combate de 5 segundos. En un minuto hay 12 rondas de combate.

ACCIONES Durante una ronda de combate puedes llevar a cabo cierto número de acciones. Una acción es, por ejemplo, sacar una pistola, recoger algo, o poner un coche en marcha. Un buen criterio es que cualquier cosa que pueda hacerse con un único movimiento, es una acción.

Cuantas más acciones tengas, más te cundirá el tiempo en una ronda de combate. El máximo de acciones para un humano corriente es de cuatro por ronda. El número depende de la Agilidad. Todo el mundo tiene como mínimo dos acciones.

Cada ronda de combate se divide en tres fases de acción. Si los combatientes tienen todos tres acciones, actúan como es normal: por turno según su tirada de iniciativa y en cada fase de la ronda de combate. Si alguien tiene menos de tres acciones (como sucederá con frecuencia), empieza a gastar sus acciones desde el comienzo de la ronda. Una persona con dos acciones no podrá llevar a cabo ninguna acción nueva en la tercera fase de acción.

Si alguien tiene más de tres acciones puede elegir llevar a cabo las acciones de más en cualquiera de las tres fases de acción de la ronda. Elige cuándo. Sin embargo, los seres humanos corrientes nunca pueden llevar a cabo más de dos acciones consecutivas en la misma fase de acción (a menos que tengan alguna ventaja que se lo permita). Las criaturas sobrenaturales pueden llevar a cabo un máximo de tres acciones consecutivas en una misma fase de acción.

El ganador de la tirada de iniciativa empieza con su primera acción. Si tiene más de tres acciones, puede elegir llevar a cabo la acción o acciones de más en este momento. Luego la segunda persona llevará a cabo su primera acción o acciones. Después llevan a cabo una o más acciones en la segunda y en la tercera fase de acción. Si se quedan sin acciones, se detienen. Una persona a la que no le queden acciones es incapaz de hacer nada: no puede atacar, parar ni pro-

2. Es evidente quién está luchando contra quién.

3. El Director de Juego decide que a los PNJs les lleva una acción llegar hasta los personajes jugadores.

4. Heatseeker saca 3. Gana con su bono de iniciativa, que la convierte en 9. Su adversario saca 4, así que Heatseeker actúa primero. Rebecca saca 2, que con su bono es 6. Su adversario saca 8 y actúa primero.

5. En la primera acción, Heatseeker dispara. El adversario de Rebecca emplea su acción para mover. Luego dispara Rebecca, justo antes de que la alcance. Finalmente, mueve el adversario de Heatseeker. Los PNJs deben emplear sus acciones en acercarse lo suficiente como para usar sus armas de cuerpo a cuerpo.

6. El Director de Juego apunta que el enemigo de Heatseeker ha recibido un rasguño. El de Rebecca, una herida grave. Luego vuelve atrás y repite los pasos 2 al 5 para la segunda de las tres acciones, y vuelve de nuevo al 2 para la tercera acción, y así hasta que hayan pasado las tres fases o todos los participantes se hayan quedado sin acciones.

7. El Director de Juego vuelve a 1 e inicia una nueva ronda de combate.

Ejemplo:

Harry tiene una puntuación de 18 en Agilidad, así que tiene tres acciones por ronda de combate y puede llevar a cabo una en cada una de las tres fases. Su adversario

tegerse de ningún modo. Estará indefenso si le quedan acciones al adversario.

Si una persona está luchando contra dos o más adversarios, esto funciona de la misma manera. Empieza el ganador de la tirada de iniciativa. Luego cada combatiente lleva a cabo sus acciones por turno en cada fase de acción, hasta que acabe la ronda de combate o se queden sin acciones.

En situaciones de combate, cada jugador le dirá al Director de Juego lo que pretende hacer en la siguiente ronda de combate. El Director de Juego estima cuánto les llevará hacer eso. Si le sobran acciones al personaje, puede intentar hacer algo más antes de que la ronda acabe.

Si alguien intenta hacer algo que lleve más de una ronda de combate, empezará en la actual ronda de combate y continuará en la siguiente, empleando el número de acciones necesario para llevarlo a cabo. Cuando haya acabado, el Director de Juego seguirá contando las acciones como siempre. El objetivo del sistema de acciones es determinar cuándo sucede algo en relación con otras cosas.

Todo lo que haga un personaje le llevará una o más acciones. El Director de Juego calcula cuántas acciones usan los PNJs y les dice a los jugadores lo que ven sus personajes. Como los personajes jugadores no saben lo que piensan los PNJs, sólo se les dirá lo que pueden ver y oír. Pueden ver, por ejemplo, que los enemigos les están disparando, pero no pueden saber si los enemigos están planeando huir si falla su ataque.

En el cuerpo a cuerpo, no más de cuatro personas pueden atacar a un mismo adversario al mismo tiempo. No hay sitio para más. Es útil para el Director de Juego dejar que un personaje y su adversario peleen entre ellos toda la ronda de combate antes de pasar al siguiente personaje y su adversario. Esto hace que la supervisión de la batalla sea más fácil que si el Director de Juego tratase de considerar las acciones de todos al mismo tiempo.

EJEMPLOS DE ACCIONES

Con frecuencia es difícil determinar qué constituye una acción, y cuantas acciones debería llevar hacer algo un poco más complicado. A continuación hay una lista con ejemplos de cosas típicas que suelen hacerse en combate, mostrando cuantas acciones creemos que se deberían usar.

Reglas especiales de combate

Hay muchas cosas que pueden afectar al resultado de una pelea. El entorno y las circunstancias pueden variar enormemente tus probabilidades de dar y de parar, así como el arma que se puede utilizar primero. A continuación siguen algunas reglas para el combate en situaciones especiales. Puede que parezcan mu-

EJEMPLO:

1. COMBATE ENTRE A (2 ACCIONES) Y B (4 ACCIONES)			
A GANA LA TIRADA DE INICIATIVA	A B	A B	B B
O:	A B	A B B	B
O:	A B B	A B	B
B GANA LA TIRADA DE INICIATIVA	B A	B A	B B
O:	B A	B B A	B
O:	B B A	B A	B

2. COMBATE ENTRE C (3 ACCIONES) Y D (SOBRENATURAL, 6 ACCIONES)			
D GANA LA TIRADA DE INICIATIVA	D C	D D C	D D D C
O:	D C	D D D C	D D C
O:	D D C	D C	D D D C
O:	D D C	D D C	D D C
O:	D D D C	D C	D D C
O:	D D D C	D D C	D C

ATACAR CON UN ARMA	1 ACCIÓN
PARAR CON UN ARMA	1 ACCIÓN
DESENFUNDAR UN ARMA	1 ACCIÓN
ENFUNDAR UN ARMA	1 ACCIÓN
CARGAR UN ARMA	VER TABLAS ARMAMENTO
APUNTAR CON CUIDADO	1-5 ACCIONES
PONER UN COCHE EN MARCHA	1 ACCIÓN
RECOGER ALGO	1 ACCIÓN
SOLTAR UN OBJETO	1 ACCIÓN
PONERSE DE PIE ESTANDO SENTADO	1 ACCIÓN
ARRODILLARSE	1 ACCIÓN
TENDERSE	2 ACCIONES
TIRARSE CUERPO A TIERRA	1 ACCIÓN
DARSE LA VUELTA	1 ACCIÓN
BALANCEARSE ASIDO A UNA CUERDA	1-5 ACCIONES
ESCONDERSE	1-5 ACCIONES
LANZAR UN OBJETO	1 ACCIÓN
BUSCAR ALGO	1-10 ACCIONES
ESQUIVAR	1 ACCIÓN
PRIMEROS AUXILIOS, UNA HERIDA	10 ACCIONES
FORZAR UNA CERRADURA	1-10 ACCIONES
ENCENDER UNA LINTERNA	1 ACCIÓN
DERRIBAR UNA PUERTA CERRADA	1 ACCIÓN

en la lucha contra los servidores de Cairat tiene sólo dos acciones, y por tanto es incapaz de actuar en la tercera fase de acción. Harry empieza la lucha disparando a su adversario. Esta es su primera acción. El adversario utiliza su primera acción para avanzar. Harry agarra a su adversario usando su segunda acción. El adversario trata de liberarse, pero falla. Ya ha usado su segunda y última acción. A Harry le queda una acción, que usa para poner a su adversario como escudo contra los demás atacantes. El adversario no puede hacer nada más porque se ha quedado sin acciones.

chas, pero son todas opcionales: si crees que no aportan nada al juego, ignóralas. Estas reglas son para quienes quieran un procedimiento de combate más detallado y realista.

ATAQUE POR LA ESPALDA Si atacas a un oponente por la espalda, ganas +5 a la probabilidad de dar. Modifica consecuentemente los valores para impactos de lleno y tiros por la culata.

ATAQUE DE FLANCO Si atacas de flanco a un oponente, ganas +5 a la probabilidad de dar. Modifica consecuentemente los valores para impactos de lleno y tiros por la culata.

SORPRESA Si tu ataque es una total sorpresa para tu oponente, p. ej., una emboscada, suma +5 a tu probabilidad de dar. También puedes tener un bono por atacar de flanco o por la espalda. Los impactos de lleno y los tiros por la culata se modifican consecuentemente.

ATAQUE CON ARMAS DE PROYECTIL A CORTA DISTANCIA Disparar a bocajarro (1 m) duplica la probabilidad de dar. Esto no se aplica a las armas arrojadizas. El modificador puede usarse con los bonos por atacar de flanco o por la espalda y por sorpresa; en tal caso, duplica la probabilidad después de haber sumado los bonos. Los impactos de lleno y los tiros por la culata también se modifican.

OPONENTE EN SITUACIÓN EXPUESTA Si atacas a un enemigo que esté en una posición en la que le resulta difícil protegerse (p. ej., trepando por una cuerda, tumbado, colgando de una viga) ganas un modificador de +10 a la probabilidad de dar.

TAMANO DEL BLANCO Es más fácil darle a los objetos grandes. Por cada metro cuadrado de blanco por encima de 2 m², ganas +1 a dar. El Director de Juego reduce tus probabilidades cuando apuntas a objetos pequeños. Éstas son algunas guías:

CERVATILLO	-2
GATO	-5
RATA	-7
PELOTA DE TENIS	-10
CUERDA (A 10 M)	-15

GOLPE DE GRACIA Siempre se puede matar a un oponente indefenso (en teoría esto es así; por fortuna a la mayoría de la gente le cuesta matar en la práctica). Un oponente es considerado indefenso si está inconsciente, dormido, atado (de pies y manos), y cosas por el estilo.

Tiras como siempre para dar, pero la única forma de que falles es que te salga el tiro por la culata. Si das, puedes elegir si matas a la víctima o si la dejas inconsciente durante 1d20 horas. El riesgo de un tiro por la culata está basado en la probabilidad no modificada de dar con el arma. Si te sale el tiro por la culata, debes tirar en la tabla de tiros por la culata.

FUEGO INCONTROLADO Hay ocasiones en las que te entrará pánico o en que por cualquier otra razón tratarás de vaciar todo el cargador de tu arma tan rápido como sea posible. A esto se le llama fuego incontrolado, y significa que eres capaz de hacer tantos disparos como la máxima cadencia de fuego del arma (ver las tablas de armamento), en una sola acción. Tus probabilidades de dar disminuyen en 4 por cada disparo, incluido el primero; el primer disparo será a –4, el segundo a –8, el tercero a –12, etc. La probabilidad de dar nunca será de menos de 1, independientemente de cuántos disparos hagas. Cuando hagas fuego incontrolado, no puedes apuntar con cuidado ni a una parte del cuerpo en concreto.

Si el fuego incontrolado dura más de una acción, también continúa la acumulación de pérdidas a la probabilidad de dar. Si hiciste dos disparos en la primera acción (a –4 y a –8), el oponente responde y tú continúas con otros dos disparos en la siguiente acción, éstos serán a –12 y a –16 respectivamente.

Se asume que los fusiles de asalto y los subfusiles son capaces de vaciar todo su cargador en una sola acción de fuego incontrolado. Naturalmente, los Directores de Juego competentes que crean que esto no es realista pueden investigar la cadencia de fuego auténtica de estas armas y ajustar el tiempo al que realmente costaría vaciar el cargador.

APUNTAR CON CUIDADO Es posible aumentar las probabilidades de dar si se apunta más cuidadosamente. La contrapartida es que cuesta tiempo. Por cada acción consecutiva que utilices para apuntar, la probabilidad de dar aumenta en +2, hasta un máximo de +10. En otras palabras, no sirve de nada apuntar durante más de cinco acciones.

BLANCOS EN MOVIMIENTO Si usas un arma de proyectil contra alguien que se mueve rápido, al menos tan rápido como una persona corriendo, decrecen las probabilidades de dar. Si el blanco se mueve perpendicularmente a ti, tu probabilidad de dar baja a la mitad; si se mueve directamente desde o hacia ti, la probabilidad es 3/4 de la normal.

DISPARAR MOVIÉNDOSE Si disparas mientras estás moviéndote, tus probabilidades de dar disminuyen. Si andas, en –1; si corres, en –5; si te tiras al suelo y disparas a la vez, en –4; si estás balanceándote de una cuerda, en –10. Con otros tipos de

movimiento, las probabilidades se modificarán entre –1 y –10 dependiendo de la situación.

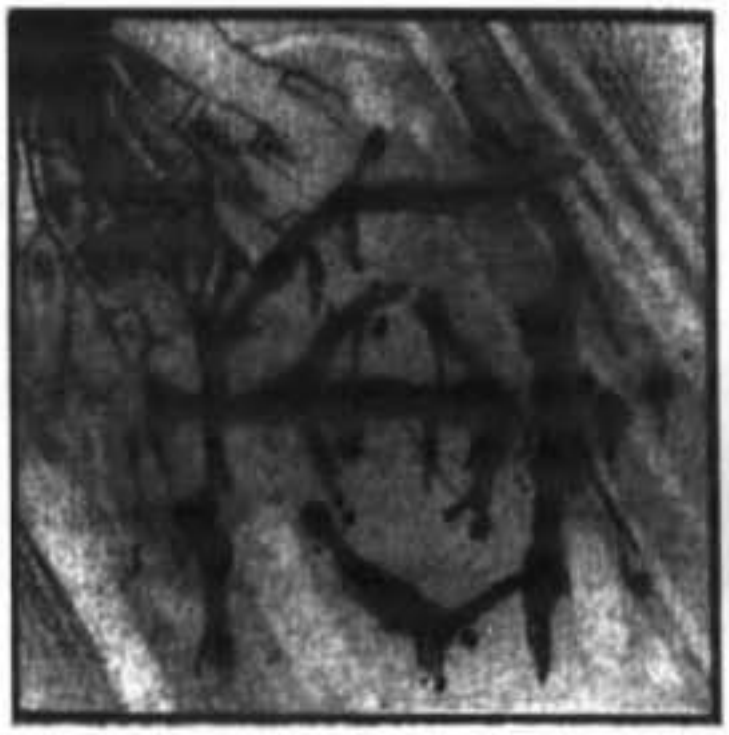
DISPARAR DESDE LA CADERA Si quieres, puedes disparar "desde la cadera". Esto impide apuntar a cierta parte del cuerpo o hacerlo con cuidado. Ganas un bono de iniciativa de +5, pero la probabilidad de dar disminuye en –3. Se presupone que el arma está en una funda en la cadera, o que llevas el fusil al nivel de la cintura. Si el arma está en una funda sobaquera o de tobillo, no se aplica esta regla.

COBERTURA PARCIAL Si estás parcialmente cubierto por un objeto cuando alguien te ataca con un arma de proyectil o arrojadiza, el Director de Juego tirará como siempre para ver si te da tu adversario. Si el impacto va a parar a una parte del cuerpo cubierta, no sufrirás ningún efecto. De todos modos ten en cuenta que algunas armas pueden disparar a través de coberturas muy gruesas, en especial si emplean munición perforante. Estar detrás de una puerta o de una valla de madera no te será de ayuda si el enemigo sabe dónde estás exactamente.

FUERA DE COMBATE En el cuerpo a cuerpo, puedes decidir que intentas dejar fuera de combate a tu enemigo antes que herirlo o matarlo. Cuando des, harás una tirada de efecto como siempre. Si el efecto es igual o mayor que la CON de la víctima, la habrás dejado inconsciente. Golpear a la cabeza da +3 a la tirada de efecto. Golpear con la culata de un fusil, un bate de béisbol o arma similar da +2. Una porra flexible da +5.

EMPUJAR Cuando la tirada de efecto del arma que te golpea supera tu CON, la fuerza del impacto te empujará. Haz una tirada de Agilidad para evitar caerte. Pierdes tu próxima acción. Observa que esta regla se aplica aunque lleves una protección que absorba parte del efecto. El "empujón" se calcula a partir del efecto total, independientemente de la protección.

LUCHAR CON LA MANO MALA La mayoría de la gente es diestra o zurda. Manejará el arma con su mano preferida. Pero a veces se verá obligada a usar la otra mano, p. ej., si se hiere su mano preferida. Esto debería disminuir las probabilidades de dar. Sugerimos un modificador de –10 más el bono de Agilidad del personaje (todos los puntos por encima de 12 en AGI) a la probabilidad de dar. Los personajes con la habilidad "Combatir con ambas manos" no sufrirán estas penalizaciones. Han instruido la otra mano hasta el mismo nivel de fuerza y habilidad que la mano preferida.



Circunstancias especiales en el combate

El entorno en el que tiene lugar el combate afecta a tu capacidad de luchar, moverte y usar tus habilidades.

LUZ INADECUADA Las antorchas, lámparas de queroseno y parecidas fuentes de luz son inadecuadas para combatir eficazmente y causan una penalización de –5 a la mayoría de la habilidades, incluidas las de armas. También te mueves más lentamente cuando la luz es débil, solo 3/4 de tu movimiento normal. Si normalmente te mueves 6 metros, con luz de antorchas sólo moverás 4.

EN O BAJO EL AGUA Si te ves luchando en el agua, deberás hacer una tirada de Agilidad para vértelas con el líquido. Si fallas, tendrás –3 a todas las habilidades. Para luchar normalmente debajo del agua, tendrás que hacer una tirada de Nadar; un fallo supone –5 a todas las habilidades. Si no llevas escafandra, también se aplican las reglas de ahogamiento y asfixia.

LUZ LUNAR Con luz lunar, tienes –10 a todas las habilidades y tu movimiento a la mitad.

POSICIONES Tus probabilidades de dar se ven afectadas por tu posición relativa respecto a tu adversario. Si atacas desde arriba, p. ej., desde una ladera o una escalinata, tienes +2 a dar. Si atacas desde abajo, p. ej., a alguien que esté sobre de una mesa, tienes –2 a dar.

TOTAL OSCURIDAD En la total oscuridad, todas las habilidades que dependan en alguna medida de la vista, sólo tendrán éxito con tiradas perfectas. Sólo puedes moverte con mucha cautela y muy lenta-



Ejemplo:

Harry ha sido alcanzado en el brazo y en el abdomen. Tiene dos heridas leves, así que sus habilidades están a –2 hasta que sanen dichas heridas.

Ejemplo:

Harry ha recibido tres heridas leves. Ha perdido un montón de sangre. Su constitución es 11, así que tres heridas leves equivalen a una grave. Normalmente tiene tres acciones por ronda, pero con la herida grave sólo tendrá dos. No es capaz de actuar en la tercera fase de acción.

mente, a 1/10 de tu movimiento normal. Si normalmente fueras capaz de andar seis metros en una ronda de combate, ahora sólo podrías moverte medio metro.

Por supuesto, esta disminución del movimiento es voluntaria. Se trata del movimiento más rápido posible conservando la seguridad. Si lo deseas, puedes arriesgarte a ir más rápido. Si eres presa del pánico, puedes incluso correr. Pero existe un riesgo elevado de que tropieces con cualquier cosa que haya en el suelo o de que te des contra la pared. El Director de Juego decidirá caso por caso lo que sucede. El número de paredes y demás obstáculos y su proximidad es un factor significativo para esto.

Hay dos habilidades que, de hecho, aumentan su probabilidad de éxito con luz inadecuada o total oscuridad: Sigilo y Esconderse. Con luz inadecuada tienes –5 a la tirada del dado, y –10 con luz lunar. En la total oscuridad, Esconderse sólo falla con un desastre, y Sigilo tiene –5 a la tirada.

LUGARES ANGOSTOS En espacios angostos, como pasillos estrechos o habitaciones muy pequeñas, es difícil pelear con armas grandes, p. ej., una lanza. Probablemente no se pueda usar cualquier arma de más de 2 m, y las armas de más de un metro tendrían penalizaciones. Decide cuánto reduces en cada situación. A veces sólo puede utilizarse un cuchillo pequeño o una pistola dada la falta de espacio.

Tiradas perfectas y desastres

Las cosas buenas que pueden ocurrir cuando tienes un éxito perfecto y los riesgos que corres cuando de verdad metes la pata, funcionan en las habilidades de armas igual que en las demás habilidades. Si sacas menos de 1/10 de tu puntuación de habilidad, se suma +10 al efecto. Un «1» sin modificar es siempre un impacto perfecto.

Si sacas por encima de 20 menos 1/10 de tu probabilidad de fallar, te habrá salido un desastre. Un «20» sin modificar siempre es un desastre, a menos que tu puntuación de habilidad sea superior a 20. En tal caso tira de nuevo; de 1 a 19 significa que simplemente fallaste, pero otro 20 indica que realmente te salió el tiro por la culata.

Los desastres son fallos estrepitosos. Si estás usando una habilidad corriente, el Director de Juego es libre de inventar algo desagradable que se ajuste a la situación y a la habilidad.

En las habilidades de armas, esto es ligeramente distinto. A veces es fácil saber lo que sucede, p. ej., una persona que esté peleando sobre una superficie húmeda y resbaladiza se caerá. Pero en otros casos no está tan claro lo que va a pasar. En tales casos, el Director de Juego tira 1d20 y utiliza la siguiente tabla:

TABLA DE TIROS POR LA CULATA

1-5	EL PERSONAJE PIERDE EL EQUILIBRIO Y CAE, TENIENDO UN MODIFICADOR DE -5 A SU PPRÓXIMO ATAQUE O USO DE CUALQUIER HABILIDAD.
6-8	EL PERSONAJE CAE Y EL ADVERSARIO TIENE +10 A DARLE EN EL PRÓXIMO ATAQUE.
9-10	EL PERSONAJE PIERDE SU PRÓXIMA ACCIÓN.
11-12	EL PERSONAJE PIERDE SUS TRES PRÓXIMAS ACCIONES.
13-14	EL PERSONAJE PIERDE SU ARMA, QUE CAE A 1d10 METROS.
15-16	EL ARMA DEL PERSONAJE SE ROMPE O SE AVERÍA PARA EL RESTO DEL COMBATE.
17	EL PERSONAJE LE DA A SU AMIGO O ALIADO MÁS PRÓIMO. TIRA COMO SIEMPRE PARA HALLAR LA PARTE DEL CUERPO Y EL EFECTO. SI NO HAY AMIGOS A QUIENES DAR, EL PERSONAJE SE DA A SÍ MISMO.
18	EL PERSONAJE SE DA A SÍ MISMO. TIRA PARA VER EN QUÉ PARTE DEL CUERPO Y CUÁN GRAVEMENTE.
19	EL PERSONAJE LE INFLIGE UN IMPACTO DE LLENO A SU AMIGO O ALIADO MÁS PRÓXIMO. TIRA DÓNDE DA EL ATAQUE Y QUÉ DAÑO HACE.
20	EL PERSONAJE SE INFLIGE UN IMPACTO DE LLENO A SÍ MISMO. TIRA DÓNDE DA EL ATAQUE Y QUÉ DAÑO HACE.

Luchar herido

Las heridas te entorpecen y te debilitan. A todo el mundo le afecta la perdida de sangre y la conmoción física.

DISMINUCIÓN DE LA CAPACIDAD DE DAR

En el juego, estar herido supone un modificador negativo a tu probabilidad de éxito cuando uses las habilidades. La importancia del modificador depende del tipo de herida.

Un rasguño es tan poca cosa que no afecta para nada a tus funciones, es decir, que no hay modificadores.

Una herida leve da un modificador de –2 a todas las habilidades, incluidas las de armas.

Una herida grave da un modificador de –3 a todas las habilidades, incluidas las de armas.

Los modificadores son acumulables; si tienes una herida leve y dos graves, tu modificador total será de –8. Da igual lo herido que estés, el modificador nunca podrá exceder de –15.



DISMINUCIÓN DEL NÚMERO DE ACCIONES

Una persona herida reacciona más lentamente. Las heridas graves hacen que tus movimientos sean más lentos. Si tienes una herida grave, llevarás a cabo una acción menos en cada ronda de combate. Los rasguños y las heridas leves no afectan al número de acciones.

Las reducciones son acumulables. Dos heridas graves significan que tu numero de acciones disminuye en dos. Si tenías sólo dos acciones al empezar, ahora sólo eres capaz de actuar una vez cada dos rondas de combate. Si empezaste con dos acciones y recibiste tres heridas graves, sólo podrás actuar una vez cada tres rondas. Sin embargo, nunca puedes perder más de cuatro acciones de esta manera.

Naturalmente, las heridas menores que se combinen para dar lugar a una herida mayor tienen el mismo efecto.

Las disminuciones se aplican hasta que se hayan curado las heridas. Si el Director de Juego quiere, puede permitirles una curación gradual a los personajes, devolviéndoles los puntos y las acciones perdidas una a una, hasta completar el tiempo de recuperación necesario.

DISMINUCIÓN DE LA RESISTENCIA

Una persona herida se debilita y no puede trabajar tan duro como normalmente. Tu Resistencia disminuye cuando resultas herido.

Disminuye la Resistencia según la tabla anterior. Las pérdidas son acumulables. Si tienes tres rasguños, tu Resistencia disminuirá 3×5=15 puntos. Se recupera un punto perdido de Resistencia cada día. Esto significa que la Resistencia perdida por heridas cuesta mucho más de recuperar que la Resistencia perdida por agotamiento

Una serie de heridas menores que se combinen en una más grave, siguen contando como las heridas menores. Por ejemplo: si tienes una herida grave consistente en tres heridas leves, tu resistencia disminuirá 3×10=30 puntos.

Un personaje con una herida grave también pierde mucha sangre, incurriendo en una pérdida añadida de 3 puntos de Resistencia cada ronda de combate. Esto se detiene recibiendo primeros auxilios. Observa que muchas criaturas no humanas ni siquiera sangran.

TIPO DE HERIDA	PÉRDIDA DE RESISTENCIA
RASGUÑO	5
HERIDA LEVE	10
HERIDA GRAVE	20

Ejemplo:

Harry pierde 30 puntos de Resistencia por sus tres heridas leves. Pero como su herida grave es la suma de tres heridas leves, que a efectos de Resistencia siguen contando como heridas leves, no pierde tanta sangre como para que le afecte. No sufrirá una pérdida de resistencia añadida por desangramiento.

CAPÍTULO 17



La pacífica noche se rompió con el sonido de las puertas de hierro que se abrían en el suelo. Los ruidos chapoteantes de pies enlodados sobre el asfalto llegaron a los agudos oídos de Andrews. El hedor de las cuevas que había debajo precedía a la horda que se aproximaba, y conjuraba visiones de lo que iba a llegar. Sólo le quedaban dos cargadores. Había unas cien criaturas. Apretó los dientes para impedir que el mal olor le venciera y se aplastó contra la alta pared de piedra. Cincuenta pasos, cuarenta pasos. Ya podía vislumbrar sus formas a la luz de las farolas. Apuntó con cuidado. Un tiro. Dos. Tres. No podía dispararles uno por uno, le alcanzarían antes de que hubiera hecho diez tiros. Desesperado, Andrews vació el cargador sobre la turba. Cayeron algunos, pero otros ocuparon su puesto.

ARMAMENTO Y PROTECCIÓN

Un nuevo cargador, el último. Sus manos sudorosas casi dejaron caer el objeto metálico, pero en el último instante logró insertarlo en el arma. Diez pasos. Le rodeó una muralla de cuerpos fétidos. En dos ráfagas vació el cargador. Cayeron unos pocos cuerpos. No era suficiente.

Con un grito desesperado levantó su arma y la arrojó contra la horda que se le avecinaba. La pesada arma le rompió el cráneo al primer atacante. Andrews lanzó su grito de guerra y sacó su ancho y pesado cuchillo. Para su sorpresa, observó que los muertos vivientes vacilaban, e imbuido del ansia de batalla cargó contra ellos.

Grupos de armas

Las armas se dividen en categorías, y cada categoría en grupos; cada grupo está controlado por la misma habilidad. Las categorías son Armas de cuerpo a cuerpo, Armas de proyectil y Armas naturales.

Los grupos de Armas de cuerpo a cuerpo son: Armas arrojadizas, Armas contundentes, Armas de asta, Espada, Hachas, Látigos y cadenas, y Puñal.

Los grupos de Armas de proyectil son: Arco, Armas automáticas, Armas pesadas, Fusil y ballesta, y Pistola.

Las Armas naturales son partes de la anatomía que se emplean para dar patadas, puñetazos, mordiscos, arrojar, etcétera. A veces las criaturas no humanas tienen armas naturales como colmillos, cuernos y garras.

Las características de combate de las armas se describen en las tablas de armamento. La longitud, peso, calibre y precio de las armas se describen en las listas de equipo.

Granadas de mano

Las granadas de mano son un tipo de arma arrojadiza. Tiras de la anilla de seguridad, lanzas la granada y explota a los 4-6 segundos. El tiempo exacto de-

pende del modelo. Las granadas explosivas tienen un radio primario de explosión de 3 metros, y otro secundario de 6 metros. Dentro del radio secundario, las heridas infligidas serán un grado menores: una herida mortal se convierte en una herida grave, una herida grave en una leve, etc. Esto se explica en detalle más adelante, donde dice Radio de la explosión. Describimos seis tipos de granadas de mano, si se cuentan como tales los cócteles Molotov.

CÓCTEL MOLOTOV No es más que una botella llena de combustible. Se le tapa la boca con un trapo empapado en gasolina. Prendes el trapo y lanzas la botella. Ésta se romperá y cubrirá de combustible ardiendo el lugar al que dé. Ver también las reglas sobre quemaduras en el capítulo de accidentes.

GRANADA ANTIPERSONAL Esta desagradable arma es una granada que contiene cientos de diminutos perdigones de acero o plástico. Al explotar, los perdigones se convierten en mortales proyectiles capaces de destrozarte.

GRANADA ATURDIDORA Este tipo de granada produce un cegador destello y un estallido ensordecedor que incapacitan por completo a cualquiera dentro del radio de la explosión. Las víctimas desprevenidas quedan sordas, ciegas y sufren una conmoción física durante 1d5 rondas de combate. Después, tendrán –5 a todas las habilidades durante 1d5 horas.

GRANADA DE DEMOLICIÓN Se emplea contra objetivos «duros»: edificios, coches y similares. Contra éstos funciona como un arma pesada, y como un arma normal contra las personas.

GRANADA DE GASES LACRIMÓGENOS Propaga un gas que irrita los ojos y el aparato respiratorio. Las personas alérgicas (estadísticamente una entre 10.000), pueden sufrir una conmoción y morir. Si resultas afectado, debes hacer una tirada de Ego para evitar sentirte completamente indefenso y huir presa del pánico. Pero aun teniendo éxito, todas tus habilidades quedarán a –5 durante la próxima hora.



GRANADA DE HUMO Estas granadas producen un denso humo negro que llena por completo una habitación grande. En el exterior, se emplean para ocultar ataques o retiradas durante algunos minutos. El viento dispersa rápidamente el humo. En un lugar cerrado, el humo puede ser letal, especialmente en habitaciones pequeñas. La gente puede asfixiarse en él.

Látigos y cadenas

Látigos, boleadoras y lazos pueden utilizarse sin hacer daño, al igual que otras armas. Pero se los usa más frecuentemente para aprehender o desarmar a un adversario. Un rasguño significa que aprehendiste ligeramente al adversario, el cual puede liberarse tirando por debajo de su AGI×2. Una herida leve indica que la víctima ha de tirar por debajo de su AGI para desenredarse. Si recibe una herida grave, está realmente atrapado y ha de tirar por debajo la mitad de su AGI. Una herida mortal indica que no puede liberarse por sí mismo. Desenredarse cuesta una acción, cuando sea posible hacerlo.

Una herida grave o mortal también puede arrancar el arma de la mano del adversario.

Los látigos y las boleadoras también pueden causarle heridas al adversario, aunque cinco puntos por debajo de lo indicado en la tabla. Réstale cinco al efecto antes de calcular el daño. Los lazos sólo pueden usarse para aprehender a los adversarios.

Armas naturales

Las armas naturales de los humanos son Presa, Lanzamiento, Puñetazo, Cabezazo y Patada. Tu destreza en su uso está controlada por la habilidad de Combate sin armas o por alguna Arte marcial. Las indicaciones de daño para la Presa no indican daño real, sino lo bien que se ha logrado apresar a un adversario:

Rasguño = una mala presa, la víctima puede soltarse tirando por debajo de su FUE×2 en 1d20.

Herida leve = una presa medio buena; es posible zafarse con una tirada normal de FUE.

Herida grave = una buena presa; la víctima debe tirar por debajo de la mitad de su FUE para zafarse.

Herida mortal = una presa perfecta; la víctima no tiene ninguna posibilidad de zafarse.

Armas pesadas

Las armas pesadas no hacen el mismo daño que las



demás armas. Están diseñadas para ser usadas contra edificios y vehículos, no contra personas. Contra sus objetivos naturales, los resultados posibles son: Daño leve, Daño medio, Grandes daños, o Destruido, según sea el efecto. Significan exactamente lo que parecen. Si un coche recibe Grandes daños, los daños que tenga serán grandes. Si resulta Destruido, estará destruido.

Si las armas pesadas impactan contra seres vivos, sus efectos son devastadores. Un Daño leve se convierte en una Herida grave, un Daño medio se convierte en una Herida mortal, Grandes daños se convierten en tres Heridas mortales y "Destruido" significará cinco Heridas mortales.

Las armas pesadas no impactan en un solo punto. Hacen su daño dentro de unos radios de explosión primario y secundario; la tabla de armamento te indica el tamaño del radio primario. Dentro del mismo, el daño es completo; en el secundario, el daño será un nivel menor. El radio secundario siempre es de tantos metros más como el primario.

Por ejemplo, si el radio de la explosión de una granada de mano es de 3 metros, dentro del mismo hará su daño completo, y de allí a seis metros hará un nivel menos.

Lanzallamas

Un lanzallamas es un arma pesada de características especiales. Emplea gas a presión para pulverizar un líquido tipo napalm que se prende a la salida de un cañón de mano. El lanzallamas pulveriza líquido sobre tres partes del cuerpo en cada impacto. Dicho líquido seguirá ardiendo durante 2d10 rondas de combate, y hará más daño cuanto más tiempo arda. Por cada ronda consecutiva, *aumentará en 3 el efecto obtenido*. El efecto sólo se tira una vez, cuando la víctima es alcanzada.

Por ejemplo, si ardes durante siete rondas, el efecto aumentará en 3 siete veces. Probablemente hayas muerto después de 4-5 rondas. El fuego no puede apagarse. El napalm ardiendo ha de ser despegado o bien aclarado con una manguera de agua a alta presión o algo por el estilo. Si te ayudan otras personas, pueden arrancarte bastante de la sustancia en una ronda de combate como para reducir en dos turnos tu "tiempo de quemado". Si estás solo, probablemente morirás. Si quienes te ayudan no tienen un equipo de protección adecuado, p. ej., guantes de amianto, recibirán un daño equivalente al de una antorcha por cada ronda que estén arrancando.

Cuando se emplean contra personas, los lanzallamas se tratan como armas normales a efectos de daño; Rasguño 1-5, Herida leve 6-9, Herida grave 10-18, Herida mortal 19+. La habilidad que se necesita para usar lanzallamas es la de Armas pesadas.

Armas improvisadas

A veces te verás obligado a usar objetos corrientes como armas. Una silla, una botella rota, un martillo. Las armas improvisadas se tratan como las armas a las que más se parezcan. Una silla se usa como una porra de madera, la botella rota como un puñal, y el martillo como un hacha. Sin embargo, tienen una penalización de –3 a la tirada de efecto, ya que estos objetos son menos eficaces que las armas de verdad.

Munición

El daño hecho por las armas de fuego depende de la naturaleza de su munición. Algunos tipos de munición hacen mucho daño pero son ineficaces ante las protecciones, otros funcionan al revés. Detallamos cinco tipos de munición. El precio de la munición y el coste extra de la munición especial se indican en las listas de equipo.

MUNICIÓN ESTÁNDAR No hay cambios, todas las tablas se han calculado para la munición estándar.

PUNTA PERFORADA Balas que se abren durante su trayectoria, y producen mayores heridas al dar. Dan +2 al efecto, pero no son muy buenas contra las protecciones. Aumentan en 5 la absorción de las protecciones. Las lamentables cualidades balísticas de estos proyectiles proporcionan –1 a dar.

MUNICIÓN BLINDADA Ligeramente perforante. Da –1 al efecto, pero disminuye en 3 la absorción de las protecciones.

PUNTA HUECA Da +1 al efecto.

TEFLÓN No mejora la capacidad de infligir heri-

das, pero perfora muy bien las protecciones; –5 a la absorción de las protecciones.

Sobre las tablas de armamento

En las siguientes tablas, se describen todas las armas con un mismo formato. Ahora explicaremos los términos empleados. Entre paréntesis encontrarás las abreviaturas que se usan en las tablas. Las cabeceras indican qué habilidad controla cada grupo de armas.

MÁXIMA CADENCIA DE FUEGO (CF) El máximo número de disparos que puedes hacer durante una acción de fuego incontrolado. Esto se aplica en primer lugar a las pistolas, fusiles y escopetas. Las armas automáticas pueden disparar ráfagas cortas, ráfagas largas, o vaciar todo el cargador en una sola acción (ver Reglas especiales de combate). Observa que en todas las armas el fuego incontrolado da –4 al primer disparo, –8 al segundo, etcétera.

HERIDAS (RAS, HL, HG, HM) Cada arma tiene su propia tabla de efecto que muestra la relación entre la tirada de efecto y el tipo de herida infligido. Cada efecto corresponde a un tipo de herida. Hay cuatro tipos de herida (las abreviaturas se dan entre paréntesis): rasguño (ras), herida leve (hl), herida grave (hg) y herida mortal (hm). En el efecto de las "heridas mortales" suele decir, p. ej., "15+", lo que significa que cualquier efecto de 15 o más producirá una herida asf.

Las armas pesadas no producen heridas, sino daño. La tabla muestra qué clase de daño infligen los distintos efectos: Daño leve (Dl), Daño medio (Dm), Grandes daños (Gd) o Destruido (De). Estas armas han sido diseñadas para usarse contra vehículos, edificios y, posiblemente, contra grandes multitudes, no contra individuos.

En Látigos y cadenas, las heridas te indican lo bien que el arma ha aprehendido o desarmado al blanco (ver más atrás). Para Presa y Lanzamiento, las heridas indican lo bien que has inmovilizado o lanzado a tu adversario.

ALCANCE (AL) Esta es la distancia máxima a la que puede usarse un arma de proyectil sin ver reducidas tus probabilidades de dar ni el daño infligido. En distancias superiores, se modifican tanto la puntuación de habilidad como el efecto. Más adelante, una tabla especial de alcances te mostrará en cuánto.

TIEMPO DE CARGA (TC) El número de acciones que se necesitan para cargar un arma de proyectil. Cuando hay dos números, el primero es para la carga manual y el segundo si se usa un cargador rápido.

RADIO DE LA EXPLOSIÓN (RE) Ésta es una medida del área afectada por una granada de mano o un arma pesada. Dentro del radio de la explosión, el arma hace todo el daño indicado en la tabla. Fuera de él, el arma tiene un radio de explosión secundario, en el cual hace un nivel menos de daño. Por ejemplo, si el RE es de 10 metros, el arma tendrá un radio de explosión secundario de 20 metros. Cualquier cosa a menos de 10 metros del punto de impacto recibe el daño completo; cualquier cosa entre 10 y 20 metros del punto de impacto recibe un nivel menos de daño. Con las armas pesadas, los grandes daños se convierten en daño medio, el daño medio se convierte en daño leve, etc. Con las granadas de mano, las heridas graves se convierten en heridas leves, las heridas leves se convierten en rasguños, etc.

FUERZA Y AGILIDAD REQUERIDAS (F/A) Un personaje que maneja un arma necesita cierta Fuerza y Agilidad para blandirla sin problemas. Las cifras de esta columna indican las puntuaciones mínimas de FUE y de AGI exigidas para no tener modificadores negativos a tu puntuación de habilidad cuando uses el arma en cuestión.

Si tu Fuerza o tu Agilidad son menores que lo exi-

Ejemplo:

Para explicar la tabla de armas, echaremos un vistazo a la primera, un Colt Python. En la lista de equipo, hallarás la disponibilidad, calibre, ámmo, peso, perniedad y precio.

Las tablas de armas se centran en la información relevante para el combate. La columna de la izquierda contiene el nombre del arma, luego va la máxima cadencia de fuego (CF), el número de disparos que pueden hacerse en una acción cuando se usa fuego incontrolado. Para el Colt, este número es 3. Las siguientes cuatro columnas detallan el tipo de heridas que hará el arma según los efectos. El Colt hace un rasguño con una tirada de efecto de 1-5, una herida leve entre 6 y 9, una herida grave entre 10 y 14, y una herida mortal de 15 en adelante.

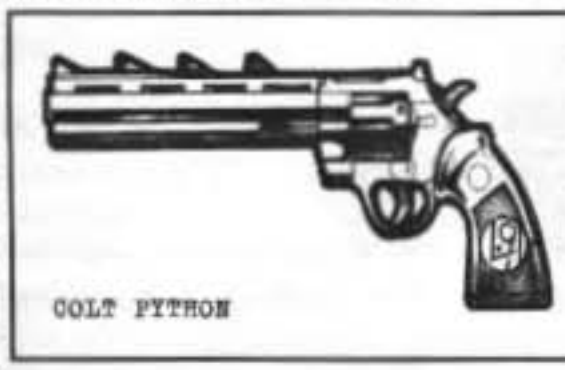
La siguiente columna es el alcance. El Colt puede disparar con plena precisión hasta una distancia de 30 mts; hasta ese límite, el arma hace todo el daño. A mayor distancia, disminuirán tanto el daño como las probabilidades de dar. Esto se muestra en la Tabla de alcances.

Luego viene una nota sobre el tiempo que se tarda en recargar el arma. Hacen falta 4 acciones para cargar manualmente el Colt, y 2 si se usa un cargador rápido.

Por último, la columna de la derecha indica la Fuerza y la Agilidad necesarias para manejar el arma. Necesitas una Fuerza 10 y una Agilidad 8 para usar el Colt sin penalizaciones a tu probabilidad de dar.



REVÓLVERES Y PISTOLAS SEMIAUTOMÁTICAS
(Habilidad de Pistola)



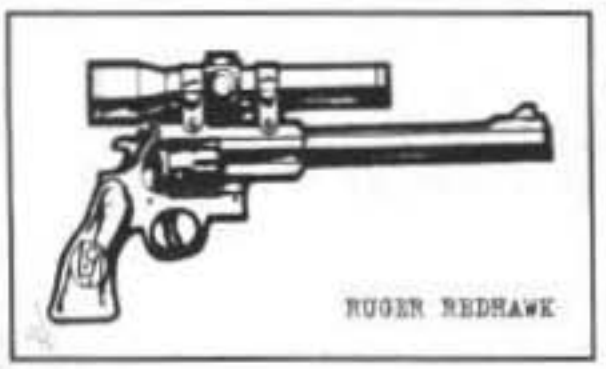
COLT PYTHON

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-5	6-9	10-14	15+	30 m	4/2	10/8



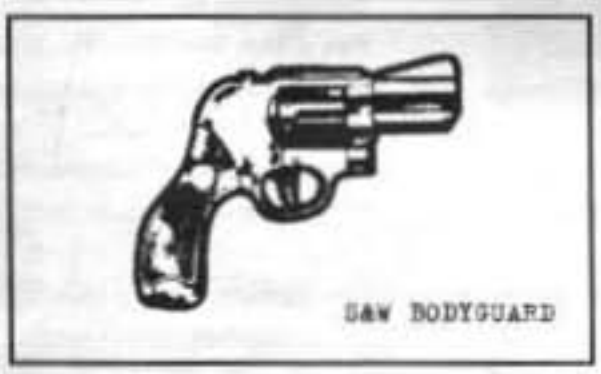
COLT
DETECTIVVE SP.

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	4/2	8/8



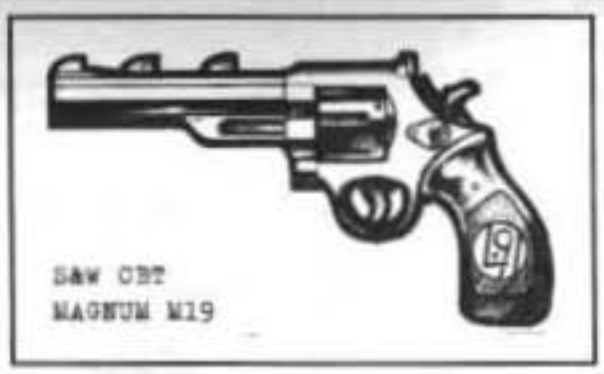
RUGER REDHAWK

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
2	1-3	4-7	8-12	13+	25 m	4/2	13/13



S&W BODYGUARD

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	4/2	8/8



S&W CBT
MAGNUM M19

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-5	6-9	10-14	15+	25 m	4/2	10/8



S&W CBT MAGNUM M27

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-5	6-9	10-14	15+	30 m	4/2	10/8



S&W CBT MAGNUM M29

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
2	1-3	4-7	8-12	13+	20 m	4/2	13/13



BERETTA M92 F

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
4	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



BERETTA M93

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
5	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



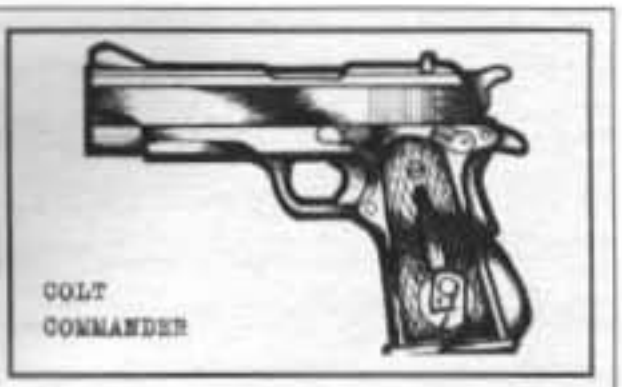
BROWNING HI-POWER

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



COLT M 1911 A7

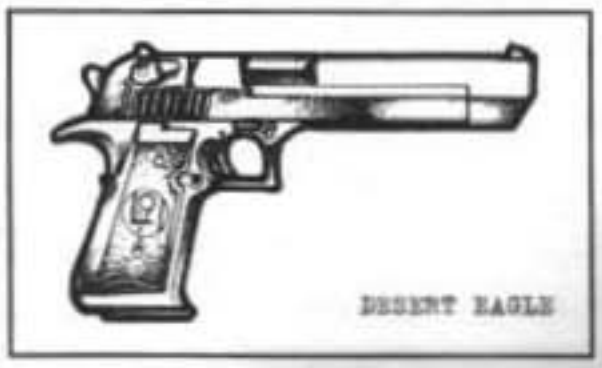
CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
2	1-4	5-9	10-14	15+	15 m	2	10/10



COLT
COMMANDER

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
2	1-4	5-9	10-14	15+	15 m	2	10/10

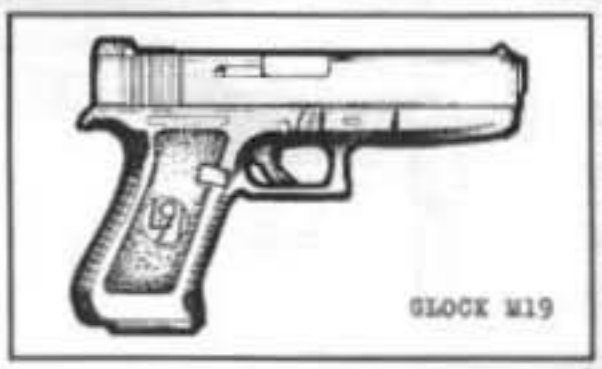
SUBFUSILES
(Habilidad de Pistola/
Armas automáticas)



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-5	6-9	10-14	15+	30 m	2	10/8



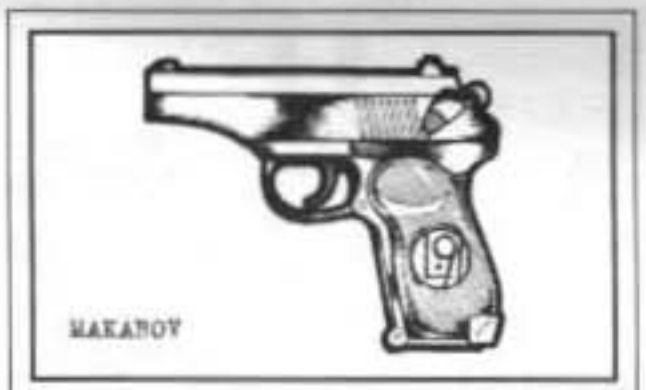
CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
5	1-5	6-9	10-15	16+	35 m	2	10/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
5	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



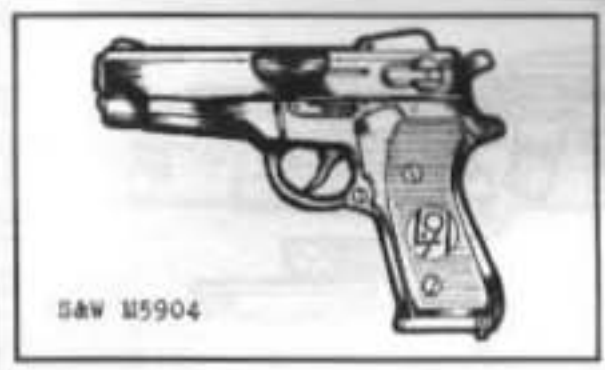
CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-4	5-9	10-14	15+	25 m	2	10/10



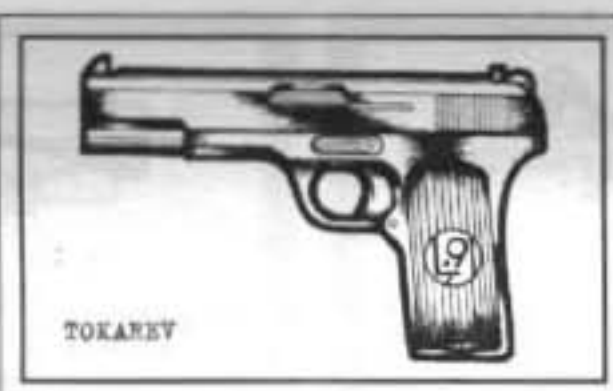
CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-6	7-10	11-15	16+	15 m	2	7/7



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
4	1-6	7-10	11-15	16+	20 m	2	8/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
4	1-5	6-9	10-15	16+	30 m	2	10/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
2	1-7	8-12	13-17	18+	15 m	2	8/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
5	1-7	8-12	13-16	17+	15 m	2	10/12



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-7	8-11	12-16	17+	15 m	2	6/6



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/10



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-5	6-10	11-14	15+	10 m	2	10/10

FUSILES DE ASALTO
(Habilidad de Fusil/Armas automáticas)



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-4	5-9	10-14	15+	5 m	2	12/12



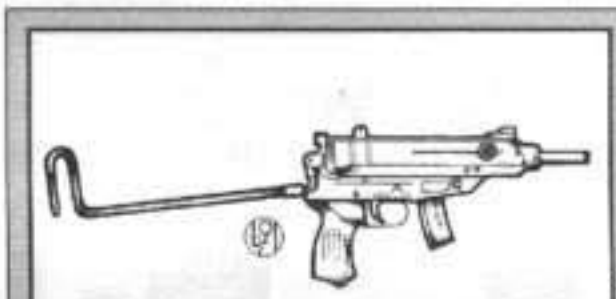
CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-7	8-12	13-16	17+	10 m	2	8/8



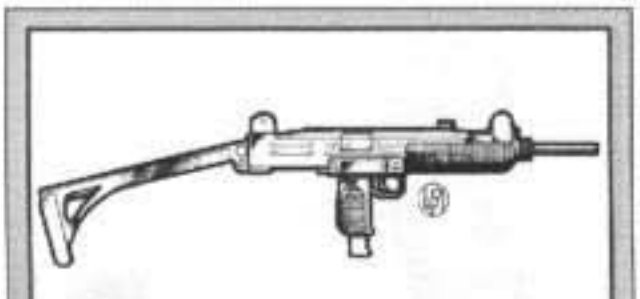
CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/10



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-6	7-11	12-15	16+	5 m	2	10/10



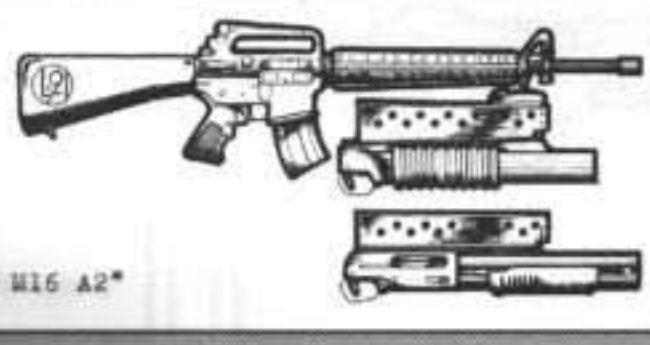
CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-7	8-11	12-16	17+	5 m	2	10/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-6	7-10	11-15	16+	10 m	2	10/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8

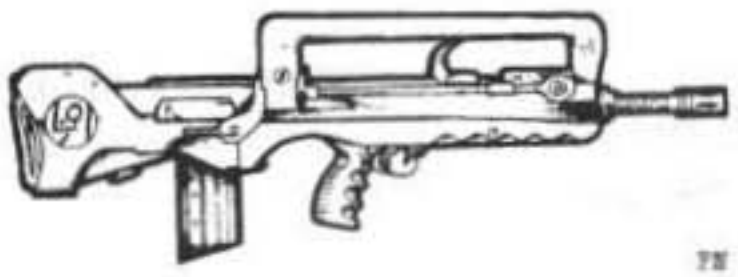
* PUEDE EQUIPARSE PARA LANZAR GRANADAS O COMO UNA ESCOPETA



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-4	5-9	10-14	15+	60 m	2	10/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-4	5-9	10-14	15+	50 m	2	10/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-4	5-8	9-14	15+	60 m	2	10/10



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-5	6-10	11-15	16+	60 m	2	6/6



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-5	6-10	11-14	15+	40 m	2	10/8



CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-5	6-10	11-14	15+	40 m	2	10/10



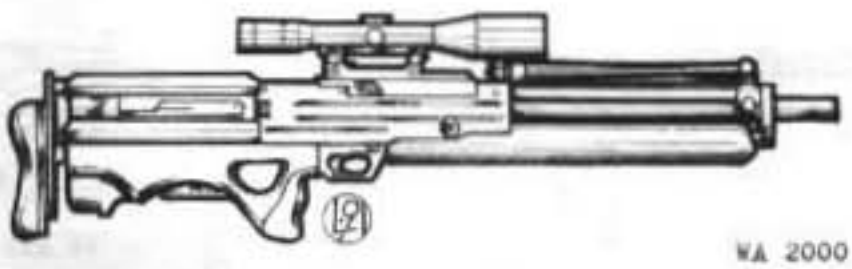
CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A
ESP.	1-5	6-10	11-14	15+	40 m	2	10/8

FUSILES DE PRECISIÓN Y ESCOPETAS
(Habilidad de Fusil)



DRAGUNOV SVD

CF	Rac	HI	Hg	Hm	AL	TC	F/A
2	1-2	4-8	9-12	13+	100 m	3	10/10



WA 2000

CF	Rac	HI	Hg	Hm	AL	TC	F/A
2	1-2	3-6	8-10	11+	100 m	3	11/11



CAÑONES RECORTADOS

CF	Rac	HI	Hg	Hm	AL	TC	F/A
2	1-2	8-11	12-16	17+	5 m	4	10/10



COLT M16 A2*

CF	Rac	HI	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-3	4-9	10-13	14+	20 m	4	10/10

*SI VA EQUIPADO CON ESCOPETA



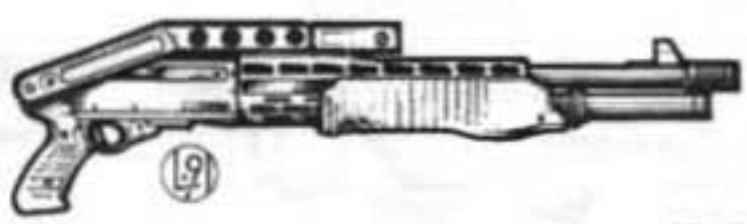
M&K CAW

CF	Rac	HI	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-3	4-8	9-12	13+	20 m	3	10/10



MOSSBERG BULLPUP

CF	Rac	HI	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-3	4-8	9-13	14+	20 m	4	10/10



SPAS M12

CF	Rac	HI	Hg	Hm	AL	TC	F/A
3	1-3	4-8	9-13	14+	20 m	4	10/10



SPAS M15

CF	Rac	HI	Hg	Hm	AL	TC	F/A
4	1-2	4-8	9-13	14+	10 m	4	10/10

FUSILES DE CAZA	CF	Ras	HI	Hg	Hm	AL	TC	F/A
(HABILIDAD DE FUSIL)								
RUGER M77	2	1-6	7-10	11-15	16+	50 M	4	8/6
SAVAGE 99 CD	3	1-5	6-9	10-13	14+	50 M	4	8/8
WEATHERBY MARK VV	2	1-3	4-6	7-10	11+	60 M	4	12/10
WINCHESTER 70 XTR	2	1-4	5-8	9-12	13+	50 M	4	10/10
BALLESTAS	**CF**	**Ras**	**HI**	**Hg**	**Hm**	**AL**	**TC**	**F/A**
(HABILIDAD DE FUSIL)								
BALLESTA	1	1-5	6-8	9-14	15+	30 M	10	10/10
BALLESTA AUTOMÁTICA	3	1-5	6-8	9-14	15+	30 M	3	10/10
ARCOS	**CF**	**Ras**	**HI**	**Hg**	**Hm**	**AL**	**TC**	**F/A**
(HABILIDAD DE ARCO)								
ARCO COMPUESTO	1	1-4	5-9	10-13	14+	50 M	2	13/13
ARCO LARGO	1	1-6	7-11	12-15	16+	30 M	2	12/12
PUÑALES		**Ras**	**HI**	**Hg**	**Hm**	**AL**	**RE**	**F/A**
(HABILIDAD DE PUÑAL)								
BAYONETA		1-8	9-12	13-18	19+			8/8
CUCHILLO CERÁMICO		1-10	11-17	18-19	20+			8/7
NAVAJA AUTOMÁTICA		1-12	13-16	17-19	20+			5/7
PUÑAL		1-10	11-16	17-19	20+			8/8
ESPADAS	**Ras**	**HI**	**Hg**	**Hm**	**AL**	**RE**	**F/A**	
(HABILIDAD DE ESPADA)								
ESPADA LARGA	1-6	7-10	11-16	17+			10/8	
ESTOQUE	1-7	8-14	15-18	19+			8/10	
KATANA	1-4	5-9	10-14	15+			10/10	
SABLE	1-6	7-10	11-16	17+			10/9	
HACHAS	**Ras**	**HI**	**Hg**	**Hm**	**AL**	**RE**	**F/A**	
(HABILIDAD DE HACHA)								
HACHA DE BOMBERO	1-8	9-14	15-18	19+			10/9	
HACHA DE MANO	1-7	8-13	14-17	18+			10/9	
ARMAS CONTUNDENTES	**Ras**	**HI**	**Hg**	**Hm**	**AL**	**RE**	**F/A**	
(HABILIDAD DE ARMAS CONTUNDENTES)								
BATE DE BÉISBOL	1-11	12-15	16-19	20+			8/8	
MARTILLO	1-7	8-10	11-16	17+			10/8	
NUNCHAKU	1-7	8-14	15-17	18+			10/12	
PORRA FLEXIBLE	1-12	13-17	18-22	23+			7/5	
TUBO DE ACERO	1-8	9-14	15-18	19+			10/8	
LÁTIGOS Y CADENAS	**Ras**	**HI**	**Hg**	**Hm**	**AL**	**RE**	**F/A**	
(HABILIDAD DE LÁTIGOS Y CADENAS)								
BOLEADORAS	1-10	11-15	16-19	20+			8/12	
CADENA	1-8	9-12	13-16	17+			10/10	





LÁTIGO	1-9	10-15	16-18	19+	3 M		10/12
LAZO	1-5	6-10	11-15	16+	10 M		8/8
ARMAS DE ASTA	**Ras**	**HI**	**Hg**	**Hm**	**AL**	**RE**	**F/A**
(HABILIDAD DE ARMAS DE ASTA)							
BASTÓN	1-8	9-12	13-15	16+			10/10
LANZA	1-5	6-11	12-14	15+			10/10
ARMAS ARROJADIZAS	**Ras**	**HI**	**Hg**	**Hm**	**AL**	**RE**	**F/A**
(HABILIDAD DE ARMAS ARROJADIZAS)							
CÓCTEL MOLOTOV	1-6	7-10	11-19	20+	5 M	3 M	10/12
CUCHILLO ARROJADIZO	1-13	14-17	18-19	20+	5 M		6/12
GRANADA ANTIPERSONAL	1-3	4-8	9-12	13+	10 M	3 M	10/8
GRANADA ATURDIDORA	ESP.				10 M	3 M	10/8
GRANADA DE DEMOLICIÓN	1-4	5-10	11-14	15+	10 M	3 M	10/8
GRANADA DE GASES LACRIMÓGENOS	ESP.				10 M	10 M	10/8
GRANADA DE HUMO	ESP.				10 M	3 M	10/12
JABALINA	1-8	9-12	13-17	18+	20 M	2	10/12
SURIKEN	1-14	15-18	19	20+	5 M		5/12
ARMAS NATURALES	**Ras**	**HI**	**Hg**	**Hm**	**AL**	**TC**	**F/A**
(HAB. DE COMBATE SIN ARMAS/ARTES MARCIALES)							
CABEZAZO	1-10	11-21	22-26	27+			
LANZAMIENTO	1-10	11-19	20-22	23+			
PATADA	1-8	9-15	16-19	20+			
PRESA (TIRADA DE FUE PARA ZAFARSE)	1-8	9-13	14-18	19+			
PUÑETAZO	1-10	11-20	21-24	25+			
AMETRALLADORA	**Calibre**	**DI**	**Dm**	**Gd**	**De**	**AL**	**RE**	**F/A**
(HABILIDAD DE ARMAS PESADAS)		1-6	7-10	11-16	17+			10/8
AMETRALLADORA GATLING		1-5	6-9	10-18	19+	100 M		2/12
LANZALLAMAS	**Calibre**	**DI**	**Dm**	**Gd**	**De**	**AL**	**RE**	**F/A**
(HABILIDAD DE ARMAS PESADAS)								
LANZALLAMAS M10		1-5	6-9	10-18	19+	10 M		10/15
GRANADAS/MINAS	**Calibre**	**Ras**	**Dm**	**Gd**	**De**	**AL**	**RE**	**F/A**
(HABILIDAD DE ARMAS PESADAS)								
LANZAGRANADAS	60 MM	1-12	13-15	16-18	19+	600 M	10 M	8/8
LANZAGRANADAS	120 MM	1-8	9-12	13-15	16+	800 M	20 M	12/10
MINA ANTIPERSONAL		1-8	9-14	15-17	18+		10 M	
MINA ANTITANQUE		1-6	7-12	13-16	17+		10 M	
MINA SUBMARINA		1-4	5-8	9-14	15+		10 M	



TABLA DE ALCANCES

BÁSICO	X2	X3	X4	X5	X6	MÁXIMO
5 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	30 M
10 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	60 M
15 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	90 M
20 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	120 M
25 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	150 M
30 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	180 M
40 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	240 M
50 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	300 M
60 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	360 M
70 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	420 M
100 M	-4/-1	-6/-3	-10/-5	-15/-7	-18/-9	600 M

gido, tu puntuación de habilidad bajará en uno por cada punto que les falte a la FUE y a la AGI para llegar a la puntuación exigida. Esto es acumulable: si tanto tu FUE como tu AGI son demasiado bajas, se reduce la puntuación de la habilidad por ambas.

Alcance

Todas las armas de proyectil tienen un alcance básico (AL). Cuando se dispara a una distancia superior al mismo, la probabilidad de dar y el efecto del arma disminuirán. Cuanto más lejos esté el blanco, más difícil es dar y menos daño infligirá el proyectil.

Las pistolas, escopetas, subfusiles, lanzallamas y armas arrojadizas utilizan la tabla de alcances para determinar en cuánto disminuyen la probabilidad de dar y el efecto. Atacar a un objetivo que esté dentro del alcance básico, no proporciona ningún modificador negativo. Cuando la distancia es hasta el doble del rango básico, la probabilidad de dar desciende en un 20% y el efecto disminuye en uno. A mayor distancia, las probabilidades y el efecto disminuyen cada vez que la misma se incrementa en el alcance básico.

La siguiente tabla muestra la relación entre el alcance básico y la disminución de las probabilidades de dar y del efecto para varias distancias. Todas las armas tienen un alcance máximo por encima del cual no pueden hacer ningún daño.

En los fusiles, armas automáticas y armas pesadas, el efecto disminuye en uno por cada 100 metros por encima del alcance básico. La probabilidad de dar disminuye lo indicado en la tabla de alcances.

Miras telescópicas

Una mira telescópica triplica el alcance básico de todos los fusiles y pistolas. Sin embargo, el efecto aún disminuirá en –1 por cada 100 metros. Una mira láser, que combina una mira telescópica con un haz de láser, multiplica por cinco el alcance básico sin que se reduzca la probabilidad de dar. Un fusil con un rango básico de 50 metros, con mira telescópica podrá disparar a 150 metros sin ver reducida su probabilidad de dar. A esa distancia el efecto bajará en –1. Sólo a 300 metros disminuirá en un 20 % la probabilidad de dar (y el efecto ya estará entonces a –3).

Ejemplo:

La puntuación de habilidad de Harry con su Desert Eagle es de 18. El alcance básico de este arma es de 30 metros. Si Harry dispara a algo que esté a 60 metros, sus probabilidades de dar se reducirán a 14, y el efecto disminuirá en –1. Si el blanco está a 90 metros, su probabilidad de dar será de 12 y el efecto bajará en –3. A 120 metros, la probabilidad de dar es 8 y el efecto baja en –5. A 150 metros, solo dará con tiradas de 3 o menos, y el efecto disminuirá en –7. El alcance máximo del arma es de 180 metros, pero a esa distancia la probabilidad de dar de Harry, en circunstancias normales, es igual a cero y el efecto se reduciría en –9.



Con una mira láser, la misma arma puede ser utilizada hasta 250 metros sin reducción a la probabilidad de dar, pero con –2 al efecto. Una mira láser aumenta el alcance máximo de este arma hasta los 800 metros. Un fusil con un alcance básico de 100 metros, con mira láser tendrá un alcance máximo de 3000 metros.

Protección personal

Una protección personal defiende a su portador de ser herido. En el juego, todas las clases de armadura absorben parte del efecto de un arma que dé al portador. La eficacia de las diversas clases de protección varía según el arma. Algunas protecciones son buenas parando balas, pero no lo son tanto defendiendo contra armas contundentes o filos cortantes.

Un chaleco de kevlar absorberá 10 puntos de efecto de un arma de proyectil, pero sólo 5 ante un arma de cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, un tiro de fusil con un efecto de 17 quedaría reducido a 7 por dicho chaleco, pero un ataque con puñal y el mismo efecto, sólo se reduciría a 12.



Todo efecto que no sea absorbido por la protección, la atravesará y herirá al portador según las reglas habituales de heridas.

En este libro se detallan doce tipos de protección personal. Los Directores de Juego imaginativos pueden inventar muchos más, si lo desean. Los precios y pesos de las protecciones se encuentran en las listas de equipo.

CASCO DE ACERO: Es el tradicional modelo de casco de acero endurecido usado en la mayoría de los ejércitos.

CASCO DE KEVLAR: Variante moderna del casco militar. Está compuesto de numerosas capas de tejido balístico, y es mucho más ligero que el casco de acero.

CHALECO Y MONO DE KEVLAR: Prendas ligeramente acolchadas hechas de tejido balístico.

TRAJE DE COMBATE: Un uniforme normal, reforzado para proporcionar cierta protección contra armas y fuego.

TRAJES DE PROTECCIÓN: Son de varios tipos; cada uno protege al portador contra una sola clase de arma. Una excepción es el traje de protección NBQ (Nuclear-Biológica-Química), que protege al portador ante todos esos peligros.

TELA: Se refiere a un tejido fuerte normal, como la pana, etc.

CUERO: Se refiere a una chaqueta normal de cuero.

Sobre la tabla de protecciones personales

ABSORCIÓN DE DAÑO DE ARMAS DE FUEGO (AF): Cantidad de efecto absorbido por la protección cuando es impactada por un arma de fuego.

ABSORCIÓN DE DAÑO DE ARMAS DE CUERPO A CUERPO (CaC): Cantidad de efecto absorbido por la protección cuando es golpeada por un arma de cuerpo a cuerpo.

ABSORCIÓN DE DAÑO DE FUEGO (FGO): Cantidad de efecto absorbido por la protección cuando es expuesta al calor y a las llamas.

ABSORCIÓN DE DAÑO DE RADIACTIVIDAD (NBQ): Cantidad de efecto absorbido por la protección cuando es expuesta a una fuerte radiación.

CUBRE: Partes del cuerpo cubiertas por la protección.

TABLA DE PROTECCIONES PERSONALES

PROTECCIÓN	AF	CaC	FGO	NBQ	CUBRE
CASCO DE ACERO	10	10	5	——	CABEZA
CASCO DE KEVLAR	10	5	5	——	CABEZA
CHALECO DE KEVLAR	10	5	5	——	CABEZA, ABDOMEN
MONO DE KEVLAR	10	5	5	——	TODO MENOS CABEZA
TRAJE ANTIDISTURBIOS	8	8	8	——	TODO EL CUERPO
CHALECO ANTIBALAS	8	8	8	——	PECHO, ABDOMEN
TRAJE DE COMBATE	2	2	5	——	TODO MENOS CABEZA
TRAJES DE PROTECCIÓN	——	——	15	15	TODO EL CUERPO
TELA	2	1	2	——	VARIABLE
CUERO	3	5	5	——	VARIABLE

Ejemplo:

Harry lleva un chaleco de kevlar debajo de la ropa. Recibe una puñalada cuando los locos le atacan en las alcantarillas. La puñalada le da en el pecho, y su efecto es 14. El chaleco absorbe 5 puntos, de modo que Harry sólo es herido con 9 puntos de efecto. Recibe un disparo.



La primera patada dio en la gruesa chapa de hierro y la empujó unos milímetros hacia el cuerpo de la criatura. El azgul trastabilló algunos pasos hacia atrás. Un dolor helado atravesó el pie de Heatseeker. Las lámparas se balanceaban adelante y atrás encima suyo. El roce de acero contra cemento les indicó a él y a Rebecca que se acercaban más de aquellas criaturas. No quedaba mucho tiempo.Un brazo engarfiado se dirigió hacia su cabeza. Lo esquivó instintivamente y se lanzó contra la cabeza del monstruo. Oscuros ojos llameantes brillaron en las tinieblas. El pie de Heatseeker machacó la carne y el hueso, y pudo notar debajo de su suela el ojo aplastado contra el cráneo. El otro mosquetón se dirigía hacia él, demasiado rápido para evitarlo. Se estrelló contra su espalda y lo paralizó por un instante. Un enorme pie de acero se alzó dispuesto a aplastarlo contra el suelo.



LAS ARTES MARCIALES

Usando sus últimas fuerzas, Heatseeker ignoró el dolor y se apartó rodando. Rápidamente se puso en pie. El roce de pies de acero contra el asfalto se hacía más fuerte. Ya casi habían llegado. Se arriesgó a un golpe definitivo al vientre, en donde la electrónica estaba más expuesta cuando se inclinaba la criatura. Un potente salto desde el suelo hacia el enorme cuerpo de acero. El pie se abrió camino hacia la carne viva entre cables y tendones. El Azgul rugió de dolor y se dejó tirar contra la pared de cemento. El cuerpo de acero quedó oculto por las flameantes descargas. Se retorció espasmódicamente y quedó luego inmóvil.

En Kult hay cuatro artes marciales diferentes. En realidad hay muchas más, pero varias de ellas son tan parecidas entre sí que no resulta útil describirlas por separado. Por ejemplo, el taekwondo es tan parecido al kárate que puede representarse sólo con el kárate. El aikido y el judo están relacionados con el jiu-jitsu. Empieza decidiendo qué arte marcial ha practicado tu personaje. Luego elige lo hábil que es en ella y cuántos puntos de habilidad quieres gastar en el arte marcial.

Hay cuatro niveles de instracción en cada arte marcial. Describen lo lejos que has llegado en tu entrenamiento. Los niveles son: estudiante, instructor, maestro y gran maestro.

Las artes marciales se compran con puntos de habilidad. Un mayor nivel de experiencia cuesta más puntos. Ser estudiante cuesta 20 puntos, instructor 30, maestro 50 y gran maestro 75. Los puntos invertidos te dan habilidades adicionales dentro del arte marcial.

En cada arte marcial, encontrarás una lista de habilidades que forman parte del arte. Cada habilidad tiene una puntuación básica que depende de tu nivel de instrucción. por ejemplo, la presa de jiu-jitsu tiene una puntuación básica de 9, que obtienes automáticamente cuando «compras» este arte marcial en el nivel de estudiante.

Aparte de las puntuaciones básicas de habilidad, recibes 10 puntos extra que puedes distribuir libremente entre las habilidades. Esto te da la oportunidad de elegir tu especialidad dentro del arte marcial. Cada punto aumenta en uno la puntuación de la habilidad. Sin embargo, no puedes tomar puntos de una habilidad para subir otra.

Quítate tantos puntos de habilidad como el coste del nivel de arte marcial que hayas elegido, apunta las habi-

lidades que forman parte del arte en el apartado de habilidades de tu hoja de personaje, distribuye los 10 puntos extra y anota tu puntuación en cada habilidad. También eres libre de gastar puntos de habilidad normales en las habilidades de un arte marcial.

Personajes simplificados

Los personajes simplificados emplean algunas de sus habilidades para adquirir artes marciales. El nivel de estudiante les cuesta una habilidad de 18 puntos, el de instructor una de 18 y otra de 15, y el de maestro una de 18 y dos de 15. Como es normal, obtienes las puntuaciones que se dan en las tablas y 10 puntos extra. No puedes subir tus habilidades de artes marciales por encima de esto. Una habilidad de 10 puntos se puede cambiar por una maniobra dado a tu elección. Los personajes simplificados no pueden adquirir fuerzas ki; éstas han de ser aprendidas mediante los puntos de experiencia ganados en el juego.

Límites a las puntuaciones de habilidad

Existe un límite a lo altas que pueden ser las puntuaciones en las artes marciales. Tu puntuación en cualquier arte marcial nunca podrá exceder de tu puntuación en la aptitud que controle dicha habilidad. Golpe y patada están controladas por la Fuerza; todas las demás habilidades de artes marciales están controladas por la Agilidad. Para ser un maestro, has de tener 20 puntos de aptitud tanto en Fuerza como en Agilidad. Para ser un gran maestro, debes tener puntuaciones aún mayores. Esto significa que normalmente los personajes no serán capaces de empezar el juego como maestros o grandes maestros.

Hay dos maneras de incrementar lo bastante tus puntuaciones de aptitud como para alcanzar los niveles más altos de un arte marcial: o bien pagar 3 puntos de aptitud por cada punto por encima de 18 durante la creación del personaje, o bien subir las aptitudes durante el juego.

Instrucción y experiencia

Las habilidades de artes marciales pueden mejorarse, al igual que las demás habilidades, mediante instrucción o experiencia. Cada habilidad de arte marcial va por separado y hay que gastar puntos en cada una de ellas. El arte marcial no se cuenta como una sola habilidad.

Es posible que un personaje avance hasta el siguiente nivel de instrucción. Cuando obtengas las puntuaciones mínimas de habilidad del nivel siguiente, y hayas pagado la diferencia en puntos de habilidad entre tu actual nivel y el siguiente, avanzarás un nivel.

Para subir de instructor a maestro, primero debes alcanzar las puntuaciones básicas de habilidad en todas las habilidades dentro de tu arte marcial; luego pagas al menos 20 puntos de experiencia para mejorarte a ti mismo. Para conservarse en forma, el personaje debe seguir entrenándose durante la campaña. Un estudiante necesita entrenarse al menos 5 horas a la semana, un instructor 10 horas, un maestro 20 horas y un gran maestro 30 horas a la semana. Si no se cumple esto, perderás tu capacidad y en un mes bajarás al nivel inmediatamente anterior. Hace falta un mes de intenso entrenamiento para recuperar el nivel de instrucción previo.

Maniobras y fuerzas ki

Además de las habilidades normales, hay una serie de maniobras especiales que puedes aprender usando puntos de experiencia si estás instruido en las artes marciales. Los maestros y grandes maestros también pueden aprender fuerzas ki, maniobras inusuales que exigen una profunda intuición del arte marcial. Todas ellas se describen más adelante. La tabla también indica cuantos puntos de experiencia hacen falta para obtener la maniobra especial o la fuerza ki. Las maniobras y las fuerzas ki sólo están disponibles para quienes conozcan un arte marcial. Los demás no pueden aprenderlas.

Bono al daño

Todos los personajes instruidos en algún arte marcial saben cómo y cuándo golpear. Un gran maestro hace mucho más daño al golpear que una persona corriente. Los artistas marciales reciben un bono a la tirada de efecto cuando golpean. El bono aumenta con cada nivel de instrucción.

Un estudiante tiene un bono de +1, un instructor +3, un maestro +5, y un gran maestro +10 que se suman a la tirada de efecto.

Efecto contenido

Cuando utilizas un arte marcial, sabes cómo controlar tus golpes. No tienes por qué usar todo el efecto para dañar a tu adversario. Puedes elegir qué haces cuando golpeas. Antes de la tirada de dar, puedes decidir hacerle sólo un poco de daño al objetivo usando la mitad del efecto, no hacerle nada de daño dejando de usar todo el efecto, o permitir que entre todo el efecto, si lo deseas. Sólo los grandes maestros poseen un control mejor que éste. Un gran maestro puede controlar sus golpes con total precisión, incluso después de que el jugador sepa dónde ha dado el golpe.

Sentido del cuerpo

La ventaja Sentido del cuerpo hace que sea más fácil aprender un arte marcial. Si la tienes, sólo pagas la mitad del coste básico del arte marcial. Un estudiante con Sentido del cuerpo paga 10 puntos, un instructor 15, un maestro 25 y un gran maestro 38 puntos. El coste de las maniobras y las fuerzas ki no se ve afectado por el sentido del cuerpo; cuestan lo mismo para todo el mundo.

Ejemplo:

Harry ha practicado el karate y es un instructor. Esto sólo le cuesta 15 puntos de habilidad, ya que posee la ventaja Sentido del cuerpo. Apunta los valores básicos de las distintas habilidades y distribuye 10 puntos extra. Como su fuerza es sólo de 15, no puede tener más de 15 en golpe. En vez de eso, decide subir su puntuación de patada de 12 a 15. De nuevo éste es el máximo, ya que la patada está controlada por la Fuerza. Eso son tres puntos. Usa los 7 puntos restantes para subir el bloqueo de 15 a 18 y esquivar de 12 a 16. Elige bastón como su habilidad de arma.

GOLPE	15
PATADA	15
BLOQUEO	18
ESQUIVAR	16
BASTÓN	8

Ejemplo:

Para mantenerse en forma, Harry debe entrenarse 10 horas a la semana. Hace una hora y media cada mañana. Para convertirse en un maestro, debe subir a 20 tanto su Fuerza como su Agilidad. También debe pagar 20 puntos de experiencia para mejorar sus habilidades de karate.

Las habilidades de artes marciales

Ejemplo:

Harry se está defendiendo de su amigo Andrews, que ha enloquecido y está pegando a todos los que se le acercan. Harry no quiere hacerle daño a Andrews, sino sólo dejarle fuera de combate. Decide usar la mitad del efecto. Al golpear a su amigo en la cabeza y sacar un efecto de 12, recibe un bonio de +3 por ser instructor de arte marcial. El total es 15, suficiente para causar una herida grave. Pero como sólo usa la mitad del efecto, el total es 7, que no es más que un rasguño.



GOLPE

Golpear a tu adversario con el puño o con el canto de la mano (también puede incluir la palma o la punta de la mano).

PATADA

Alguna clase de patada. Las patadas voladoras son una maniobra especial.

LANZAMIENTO

Si se hace con éxito, tiras al suelo a tu oponente. Si él no sabe cómo caer, le costará toda una ronda de combate volverse a poner en pie.

PRESA

La presa no hace ningún daño. En su lugar, las tablas muestran lo bien que habrás inmovilizado a tu adversario.

Un rasguño significa que la presa es débil; la víctima se zafa si tira por debajo del doble de su Fuerza en 1d20.

Una herida leve significa una presa medio buena. La víctima puede zafarse sacando por debajo de su Fuerza en 1d20.

Una herida grave significa una buena presa; la víctima debe sacar menos de la mitad de su Fuerza en 1d20 para poder zafarse.

Una herida mortal significa una presa perfecta; la víctima no tiene posibilidad de zafarse.

BLOQUEO

Paras un ataque con tus brazos o piernas (no con armas), de modo que puedas desviar la fuerza del ataque que fuera de ti. Esta habilidad puede usarse contra los ataque con armas de cuerpo a cuerpo.

Si el bloqueo tiene éxito, calculas el efecto como si fuera una habilidad normal. El bloqueo no es una habilidad de arma, así que no tiene una tirada de efecto por separado. El efecto indica cuánto del efecto del ataque fue absorbido. El resto va a parar al brazo o a la pierna.

CAER

El arte de caer sin hacerse daño y sin perder el control. Si se emplea con éxito, reduce el efecto de la caída. Un estudiante lo reduce en –5, un instructor en –7, un maestro en –12 y un gran maestro en –20. Vuelves a estar de pie en una acción, en vez de en una ronda de combate entera, que es lo que suele tardarse.

HABILIDADES DE ARMAS

En las artes marciales, aunque son básicamente sin armas, también se emplean varias de éstas. En jiu-jitsu se practica con bastones jo, espadas y puñales. El kárate emplea bastones y nunchaku. La instrucción de comandos incluye un montón de entrenamiento con el cuchillo.

El jugador elige una habilidad de arma que pertenezca a su arte marcial. Es posible adquirir más habilidades de armas, pero tu Bono especial de daño no se aplica más que a una.

TAJO

El tajo sólo pertenece al kendo. Es un corte tajante recto, bien vertical o bien oblicuo.

ESTOCADA

Una estocada hacia delante con la punta de un arma. Se trata de un poderoso ataque diseñado especialmente para atravesar las protecciones. Es relativamente fácil de esquivar, así que tienes –5 a la probabilidad de dar. Pero, por otra parte, la protección del adversario absorbe 5 puntos menos de efecto que lo normal. Si no lleva protección, no hay cambio.

Las artes marciales

Jiu-jitsu: el camino suave

El jiu-jitsu, al igual que el aikido, consiste en técnicas defensivas, pero el jiu-jitsu se concentra más en la defensa práctica ante ataques con o sin armas. Esto no significa que seas incapaz de herir a tus atacantes. «Defensa» significa que te entrenas no para atacar, sino para volver la fuerza de tu adversario en contra suyo.

HABILIDAD	20	30	50	75
LANZAMIENTO	9	15	20	30
PRESA	9	12	15	24
BLOQUEO	9	15	18	24
ESQUIVAR	—	6	12	21
CAER	9	12	20	24

Kárate: la mano vacía

El kárate es un deporte ofensivo que pone el énfasis en atacar con golpes y patadas. Se emplean bastones y nunchaku.

HABILIDAD	20	30	50	75
GOLPE	9	15	20	30
PATADA	9	12	18	24
BLOQUEO	9	15	20	27
ESQUIVAR	9	12	15	21
ARMA	—	6	15	18

Kendo: el camino de la espada

El kendo es la esgrima japonesa. Se trata de un entrenamiento comprehensivo del manejo de la espada, tanto con una como con ambas manos.

HABILIDAD	20	30	50	75
TAJO	12	15	20	30
ESTOCADA	9	15	20	30
BLOQUEO	9	15	20	30
ESQUIVAR	6	12	18	21

Instrucción de comandos

La instrucción de comandos es un entrenamiento versátil en el combate cuerpo a cuerpo. Se enseñan patadas, golpes, lanzamientos y presas. También se usan puñales y cuchillos.

HABILIDAD	20	30	50	75
GOLPE	6	9	15	21
PATADA	6	9	15	18
LANZAMIENTO	6	9	9	12
PRESA	6	9	9	12
BLOQUEO	6	9	15	21
CAER	6	9	12	15
ARMA	—	6	15	21

Maniobras especiales budo

MANIOBRA	APTI.	A. MARCIAL
AMORTIGUAR EL GOLPE	AGI	JIU-JITSU, COMANDO
ATAQUE RELÁMPAGO	AGI	KÁRATE, COMANDO
ATAQUE TORBELLINO	AGI	KENDO
COMBINAR	AGI	TODAS
DESARMAR	AGI	TODAS
ESTRANGULAMIENTO	AGI	JIU-JITSU, COMANDO
EVASIÓN	AGI	TODAS
GANCHO	FUE	COMANDO
IAIDO	AGI	KENDO
KIAI	EGO	TODAS
NOQUEAR	FUE	KÁRATE, COMANDO
PATADA GIRATORIA	FUE	KÁRATE, COMANDO
PATADA VOLADORA	FUE	KÁRATE, COMANDO
ROMPER EL ARMA	AGI	KENDO
TAJO GIRATORIO	AGI	KENDO
SALTO DEL TIGRE	AGI	KÁRATE, KENDO, COMANDO
ZAFARSE	AGI	TODAS
ZARPA DE TIGRE	AGI	KÁRATE, COMANDO





No hay dos instructores que practiquen su arte marcial de un modo idéntico. Siempre hay diferencias individuales entre los maestros. En un dojo se enseñarán multitud de patadas voladoras, mientras que el sensei del dojo de al lado considerará que éstas son ineficaces o que se desvían del Verdadero Camino, y en su lugar se centrará en las patadas giratorias.

Para cubrir estas variaciones, proporcionamos una serie de maniobras especiales. Se adquieren con puntos de habilidad, como las habilidades normales. El coste de las maniobras no va incluido en los puntos que pagas por un nivel de instrucción en el arte marcial. Han de comprarse por separado.

No todas las artes marciales enseñan las mismas maniobras. Sólo puedes elegir las maniobras que pertenezcan a tu arte marcial. A menos que poseas las maniobra especial Combinar, no puedes usar más de una maniobra a la vez.

Puedes usar puntos de habilidad para mejorar tu puntuación de habilidad en la maniobra.

AMORTIGUAR EL GOLPE Te mueves siguiendo el golpe de tu oponente y reduces su efecto en –5. No se cuenta como una acción.

ATAQUE RELÁMPAGO Puedes llevar a cabo dos o más ataques en una misma acción, aunque sólo tengas tres acciones o menos por ronda de combate, y a pesar de que normalmente es imposible que un humano lleve a cabo más de dos acciones por fase de acción. Con esta habilidad, puedes llevar a cabo dos o más acciones consecutivas, y tu adversario no podrá hacer nada entremedias. Los estudiantes pueden llevar a cabo 2 acciones, los instructores 3, y los maestros y grandes maestros 4.

ATAQUE TORBELLINO Eres capaz de atacar a todos los adversarios que estén cierta distancia de ti, en una sola ronda de combate. Dentro de esa distancia, puedes hacer un ataque contra cada adversario usando una sola acción por oponente. Tu número de acciones sigue limitando el número de ataques que puedes hacer; pero en un ataque torbellino te mueves tan rápido que no necesitas usar ninguna acción para moverte entre blancos que están separados. Un estudiante puede atacar a todos a una distancia de 3 metros, un instructor a 5, un maestro a 7, y un gran maestro puede atacar a todos a una distancia de 10 metros.

COMBINAR Puedes usar dos habilidades de artes marciales simultáneamente, p. ej., Lanzamiento y Golpe en una misma acción.

DESARMAR Puedes desarmar a un adversario y tomar su arma. Si tienes éxito, tu adversario está desarmado. Elige si le tomas el arma o si tan sólo se la quitas de las manos de un golpe o se la rompes.

ESTRANGULAMIENTO Usa las reglas de asfixia del capítulo de Accidentes para ver cuando cae inconsciente el adversario. El adversario puede intentar zafarse del estrangulamiento igual que de cualquier otra presa (ver Presa en la sección de habilidades de artes marciales).

EVASIÓN Eres capaz de moverte de tal manera que esquivas a varios oponentes que te ataquen simultáneamente con armas de cuerpo a cuerpo. Un estudiante puede evadirse de 2 adversarios, un instructor de 3, un maestro de 5, y un gran maestro puede evadirse de 10 oponentes. Esto sólo se aplica a contrincantes que te ataquen con armas de cuerpo a cuerpo.

GANCHO Un golpe especialmente efectivo que te da un bono de +5 al efecto. Este bono se añade al Bono al daño normal y al Bono al daño por artes marciales.

IAIDO Puedes desenvainar la espada y dar un tajo en la misma acción. Ello te da +5 a la tirada de iniciativa.

KIAI Se trata de un breve grito que concentra tu fuerza cuando usas una habilidad de arte marcial. Retúnes toda en esa acción, y el grito desconcierta a tu adversario. Si el efecto de tu kiai es mayor que el Ego de tu oponente, éste pierde su próxima acción. No puedes atacar con kiai más de una vez por cada ronda de combate. Es preferible utilizarlo con Combinar o alguna otra maniobra.

NOQUEAR Eres capaz de dar un golpe o patada con tal precisión que dejas inconsciente a tu adversario. Si golpeas y tienes éxito con esta maniobra, tu oponente se queda frito. Despertará después de 1d20 minutos.

PATADA GIRATORIA Dando una larga patada alrededor tuyo puedes golpear a varios oponentes en el mismo ataque. La probabilidad de dar se reduce por cada persona de más a la que intentes golpear. Los estudiantes tienen –6 por cada adversario de más, los instructores –4, los maestros –2, y los grandes maestros son capaces de atacar hasta a seis adversarios sin modificadores negativos. Haces tiradas de efecto por cada oponente al que des.

PATADA VOLADORA Una patada voladora tiene más fuerza que una patada normal. Suma +5 a la tirada de efecto. Esto se añade al Bono al daño normal y al Bono al daño por artes marciales.

ROMPER EL ARMA Puedes destruir un arma con tu espada. Para tener éxito, debes obtener una tirada más alta que la del ataque de tu adversario.

TAJO GIRATORIO Dando un largo tajo alrededor tuyo con la espada puedes golpear a varios oponentes en el mismo ataque. La probabilidad de dar se reduce por cada persona de más a la que intentes golpear. Los estudiantes tienen –6, los instructores –4, los maestros –2, y los grandes maestros son capaces de atacar hasta a seis adversarios sin modificadores negativos. Haces tiradas de efecto por cada oponente al que des.

SALTO DEL TIGRE Puedes dar un enorme salto desde una posición inmóvil y atacar al mismo tiempo. Un estudiante puede saltar 2 mts., un instructor 5, un maestro 7 y un gran maestro 10.

ZAFARSE Eres capaz de zafarte de la presa de un adversario sin importar lo buena que ésta sea. Puedes zafarte incluso si tu adversario obtuvo un impacto de lleno con su habilidad de presa.

ZARPA DE TIGRE Un golpe especialmente efectivo que te da un bono de +5 al efecto. Este bono se añade al Bono al daño normal y al Bono al daño por artes marciales.

Fuerzas ki

Ciertos maestros de las artes marciales poseen poderes que superan lo humanamente posible. Los poderes que llamamos Fuerzas ki, representan la cara interior oculta de las artes marciales. Sólo los más hábiles grandes maestros pueden enseñar estos poderes secretos. Cuesta mucho tiempo encontrar a semejante maestro y persuadirle de que mereces convertirte en su alumno. Sólo los maestros y los grandes maestros pueden tener fuerzas ki al comienzo del juego. Los estudiantes e instructores deben encontrar a un gran maestro que se las pueda enseñar en el transcurso del mismo.

Las fuerzas ki se adquieren con puntos de habilidad (al comienzo del juego) o con puntos de experiencia. «Cuestan» una suma fija. No se tiene puntuación de habilidad en las fuerzas ki, y no están controladas por aptitud alguna. No se pueden mejorar con puntos de experiencia.

ATAQUE DE AIRE Coste: 15 puntos
Puedes dar un golpe o una patada de tal manera que envías una onda de aire contra un adversario hasta a 10 metros de distancia, haciendo el daño habitual. Tu Bono de daño normal y el de artes marciales se aplican como siempre.

COMA Coste: 10 puntos
Puedes introducirte en un profundo trance. En este estado, tu corazón sólo late un par de veces por minuto y apenas respiras. Tu metabolismo reduce al mínimo su velocidad. Estando en coma puedes sobrevivir sin comida ni agua durante un mes. Sólo necesitas una décima parte del oxígeno que consumirías normalmente. Haría falta un detenido examen médico para advertir que estás en coma; si no parecerá que estás muerto. Se necesita un minuto para entrar en coma. Decides por adelantado qué es lo que va a despertarte. Puedes elegir despertarte después de un cierto tiempo, o, p. ej., cuando te toquen, te muevan o baje la temperatura.

DOMINAR CON LA VOZ Coste: 20 puntos
Puedes darle un timbre especial a tu voz que hace que todos quienes la oigan, la escuchen y obedezcan. Esto sólo funciona si entienden tu idioma; si no, sólo sentirán el deseo de obedecer, pero estarán confusos por no saber qué hacer. Para resistirse al poder de tu voz, deben tirar por debajo de la mitad de su Ego. Si reciben una orden que nunca querrían cumplir (p. ej., "¡Mata a tu hermano!" o "¡Tómate este veneno!"), tendrán que tirar sólo por debajo de su Ego. Esto se aplica a cada orden particular. Si no consigues que alguien te obedezca, no podrás volver a intentarlo hasta que estés en otra situación y con otras personas.

LEVITACIÓN Coste: 15 puntos
Puedes elevarte sobre el suelo y permanecer en el aire. Sólo los maestros y grandes maestros pueden aprender a levitar, y sólo lo logran mediante una profunda meditación. Para lograrlo, debes tener al menos 20 en la habilidad de Meditación. Mientras levitas, puedes moverte hasta 2 metros por ronda de combate. Cuando levitas no puedes atacar a nadie; ello rompería tu concentración y caerías.

REFLEJOS RÁPIDOS Coste: 20 puntos
Eres tan rápido que normalmente actúas antes que nadie. Tienes una acción extra en cada ronda de combate y ganas +5 a la tirada de iniciativa.

REGENERACIÓN Coste: 20 puntos
Te curas anormalmente rápido. Tu cuerpo sana a triple velocidad que lo normal. Usa las reglas de curación, pero divide el tiempo entre tres. Nunca sufres infecciones.

RESISTENCIA Coste: 15 puntos
Nunca pierdes Resistencia. Puedes correr eternamente, nadar cualquier distancia o pelear durante doce días sin parar. Sólo necesitas dormir 4 horas por noche.

RESISTIR EL DOLOR Coste: 15 puntos
Puedes soportar terribles dolores sin levantar una ceja. Nunca tienes que hacer tiradas de Constitución para evitar desvanecerte. Pero sigues siendo tan fácil de herir o matar como cualquier otro. Esto es idéntico a la ventaja «Soportar el dolor».

RESISTIR EL FRÍO Y EL CALOR Coste: 15 puntos
Te enfrentas anormalmente bien a las temperaturas extremas. Puedes andar sobre brasas ardientes o ser encerrado en un congelador sin resultar dañado. Puedes permanecer a temperaturas que van desde los -30°C a los +100°C sin recibir daño por ello. Incluso a temperaturas mayores o menores que éstas, sólo sufrirás la mitad de las pérdidas normales por frío o calor.

RESISTIR EL HAMBRE Y LA SED Coste: 15 puntos
Tu cuerpo está acostumbrado a la ascesis y puede aguantar largo tiempo sin nutrirse. Puedes vivir un mes sin comida y dos meses sin agua, sin sufrir ningún efecto. Después de esto, sólo sufres la mitad de las pérdidas normales por hambre y sed.

SENTIDOS SUPERIORES Coste: 15 puntos
Tu vista, oído, olfato, tacto y gusto son más agudos que lo normal. Puedes rastrear como un perro de caza, ver casi en la oscuridad, sentir por donde vas como un ciego, y detectar veneno disuelto en un embalse.

SEXTO SENTIDO Coste: 15 puntos
Similar a la ventaja del mismo nombre. Con frecuencia tienes sensaciones sobre las cosas que resultan ser acertadas. Tus premoniciones son tanto sobre cosas buenas como malas. Notas que un escalofrío te recorre la espalda si hay alguien escondido tras la puerta con un hacha enorme. Sientes que no debes tomar ese avión en concreto (y bien hecho, luego vuela directo contra una montaña). El sexto sentido sólo se aplica a lo que te sucede a ti, no a los demás.



CAPÍTULO 19



Puedes recibir cierta cantidad de daño, en forma de distintos tipos de heridas, antes de llegar a morir. La cantidad que puedes recibir depende de tu Constitución; cuanto mayor sea la Constitución, más heridas podrás soportar.

Las armas hacen daño en forma de cuatro diferentes tipos de heridas: rasguños —irritantes aunque inofensivos—, heridas leves —hacen daño, pero no son particularmente peligrosas—, heridas graves —daños realmente peligrosos—, y heridas mortales —que matan al instante—.

Si eres alcanzado por un arma, recibes alguno de estos tipos de heridas. Si recibes muchas heridas durante una pelea, se combinarán para producir una herida del siguiente tipo más grave. Tu Constitución determina cuántas heridas de cada tipo hacen falta para producir una herida combinada de tipo más grave.

HERIDAS, CURACIÓN E INFECCIONES

De este modo, si recibes suficiente número de rasguños (el número depende de tu Constitución), se contarán juntos como una herida leve. Un cierto número de heridas leves se contarán como una herida más grave, y un cierto número de heridas graves se contarán como una herida mortal.

Como todas las heridas se suman y se combinan de esta manera, teóricamente es posible morir de un gran número de rasguños.

Cuando tu personaje resulta herido, debes apuntar en la hoja de personaje el tipo de herida que ha recibido. Cuando haya recibido tantas heridas menores que produzcan una mayor, borrarás las heridas menores y apuntarás la herida más grave en la que se habrán combinado.

Esto no significa que las heridas pequeñas hayan sido reemplazadas en tu cuerpo por una grande. Sólo es una manera de simular que muchas heridas pequeñas son tan peligrosas como una herida mayor.

Una herida en un brazo o en una pierna no es tan peligrosa como una herida en la cabeza, el pecho o el abdomen. Es difícil matar a alguien haciéndole daño en un brazo. Por ese motivo, las heridas mortales en brazos y piernas siempre se cuentan como heridas graves. Nunca puedes resultar muerto por un solo impacto en un brazo o pierna. Sin embargo, las heridas graves en brazos y piernas siguen contando a la hora de sumar. Puedes llegar a morir de un número suficiente de heridas graves en brazos y piernas.

Cuando creas tu personaje, calculas el número de heridas de cada tipo que es necesario para producir una herida del siguiente tipo más grave. Luego esto se escribe en el apartado Capacidad de daño de la hoja de personaje.

Inconsciencia

Ser herido hace daño. El dolor y la conmoción física pueden hacer que pierdas el conocimiento, o al menos que la zona herida quede inutilizada por algún tiempo.

Lo que sucede exactamente depende del tipo de herida que recibas. Cuanto mayor sea, mayor será el riesgo de que te desvanezcas o de que el miembro quede inutilizado.

Nadie se desvanece por recibir rasguños. Pero tan pronto recibas algo peor que un rasguño, deberás hacer una tirada de Constitución para ver si logras permanecer consciente. Si la herida es leve, debes sacar menos del doble de tu Constitución para evitar caer inconsciente durante 1d20 minutos. Si la herida es en la cabeza, debes sacar por debajo de tu Constitución.

Si la herida es grave, debes tirar por debajo de tu Constitución para evitar caer inconsciente durante 1d20 minutos. Si recibes una herida grave en la cabeza, caes automáticamente inconsciente durante 1d20 minutos. Aunque la tirada de Constitución tenga éxito, la parte herida del cuerpo queda inutilizada durante 1d10 rondas de combate.

Una pierna inútil se vence, así que te caerás; un brazo herido no puede ni atacar ni parar, y dejará caer lo que estés sosteniendo en su mano. El pecho o el abdomen inutilizados duelen tanto que caes al suelo gimiendo de dolor.

Ejemplos

Harry tiene una constitución de 11. Esto significa que hacen falta cuatro rasguños para ocasionarle una herida leve, tres heridas leves para ocasionarle una herida grave, y tres heridas graves para ocasionarle una herida mortal. No tiene que hacer una tirada de Constitución por los rasguños. Si recibe una herida leve, debe tirar por debajo del doble de su constitución (22), lo cual significa que sólo fallará si está tan débil que su puntuación de Constitución ha bajado a 10 o menos.

Si recibe una herida grave, debe tirar su Constitución (11) o menos. Un fallo significa que se desvanece. Aunque le salga la tirada, la parte herida del cuerpo permanecerá inútil durante 1d10 rondas de combate.

Si Harry recibe tres heridas graves, éstas se combinan para producir una herida mortal, y empieza a morir a causa de la conmoción y la pérdida de sangre. Si alguien logra darle los Primeros Auxilios o una sobre el la habilidad de Medicina en un plazo de 22 rondas de combate (CON×2), sobrevivirá.

Si Harry recibe una herida leve en el abdomen, otra en el pecho y una tercera en el brazo, esto significa que ahora tiene una herida grave en el brazo. Las heridas leves

Después de 1d10 rondas de combate, el dolor habrá remitido algo y puedes volver a usar esa parte del cuerpo. Si recibes una herida mortal, estarás muerto —pero como probablemente sepas, esto no tiene por qué ser el final del personaje—.

Cuando una serie de heridas menores se combina para producir una herida mayor, la herida mayor afectará a la parte del cuerpo que recibió la última de las heridas menores. Piensa en ello como el efecto acumulado de la conmoción y el dolor que hace que la última herida te siente peor de lo que te hubiera sentado si no hubieras estado ya herido.

Cuando recibes una herida combinada de este tipo, haz una tirada de CON por la herida mayor, en vez de por la última de las heridas menores. Nunca tires dos veces por la misma herida.

Muerte

Una persona lo bastante malherida, morirá. Pero sólo morirás inmediatamente cuando recibas una herida mortal directa. Si la herida mortal consiste en una combinación de varias heridas graves, pierdes el conocimiento de inmediato, pero no morirás hasta que hayan pasado tantas rondas de combate como el doble de tu Constitución. La muerte sobreviene a consecuencia de la conmoción y la pérdida de sangre.

En esta situación, aún es posible salvarle la vida al personaje. Si alguien emplea con éxito la habilidad de Primeros auxilios o la de Medicina, el moribundo sobrevivirá.

Curación

El personaje que sobreviva a una batalla puede empezar a recuperarse. Las heridas se curarán con el tiempo. Lo que dure esto dependerá del tipo de herida; las heridas más grandes tardan más en sanar.

Curarse de muchas heridas lleva más tiempo. Por ejemplo, si tienes dos heridas graves tardarán dos meses en curarse. Si además tienes una herida leve, sumarás una semana más a ese tiempo.

Las heridas que se han combinado para producir heridas más grandes se cuentan como una sola herida del tipo mayor, no como varias menores. Sin embargo, una herida mortal que sea el resultado de una combinación de heridas graves, se cuenta como el número de heridas graves que la constituyan (como verás, en la tabla anterior no viene un tiempo de curación para las heridas mortales).

Si tu Constitución es 13 y tienes 3 heridas leves que se han combinado en una grave, tardarás un mes en curarte, no tres semanas.

Los tiempos de curación presuponen que estás descansando todo el tiempo. Si no lo haces, el Director de Juego puede prolongar dicho tiempo. Si te limitas a ignorar las heridas, no debería sentir escrúpulos al doblar o triplicar tu tiempo de curación.

ATENCIÓN MÉDICA Si un personaje herido recibe atención médica cualificada en un hospital, las heridas sanarán el doble de rápido. Una herida leve sanará en media semana y una grave en dos semanas. La atención médica también previene las infecciones (ver más adelante).

HERIDA	TIEMPO DE CURACIÓN
RASGUÑO	UN DÍA POR HERIDA
HERIDA LEVE	UNA SEMANA POR HERIDA
HERIDA GRAVE	UN MES POR HERIDA

Infecciones

Puede que parezca anticuado hablar de infecciones en estos tiempos modernos. Pero en la sabana africana o las selvas del amazonas, las heridas infectadas son un grave problema.

En cualquier lugar donde no haya médicos ni antibióticos, y sí malas condiciones higiénicas, siempre existe el riesgo de que las heridas se infecten. Si la herida es grande, el riesgo aumenta.

Si las heridas se limpian y se tratan con antisépticos, el riesgo de infección disminuye. Si tienes suerte, limpiar la herida hasta puede detener una infección que ya se hubiera iniciado.

La siguiente tabla muestra qué resultados debes obtener en la tirada de Constitución para evitar que se produzca una infección. El resultado del dado se modifica si se limpió la herida, si por el contrario se ensució, o por otras circunstancias que afecten al riesgo de infección. Todos los modificadores son acumulables.

TIPO DE HERIDA	SACAR IGUAL O MENOS QUE:
RASGUÑO	CON x 2
HERIDA LEVE	CON
HERIDA GRAVE	CON/2

Si pillas una infección, estarás enfermo durante varias semanas. El Director de Juego determinará la duración exacta de la enfermedad tirando 2d5, obteniendo así un resultado entre 2 y 10. Este es el número de semanas que permanecerá infectado tu cuerpo.

Cada semana de enfermedad, deberás hacer una tirada de Constitución, como se indica arriba, pero esta tirada no tiene modificadores. Si se tiene éxito en cualquier tirada, en una semana te pondrás bien, no importa cuantas semanas quedasen de la duración original que sacara el Director de Juego.

Hay un caso en el cual las tiradas de Constitución subsecuentes pueden ser modificadas. Si el personaje recibe tratamiento médico de un facultativo, o antibióticos, se ganarán unos modificadores de –5 y –7 respectivamente.

Si fallas todas las tiradas de Constitución, morirás al término de la enfermedad, es decir, al cabo de 2d5 semanas.

Mientras estés infectado no se curará ninguna herida. Sólo cuando te cures de la infección empezarán a sanar las heridas a su ritmo normal.

MODIFICADORES A LA TIRADA	
SE LIMPIÓ LA HERIDA	-5
SE APLICARON PRIMEROS AUXILIOS CON ÉXITO	-5
SE APLICÓ LA MEDICINA CON ÉXITO	-5
EL PERSONAJE FUE TRATADO CON ANTIBIÓTICOS	-7
EL ARMA QUE CAUSÓ LA HERIDA ESTABA SUCIA U OXIDADA	+3
LA HERIDA FUE CAUSADA POR COLMILLOS O DIENTES	-2





Trataron de mantener el equilibrio entre la cinta transportadora y la prensa de aluminio. El sonido chirriante de la prensa esforzándose por aplastar la chatarra inundaba el aire a su alrededor. La rabiosa furia acortaba lentamente la distancia que les separaba. Sopesó cuidadosamente en la mano la grasienta llave inglesa. Las luces de emergencia se reflejaban en sus gafas oscuras, y se lamía los finos labios con una gruesa lengua azulada.

Harry pudo oír que Andrews insertaba el último cargador, y vio por el rabillo del ojo cómo apuntaba a la bestia. Andrews disparó el arma con mano firme. Las balas se estrellaron en sus entrañas abiertas, donde sólo ganchos de metal sostenían los intestinos en su sitio. La pálida carne se tragó las balas sin experimentar ningún daño visible.

Harry estaba arrinconado, la espalda contra la máquina de acero que machacaba y molía, y un abismo abriéndose bajo sus pies.

ACCIDENTES

La boca desdentada de la furia se retorció en una mueca vesánica. Alzó la llave inglesa y la desplomó sobre la cabeza de Harry.

Harry la esquivó en el último instante y cayó de rodillas. De pronto vio el cable eléctrico que se había soltado. Hacía saltar chispas al tocar la pasarela metálica. Tomó el cable con ambas manos y se lanzó contra su adversario. El cable penetró en las purulentas entrañas de la furia. La bestia soltó la llave y profirió un grito de pesadilla. Su cuerpo se iluminó con un fantasmal resplandor azulado, trastabilló hacia atrás, perdió el equilibrio y, todavía gritando, cayó en la oscuridad oleosa del cazo de fundición.

Los personajes pueden resultar heridos por otras cosas aparte del combate y las armas. En este capítulo explicaremos lo que ocurre cuando, p. ej., alguien es arrojado a un edificio en llamas, cae de un tejado, es sumergido en las alcantarillas por las manos de los no-muertos, o desfallece sin comida y sin agua en el interminable dédalo de Metrópolis. Para saber lo que pasa en tales situaciones, debes leer esta sección. También explicaremos cómo afectan los venenos y las drogas a los personajes, y cuales son sus posibilidades de recuperación.

Fuego

Más tarde o más temprano, la mayoría de los personajes se verán expuestos al fuego. Provocar un incendio es un modo eficaz de librarse de personas indeseadas sin dejar pistas demasiado obvias. Los fuegos grandes hacen más daño y queman más que los pequeños, relativamente fríos. El tiempo de exposición también es importante.

La siguiente tabla muestra cuán peligrosos son diversos tipos de fuegos. Tira 1d20 cuando estés en uno, y mira qué heridas sufres.

Las heridas se agravan cuanto más tiempo permanezcas en el fuego. El efecto aumenta en tres por cada ronda de combate. Esto significa que sólo tiras una vez por el efecto, en la primera ronda de combate que estés expuesto al fuego. Dicho efecto irá aumentando en tres por cada ronda de combate que permanezcas en él.

El combustible líquido arde durante 1d20 rondas de combate. Una persona cuya ropa esté ardiendo sufre heridas equivalentes a las del fuego de combustible líquido, da igual el fuego que hiciera arder la ropa. Las ropa arde durante 1d10 rondas. Si logras salir

TIPO DE FUEGO	Rasg.	Leve	Grave	Mortal
ANTORCHA	1-8	9-17	18-25	26+
COMBUSTIBLE LIQ.	1-5	6-15	16-22	23+
FOGATA	1-4	5-15	16-22	23+
HOGUERA	1-2	3-12	13-16	17+
GRAN INCENDIO	1	2-5	6-10	11+

de un gran fuego, ya no sufrirás heridas por el mismo, sino por la ropa ardiendo. Si tu ropa arde, puedes apagarla en una ronda de combate sacando la mitad de tu Agilidad o menos en 1d20.

Las antorchas, aceite, gasolina o alcohol ardiendo que se usen en combate dañarán la parte del cuerpo a la que den. Las tablas de partes del cuerpo en el capítulo de Combate indican qué parte del cuerpo es alcanzada.

Los fuegos grandes afectan a todo el cuerpo, aunque las heridas se cuenten como una sola. De modo que incluso si todo tu cuerpo sufre la herida, se cuenta una sola herida, no una herida en cada parte del cuerpo.

La curación de quemaduras lleva el doble de tiempo que la de las demás heridas. Si recibes una herida grave por quemadura, te desvanecerás de dolor inmediatamente. Si recibes una herida leve, debes hacer una tirada de Constitución; fallar supone que la parte del cuerpo herida queda inutilizada durante 2d5 minutos.

Las heridas graves provocan terribles dolores. La aplicación con éxito de Primeros auxilios alivia el dolor durante un día. Una persona gravemente herida por el fuego no puede andar sin ayuda durante los primeros días. Las quemaduras se infectan con facilidad, y no hablemos de las cicatrices que dejan. Los personajes con quemaduras graves han de ser llevados a un hospital. Para más información, ver el capítulo de Heridas, curación e infecciones.

Observa que las cifras para combustible líquido se refieren a una pequeña cantidad del mismo que haya caído sobre tu cuerpo. p. ej., un cóctel Molotov ¡no valen para una refinería ardiendo!

Humo

El humo de un fuego suele ser incluso más peligroso que el calor. En un edificio que arde, el riesgo de daños por el humo es muy grande.

Si estás de pie entre el humo sin intentar protegerte, pronto sufrirás una intoxicación por humo. Debes hacer una tirada de Constitución cada ronda de combate para no perder el conocimiento. Cuando hayas perdido el conocimiento, aún vivirás tantos minutos como tu CON antes de morir intoxicado por el humo.

Si tomas medidas para evitar el humo, como cubrirte el rostro con una tela (preferiblemente húmeda), y te arrastras para permanecer bajo, sólo tendrás que hacer tiradas de Constitución cada diez rondas de combate.

Electricidad

La electricidad produce quemaduras, pero no funciona como el fuego. Un cuerpo por el que pase una corriente eléctrica sólo recibirá daño mientras haya corriente. Si el voltaje es lo bastante alto, puede provocar un paro cardiaco. El contacto físico con un cable de alta tensión casi siempre es mortal.

El daño depende del voltaje y del tiempo de exposición. A continuación ofrecemos algunas indicaciones sobre la electricidad doméstica (110 voltios en América, 220 voltios en Europa). Una corriente más potente y un mayor tiempo de exposición incrementan el efecto y, por lo tanto, el daño.

Aumenta el efecto en +1 por cada 100 voltios por encima de 220, y en +3 por cada ronda de contacto.

POTENCIA	Rasg.	Leve	Grave	Mortal
110 V	1-13	14-20	21-24	25+
220 V	1-11	12-18	19-22	23+

Un personaje que reciba una herida mortal por un breve contacto con una corriente débil, no estará todavía muerto. Habrá sufrido un ataque al corazón. Aparte de eso, trata el daño por electricidad igual que el daño por el fuego.

La corriente tiene también un efecto paralizante, de modo que la víctima es incapaz de soltar el objeto que la electrocuta. Haz una tirada de Constitución para evitar quedarte pegado. Se permite una nueva tirada de Constitución cada ronda de combate. Las personas con Suerte o con Sentido del cuerpo nunca se quedan paralizadas por la electricidad.

Caídas

Cuanto mayor sea la caída y la dureza de la superficie, más daño te harás. También es posible caer unos pocos metros sin hacerse daño, en especial si caes sobre el césped o alguna otra superficie blanda. La habilidad Saber caer disminuye el daño que recibe el personaje en una caída.

La tabla siguiente muestra los daños por una caída de tres metros. Por cada metro por encima de tres, el efecto sube en uno. Haz una tirada de efecto y súmale el número de metros por encima de tres. Luego comprueba qué tipo de herida ha recibido el personaje.

Un rasguño provocado por una caída equivale a un gran moratón. Una herida leve significa que te has torcido el tobillo o se te ha abierto una fisura en una costilla.

Ejemplo:

Harry se despierta al oler el humo. Yace en el suelo de una fábrica abandonada. Un mar llameante de gasolina ardiendo le rodea. Se levanta tapándose la boca con los brazos por el humo. Sus ojos miran de un lado a otro. No puede ver a donde va. Corre ciegamente a través del fuego. El Director de juego decide que este equivale a una hoguera y hace una tirada de efecto. El resultado es 7. Harry recibe una herida leve en la primera ronda de combate. Está atravesando el fuego. En la siguiente ronda, el efecto aumenta en tres y llega a 10. Todavía tiene una herida leve, y su ropa está ardiendo cuando sale del fuego. El Director de Juego tira 1d10 y obtiene un 6. La ropa de Harry arderá durante otras 6 rondas, a menos que consiga apagarla. Se tira al suelo y se echa a rodar. El jugador hace una tirada de Agilidad y obtiene un 8; eso es menos que la mitad de la Agilidad de Harry, así que consigue apagar el fuego.

Ejemplo:

Una furia trata de aplastar a Harry con una llave inglesa. Harry se defiende introduciendo un cable eléctrico en el abdomen de la furia. El Director de Juego decide que el cable era de 1200 voltios. Tira el efecto y saca 10 en 1d20. Luego suma +1 por cada 100 voltios por encima de 220, lo que supone +9 y un efecto total de 19. La furia recibe una herida grave en la primera ronda de combate, pierde el equilibrio y cae.

EFECTO	DAÑO
1-10	RASGUÑO
11-15	HERIDA LEVE
16-25	HERIDA GRAVE
26+	HERIDA MORTAL

Las heridas graves son cosas como piernas o muchas costillas rotas, conmoción general, o algo por el estilo.

El daño por caídas sana de modo normal. Los huesos rotos exigen atención médica, o si no las heridas tardarán el doble en curarse y hay peligro de que los huesos se suelden en mala posición y te quedes tullido para el resto de tu vida.

Determina qué parte del cuerpo recibe las heridas. Una herida mortal afecta a todo el cuerpo, que muere.

LA SUPERFICIE SOBRE LA QUE CAES TAMBIÉN AFECTA AL DAÑO. AJÚSTALO:
AGUA -10 (Cayendo desde una gran altura, el agua es tan dura como la tierra firme).
PIEDRA +5
ARBUSTOS, VEGETACIÓN BLANDA -5
HIERBA -3

Hambre, Sed, Frío y Calor

Las personas deben comer y beber o morirán de hambre y de sed. El frío intenso puede congelarte hasta morir, y el calor sofocante puede hacer que te deshidrates y sufras insolación u otras cosas desagradables que pueden llegar a matarte. Cuando estás hambriento, sediento, helado o achicharrado, pierdes Constitución. Tienes que hacer tiradas de Constitución a intervalos regulares para evitar desmayarte.

La tirada de Constitución depende de a qué estés expuesto. Fallar significa que pierdes el conocimiento, y puedes llegar a morir si no recibes ayuda. La siguiente tabla muestra cuánta Constitución pierdes en diferentes situaciones, y si debes tirar por debajo de tu CON o por debajo de tu CON×2 para seguir en pie.

La pérdida de Constitución es por cada día de hambre o de sed y por cada hora de frío o de calor. Se aplica lo mismo a la tirada de Constitución; tira una vez al día por hambre o por sed, y una vez cada hora por frío o por calor. Fallar significa que el personaje pierde el conocimiento durante 1d10 horas. Si hace mucho frío o calor, esto suele ser fatal.

	HAMBRE	SED	FRÍO/CALOR
PÉRDIDA DE CON	1	2	1
TIRADA DE CON	CON×2	CON	CON

Tiene que pasar algún tiempo antes de que los efectos del hambre y la sed se hagan agudos. Cualquiera puede estar un día sin comer ni beber antes de que la sed y el hambre tengan algún efecto clínico aparte de la desazón. No hace falta empezar a hacer tiradas de Constitución para hambre y sed hasta que hayan pasado 24 horas sin que el personaje coma o beba.

El frío nos afecta según la ropa que llevemos. Con pieles o prendas aislantes, es posible estar bien incluso a temperaturas de –50°C, mientras que una persona desnuda podría morir a temperaturas superiores al punto de congelación. El viento es también un factor importante con el frío y el calor. Si el aire está quieto, una persona vestida con prendas normales de invierno no tendría problemas a –20°C, pero el viento aumenta drásticamente la sensación de frío; –20°C con un viento de 10 m/segundo, es equivalente a –40°C sin viento. El Director de Juego debe tener esto en cuenta cuando determine los efectos.

Cuando un personaje haya perdido toda su Constitución, muere.

La Constitución perdida se recupera a un ritmo de dos puntos por día cuando se disponga de comida, de bebida, o de una temperatura normal. La atención médica duplica la velocidad de recuperación.

Ahogamiento y asfixia

El ahogamiento y la asfixia son la misma cosa; tras estar unos minutos sin aire, empiezas a morir. Todos los personajes pueden contener la respiración durante CON/2 rondas de combate, si se han preparado tomando una buena bocanada de aire. Sin preparación, sólo aguantan la mitad de ese tiempo.

Después de ese tiempo, debes hacer tiradas de Ego cada ronda de combate para evitar los efectos de la asfixia. La primera ronda deberás tirar por debajo de tu Ego. La segunda por debajo de la mitad de tu Ego. La tercera por debajo de tu Ego/4, luego de tu Ego/8, etc.

Cuando fallas la tirada, has empezado a ahogarte o a asfixiarte. Ahora pierdes un punto de Constitución por cada ronda de combate. Cuando llegue a cero, perderás el conocimiento, y cuando llegue a –CON×2, habrás muerto. Antes, es posible salvar tu vida usando las habilidades de Primeros auxilios o Medicina. Una tirada de habilidad con éxito en cualquiera de ellas significa que has recuperado el conocimiento después de un par de minutos. Luego recuperas tu Constitución a un ritmo de 1 punto por minuto, hasta que estés totalmente restablecido. Si estabas medio muerto, pueden hacer falta varios días hasta que te restablezcas y tu CON/2 horas antes de que puedas andar sin ayuda.

Puedes bucear tu capacidad de movimiento completa cada ronda de combate mientras contengas la respiración. Cuando te quedes sin aire, es decir, que tengas que hacer tiradas de Ego para no ahogarte, sólo podrás moverte a la mitad de tu capacidad normal de movimiento. Cuando te estés ahogando, ni siquiera puedes moverte.

Ejemplo:

La furia se sumerge en las tinieblas, paralizada por la conmoción eléctrica. Cae diez metros y aterriza en una parrilla metálica sobre el burbujeante metal fundido. El Director de Juego tira 1d20 (efecto) y saca 9. Luego suma +1 por cada metro por encima de 3, lo que hace 15. Luego suma +5 por aterrizar sobre una superficie dura, lo que hace 21. La furia recibe otra herida grave, pero es capaz de levantarse.

Ejemplo:

Harry va dando tumbos por los desolados pasadizos subterráneos. No tiene comida ni agua. La temperatura sube constantemente, y después de un par de horas parece que está en un horno. Hay grandes ventiladores que mueven lentamente el aire, pero no proporcionan alivio alguno. Harry pierde 3 puntos de Constitución por no haber comido ni bebido. Se sienta a descansar. El Director de Juego hace una tirada de Constitución por el calor. Harry tiene ahora CON=8. La tirada es un 7, así que permanece consciente. Cada hora hace una nueva tirada de Constitución. Después de dos horas, el Director de Juego saca un 13. Harry se desmaya. El Director de Juego tira 1d10 para ver durante cuánto tiempo permanecerá inconsciente. El resultado es 2. Se despierta después de dos horas. Sólo le quedan 3 puntos de Constitución. Si desea vivir, debe salir pronto de ese calor asesino.

Venenos y drogas

Los venenos pueden entrar en la víctima inyectados, ingeridos o respirados. Algunos venenos incluso pueden entrar en el cuerpo a través de la piel. Hay innumerables venenos, y aquí sólo describiremos algunos de los más comunes. Los venenos afectan a los personajes haciéndoles perder Constitución. La pérdida total de la CON significa que el veneno tuvo un efecto completo; si las pérdidas son menores, ello significa que la dosis era demasiado pequeña o que, por cualquier otra razón, el veneno no ha funcionado del todo.

Busca en la tabla el veneno utilizado. Tira el número de dados indicado bajo "Pérdida de CON". Compara la pérdida de CON con tu puntuación de CON original. El veneno tiene distintos efectos según la parte de tu CON que hayas perdido.

Un veneno rara vez hace efecto inmediatamente. En la mayoría de los casos tienes 1d10 rondas de combate durante las cuales puedes tomar un antídoto. La mayoría de los venenos pueden ser neutralizados si son detectados a tiempo. Un veneno lento puede ser neutralizado con un lavado de estómago antes de que llegue a la corriente sanguínea. Cuando haya algún antídoto eficaz, el efecto del veneno se reducirá en un nivel si te lo aplicas. P. ej., "muerte" se convertirá en "parálisis".

Hace falta un día entero para recuperar un punto de Constitución perdido por envenenamiento. El veneno nunca te hace perder más Constitución de la que tienes, es decir, que aquí no hay puntuaciones de Constitución negativas.

A continuación sigue una descripción de los venenos, gases venenosos y drogas más comunes.

ACÓNITO El acónito es corriente en toda Europa. Toda la planta es muy venenosa, en especial las raíces. 4 o 5 miligramos son ya mortales. La víctima muere al cabo de un par de horas en medio de convulsiones y de una terrible agonía. Su principio activo es la aconitina. Este veneno tiene un sabor amargo que puede detectarse en una tirada de Percepción con éxito.

ARSÉNICO Se trata de un veneno tradicional. Se emplean varios compuestos de arsénico, y la muerte se produce a las pocas horas. Los síntomas recuerdan a los de la difteria o el cólera (lo cual puede ser conveniente; puedes decir que la víctima murió por causas naturales). Unos pocos miligramos son fatales, pero es posible hacerse inmune. Algunos príncipes lo hicieron durante la antigüedad y la edad media; ¡hubo quienes hasta podían tomar dosis de varios gramos! Los compuestos del arsénico pueden encontrarse en estado natural en las regiones alpinas de Europa.

CURARE Se trata de un veneno neurotóxico usado durante largo tiempo por los indígenas sudamericanos para los dardos de sus cerbatanas. El veneno procede de una planta que crece en las selvas amazónicas. La malta se machaca hasta obtener una pasta negruzca que puede aplicarse a las armas. Tan pronto como el veneno entra en la sangre de la víctima, los nervios se paralizan y la víctima muere de asfixia entre terribles contracciones. Sólo tarda unos pocos minutos.

DEDALERA Este veneno procede de una planta originaria de Europa suroccidental. Su principio activo es la digitoxina, que interrumpe la actividad cardiaca. La digitoxina es letal en dosis muy pequeñas; unos pocos miligramos harán el trabajo. Se almacena gradualmente en el cuerpo, de modo que varias dosis pequeñas pueden acabar constituyendo una concentración mortal. La víctima muere por fallo cardiaco. La dedalera se emplea como medicina para el corazón, y se compra (con receta) en farmacias. Es difícil descubrir que la víctima fue envenenada.

ESTRICNINA Un veneno tradicional, usado por muchos asesinos. La estricnina es un alcaloide que se genera en las plantas de la familia Strychnos. En pequeñas dosis actúa como estimulante. En dosis superiores provoca contracciones, y termina por paralizar el sistema nervioso central. Puede aplicarse a la comida o a la bebida.

VENENO DE SERPIENTE Las serpientes poseen una gran variedad de venenos. Entre los más letales se encuentran el de la serpiente de cascabel, la cobra, la mamba negra y las serpientes de mar. En la tabla hemos incluido una especie de veneno de serpiente «estándar». La víctima tiene fiebre y el miembro mordido se inflama. Tras un corto tiempo se producen contracciones y parálisis. La muerte sobreviene a las pocas horas. Los únicos remedios son la atención médica y el suero adecuado.

Gases venenosos

CIANURO El cianuro rara vez se usa en su estado sólido. El veneno tiene un sabor tan amargo y repugnante que no puedes comerlo ni beberlo sin darte cuenta. Como gas es más corriente y mata muy rápido, incluso en pequeñas dosis. Tiene un ligero olor a almendra.

GAS LACRIMÓGENO El gas lacrimógeno es utilizado por las fuerzas de policía de todo el mundo, p. ej., para disolver algaradas y obligar a la gente a salir de donde se supone que no deberían estar. El gas irrita el sistema respiratorio y los ojos, provocan-

Ejemplo:

Un sonido atronador inunda el túnel por el que Rebecca camina en busca de Harry. A lo lejos, una masa oscura se aproxima. Comprende que es la ola de una inundación que va a llenar el túnel. Empieza a correr, pero apenas si tiene tiempo de tomar una profunda bocanada de aire antes de ser cubierta y arrastrada por el agua. El agua la arrastra sin que pueda hacer nada. Como tomó una profunda bocanada, puede mantener la respiración durante CON/2 rondas de combate; en su caso, eso son 8. Después de 8 rondas aún sigue bajo el agua. Tiene éxito con su tirada de Ego y luego sufre respirar agua durante otras dos rondas sacando 5 y 3. Pero en la cuarta ronda falla y empieza a inhalar agua. Ahora pierde un punto de Constitución por cada ronda de combate. Después de 16 rondas pierde el conocimiento. 32 rondas después, habrá muerto a menos que salga a la superficie y reciba ayuda.



VENENOS Y GASES VENENOSOS

VENENO	CON PERDIDA	CON=0	CON=1/3	CON=1/2	CON=2/3
ACÓNITO	3d10	MUERTE	MUERTE	MUY ENFERMO	ENFERMEDAD
ARSÉNICO	3d10	MUERTE	MUERTE	ENFERMEDAD	NAUSEA
CURARE	3d5	MUERTE	PARÁLISIS	RIGIDEZ	NO HAY EFECTO
DEDALERA	2d10	MUERTE	FALLO CARDIACO	TAQUICARDIA	NO HAY EFECTO
ESTRICNINA	2d10	MUERTE	CONTRACCIONES	IRRITABILIDAD	EUFORIA
VENENO DE SERPIENTE	2d10	MUERTE	PARÁLISIS	CONTRACCIONES	RIGIDEZ
CIANURO	2d10	MUERTE	MUY ENFERMO	ENFERMEDAD	NAUSEA
GAS LACRIMÓGENO	2d5	CEGUERA	LÁGRIMAS	IRRITACIÓN	NO HAY EFECTO
GAS MOSTAZA	2d10	MUERTE	DAÑO GRAVE A LA PIEL	DAÑO LEVE A LA PIEL	PICORES, PIEL ENROJECIDA
GAS NEUROTÓXICO	3d10	MUERTE	MUERTE	CONTRACCIONES	MALA VISIÓN
MONÓXIDO DE CARBONO	2d10	MUERTE	MUERTE	INCONSCIENCIA	CONFUSIÓN

do lágrimas y dolores en la garganta. Hay muchos gases que producen este efecto: acetona de bromo, acetofenona, bensilcianuro de bromo, etc., Las personas alérgicas pueden morir a causa del mismo, pero por lo demás hace falta una cantidad enorme de gas para que llegue a ser letal.

GAS NEUROTÓXICO Los ejércitos han desarrollado un gran número de gases neurotóxicos, la mayoría de los cuales son compuestos de fósforo. Consisten en líquidos volátiles. El gas neurotóxico puede entrar a través de la piel, así que una máscara de gas sólo protege parcialmente. Sus efectos son contracciones y visión borrosa. Si el sistema respiratorio o la piel desnuda se ven expuestos a dosis mayores, la muerte tiene lugar en 3d10 segundos. El gas neurotóxico es inodoro e incoloro.

MONÓXIDO DE CARBONO Se trata de un gas incoloro, inodoro e insípido que mata al reemplazar el oxígeno en la sangre de quien lo respira. Se produce, p. ej., en los gases de escape de los vehículos. La víctima se encuentra confusa, luego pierde el conocimiento y muere.

A la víctima se le debe permitir una tirada de Percepción. Si tiene éxito, se da cuenta de que algo va mal y puede intentar huir. Un fallo significa que la muerte sobrevendrá en 10+1d20 minutos.

Sedantes

CLOROFORMO Ya habéis visto todos como funciona: el villano vierte cloroformo sobre un trapo, se desliza detrás de la heroína y le tapa la boca y la nariz con el trapo. Ella respira el vapor y se desmaya. El cloroformo tiene un olor dulce.

ELIXIR DEL SUEÑO El cloruro de hidrógeno mezclado con alcohol resulta ser una pócima adormecedora que actúa muy rápidamente. La víctima se desvanece a los pocos segundos de haber bebido.

ÉTER El éter es un gas incoloro muy volátil. Ha sido utilizado como anestésico en cirugía. En pequeñas dosis, te hace perder el conocimiento, pero una dosis demasiado grande puede matar.

PASTILLAS PARA DORMIR Hay una gran variedad de pastillas para dormir disponibles en las farmacias. Pueden emplearse para hacer dormir a una persona o, en grandes dosis, para matar.

Drogas y narcóticos

No todos los venenos se emplean para matar. Desde tiempo inmemorial, los hombres han elegido envenenarse a sí mismos con diversas sustancias para enfrentarse mejor a la dura realidad. Todas las drogas son venenosas; en grandes dosis dañan el cuerpo e incluso matan. No vamos a entrar aquí en detalles sobre los resultados a largo plazo de la drogadicción, pero baste mencionar que tiene efectos indeseables sobre el hígado y el sistema nervioso. El consumo pertinaz de alcohol daña el cerebro y tu equilibrio mental. La cirrosis del hígado y la diabetes son resultados habituales de la adicción al alcohol. La adicción a los narcóticos con frecuencia desemboca en ictericia o en un deterioro de la resistencia a las enfermedades, con infecciones como efecto secundario.

La mayoría de las drogas son más o menos adictivas. Cualquiera que use una droga fuertemente adictiva deberá hacer una tirada de Ego para evitar volverse adicto.

Las drogas entorpecen tu percepción y tu raciocinio. La mayoría de ellas (aunque no todas), ocasionan modificadores negativos a las tiradas de aptitud y de habilidad mientras se esté bajo sus efectos.

ALCOHOL En pequeñas dosis, el alcohol es estimulante y levanta el ánimo. En mayor cantidad, es sedante. Cuando haya pasado la intoxicación (después de algunas horas), el bebedor sufre nauseas y dolores de cabeza.

El alcohol da un modificador de –5 a la AGI, EGO y PER, y lo mismo a todas las habilidades controladas por estas aptitudes. Da +5 a la CON.

Los efectos adictivos del alcohol difieren según la herencia genética y la condición física de la persona. El Director de Juego decide quién corre un riesgo superior a la media de volverse adicto. En general, entre un 10% y un 20% de las personas están en el

DROGAS Y SEDANTES

DROGA	CON PERDIDA	CON=0	CON=1/3	CON=1/2	CON=2/3
CLOROFORMO	3d10	INCONSCIENCIA	INCONSCIENCIA	CONFUSION	NO HAY EFECTO
ELIXIR DEL SUEÑO	3d10	INCONSCIENCIA	INCONSCIENCIA	MUY BORRACHO	BORRACHO
ETER	2d5	MUERTE	INCONSCIENCIA	INCONSCIENCIA	CONFUSIÓN
PASTILLAS PARA DORMIR	2d5	MUERTE	INCONSCIENCIA	INCONSCIENCIA	MUCHO SUEÑO
ALCOHOL II CL	2d5	INCONSCIENCIA	MUY BORRACHO	BORRACHO	ACHISPADO
ANFETAMINAS	3d10	HIPERACTIVIDAD	SOBRESTIMULADO	ESTIMULADO	NO HAY EFECTO
COCAÍNA	3d10	ALUCINACIONES	EUFORIA	EUFORIA	EUFORIA
HACHÍS	2d10	APATÍA	SEDADO	SEDADO	NO HAY EFECTO
LSD	3d10	ALUCINACIONES	ALUCINACIONES	CONFUSIÓN	CONFUSIÓN
OPIACEOS	3d10	APATÍA	APATÍA	SEDADO	SEDADO

apartado de alto riesgo de volverse alcohólicas.

Es muy difícil dejar de beber para quienes se han vuelto adictos. Normalmente hace falta ayuda externa.

ANFETAMINAS Un estimulante muy adictivo que aumenta temporalmente tu eficiencia y tu resistencia. La intoxicación dura una media hora. Durante ese tiempo, la persona drogada tiene un modificador de +5 al EGO, PER y CON, y de –5 a la AGI y a todas las habilidades controladas por la AGI.

Cuando la intoxicación desaparece, la persona sufre un bajón. Entonces tiene –5 al EGO, PER y todas las habilidades controladas por estas aptitudes.

Cualquiera que tome anfetaminas debe hacer una tirada de Ego para no volverse adicto.

COCAÍNA La cocaína es un estimulante extremadamente adictivo que se obtiene de las hojas de la coca. Normalmente se inhala en forma de polvo blanco. La cocaína proporciona una breve euforia seguida de una profunda depresión. Esto contribuye a hacerla adictiva.

Las personas bajo la influencia de la cocaína tienen +5 a la PER y la CON, y una puntuación de 5 en EGO. Todas las habilidades controladas por el EGO bajan en –5. Tras diez minutos de felicidad absoluta, la persona drogada se queda con –5 al EGO y PER.

El uso prolongado de la cocaína destruye las membranas mucosas de la nariz y ocasiona daños permanentes en el cerebro. Quienes la usen deben tirar su Ego o menos cada vez para no volverse adictos.

HACHÍS El hachís y la marihuana proceden de una planta de la familia Cannabis. La droga suele fumarse y tiene un efecto sedante. Hacen falta de 2 a 5 horas para que desaparezca la intoxicación. Las personas intoxicadas tienen –5 al EGO, PER y todas las habilidades controladas por estas aptitudes.

Esta droga es más adictiva que el alcohol, pero menos que la mayoría de los demás narcóticos. A partir de la décima vez que la pruebes, debes tirar por debajo del doble de tu Ego cada nueva vez para no volverte adicto.

Los periodos prolongados de utilización provocan daños cerebrales permanentes e incrementan sustancialmente el riesgo de cáncer. Cualquiera que falle la tirada de 2×Ego tiene un 10% de posibilidades de sufrir una psicosis inducida por hachís. Ésta es una grave perturbación psíquica provocada por la droga. La víctima precisa de atención médica intensiva para volver a vivir con normalidad.

LSD Se trata de una poderosa droga alucinógena. Provoca diversos tipos de alucinaciones según la mentalidad de la persona que se droga. El LSD suele tomarse en pastillas.

Una persona drogada tiene –5 al EGO y –10 a la PER. Las habilidades controladas por estas aptitudes bajan en –5.

Quienes la usen deben tirar por debajo de 2×Ego en cada ocasión para evitar volverse adictos. La mezcalina, que se extrae del cactus llamado peyote, tiene un efecto similar.

OPIO El opio, la morfina y la heroína son productos de diversa pureza que se obtienen de los frutos de la amapola blanca. Es un fuerte sedante que se emplea en medicina para aliviar el dolor. Como droga, produce una gran paz mental, una felicidad en la que todos los sentimientos son remotos. Todos los opiáceos son muy adictivos. Su uso prolongado causará daños permanentes y, especialmente con la morfina, el riesgo de morir por sobredosis es significativo.

Las personas drogadas tienen –5 a la AGI, EGO y PER, y todas las habilidades controladas por esas aptitudes.

Quien lo use debe tirar su Ego o menos cada vez para no volverse adicto.

Ejemplo:

Rebecca se despierta en el fondo del túnel vacío de la alcantarilla. Está empapada de agua de alcantarilla y apenas puede respirar, pero aún vive. De repente debe un pinchazo en la pierna y mira. En su pierna derecha hay una criatura con aspecto de crustáceo y 20 o 30 patas diminutas. Ha introducido un tubo en su pierna y está chupándole la sangre. Siente un dolor ardiente a medida que el veneno se extiende por su pierna.

Agarra a la criatura, se la arranca y la tira lejos. El Director de Juego tira 1d10 y determina que el veneno tardará 7 rondas en actuar. Rebecca es incapaz de hacer nada al respecto. El Director de Juego tira 2d10 y busca en la columna Veneno de Serpiente. Sólo es un 6. Eso es un cero de la Constitución de Rebecca. Se le queda la pierna rígida e inflamada, pero no sufre ningún efecto duradero.



CAPITULO 21



DESTRUCCIÓN DE PUERTAS Y PAREDES

¿Cómo pasan los personajes a través de una puerta cerrada con llave? ¿Cuanto tiempo tardarán? ¿Cuanto daño puede recibir una puerta o una pared antes de que se rompa? Estas son preguntas con las cualquier Director de Juego se enfrenta de vez en cuando. Te ofrecemos algunas reglas para aconsejar al Director de Juego acerca de estas cuestiones.

Las reglas están basadas en el principio de que puertas y paredes pueden absorber una determinada cantidad de daño antes de romperse. En el juego, esto es representado por los personajes, cuando van demoliendo gradualmente por distintos medios la puerta o muro. Cuando el efecto acumulado de sus esfuerzos sobrepase el límite de la puerta, se romperá. El Director de Juego por supuesto debería describir como la puerta se va convirtiendo gradualmente en un montón de basura.

Cada ataque sobre la puerta, muro o cualquier cosa que los jugadores intenten echar abajo, requiere una acción. Si varias personas pueden golpear a la vez, les costará una acción a cada una. Cada participante necesita de al menos un metro cuadrado de espacio para optimizar completamente el uso de su fuerza. Por esto, muchos personajes no pueden atacar al mismo tiempo a una puerta pequeña. Esto terminaría con todos ellos golpeándose entre *sí*.

Las puertasde metal, los portales de piedra y las paredes son difíciles de destruir con las manos desnudas o con armas de filo. El efecto de las armas blancas se reduce a 1/4, si alguien lo intenta. Por ejemplo, si se consigue un efecto de 16 con un ninjato, el muro sólo recibira 4 puntos de daño. La espada, sin embargo, sufrirá peores consecuencias. Si se consigue un efecto de 1, la hoja del arma blanca se romperá. Con otros resultados de efecto, sólo se producirán cortes y mellas en el metal. Las barras de hierro y las palancas son mucho más apropiadas para este tipo de trabajos.



Las armas pesadas, como por ejemplo los cañones automáticos y las ametralladoras, son muy útiles para destruir paredes, puertas y mobiliario. Para realizar ataques con armas pesadas, la capacidad máxima de daño del objeto se divide por la mitad. Una puerta ordinaria sólo podrá resisitir un efecto acumulativo de 20 por un ataque con armas pesadas, en vez de un efecto de 40 para ataques con armas ordinarias.

Las granadas y explosivos también son consideradas armas pesadas a efectos destructivos. Por esto, la puerta sólo puede recibir la mitad del efecto de daño de una granada, comparada por ejemplo con el de una palanca.

Sin embargo, no tienes por qué hacer astillas una puerta para abrirla. Frecuentemente, una simple patada o empujón la abrirán. Si el jugador hace una tirada de FUE con un efecto de 10 o más, una puerta normal de madera se abrirá. Se necesitaría un efecto de 15 o más para abrir una puerta inusualmente pesada. Por supuesto, el personaje puede intentarlo más de una vez, pero sufrirá inevitablemente una torcedura de tobillo (o una lesión similar) o al menos una considerable reducción en la AGI.

Una puerta que tenga un candado pesado o un travesaño no se puede abrir con patadas o empujones. Debe ser destruída gradualmente antes de que se abra. Como regla, sólo las puertas de interior pueden abrirse sin armas.

Evidentemente, las paredes no se pueden echar abajo sin utilizar la fuerza bruta, a menos que estén hechas de papel como en las casas japonesas. Las paredes de madera fina también entrarían en este apartado. Las puertas cerradas con cerrojo o las paredes deben ser destruidas con algún tipo de herramientas. La siguiente tabla muestra cuanto efecto de daño pueden absorber antes de romperse.

MATERIAL	ABSORCIÓN
PUERTA CERRADA CON LLAVE Y CERROJO	40
PUERTA PESADA CERRADA CON CERROJO	80
PUERTA DE ACERO CERRADA CON CERROJO	150
P. DE REFUGIO ANTIAEREO CON CERROJO	200
PARED DE MADERA	40/m²
PARED PESADA DE ROBLE	80/m²
PARED DE PIEDRA	100/m²
PARED DE CEMENTO	120/m²
PARED DE LADRILLO	80/m²
VENTANA DE CRISTAL	5 Sin contar tamaño



CAPITULO 2|2

El loco presionó el cañón del subfusil contra la espalda del aterrorizado piloto. Su voz parecía estar a punto de quebrarse.

—Ahora, Harry, vamos hacer un viajecito, solos tú y yo. ¡Juntos! ¿Ves allá la torre de comunicaciones? —apuntó hacia la niebla que envolvía la ciudad en una oscuridad grisácea. El avión estaba volando sobre Chicago, próximo ya al aeropuerto. Harry no podía quitar los ojos de aquel hombre. Su mano tenía un colorido extraño, azul con puntos verdes. Sus uñas eran negras como el carbón. Entonces apartó los ojos del hombre y vio la torre. El piloto balbució confuso. Algo iba mal.

—¡Vuela hacia allá, vuela hacia allá! —el loco apretó aún más el cañón contra la espalda del piloto—. Te digo que vueles hacia allá —gritó. El piloto tragó saliva y dirigió el avión hacia la torre.

A medida que el avión se acercaba, el aire se hizo más denso hasta perderse toda visibilidad. El piloto luchaba con el avión, tratando de evitar la torre, pero no podía ver dónde estaba.

TIEMPO Y TRANSPORTE

De repente, un gigantesco rascacielos se cernió sobre ellos, y el piloto levantó el morro del aparato intentando evitar desesperadamente el choque con el edificio. El esfuerzo de los motores era horrible y chillaban en son de protesta. Súbitamente el avión emergió de entre las nubes.

El indicador de velocidad saltaba de un lado a otro, y los demás instrumentos daban lecturas imposibles. "Ahí encima, aterriza sobre ese tejado.", gimió el loco. Se puso rumbo al lugar y el avión descendió sobre el enorme tejado. Harry contemplaba fascinado la ciudad, pero aún así pudo oír la carcajada vesánica del loco: "¡Al fin! ¡Metrópolis!".

El tiempo es relativo. Durante las alocadas persecuciones en las que todos van disparando, apenas si hay tiempo. Cuando estás esperando encerrado en una habitación oscura sin nada que hacer, es tiempo se hace muy largo. Para no aburrir a los jugadores con periodos interminables en los que nada interesante sucede, contamos el tiempo de diferentes formas.

Cuando no está ocurriendo nada particularmente importante, el tiempo se desarrolla a Gran escala. Esto nos ahorra un montón de detalles ínfimos. Cuando el aeroplano es secuestrado por un narida, pasamos al Tiempo real. Esto significa que un minuto de tiempo de juego equivale a un minuto de tiempo real. Los jugadores tienen tanto tiempo para pensar como sus personajes. Cuando la gente empieza a disparar, pasamos al Tiempo de combate. Entonces cuenta cada segundo.

Tiempo a gran escala

La mayor parte del juego se desarrolla en Tiempo a gran escala. Son los largos viajes, las horas de espera, todas las tareas cotidianas que no son realmente relevantes para la partida. Cuando el Director de Juego está empleando el Tiempo a gran escala, sólo explica los hechos importantes que suceden en un día, una hora o algunos minutos.

Tiempo real

Toda la interpretación en directo se hace en Tiempo real. El tiempo en la realidad es aproximadamente el mismo que el tiempo en el juego. Se usa especialmente cuando los personajes jugadores hablan entre ellos o con los PNJs.

Sin embargo, como contarle lo que haces al Director de Juego lleva algo más de tiempo que hacerlo en la práctica, el DJ debe ser magnánimo. También es más difícil valorar correctamente la situación sólo con lo que el DJ dice, y se pueden admitir algunas preguntas relevantes. Pero la idea general de esta modalidad es no «detener el tiempo»; no es realista dejar que los jugadores discutan interminablemente sus planes y coordinen sus acciones en situaciones de juego en las que hace falta una respuesta inmediata.

Tiempo de combate

El Tiempo de combate es una escala de tiempo especial, muy detallada, que se emplea en situaciones críticas, como el combate. Está diseñado para hacer posible que el Director de Juego sepa quién actúa primero y cuándo pueden hacer algo los distintos combatientes.

El tiempo de combate se divide en rondas y fases de acción. Éstos son conceptos abstractos que no corresponden a un número fijo de segundos o de minutos. Una fase de acción es el tiempo que te lleva ejecutar una acción rápida, p. ej., disparar, tirarte al suelo, parar, gritar... Algunas cosas se tarda más de una fase de acción en hacerlas. p. ej., recargar un arma y disparar, que consta de cuatro acciones: sacar el cargador, meter uno nuevo, montar el arma y disparar.

Las acciones se llevan a cabo en rondas de combate. Una ronda de combate dura aproximadamente cinco segundos de tiempo de juego. Si eres antinaturalmente rápido, puedes llevar a cabo un máximo de 9 acciones en una ronda de combate. La mayoría de la gente sólo puede llevar a cabo dos o tres acciones en cada ronda de combate. Algunas criaturas no humanas tienen una Agilidad muy alta y pueden hacer muchas más.

Movimiento

Tu Agilidad y Constitución determinan cuánto puedes andar, nadar, escalar o correr en un determinado tiempo. Puedes andar la mitad de tu Agilidad en metros durante una ronda de combate. Ésta es tu capacidad de movimiento básica.

El movimiento máximo sólo está a disposición de los personajes durante un corto trecho, y te permite moverte seis veces más rápido que andando (AGI×3). Si tu Agilidad es 10, puedes correr 30 metros en una ronda de combate. Sólo se utiliza en distancias muy cortas. Si vas a correr durante más de diez minutos, sólo dispones de 4 veces tu capacidad de movimiento, que es de 20 metros por ronda con una Agilidad de 10. En carreras realmente largas, p. ej., en un maratón, sólo te mueves al doble de tu velocidad andando.

Si te mueves demasiado, te cansas. Esto significa que pierdes Resistencia. Cuando tu Resistencia llega a cero, no puedes seguir moviéndote y tienes que descansar.

La tabla de movimiento muestra la distancia que puedes cubrir en una ronda de combate y cuánta Resistencia pierdes. La tabla muestra también la distancia a la que puede moverse una persona media, con 10 de Agilidad y Constitución, durante una ronda, una hora y un día respectivamente. Las distancias son sólo estimaciones medias. El Director de Juego puede usarlas cuando, por ejemplo, se mueva todo un grupo. Así no tiene todo el mundo que calcular cuánto mueve su personaje.

Se supone que una marcha de un día dura unas ocho horas, tras las cuales tienes que descansar. Observa que puedes moverte más de 25 kilómetros en un día mientras te quede Resistencia.

El ritmo dado de pérdida de Resistencia presupone que descansas a intervalos regulares. Si no lo haces, el Director de Juego podría duplicar dicha pérdida de Resistencia.

Transporte

¿Cuánto dura un viaje de Kuala Lumpur a Ulan Bator? Según. ¿Vas conduciendo? ¿en tren? ¿volando? ¿van a pararte en la aduana? ¿puedes permitírtelo? ¿de qué medios de transporte dispones?

Resulta imposible dar tiempos precisos para todos los viajes. Lo que sigue es un intento de estimar los costes y el tiempo que se tarda en viajar mediante distintos medios de transporte.

Los precios y los tiempos son estándares para Europa. En varios países del tercer mundo, viajar es mucho más barato. Los ferrocarriles indios son baratos y buenos, al menos si vas en primera clase.

Los tiempos de viaje también varían mucho. Las compañías aéreas y de transporte marítimo viajan con frecuencia entre las ciudades más importantes del mundo industrializado. En la campiña africana, sin embargo, puedes tener que andar una o dos semanas hasta el autobús más cercano.

Cuando calcules el tiempo de viaje, ten en cuenta cuántas veces tendrán que cambiar de medio de transporte los personajes y con qué frecuencia salen los aviones, barcos o autobuses. Muchos atlas tienen marcadas las rutas de vuelo y de navegación. Los Directores de Juego más competentes pueden llamar a una agencia de viaje y preguntar tiempos y precios.

La siguiente tabla muestra una estimación de los precios de distintos medios de transporte. Es muy poco precisa. El precio de un billete de primera clase en una línea regular puede ser hasta veinte veces más alto que el billete más barato de clase turista en un vuelo chárter. Además, los sistemas de ferrocarril son mucho más eficientes y están más extendidos en Europa que en los EE.UU., mientras que la utilización del coche es más cara.

La muerte del tiempo

El tiempo que medimos depende de nuestra realidad. Fuera de nuestro mundo son vigentes otras leyes de la naturaleza y nuestro sentido del tiempo deja de funcionar. En Metrópolis no existe el tiempo. Todo existe simultáneamente, aquí y ahora. En los *sueños*, el tiempo puede ser infinitamente corto o largo. En la muerte ya no hay tiempo. En el Infierno sólo existe una presente agonía.

Es difícil representar esto en el juego. Somos incapaces de pensar en términos distintos a los de pasado, presente y futuro. Para cualquier suceso concreto, como el combate o la conversación, emplea el Tiempo de combate y el Tiempo real, incluso fuera de nuestra realidad. Cualquier otra cosa haría injugables estas situaciones.

El Tiempo a gran escala no tiene tanta importancia a la hora de mantener coherente el juego. En Metrópolis se puede invertir un tiempo infinito en viajar entre dos lugares cercanos. En sueños, los personajes se pueden mover más rápido o más despacio de lo normal. Las criaturas de Metrópolis o del Infierno pueden haberse encontrado con los personajes en el futuro y saber cosas acerca de ellos que *éstos* aún no han experimentado. Los personajes pueden entrar en Metrópolis y volver a nuestra realidad un año después, aunque les pareciera haber estado allí sólo una semana.

Estas alteraciones del tiempo pueden emplearse para afectar a la historia, dar pistas a los personajes o para confundirlos.

Ejemplo:

Durante el vuelo a Chicago, el Director de Juego usa el Tiempo a gran escala. Da a los jugadores algunos detalles pintorescos, como el tipo de comida que se sirve y qué películas echan, pero no menciona más detalles a menos que los jugadores pregunten específicamente por ellos. Tan pronto como se diga o haga algo en especial, el juego pasa a Tiempo real.

—¡Este avión ha sido secuestrado! —el energúmeno esgrime su Uzi y empuja fuera de la cabina al auxiliar de vuelo. El Tiempo real se emplea en la grave sacudida y cuando los jugadores deben tomar decisiones rápidamente. Cuando se enfrentan al vociferante secuestrador, han de hacer algo antes de que les dispare. Si se emplea el Tiempo real los jugadores tendrán el mismo tiempo para pensar que los personajes de la historia.

El avión está volando sobre una vasta ciudad. Todo parece moverse a cámara lenta mientras planea hacia el tejado. El secuestrador sale de la cabina. Un personaje se ha deslizado junto a la puerta e intenta derribarlo. Una ráfaga de subfusil atraviesa la cabina. El Director de Juego pasa a Tiempo de combate.

TRANSPORTE	COSTE/km
COCHE (TAXI)	2 $
TREN	1 $
AUYOBÚS	50 c
LÍNEA MARÍTIMA	1 $
LÍNEA AÉREA	1 $ (mínimo 100 $)

TRANS.	VELOC.
COCHE Y AUTOBÚS	90 KM/H
TREN	120 KM/H
LÍNEA MARÍTIMA	25 KM/H
LÍNEA AÉREA	700 KM/H

TIPO	METROS/RONDA	MOVIMIENTO MEDIO Ronda	Hora	Día	PÉRDIDA DE RESISTENCIA 15 MIN.	HORA
ANDANDO	AGI/2	5 M	3 KM	25 KM	2	8
CORRIENDO	AGI×3	30 M	12 KM	50 KM	10	40
SIGILOSAMENTE	AGI/4	2,5 M	1,5 KM	—	2	8
REPTANDO	AGI/6	1,5 M	1 KM	—	5	20
NADANDO	AGI/4	2,5 M	1,5 KM	12 KM	3	12
ESCALANDO	AGI/6	1,5 M	1 KM	8 KM	5	20



Las persecuciones de coches, los duelos aéreos y las huidas desesperadas en coche o en motora son una forma sencilla de crear acción y suspense.

Hay tres habilidades que determinan tu aptitud a la hora de conducir un vehículo: Conducir vehículo (coche y moto), Pilotar (avión y helicóptero), y Navegación (barcos). Conducir vehículo y Pilotar se dividen en distintos vehículos, y debes elegir cuál sabes manejar: coche o moto, o algún tipo de avión o de helicóptero. Si sabes pilotar algún tipo de avión, tendrás la mitad de la puntuación en el mismo cuando manejes otros tipos.

Con una puntuación de 5 o más en cualquiera de estas habilidades, puedes manejar el vehículo bajo circunstancias normales. No tienes que tirar ningún dado para hacerlo.

PERSECUCIONES EN COCHE Y COMBATE AÉREO

Las dificultades surgen cuando tienes que llevar a cabo una maniobra difícil, como conducir sobre terreno abrupto, volar con malas condiciones meteorológicas, o navegar en medio de una tormenta. En dichas situaciones, deberás hacer una tirada de habilidad o el viaje concluirá de forma rápida y, posiblemente, desagradable.

Conducir coches y motos

Debes hacer una tirada de habilidad cuando conduzcas a más de 70 km/h sobre caminos terreros, a más de 95 km/h sobre carreteras asfaltadas estrechas y con muchas curvas, o a más de 140 km/h por autopista. Si hay mucho tráfico, mala visibilidad, hielo o nieve, también debes hacer tirada de habilidad.

El Director de Juego decide cuándo son las circunstancias lo bastante arduas como para exigir una tirada. Los personajes con una puntuación de habilidad por debajo de 5 deben hacer una tirada de habilidad cada vez que intenten usar un coche o una moto para siquiera permanecer en la calzada. Excepcionalmente, el Director de Juego puede dejar que alguien sin la habilidad de Conducir pueda llevar un coche o una moto con un quinto de su Agilidad por puntuación. Una tirada fallida indica que pierdes el control del vehículo. Esto no quiere decir que te mates, pero será mejor que te salga la próxima tirada si quieres seguir en la carretera.

Si estás haciendo algo más mientras conduces, como p. ej., asomarte a la ventanilla y disparar a las criaturas1 que te persiguen, tienes un modificador de –5 a tu puntuación de habilidad. Algo más fácil, como buscar un mechero, da –2.

Manejar barcos

Las reglas de Navegación son parecidas a las reglas para Conducir coches. Con 5 o más en Navegación, puedes llevar un velero o una barco a motor por aguas tranquilas sin problemas.

Hacen falta tiradas de habilidad para hacer maniobras, navegar con mar agitada (vientos de más de 10 m/s), niebla densa, o en aguas con muchos islotes y arrecifes. Si intentas manejar un barco particularmente difícil o inusual, también necesitas una tirada de habilidad.

Si llevas un barco sin su tripulación completa, también tendrás que hacer una tirada de habilidad. Tira el personaje con la mayor puntuación en Navegación. Esto simula que es quien da instrucciones a los demás.

Aviones y helicópteros

Los pilotos de avión o de helicóptero, con buenas condiciones meteorológicas pueden volar sin hacer tiradas de habilidad si su puntuación es de 5 o más. Hará falta una tirada de habilidad cuando hace mal tiempo, si el avión resulta dañado o si tienes que volar a ras del suelo, entre paredes, etc.

Maniobras

Una maniobra es algo que se sale de la conducción normal. Giros cerrados, saltos, rizos, conducción todo terreno y demás usos artísticos de vehículo se consideran maniobras. Éstas siempre requieren una tirada de habilidad.

El efecto determina si tuviste éxito en la maniobra, ya sea en coche, barco o avión. Las exquisiteces verdaderamente difíciles (trompos con el coche, rizos con el helicóptero) exigen un efecto de 20. Las maniobras más sencillas pueden hacerse con efectos más bajos.

Como siempre, el efecto depende de tu habilidad, pero también del vehículo utilizado. Es mucho más difícil girar en un palmo de terreno con un autobús que con un deportivo.

Capacidad de maniobra

Cada vehículo tiene una capacidad de maniobra que viene indicada en la tabla. Esta capacidad se le suma o se le resta a tu efecto cuando intentes una maniobra con ese vehículo. Algunas maniobras son tan difíciles que sólo es posible hacerlas con algunos vehículos; el conductor del autobús debería abstenerse de hacer cosas complicadas, como dar trompos.

Las siguientes tablas muestran los efectos necesarios para diversas maniobras en tierra, mar o aire. La velocidad da modificadores en algunos casos. Algunas maniobras, p. ej., saltar, como mejor se hacen es a gran velocidad; otras, como los giros, son más fáciles si se va despacio.

Si el vehículo tiene un daño leve, el efecto se reduce en 5. Con un daño medio baja en 10, y con grandes daños en 15. El Director de Juego debe fijar esto en cada caso, según el daño que tenga el vehículo.

MANIOBRAS CON VEHÍCULOS TERRESTRES

MANIOBRA	EFECTO	MODIFICADOR
DERRAPAR HACIA UN LADO	10	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50
DERRAPAR GIRANDO 180°	15	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50
SALTAR UN OBSTÁCULO	15	-1 CADA 10 KM/H DEBAJO 90
BAJAR PENDIENTE DE 45°	15	-1 CADA 10 KM/H DEBAJO 70
ECHAR A OTRO VEHÍCULO DE LA CARRETERA	10	
SORTEAR OBSTÁCULOS	10	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50
TERRENO DIFÍCIL	10	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50
GIRAR 90°	5	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50
FRENAR EN SECO	5	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50

MANIOBRAS CON AERONAVES

MANIOBRA	EFECTO	MODIFICADOR
RIZO	19/15/5	
PASAR A RAS DEL SUELO	5/10/15	
PASAR POR UNA GARGANTA	10/15/5	-1 CADA 100 KM/H SOBRE 500
ASCENDER RÁPIDO	10/10/5	
GIRAR RÁPIDO 180°	10/15/10	-1 CADA 100 KM/H SOBRE 500
PICAR	10/10/5	
GIRAR 90°	5/10/5	-1 CADA 100 KM/H SOBRE 500
FORMACIÓN CERRADA	10/15/5	

LOS MODIFICADORES SE APLICAN A LAS AVIONETAS DE HÉLICE/AVIONES DE PASAJEROS/CAZAS, POR ESE ORDEN

MANIOBRAS CON VEHICULOS ACUÁTICOS

MANIOBRA	EFECTO	MODIFICADOR
DERRAPAR HACIA UN LADO	10	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50
GIRO CERRADO DE 180°	10	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50
SALTAR UN OBSTÁCULO	15	-1 CADA 10 KM/H DEBAJO 90
OLAS ALTAS (+ DE 10 MTS)	10	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50
CANAL ANGOSTO	10	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50
SORTEAR OBSTÁCULOS	10	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50
GIRAR 90°	5	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50
FRENAR EN SECO	5	-1 CADA 10 KM/H SOBRE 50

MANIOBRAS CON HELICÓPTERO

MANIOBRA	EFECTO	MODIFICADOR
RIZO	30	-1 CADA 20 KM/H BAJO 200
PASAR A RAS DEL SUELO	5	
PASAR POR UNA GARGANTA	10	-1 CADA 20 KM/H SOBRE 200
ASCENDER RÁPIDO	5	
GIRAR RÁPIDO 180°	5	-1 CADA 20 KM/H SOBRE 200
PICAR	20	
GIRAR 90°	1	

Ejemplo:

Andrews es el piloto de una avioneta de pasajeros, una Cessna de 6 plazas. Esta tiene una capacidad de maniobra de 0, así que no hay modificadores a las tiradas de habilidad de Andrews. Trata de pasar bajo el puente de Brooklyn para huir del helicóptero de Mr. Inobli, que les persigue. El avión está ligeramente dañado tras un impacto en la punta de un ala que le da un modificador de -5 al efecto. Andrews tiene una puntuación de 15 en Pilotar. Debe sacar 5 o menos para que el efecto sea de 5. Saca 3, consigue un efecto de 7 y mete el avión por debajo el puente.

Persecuciones

La velocidad y maniobrabilidad de un vehículo son decisivas en una persecución. Quienes tengan los vehículos más rápidos y maniobrables serán quienes con más probabilidad atrapen a sus víctimas o se zafen de la persecución.

En cualquier persecución con coches, barcos o aviones, los conductores que participan hacen una tirada de habilidad cada ronda de combate. Quienes fallen perderán a su presa o serán atrapados por sus perseguidores. Si todos fallan, se mantiene la situación, a menos que los vehículos vayan a tal velocidad que sea inevitable un accidente al fallar la tirada.

Los que tengan éxito en la tirada de habilidad calculan el efecto. La maniobrabilidad y la aceleración del vehículo se suman o se restan a dicho efecto. La maniobrabilidad y la aceleración de cada vehículo aparecen en las listas de vehículos. Son números entre +5 y –5 que se utilizan para modificar el efecto.

Compara luego el efecto del perseguidor con el del perseguido. El Director de Juego calcula la diferencia y consulta la tabla de persecución, que muestra el resultado. Tiene una columna para el perseguidor y otra para el perseguido. Si el perseguidor tiene el efecto más alto, consulta su columna. Si es el perseguido quien lo tiene, mira la suya. Si el perseguidor obtiene un efecto mucho mayor que el de su oponente, lo atrapará pronto; e inversamente, si el perseguido obtiene un efecto mucho más alto, probablemente se escapará.

Si un conductor obtiene muchas veces seguidas el efecto más alto, irá sumando las diferencias de dichas rondas de combate. Por ejemplo, si primero saca 5 más que su oponente, ganará un poco. Si luego saca 12 más que su oponente, la diferencia total será 17, y conseguirá atrapar o dar esquinazo al mismo. Esto sólo sucede cuando uno de los bandos obtiene el efecto más alto durante más de una ronda seguida; si no, los resultados no se sumarán de esta manera.

Si uno de los vehículos es mucho más rápido que el otro, la persecución puede acabar muy pronto. En una autopista con pocas curvas, en terreno abierto y en el aire, lugares en los que tan sólo tienes que pisar el acelerador e ir tan rápido como pueda el vehículo, uno cuya punta de velocidad supere la del otro en 25 km/h o más ganará siempre la carrera.

La persecución continúa hasta que los perseguidores atrapan al perseguido o le pierden la pista.

Las maniobras pueden formar parte de las persecuciones. Es una manera de quitarte de encima a tus perseguidores o de cazar a tu presa

Ejemplo:

La avioneta de Andrews está siendo perseguida por un helicóptero de ataque Lynx, con +1 a la aceleración y +4 a la maniobrabilidad. Alcanza una velocidad máxima de 333 km/h, mientras que la avioneta sólo llega a 187 km/h. Está en apuros. Andrews nunca podrá librarse de encima al helicóptero, tan sólo maniobrar para evitar que se ponga a su altura. Su puntuación de Pilotar es 15, y saca un 7. Esto hace un efecto de 8. Resta 3 a causa de la pobre aceleración de su avioneta, obteniendo un resultado final de 5.

El Director de Juego tira por el piloto del helicóptero, que tiene una puntuación de 16. Obtiene 14, lo que hace un efecto de 2, y suma otro +5 por su aceleración y maniobrabilidad, un total de 7. La diferencia es 2 a favor del piloto del helicóptero.

Consultamos la tabla de persecución. 1-5 significa que la distancia disminuye en 1/4. El helicóptero ya tiene la avioneta a tiro.

PERSECUCIÓN DE VEHÍCULOS

DIFERENCIA DE EFECTOS	PERSEGUIDOR	PERSEGUIDO
0	LA SITUACIÓN SIGUE IGUAL	LA SITUACIÓN SIGUE IGUAL
1-5	LA DISTANCIA DISMINUYE EN 1/4	LA DISTANCIA AUMENTA EN 1/4
6-10	LA DISTANCIA DISMINUYE EN 1/2	LA DISTANCIA SE DUPLICA
11-15	A POCOS METROS DETRÁS DE SU OBJETIVO	LA DISTANCIA SE CUADRUPLICA
16-20	AL LADO O POR DELANTE DE SU OBJETIVO	PIERDE A TODOS SUS PERSEGUIDORES

Combate desde vehículos

Un conductor que intente disparar un arma mientras conduce el coche tiene –5 a dar y a conducir. Es lo mismo en motos, barcos, aviones pequeños y helicópteros. La excepción son los barcos, aviones o helicópteros controlados por el piloto automático. Se entiende que los modificadores se aplican en aquellas situaciones en las que alguien ha de separar las manos de los controles para manejar una pistola, fusil, etc. Si el vehículo tiene artillería montada, como en los vehículos militares, no hay penalización.

Los pasajeros que disparan armas desde un vehículo en movimiento también tienen –5 a dar. El Director de Juego puede poner más penalizaciones si el vehículo está dando botes sobre terreno abrupto o va haciendo eses.

Si apuntas a cierta parte del vehículo al que estés disparando, hay disminuciones especiales a la probabilidad de dar. Éstas aparecen el la tabla de localización de impactos en vehículos, más adelante. Si simplemente apuntas al vehículo, obtienes impactos mejores con efectos más altos. Un efecto de 19 o 20 significa que has dado en el parabrisas o en un neumático de un coche, en el rotor de un helicóptero, o en el parabrisas o el motor de un avión. Un efecto menor impacta en la carcasa del vehículo o quizás daña alguna parte menos vital de la maquinaria.

El efecto de disparar contra un vehículo depende del arma y de la munición. Un tiro de pistola es perfectamente capaz de reventar un neumático haciendo imposible el manejo del vehículo.

El daño depende mucho de las circunstancias, el tipo de vehículo y el arma utilizada. En tales situaciones, las reglas generales no son tan útiles como el sentido común del Director de Juego a la hora de determinar lo que sucede.

El daño en los vehículos

Los distintos vehículos pueden absorber distintas cantidades de daño antes de dejar de funcionar. Las descripciones de vehículos indican cuánto daño hace falta para que un proyectil atraviese la carcasa del vehículo, que se cuenta como una protección. El efecto que absorbe la protección será sólo de la mitad (redondeando hacia arriba) si el vehículo es alcanzado por fuego de armas pesadas, como un cohete.

Consulta la tabla de localización de impactos en vehículos para ver dónde resulta dañado el vehículo. Luego busca cuánto daño pueden recibir las diferentes partes de la máquina antes de que deje de funcionar. Estos daños sólo se aplican a las armas ligeras (pistolas, fusiles, subfusiles, etc.) y a las armas contundentes más pesadas. Los ataques con armas pesadas se rigen por otras normas.

Capacidad de daño de los vehículos

Por lo general los motores pueden recibir tres heridas mortales antes de romperse definitivamente. Los motores de motocicleta sólo pueden recibir dos heridas mortales. Los motores de vehículos militares terrestres pueden recibir hasta cinco heridas mortales antes de averiarse. Si entra una bala en el depósito de combustible, existe una probabilidad entre diez de que se produzca una explosión, experiencia desagradable para los pasajeros. Esto se aplica a toda clase de vehículos.

Un neumático corriente de coche o moto revienta con una herida grave.

Un parabrisas se hace añicos con una herida grave de escopeta, una ráfaga de arma automática, una roca o un golpe con un arma contundente pesada. Una sola bala no hace más que un pequeño agujero en la ventana.

El rotor de un helicóptero recibe dos heridas mortales antes de ceder. El rotor estabilizador se rompe con una sola herida mortal.

La carrocería de los coches, los cascos de los barcos y el fuselaje de los aviones absorben algo de daño antes de ser atravesados por una bala. La tabla de vehículos muestra cuánto absorben del efecto. Es el «blindaje» del vehículo (incluso si no se trata de un vehículo blindado propiamente dicho). Esto se aplica sólo a la carcasa, no si la bala da en neumáticos, ventanas, hélices, etc. En tal caso, se recibe todo el daño.

Conducción dificultada

Es mucho más difícil conducir un vehículo que haya sido dañado. Cada vez que el vehículo resulta alcanzado hace falta una tirada de habilidad. La tabla de daños muestra el efecto necesario para mantener el control sobre el vehículo dañado.

Las motos son especialmente difíciles de maniobrar cuando se las alcanza. Todos los impactos tienen alguna probabilidad de hacer caer la moto. Por esta razón, los motociclistas deben obtener 5 más de efecto que los demás conductores para mantener el control.

Lo que sucede cuando el conductor pierde el control del vehículo depende de la velocidad y demás circunstancias. Un avión de combate que cae en picado es un lugar peligroso para estar en él. Un viejo autobús que se sale lentamente de la carretera hacia un campo embarrado no es en absoluto tan mortal.

Daño de armas pesadas

Cuando se emplea un arma pesada contra un vehículo, las reglas difieren de cuando tal arma se usa contra personas. Un arma pesada puede hacer cuatro tipos de daño en un vehículo: daño leve, daño medio, grandes daños y destruido. Los daños a los vehículos se combinan igual que los de criaturas y personas, de modo que cierto número de daños leves se suman para hacer un daño medio, etc.

La cantidad de daños necesarios para provocar uno de tipo más grave es la misma en toda clase de vehículos. No depende del tamaño ni del peso (aun sigue siendo más difícil dañar los vehículos más grandes y pesados a causa de sus mayores puntuaciones de blindaje). Los números son:

CUATRO DAÑOS LEVES = UN DAÑO MEDIO
TRES DAÑOS MEDIOS = UN(OS) GRANDES DAÑOS
DOS GRANDES DAÑOS = DESTRUIDO

Por ejemplo, El piloto del helicóptero de ataque dispara una ráfaga con su ametralladora contra la avioneta de Andrews. Su puntuación en armas pesadas es 10, y apunta al ala. Esto le da un modificador de –4, pero el Director de Juego saca 5, así que es un impac-

LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS EN VEHÍCULOS

COCHE	MODIF. A DAR	IMPACTO ALEATORIO
CARROCERÍA	-2	1-8
PARABRISAS/LUNETA TRASERA	-4	9-12
VENTANILLAS	-5	13-15
CONDUCTOR/PASAJERO	-6	16-17
MOTOR	-6	18-19
NEUMÁTICO	-8	20

MOTO	MODIF. A DAR	IMPACTO ALEATORIO
CONDUCTOR/PASAJERO	-2	1-10
MOTOR	-5	11-16
NEUMÁTICO	-6	17-20

BARCO A MOTOR	MODIF. A DAR	IMPACTO ALEATORIO
CASCO	-2	1-10
CABINA	-4	11-16
CONDUCTOR/PASAJERO	-8	17
MOTOR	-6	18-20

AVION	MODIF. A DAR	IMPACTO ALEATORIO
FUSELAJE	-2	1-8
ALA	-4	9-13
PARABRISAS	-5	14-16
PILOTO/PASAJERO	-9	17
MOTOR	-8	18-19
HÉLICE/REACTOR	-6	20

HELICOPTERO	MODIF. A DAR	IMPACTO ALEATORIO
FUSELAJE	-2	1-10
ROTOR PRINCIPAL	-4	11-13
ROTOR ESTABILIZADOR	-8	14
PARABRISAS	-5	15-17
PILOTO/PASAJERO	-8	18
MOTOR	-8	19-20

to. Tira 2d5 para ver cuántas balas dan. Sólo tres. Andrews ha tenido suerte esta vez. El DJ tira tres dados de daño: 4, 5 y 8, lo que hace dos rasguños y una herida leve al ala. Esto no basta para hacerle perder a Andrews el control de su avioneta.

El Director de Juego puede ajustar si lo desea el número de daños, p. ej., para simular que cierto vehículo es más o menos difícil de poner fuera de combate. Usa tu sentido común.

DAÑO	EFECTO PARA MANTENER EL CONTROL
PARABRISAS REVENTADO	10
NEUMÁTICO DESHINCHADO	10
EJE ROTO	15
SIN FRENOS	10
ACELERADOR ATASCADO	10
MOTOR ARDIENDO	15
ALA ROTA (AVIÓN)	15
MOTOR PARADO (AVIÓN/HELICÓPTERO)	15
ROTOR LOCO	20
ROTOR ESTABILIZADOR ROTO	15

Tipos de vehículo

Ahora vamos a describir una selección limitada de coches, motocicletas, barcos y aeronaves. Cualquiera que desee información más detallada tendrá que hacerse con algún libro sobre los vehículos en cuestión.

De cada vehículo citamos el modelo y algunos datos técnicos en términos de juego. El número de pasajeros, especificaciones del motor y precio en dólares USA de 1993 puede encontrarse en las tablas de equipo. En las listas de vehículos se usan los siguientes términos:

VELOCIDAD MÁXIMA: La velocidad máxima en km/h que puede alcanzar el vehículo.

ACELERACIÓN (ACEL.): El número que se suma al efecto del conductor para ver lo rápido que puede acelerar y conducir.

MANIOBRA: Un número que se suma al efecto del conductor para ver lo bien que se le da maniobrar el vehículo.

BLINDAJE: Efecto de un impacto que absorbe la carcasa del vehículo. Todo el efecto que no sea absorbido entra en el vehículo y puede causar daños a sus pasajeros, el motor o algún otro sistema. El blindaje sólo se aplica contra proyectiles lanzados con mucha fuerza contra el vehículo. Nadie puede machacar un coche con las manos desnudas (¡no, ni siquiera Bruce Lee!). Contra armas pesadas, la armadura sólo absorbe la mitad del efecto indicado.

AUTONOMÍA: La máxima distancia que puede cubrir el vehículo sin repostar. Debe modificarse si se viaja a velocidades inusualmente rápidas o con carga extra.

Coches

La selección de coches que ofrecemos a continuación es muy particular. Como puedes ver, predominan los coches deportivos y los modelos caros.

Si un jugador quiere que su personaje tenga un coche que no está en la lista, utiliza los valores de algún coche similar. Por ejemplo, el Honda Civic viene a tener las mismas prestaciones que muchos otros utilitarios de Ford, Mazda, Toyota, Opel, etc.

Para los autobuses y camiones no hemos elegido ningún modelo concreto, ya que la mayoría de ellos son bastante parecidos entre sí. El Director de Juego puede modificar las cifras si, por ejemplo, el autobús está muy viejo o el camión es más pequeño que lo normal.

Motos

Ofrecemos los datos de algunas motos de diferentes tipos. No son las más comunes, pero representan una selección de distintos pesos. Si los personajes quieren otros modelos, el Director de Juego puede usar el más parecido en términos de potencia. Las cifras de la Honda Offroad pueden valer para todas las motos todo terreno.

Aviones y helicópteros

Ofrecemos una pequeña selección de aviones y helicópteros. Las dos Cessna pueden servir como ejemplos típicos de aerotaxi o hidroavión particulares. Con frecuencia se les colocan flotadores para amerizar. El DC-10 representa a una gran aeronave de pasajeros. Tales aviones necesitan

AVIONES

MODELO	TIPO	PASAJE	V. MÁX.	ACEL.	MANIOB.	BLINDAJE	AUTO.
CESSNA 162 T-41	GENERAL	6	187 KM/H	-3	0	5	
CESSNA 402	GENERAL	9	350 KM/H	-2	0	5	
DC-10	PASAJEROS	380	922 KM/H	-3	-3	10	
HÉRCULES	TRANSPORTE	92	618 KM/H	-3	-3	10	8000 KM

BARCOS

MODELO	AGUA	TRIPUL.	V. MÁX.	ACEL.	MANIOB.	BLINDAJE	PRECIO
CRUCERO MARÍTIMO	MAR ABIERTO	25+500	20	-3	-3	15	10 MILL.+ $
FUERABORDA	COSTA	1+6	10	+2	+3	3	2.000 $
LANCHA A MOTOR, 3 A 6 MTS.	COSTA	1+10	30	+4	+3	3	500 $
YATE A MOTOR	MAR ABIERTO	2+25	50	+3	+2	5	500.000 $
VELERO, 10 A 15 MTS.	COSTA	1-4	15	0	+3	3	6.000 $
BUQUE YELERO	MAR ABIERTO	20-30	20	-4	-3	10	2 MILL. $
PETROLERO (PPEQUEÑO)	MAR ABIERTO	10-20	20	-4	-4	15	10 MILL.+ $

HELICÓPTEROS

MODELO	TIPO	CV	V. MÁX.	ACEL.	MANIOB.	BLINDAJE	AUTO.
AEROSPATIALE DAUPHIN	ATAQUE	2x680	315 KM/H	-2	+3	5	800 KM
AUGUSTA A129 MANGUSTA	ATAQUE	2X925	285 KM/H	+1	+5	10	750 KM
BELL UH1 HUEY	MULTIUSO	1400	204 KM/H	-3	+2	5	500 KM
BOEING VERTOL 114	TRANSPORTE	2x4500	306 KM/H	-2	+1	5	200 - 2000 KM
HUGHES AH64 APACHE	ATAQUE	2x1696	365 KM/H	+2	+6	10	689 KM
LYNX AH1	ATAQUE	2x2200	333 KM/H	+1	+4	5	800 KM
MIL MI-25	ATAQUE	2x1346	275 KM/H	+1	+4	10	800 KM

COCHES

MODELO	VELOCIDAD MÁXIMA	ACELERACIÓN	MANIOBRA	BLINDAJE
ALFA SPIDER VELOCE	190 KM/H	-1	+2	3
ASTON MARTIN VIRAGE	250 KM/H	+2	+3	5
AUDI 100 2.0 E	190 KM/H	0	0	4
BMW 850 I	250 KM/H	+1	+2	6
CADILLAC SEDAN DE VILLE	200 KM/H	0	0	6
CHEVROLET CORVETTE	235 KM/H	+2	+2	3
FERRARI 348 TB	275 KM/H	+2	+2	3
FORD SIERRA 2.0 I	190 KM/H	0	-1	5
HONDA CIVIC 1.3	160 KM/H	-3	0	3
JAGUAR XJS	230 KM/H	0	+1	5
JEEP CHEROKEE	175 KM/H	0	+2	4
LOTUS ESPRIT TURBO SE	270 KM/H	+3	+3	4
MERCEDES 300 SE	200 KM/H	-1	0	6
OPEL VECTRA GL	200 KM/H	-1	+1	4
PONTIAC FIREBIRD TRANS AM	210 KM/H	+2	+1	4
PORSCHE 911 TURBO	270 KM/H	+3	+3	4
ROLLS-ROYCE SILVER SPIRIT II	205 KM/H	-1	-2	8
SAAB 9000 TURBO 16 2.3 CD	230 KM/H	+1	+1	6
TOYOTA CELICA GT-I 16V	210 KM/H	+1	+1	3
VECTOR W2 TWIN TURBO	320 KM/H	+5	+4	3
VOLVO 740 GTL	175 KM/H	-1	-1	5
AUTOBÚS NORMAL	140 KM/H	-5	-5	6
CAMIÓN NORMAL	150 KM/H	-4	-4	7

MOTOCICLETAS

HONDA CB 250 T	145 KM/H	-1	+2	2
HONDA CB 400 T	170 KM/H	0	+2	3
HONDA CB 750 F2	190 KM/H	0	+1	3
HONDA CB 900 F2	195 KM/H	+1	+1	3
HONDA CBX	220 KM/H	+3	+1	3
HONDA GOLDWING	195 KM/H	+1	0	4
HONDA 450 OFFROAD	130 KM/H	+1	+4	3
KAWASAKI 225 SCORPION	140 KM/H	0	+2	2
SUZUKI GSX 1100	220 KM/H	+2	+1	3
SUZUKI GS 650	195 KM/H	+1	+2	3
YAMAHA XS 1100 SPORT	210 KM/H	+2	+2	3

grandes aeropuertos para despegar y aterrizar.

El Hercules es un transporte militar de tamaño medio, un caballo de carga de varios ejércitos. Se emplea para el transporte de pasajeros en líneas poco exigentes, paracaidismo y transporte de mercancías. Hay muchos otros aviones de similares prestaciones.

Hay tipos de helicoptero de ataque, multiuso y de transporte. Los datos del helicóptero multiuso se pueden trasladar a los helicópteros civiles de gran tamaño. Puede llevar unos 15 pasajeros. Un helicóptero de transporte tiene dos rotores y lleva hasta 50 pasajeros. Puede izar del suelo varias toneladas. Los helicópteros de ataque son aeronaves militares fuertemente armadas y muy caras. Tienen avanzados sistemas electrónicos que interfieren radares, los detectan, detectan láser (contra las miras láser), e instrumentos para engañar a los misiles guiados por infrarrojos. También tienen sistemas de autodiagnóstico electrónico para detectar daños.

Barcos

Una representación de barcos y buques genéricos. No damos modelos, sino prestaciones estándar para los distintos tipos. Cualquiera interesado en la marina puede embellecer fácilmente los datos. La velocidad máxima de los barcos se da en nudos. Un nudo son aproximadamente 1,85 km/h.

CAPITULO 24



Ser Director de Juego no es difícil. Todo lo que necesitas es ser capaz de hacer planes en detalle, ponerlos en práctica con temeraria entrega y tirarlos por la ventana para improvisar cuando haga falta. Y lo más importante de todo: no olvidar nunca que lo único realmente importante es la diversión de los jugadores.

Lo que viene a continuación son una serie de consejos útiles para quienes, a pesar de todo, piensan que ser Director de Juego es un pelín enrevesado. No es seguro que nuestras indicaciones te vayan a ir bien; si crees que carecen de sentido, pasa de ellas. Sólo tú y tus jugadores sabéis qué es lo que os hace disfrutar del juego.

Nuestra primera sugerencia es no desesperarse si las cosas van mal. Admite que has cometido un error y que cambiar algo puede mejorar las cosas. Todos nos equivocamos de vez en cuando. Los sabios usan sus errores para adquirir conocimiento y fuerza, y mejorar así en lo que hacen.

LA LABOR DEL DJ

Los jugadores deben tener un poco de paciencia con su Director de Juego. No es fácil ser apasionante y divertido todo el rato. Si les molesta algo en la forma que tiene el Director de Juego de llevar la aventura, deberían decírselo. Pero haciéndolo amistosamente, sin arruinar su confianza. La finalidad de este juego es divertirse. No os lo toméis demasiado en serio.

Las reglas

La reglas pueden convertirse fácilmente en fuente de interminables trifulcas. Algunos Directores de Juego prefieren que los jugadores no conozcan todas las reglas. "Si se las saben, lo único que harán será dar guerra interpretándolas de otra manera". Para evitar estas disputas, lo mejor es dejar siempre la interpretación de las reglas en manos del DJ. Lo que él establezca es lo que hay; digan lo que digan las reglas. Naturalmente, siempre habrá lugar para discutir algún asunto delicado, pero no hay que dejar que las trifulcas sobre las reglas arruinen la partida.

Esto da por hecho que el Director de Juego conoce adecuadamente el reglamento, o al menos las reglas que esté utilizando. Tiene completa libertad para añadir, quitar o cambiar cualquier regla, siempre y cuando informe a los jugadores de lo que pasa. Si los jugadores están de acuerdo, el DJ hasta puede tomarse la libertad de hacer pequeñas trampas de vez en cuando; de este modo pueden evitarse muertes inútiles y hacer que los fallos no tengan consecuencias graves. Tendrás que decidir si es ésa la aplicación de las reglas que quieres en tu grupo. Un Director de Juego que sea totalmente objetivo y siga rigurosamente el reglamento también puede ser bueno para el juego. Daría la inquietante sensación de que las cosas pueden ir mal aunque tú planees y hagas las cosas perfectamente bien.

Si te centras en la interpretación de los personajes y no te importan tanto las habilidades ni el combate, puedes virtualmente ignorar las reglas. El Director de Juego puede decidir libremente qué es lo que sucede en cada situación.

Suspense

Las aventuras pueden ser graciosas, apasionantes, llenas de acción o terriblemente desagradables. La misma aventura puede contener varios ambientes y atmósferas. Lo importante es que siempre haya alguna atmósfera algún tipo. Esto hace que el juego sea interesante.

El suspense lo crean los personajes no jugadores, los escenarios y el argumento de la historia. Los sucesos inesperados y una historia impredecible hacen que el juego sea un reto. Los personajes jugadores nunca podrán estar realmente seguros de qué es lo que pasa, qué están haciendo realmente ni a quién beneficia. Deja que anden siempre intrigados temiendo algo.

Kult se basa parcialmente en la paranoia. Los perso-

Efectos de terror

Kult es principalmente un juego de terror. Los jugadores deberían asustarse, o al menos sentirse inquietos y algo repugnados. Cualquiera que haya visto una película de terror de bajo presupuesto sabe que es fácil asustar con técnicas sencillas. Muchas de dichas técnicas pueden funcionar sorprendentemente bien en un juego de rol.

Lo primero es crear una atmósfera que invite al terror. Baja las luces o juega a la luz de las velas. Pon música de fondo sugerente. La música de películas de terror sirve muy bien a este propósito: después de dos horas con la banda sonora de «Re-animator», la mayoría de la gente estará muy nerviosa. Pero se pueden usar muchas otras piezas sugerentes.



najes deberían darse cuenta de que están siendo usados por poderes invisibles y malignos, que nada es exactamente lo que parece, que sus acciones pueden tener consecuencias imprevistas. Las aventuras tipo "historia de detectives" son una buena forma de introducir acción y suspense en la partida. Mientras los personajes estén investigando, se preocupen y vayan buscando pistas para descubrir la verdad, no andarán ociosos.

Hacer que los personajes sean perseguidos y amenazados es otra forma de crear suspense. No les dejes ir simplemente abriéndose camino a través de la historia; mándales a los malos con un soplete para que se mantengan alerta.

Los sucesos irracionales e impensables crean confusión y excitación. El tiempo y el espacio pueden ser distorsionados. La personalidad de los personajes jugadores puede verse afectada; quizás se enfrenten a sus peores pesadillas. Podría ser terrible.

Acción y combate

Pero el suspense no lo es todo. Aunque los jugadores tengan misterios que resolver y sean perseguidos por peligrosos enemigos, aún es posible que la partida se haga lenta y aburrida. Es entonces cuando necesitarás algo de acción. Creas acción cuando no dejas que sean los jugadores quienes lleven el ritmo y el desarrollo del juego. Sólo hay que ir un poco más rápido de lo que ellos pueden controlar. Mételes en situaciones inesperadas y no les des más tiempo para pensar del que tendrían sus PJs.

Desarrollar en tiempo real todo lo que se pueda del juego es una buena forma de mantenerlo en marcha. Los jugadores no deberían estar 5 minutos sentados decidiendo si meten la avioneta por encima o por debajo del puente para huir de sus perseguidores. Tienen 3 segundos para decidir; si vacilan se estrellarán contra el puente. Bum.

Se pueden usar algunos trucos para introducir acción. Las persecuciones siempre son vertiginosas, si no degeneran en tiradas de dados y discusiones acerca de las reglas. Asegúrate de que todos los jugadores ven mentalmente el desarrollo de la persecución. Describe vívidamente lo que pasa. Haz que ocurran cosas inesperadas.

Resulta eficaz tener a los personajes jugadores agobiados por el tiempo. Asegúrate también de meterles prisa. Deben sentir que la situación está a punto de escapárseles de las manos; a punto, pero aún no del todo.

No cometas el error de creer que el combate supone automáticamente velocidad y acción. Por el contrario, es difícil hacer que el combate sea interesante. Siempre tiende a consistir en muchas tiradas de dados y muy poca interpretación. Tienes que hacer las tiradas, ya que hay vidas en juego, pero luzlas rápido o la lucha se convertirá en una partida de ajedrez abstracta. Hace falta un DJ muy hábil para conseguir un combate realista. Las situaciones violentas están llenas de sangre, nervios en tensión y miedo.

Interpreta gran parte del combate. Ruge cuando ataques, grita de dolor y tírate cuando te den. Amartilla pistolas imaginarias, apunta, dispara, esgrime espadas imaginarias. Esto facilita el que el combate se desarrolle en algo parecido al tiempo real, y cargará más el ambiente.

Para conservar la sensación de acción violenta y ritmo acelerado en el combate, tienes que saberte muy bien sus reglas. Si te has aprendido el sistema de memoria, podrás hacerte una idea de lo que quieren hacer los jugadores, y lo único que tendrás que hacer es tirar los impactos y el daño. Esto les concede a los jugadores más lugar para el rol y la imaginación.

Personajes no jugadores

Es buena idea jugar aventuras como si estuvieran sucediendo aquí y ahora, no contándolas como una película de algo que ha pasado. Sácale partido a tus PNJs. Identifícate con su rol, conviértete en la persona a la que interpretas. Pon caras, usa todo el cuerpo. Exagera un poco las características de los PNJs. Los jugadores suelen tener semanas para desarrollar las personalidades únicas de sus personajes. Por otra parte, se espera de ti que representes a los PNJs que los personajes jugadores se encuentran con tan sólo algunos minutos de preparación. Una interpretación demasiado sutil hace que todos los PNJs parezcan iguales. Sobreactúalos un poco para ayudar a los jugadores a comprender con qué clase de persona están hablando.

Usa los PNJs para darles información a los jugadores. Esto convierte la partida en un auténtico juego de rol. Si

Prueba con «Carmina Burana» de Carl Orff, o cambia de ritmo con la banda sonora de «Twin Peaks», de Angelo Badalamenti, o con cantos gregorianos, por ejemplo.

Luego sigue esa línea en el juego. La oscuridad siempre funciona: en ella pueden ocultarse cosas terribles. Los grandes edificios vacíos también resultan eficaces. Lugares cerrados, laberintos de pasillos o de maquinaria donde pueden acechar horrores detrás de cada esquina. Cuando el ambiente sea el adecuado, puedes usar directamente efectos de terror cinematográficos, como cadáveres que caen del techo delante de los personajes, puertas que se cierran de golpe tras ellos, hachas que se clavan en la pared junto a sus cabezas, objetos que caen sin razón aparente, focos que con sus sierras mecánicas se abren implacablemente camino a través de las paredes tras los personajes que huyen. Caer en habitaciones llenas de pedazos de cuerpos en descomposición, perseguidos por asesinos somatizados, en pasillos subterráneos donde todas las salidas han sido selladas.

Como mejor funciona el terror es cuando empieza por cosas pequeñas que van haciéndose peores gradualmente. Se empieza con tan sólo una ligera sensación de que puede ocurrir algo escalofriante. Deja que ocurran pequeños sucesos que indiquen que no todo va bien. Luego

tas que se cierran de golpe, cosas que no están donde deberían, personas que han desaparecido misteriosamente. El suspense alcanza su máximo justo antes de que algo suceda, cuando todos saben que el cadáver del profesor está en algún lugar de la casa y posiblemente vaya a caer del armario o les contemple desde el interior de la ducha. Y que el asesino les está esperando en alguna parte.

Utiliza la propia imaginación de los jugadores. Nada es tan ominoso como las imágenes que puedes conjurar en sus mentes. La imagen mental que se hacen los jugadores del rostro putrefacto del doctor Schneider es mucho más terrible que cualquier cosa que puedas describir con palabras.

Los mecanismos del terror son bien conocidos por los escritores y los cineastas. Te daremos algunos ejemplos que puedes usar. Las situaciones escalofriantes frecuentemente están relacionadas con:

- Soledad y aislamiento. Estar solo en una casa aislada y solitaria en un bosque oscuro es mucho más escalofriante que estar entre personas. Cuando se corta la línea del teléfono es incluso peor.
- Nadie te cree. Sabes que va a suceder algo terrible, tratas de avisar a la gente del peligro, pides ayuda, pero se ríen de ti y de tus disparatadas fantasías. O te declaran loco y te meten en un manicomio.
- No hay salida. No puedes escapar. Todas las puertas están cerradas. Estás atrapado como una rata, y el asesino está subiendo! Ser una víctima indefensa que se enfrenta a una agonía inminente es muy escalofriante.
- Situaciones normales y "seguras" que súbitamente se vuelven terribles. Te vas a la cama con una hermosa persona del otro sexo y, de repente, ves que estás abrazando un cadáver putrefacto.

reúnen la información a través de libros, bases de datos y pistas, el juego pronto empezará a parecerse a una aventura gráfica por ordenador. Cuando crees PNJs invéntales una personalidad. Haz que parezcan personas reales, con sus rasgos individuales. Esto también los hace más fáciles de interpretar.

No vaciles en interpretar largas conversaciones. Con frecuencia esta es la parte más divertida del juego, siempre y cuando tanto jugadores como DJ sepan lo que están haciendo. Un Director de Juego tenaz puede conseguir que hasta los jugadores más tímidos y reticentes se involucren si hace que los PNJs se dirijan a ellos todo el rato.

El escenario

Descríbeles los escenarios a los jugadores. Saber qué aspecto tienen las cosas en el lugar donde están les hace más fácil identificarse con sus personajes. Es difícil interpretar a una persona que existe en una nada indefinida. Una buena imagen mental de los alrededores les dará un suelo firme que pisar.

Hazte una imagen mental del lugar que vas a describir. Define colores, formas, olores, sonidos y ambiente. Descríbelo vívidamente para que también lo puedan ver los jugadores. Ésta es también una buena manera de crear suspense en una aventura de terror.

Pero tampoco te pases. Los jugadores no están interesados en una charla de diez minutos acerca de detalles insignificantes en los que sus personajes ni tan siquiera se fijarían.

La aventura

La aventura es lo más importante de todo. Si no sucede nada excitante ni divertido, los jugadores se aburrirán. Pocos jugadores están aquí para experimentar el inacabable tedio de un largo invierno en la taiga siberiana (aunque hay excepciones). La mayoría quiere que la historia avance.

No dejes el tren de los acontecimientos en manos de los PJs. Ellos eligirán su propio ritmo pausado, y eso es siempre demasiado lento. Sigue adelante con los acontecimientos de manera que siempre estén metidos en situaciones difíciles, divertidas u horrendas en las que hayan de tomar decisiones y actuar rápidamente.

Esto no quiere decir que debas forzar las cosas. En una aventura rápida puede haber sitio para largas y minuciosas discusiones, debates enfervorizados y un montón de rol. Tan sólo asegúrate de que son los personajes quienes hablan, no los jugadores.

La historia de la aventura en sí puede planearse detalladamente por adelantado o hacerse sobre la marcha. Para los principiantes, recomendamos una historia que haya sido previamente preparada. Muy pocas personas poseen talento natural para la improvisación; eso es algo que sólo se aprende con la experiencia.

Intenta comprobar siempre cómo se sienten los jugadores. Si parecen aburrirse, acorta las partes más lentas y largas, e introduce una subtrama con algo de acción. Si a los jugadores les gusta interpretar los acontecimientos más pausados, amplíalos y dales mayor importancia.

Si los personajes hacen algo que amenace con arruinar toda la partida, dales un toque en la dirección adecuada. Mándales un PNJ con información crucial o inventa un incidente que apunte hacia dónde quieres que vaya la acción. Si los jugadores no se dan cuenta de en qué dirección se haya la solución, dales algo de ayuda. Jugar a rol no es divertido cuando estás empantanado. Pero recuerda que toda indicación debe ser sutil y discreta. Los jugadores siempre deben sentir que controlan por completo lo que deciden hacer sus personajes.

Incluso si no has preparado previamente una aventura concreta, seguirás necesitando PNJs y escenarios cuidadosamente preparados. Si se hacen reflexivamente y con imaginación, es fácil encontrar sucesos amenos y apasionantes.

Los jugadores

Los jugadores deben divertirse. Esta es la Regla Número Uno de los Directores de Juego. Si ves a los jugadores como un obstáculo en tu intento de hacer una buena aventura, habrás perdido de vista el objetivo del juego. Debes jugar con los jugadores, no contra ellos.

No moralices sobre las acciones de los personajes jugadores. No es trabajo tuyo decidir qué es "lo que está bien". Los jugadores interpretan sus papeles. Si crean una personalidad creíble, estarán haciendo un buen trabajo. El personaje podrá ser un estúpido o un canalla, pero no es esa la cuestión.

Es posible que un personaje jugador sea incapaz de llevar a cabo las acciones necesarias para hacer que la aventura se desarrolle. Un monje budista no aceptará una oferta para servir como mercenario. Si el jugador aceptara tal oferta, estaría interpretando mal su personaje. En tales casos, el Director de Juego puede tener que readaptar la aventura para que funcione de todas formas.

No castigues el comportamiento estúpido de los personajes matándolos o haciendo que les pasen cosas feas absolutamente irreales. Sigue el argumento de la historia, y si lo readaptas, hazlo en beneficio del personaje. Después de todo, son ellos los héroes de la historia. Es apasionante tener una dura misión y encontrar una resistencia enconada. Pero un final feliz suele proporcionarte jugadores felices.

Evita poner a los personajes en situaciones embarazosas a menos que conozcas bien a los jugadores y estés seguro de que pueden afrontarlas. Los jugadores experimentados que se conozcan entre sí, estarán mejor predispuestos a aceptar que sus personajes mueran o sean sometidos a cosas terribles. Ataja las malas interpretaciones. Los jugadores no deben tomarse "tiempos muertos" para discutir lo que van a hacer. Deben interpretar sus roles. No deben utilizar conocimientos que no posean sus personajes. Los malos jugadores pueden necesitar que se les indique qué es



lo que significa interpretar un rol. Una buena forma de mantener activo a un jugador lento, es hacer que le hablen mucho otros personajes. Esto le obligará a interpretar a la persona y (es de esperar) le ayudará a superar su timidez y descubrir que jugar a rol es divertido.

Evita jugar para ganar. No hay ganadores ni perdedores en una partida de rol. Algunos jugadores intentarán desesperadamente que sus personajes tengan éxito en la aventura, aunque ello suponga una pobre interpretación de su papel. Esto es un golpe de muerte para quienes realmente quieren interpretar sus papeles. El juego abandona la interpretación para convertirse en un revoltijo de consideraciones tácticas y estratégicas. Si todos los jugadores actúan de esa manera y les gusta, entonces de acuerdo. Pero cuando un individuo intenta suboptimizar y lograr la máxima eficiencia, ello perjudica a quienes tratan de actuar con personalidades que tienen sus puntos fuertes y débiles.

Dale tiempo a los jugadores para que interpreten sus papeles. Déjales que deambulen y divaguen tanto como quieran. Déjales salirse del argumento si eso les divierte. A veces un episodio en el que los personajes se meten en un lío con los nativos de un pequeño poblado, o en el que intentan comprar un camello y son embaucados por el guía egipcio, resulta ser el mejor de toda la aventura. Pero tan pronto la partida empiece a difuminarse o detenerse, el DJ debe pegar una patada y ponerlo en marcha.

No permitas combinaciones inverosímiles de personajes jugadores. Puede sonar divertido hacer un grupo compuesto de un activista palestino, un sionista convencido, un macho sudamericano y una feminista militante; pero existe un cierto riesgo de que se maten entre ellos antes de pasar del prólogo. Si los jugadores quieren un grupo de personajes con este tipo de conflictos inherentes, deben ayudarte a justificar cómo funciona dicho grupo. Puede que haya otros vínculos que los unan. Fuertes vínculos. No puede pedírsele al Director de Juego que sea él solo quien haga funcionar a un grupo semejante.

Asegúrate de que todos los jugadores participan en el juego. Alguien con fuerte personalidad puede hacerse fácilmente con el mando y dominar a los demás. A nadie le gusta ser dominado, así que debes estar al tanto y neutralizarlo. Si un jugador es muy dominante, puedes hacer que tus PNJs se dirijan explícitamente a otros personajes. Esto les dará la oportunidad de hablar por sí mismos.

Aventuras seriadas

En general, es una ventaja el que los jugadores puedan conservar los mismos personajes a través de diversas aventuras. Esto les da tiempo para desarrollarse y es un buen motivo para intentar conservar a los personajes con vida.

Jugando aventuras seriadas, que pueden durar muchos años, los jugadores tendrán tiempo de ver como cambian y se desarrollan sus personajes. Deja siempre que los personajes influyan en su mundo y se vean influidos por él. Si hacen algo extraordinario, se volverán famosos o infames. Dales amigos y enemigos. Deja que les atrape su pasado metiéndoles en apuros de vez en cuando.

Se pueden unir muchas aventuras mediante un tema común que las haga formar parte de una historia más larga. El tema común no tiene por qué ser muy fuerte. Lo importante es que los personajes pasen con naturalidad de una historia a la siguiente.

El mundo en torno a los personajes también debe vivir su propia vida. No se trata de un lugar estancado en el que nada ocurre hasta que los jugadores remueven las cosas. No ha sido creado para su exclusivo beneficio. Tampoco se hizo para acomodarse a sus aptitudes y deseos; simplemente está ahí, y tienen que adaptarse a él. Los acontecimientos siguen su curso, el mundo se desarrolla y cambia con o sin los personajes jugadores.

Esto no significa que el mundo pueda cambiar aleatoriamente. Los cambios se producen siguiendo el curso de la historia, pero el mundo ha de ser coherente. Un mundo incoherente es imposible de jugar.

En esas historias tan largas que se extienden a lo largo de muchas aventuras, no debes hacer que todos los sucesos estén directamente relacionados con la historia principal. Pequeñas aventuras secundarias y pistas falsas harán el juego menos predecible y más variado.

Los jugadores se sentirán más como en casa en el mundo del juego si sus personajes tienen algo así como una "base de operaciones", algún sitio fijo. Deja que compren casas, se hagan miembros de clubes y asociaciones, que se metan en política y otras intrigas. Esto les dará un lugar en el mundo, y todo el juego se convertirá en una aventura, incluso sin necesidad de que el Director de Juego la esté dirigiendo todo el rato.

- Giro inesperado. Estás toda la noche sin salir de tu habitación porque algo está arañando la puerta principal. Cesa el ruido. Bajas la escalera con suma cautela, escopeta en mano, y echas un vistazo al otro lado de la puerta. Para alivio tuyo, allí no hay nada. Cierras la puerta... y descubres que las marcas de garras están en el interior! Lo que fuese que las hiciera estuvo todo el rato en la casa, ¡y probablemente siga estando dentro!
  Cualquier situación en la que, repentina o paulatinamente, descubras que lo que sucede es por completo diferente a lo que habías pensado, resulta aterradora.
- Las cosas en que confías se vuelven en contra tuya. Tu mascota se araca de repente con furia maligna y te ves obligado a matarla. Tu coche acelera cuando pisas el freno. El teléfono funciona bien si lo usa cualquier otro, pero cuando tú intentas hacer una llamada sólo escuchas un ruido sibilante.
- Enemigos imparables. Has matado al enemigo, has reducido su reducido a cenizas y le has enterrado bajo 3 metros de cemento... sólo para encontrártelo a la mañana siguiente.
  Mueca maligna: "¡Ya he vuelto!"

CAPITULO 25



Cuando todo va bien, una aventura se convierte en una buena historia de terror. Los personajes pasan de una vida segura y normal a situaciones en las que se enfrentan cara a cara con cosas terribles y desconocidas. Su mundo se desmorona y se descubre mucho más oscuro y peligroso de lo que hubieran sospechado. Se sienten amenazados, vulnerables e indefensos; pero al final consiguen una apurada huida y regresan a una especie de normalidad.

Una aventura suele estar compuesta de un argumento principal, acontecimientos que tienen lugar dentro de esa argumento, lugares que se describen y personas con las que se encuentran los PJs. Cada acontecimiento es equivalente a un capítulo de un libro o una escena de una película. Las descripciones de los lugares son el escenario en el que tiene lugar la acción. Hemos intentado resumir y describir la estructura de una aventura para mostrarte como se construye a partir de diferentes ideas.

AVENTURAS Y CAMPAÑAS

El argumento

El argumento es el esqueleto de la historia, la forma en que avanzarán los personajes jugadores si eliminas todos los sucesos colaterales y los rodeos. Existe un número limitado de argumentos que pueden variarse indefinidamente cambiando los lugares, las personas y los detalles. Ofrecemos una serie de sugerencias para intrigas y sucesos. Son bocetos muy básicos que han de ser ubicados en un escenario y cuyos detalles deben ser completados para que funcione. Pero te pueden ayudar a hacerte una idea de cómo se construye una aventura. Algunos de los bocetos están relacionados y pueden combinarse de modo que una misma aventura tenga dos argumentos. Y para crear una campaña más larga de aventuras de rol, pueden combinarse multitud de argumentos.

EVITAR QUE SUCEDA ALGO MALO Los personajes jugadores pueden ser guardaespaldas que intentan proteger a alguien de un asesinato, o que custodian un objeto sagrado buscado por ladrones fanáticos miembros un culto. Pueden tratar de impedir que un ángel de la muerte se encarne en la tierra enfrentándose a cultistas y a razidas. Pueden evitar que se cumpla una profecía o maldición maligna.

La aventura tomará un giro inesperado si permites que tenga lugar el suceso temido, pero la historia continúa y los personajes descubren que lo estaban intentando evitar era tan sólo un pequeño detalle dentro de una amenaza mucho mayor y más diabólica, con la que ahora deben enfrentarse.

ENCONTRAR ALGO O A ALGUIEN Algo ha desaparecido. Una persona, un objeto, incluso un lugar, se ha desvanecido. Ésta es la clásica historia de detectives. Puede evolucionar hacia una trama distinta cuando los personajes encuentran lo que estaban buscando y descubren lo que sucede.

VENGANZA Un amigo, familiar, u otra persona próxima a ti ha sido asesinada o herida. El personaje jugador busca al culpable para hacer recaer sobre él su venganza, o para llevarlo ante la justicia. También puede que haya alguien que intenta vengarse y utilice a los personajes jugadores como agentes suyos.

El motivo de la venganza puede desembocar en una trama distinta si los personajes descubren que había algo más de lo que creían detrás del homicidio o el ataque. Quizás la víctima no fuese tan inocente como parecía.

Los buenos pueden transformarse en malos y viceversa. O tal vez el crimen era sólo parte de una serie.

RESOLVER UN ENIGMA El juego del "Quién ha sido". Alguien ha sido asesinado. Algo ha sido robado. Alguien ha sido transformado en un monstruo. Alguien compra un pueblo entero y desahucia a todo el mundo. De alguna parte aparecen muertos vivientes que siembran el terror por la ciudad. Alguien persigue a los personajes jugadores e intenta matarlos, y ellos no saben por qué. Hay infinitos misterios. Los jugadores pueden resolver uno, sólo para descubrir que hay otro enigma mayor tras él.

VIAJE Un viaje puede ser un argumento en sí mismo, aunque puede que necesite alguna historia secundaria para hacerlo interesante. Un viaje más allá de las ilusiones de nuestro mundo, a Metrópolis o el Infierno, puede ser una buena aventura.

GANAR INFORMACIÓN Y SABIDURÍA La versión en juego de rol de la aventura del conocimiento. Los personajes van aprendiendo gradualmente más y más acerca de algo, ya sea de la realidad más allá de nuestro mundo o de algún fenómeno oculto. En su búsqueda del conocimiento, se ven arrojados a diversas situaciones y han de enfrentarse a amenazas y problemas. Al resolverlos, aprenderán algo más. A medida que su conocimiento aumenta, cambian y adquieren nuevas ambiciones. Esto se combina con un sencillo argumento de acción para hacerlo más animado.

DESENMASCARAR Y FRENAR A UN CULTO Los personajes jugadores se tropiezan con un conocimiento prohibido, algún secreto celosamente guardado perteneciente a un culto maligno. O tal vez los cultistas simplemente sospechan que los personajes sabe demasiado. El culto tiene grandes poderes y sus siniestros agentes no se detendrán ante nada para eliminar a los personajes





jugadores. La única oportunidad que tienen éstos es desenmascarar el culto ante las autoridades y la opinión pública. Deben infiltrarse en él para reunir pruebas.

HACER QUE ALGO SUCEDA Los personajes jugadores tienen que hacer que suceda cierto acontecimiento. El ritual mágico debe llevarse a cabo en el momento adecuado para que Menethon pueda regresar a Metrópolis a tiempo de detener a los lictores. Los enemigos de los personajes tratarán de impedirlo.

CORRE POR TU VIDA Los personajes jugadores están en peligro mortal. Hay criaturas no humanas que van a por ellos. Han sido infectados por una enfermedad desconocida o por una maldición que los matará a menos que encuentren un remedio. Han de hallar la fuente de la amenaza y eliminarla.

También pueden verse obligados a salvar a otros, amigos o parientes, que están en peligro mortal o prisioneros en algún sitio.

Motivación

El argumento no siempre se basta para explicar por qué los personajes jugadores deciden verse involucrados, por qué hacen todas las cosas que hay que hacer en una aventura. Necesitan alguna clase de motivación, un empujón que les ponga en movimiento y les impulse a actuar. Puede que ello esté relacionado de forma natural con el argumento y la historia.

Los PJs se encuentran

Las mejores aventuras se dan si los Personajes Jugadores están personalmente involucrados. Hay algo en su personalidad o en su pasado que les empuja hacia la historia. Para crear tales aventuras, debes guiar a los jugadores en la creación de sus personajes, de modo que existan relaciones entre los mismos. Tienen que formar un grupo en

Motivación

Aquí damos algunos ejemplos de motivaciones que puedes combinar y embellecer a tu gusto:

- Falsas acusaciones: los personajes jugadores han de descubrir la verdad para evitar que caiga sobre ellos una culpa ajena
- Impedir algo que los personajes no desean que ocurra
- Venganza
- Lealtad a una persona u organización
- Curiosidad
- Dinero
- Religión
- Le deben un favor a alguien
- Les obliga alguna ventaja o desventaja (un hombre caballeroso trataría de salvar a una mujer, etc.)
- Alcanzar algún objetivo deseado
- Chantaje

Los Personajes Jugadores se encuentran

- Son amigos y se conocen entre sí
- Son colegas o se conocen por el trabajo
- Son vecinos
- Comparten una afición
- Son parientes
- Fueron juntos al colegio
- Tienen un amigo común que los necesita
- Presenciaron o experimentaron algún acontecimiento en el pasado
- Tienen enemigos comunes
- Simplemente resulta que están en el mismo sitio cuando sucede algo dramático que les obliga a colaborar

Comienzo

- Son testigos de un asesinato, o es asesinado un amigo suyo
- Desaparece un amigo o un pariente próximo
- Se les asigna una misión
- Son atacados, malditos, tienen sueños misteriosos, son víctimas de una enfermedad desconocida o cualquier otra cosa que les introduce en el argumento
- Son inducidos a hacer algo sin ser conscientes de sus consecuencias
- Hallan un objeto misterioso, se encuentran con un tipo extraño o llegan a un lugar extraordinario
- Alguien les pide ayuda
- Alguien cree que saben demasiado y empieza a perseguirlos

Acontecimientos

- Emboscada
- Posesión
- Vigilancia (de una persona o lugar)
- Persecución en coche
- Investigación forense en el escenario de un crimen
- Sueños
- Muertes
- Huir de unos enemigos
- Maldición
- Cautiverio
- Interrogatorio de prisioneros o de personajes jugadores
- Romance y seducción
- La ilusión se quiebra
- Allanamiento
- Infiltración
- Búsqueda de información en archivos, etc.

el que las relaciones sean naturales y realistas. Aquí damos algunas posibles relaciones entre personajes que puedes crear desde el principio o poner en juego una vez que éste ya ha comenzado.

Si encuentras dificultades para hacer que los personajes se acomoden en un grupo plausible, puedes dividirlos en dos grupos. Luego invéntate un vínculo entre ellos que los una.

Comienzo

El inicio de la aventura puede ser tranquilo y pacífico para que los personajes tengan ocasión de conocerse entre sí. Pero también los puedes soltar en medio de la acción. Puede que sean un grupo formado antes de empezar la aventura, o tal vez su encuentro forme parte de la historia. Comoquiera que sea, el comienzo siempre es importante. Es entonces cuando los personajes han de ser convencidos para que actúen en la misma dirección de modo que el resto de la historia pueda funcionar. A continuación siguen algunos ejemplos de comienzos, aunque naturalmente debas adaptar cualquier detalle a la historia de tu campaña.

Acontecimientos

En los juegos de rol, las situaciones de hecho son con frecuencia más importantes que el argumento subyacente. El juego se centra en lo que sucede aquí y ahora. Una o más situaciones dramáticas buenas, pueden justificar un argumento principal menos sofisticado. Pero, no importa lo bueno que sea tu argumento, éste nunca podrá justificar que sus episodios sean aburridos. Los acontecimientos que siguen pueden ocurrir en cualquier clase de aventura. Adáptalos a cada situación. Algunos acontecimientos son tranquilos y otros son rápidos y llenos de acción. Mezcla acontecimientos lentos y rápidos para hacer que la partida sea variada e interesante.

Argumentos secundarios y complicaciones

Un argumento nunca se desarrolla de manera completamente lineal. Eso le pondría demasiado fácil a los jugadores el saber qué es lo siguiente que va a pasar. Debe haber historias secundarias, búsquedas sin objeto y complicaciones que justifiquen acontecimientos inesperados. Allá van algunas sugerencias:

Final

Un final muy sosegado puede resultar un anticlímax para una, por lo demás, excelente aventura. Por lo general los personajes esperan algún tipo de enfrentamiento final con el enemigo, una batalla o un clímax excitante en el momento en que el mundo se salva por los pelos o se desvela finalmente el gran secreto. Las aventuras no deberían ir desvaneciéndose, ni seguir indefinidamente como un culebrón. Deberían tener un final sonado. Trata de atar todos los cabos sueltos en el último episodio, y deja para entonces algunas grandes revelaciones.



Lugares

La descripción de lugares es muy importante en las aventuras. El escenario impone un ambiente. Las historias de terror con frecuencia se sitúan en escenarios seguros, reconocibles y familiares en los que los lugares acogedores se convierten en algo terrible a medida que los horrores van introduciéndose. Kult tiene lugar en un escenario más violento. Nuestras aventuras suelen empezar en los barrios bajos, en sórdidas instituciones, oficinas estériles, sombríos clubes nocturnos o naves de fábricas abandonadas llenas de grandes máquinas oxidadas. A partir de ahí, pueden adentrarse incluso más lejos de la realidad cotidiana en la que nos sentimos seguros, hacia mundos más allá de las ilusiones. Naturalmente, eres libre de usar un escenario más doméstico, pero no será tan fácil combinar el idílico barrio residencial de clase media con el mundo en que se sustenta este juego.

Desplazar la acción a un lugar distinto cuando empieza un nuevo episodio es un buen método para cambiar de atmósfera y conseguir más variedad. Esto no significa que tengas que mandar a viajar a los personajes alrededor del mundo. Una ciudad puede proporcionar la mayoría de los diferentes escenarios que necesites.

El detalle con el que vas a describir los lugares depende de cómo vayas a usarlos. Un lugar que los personajes jugadores tan sólo van a atravesar no necesita estar muy detallado. Puedes improvisarlo. Los escenarios que crean atmósfera requieren más atención. Puedes provocar expectación describiendo extensamente un lugar pacífico y normal, pero incorporando detalles ominosos, p. ej., que las cortinas se mueven aunque no hay viento, o que las sombras trepan lentamente por las paredes.

Algunos lugares necesitan descripciones muy detalladas. Si esperas que los personajes jugadores vayan a introducirse en una habitación para registrarla, debes estar preparado para responder a todas sus preguntas. Si esperas un allanamiento o una acción de comando, es buena idea haber preparado los lugares meticulosamente

En lugares fuera de la realidad habitual, serán tus descripciones las que guiarán la imaginación de los jugadores. Si eres incapaz de dar una descripción vívida de las rechinantes pasarelas, los callejones brumosos y serpenteantes escaleras de incendio de Metrópolis, no podrás esperar que los jugadores se identifiquen con el escenario y actúen con convicción.



Personajes No Jugadores

Las personas que hacen avanzar la historia. Unos PNJs interesantes pueden salvar una aventura por lo demás aburrida. La norma es la misma que para los lugares: las personas importantes deben ser descritas en detalle. Los personajes secundarios y los figurantes se pueden improvisar. En el capítulo «Personajes no jugadores y criaturas», hay una plantilla para describir PNJs importantes.

Para hacer que una persona sea interesante, debes asegurarte de que no sea unidimensional. Una persona interesante es la que tiene profundos estratos invisibles en su personalidad, que van descubriéndose gradualmente a medida que los personajes jugadores llegan a conocerle mejor encontrándoselo en diferentes situaciones. Un personaje polifacético genera interés, ya que los personajes jugadores nunca estarán seguros de lo que va a hacer.

Campañas

Una campaña es una serie de aventuras que giran en torno a un tema común. Las aventuras pueden combinarse de distintas formas. Pueden ser capítulos de un argumento mayor subyacente. En tales casos, irían de simples aventuras con adversarios inofensivos a complejas intrigas en las que los personajes jugadores se encuentran con terribles enemigos en su clímax. Otra forma es una secuencia de historias cortas separadas, unidas por un tema común aún más difuso que gradualmente va tomando forma hasta llegar al gran final de toda la campaña.



La primera de estas formas es la más fácil de usar en el mundo de Kult. Empieza inocentemente, cuando los personajes jugadores se encuentran con adversarios relativamente inofensivos, pero pronto descubren que tras ellos se esconde un enemigo más peligroso. Al estudiar esta amenaza, se encuentran con algo todavía más siniestro y terrible. De esta forma, puedes guiarles desde un simple asesinato causado por una banda juvenil en la vecindad, hasta conspiraciones mundiales instigadas por los poderes del Infierno.

Las partes de la campaña pueden ensamblarse de diversas maneras. La más sencilla es hacer simples historias contiguas que los personajes jugadores deban continuar. La aventura nº 1 les dará información que les llevará a la aventura nº 2, en la que conocerán cosas que les impulsarán a la aventura nº 3, etc.

Un método más complejo, aunque también más satisfactorio, es usar módulos. La campaña tiene un principio y un final precisos. Pero las aventuras intermedias pueden jugarse en cualquier orden. El curso que siga la campaña dependerá de lo que los personajes jugadores decidan hacer. Al principio recibirán una información que les conducirá a cualquiera de los distintos episodios. El que elijan primero determinará el desarrollo del resto de la trama.

Una campaña tan libremente estructurada requiere más improvisación por parte del DJ, pero también es más satisfactoria para los jugadores, pues les hace sentir que tienen un mayor control sobre la historia.

Argumentos Secundarios

- Posesión
- Buscan a la persona equivocada
- Los personajes se debaten entre objetivos e impulsos opuestos
- Una información falsa les conduce en una dirección equivocada
- El enemigo los descubre
- El amor o la pasión hacen que alguien cambie de bando
- El grupo se separa
- La unión se desmorona
- El problema se vuelve más complejo y se descubren nuevos niveles
- Metamorfosis entre los personajes jugadores
- Cambios de mentalidad entre los personajes jugadores
- Se ganan nuevos amigos o enemigos
- Se descubre nueva información
- Alguien miente
- Aparecen extraños en la historia
- Ser perseguidos por monstruos o asesinos
- Secuestros
- Acciones de comando
- Enfrentamiento con enemigos
- Rituales mágicos
- Encuentro con nuevos PNJs
- Desastres y accidentes
- Viajes
- Sexo
- Enfermedad
- Combate
- Perdidos



CAPÍTULO 216

Todas las criaturas de este reglamento se describen en un formato especial que facilita usarlas directamente en el juego. Cuando crees criaturas nuevas para tus aventuras, debes usar el mismo formato.

Empieza determinando las puntuaciones de aptitud de la criatura. Trabaja a partir de ellas para decidir sobre la información secundaria. La criatura no será coherente si, por ejemplo, tiene poca AGI pero muchas acciones. Tales cosas son posibles, pero habrás de inventar una explicación plausible o sobrenatural.

Cuando crees PNJs y criaturas, no tienes por qué usar las reglas de creación de personajes jugadores, con puntos de aptitud y de habilidad. Un individuo puede tener puntuaciones muy por encima o por debajo de la media. Pon los valores que te parezcan adecuados.

PERSONAJES NO JUGADORES (PNJ) Y CRIATURAS

No es necesario equilibrar ventajas, desventajas ni habilidades, como harías al crear un personaje jugador. Asigna ventajas, desventajas, poderes, limitaciones y habilidades que te parezcan adecuadas para la criatura. Haz que las puntuaciones de habilidad sean creíbles en función de lo que la persona o criatura hayan estado haciendo. Pero si puedes evitarlo, no dejes que dichas puntuaciones sean más altas que la aptitud que controla la habilidad.

El Arte oscuro

Entre las tinieblas que nos rodean, somos cazados por criaturas tan perdidas como nosotros. Acechan las sombras, siempre dispuestas a saltar sobre algo humano. Sus garras brillan en la oscuridad, sus fauces están abiertas y sus gritos resuenan en la soledad de la noche. Obtienen su poder de la oscuridad que nos rodea y está dentro de nosotros.

Todos los seres de Kult son capaces de usar los poderes oscuros en mayor o menor medida. Algunos viven sus vidas sin haber dominado nunca la oscuridad que tienen dentro, mientras otros extraen poder y sustento de su caos interior.

Al canalizar estas fuerzas, un ser así es capaz de cambiar su entorno, retorcerlo y cambiar la realidad. Ese ser puede usar su propia oscuridad para hacer daño y matar a otros seres.

En Kult esto se representa otorgándole a todas las criaturas una habilidad llamada el Arte oscuro. Esta habilidad muestra cuán eficiente es la criatura usando su angustia y furia latentes para quebrar la realidad.

EL ARTE OSCURO

Una criatura emplea esta habilidad cuando trata de cambiar la realidad que la rodea. Está basada en el Ego, y el efecto de la habilidad está limitado por las aptitudes mentales de la criatura.

Mediante el uso de esta habilidad, un ser puede controlar la realidad y usarla para sus propios fines. El alcance es igual al Ego/2 de la criatura en metros de diámetro. Puede controlar objetos que pesen hasta su Ego/2 kilos. Con esta habilidad se pueden controlar objetos sueltos, así como otros metidos en el suelo o en las paredes, y usarlos en combate.

El daño que puede ocasionarse con esta habilidad es equivalente al daño que habría causado el objeto si hubiera

Jonathan Cordinger

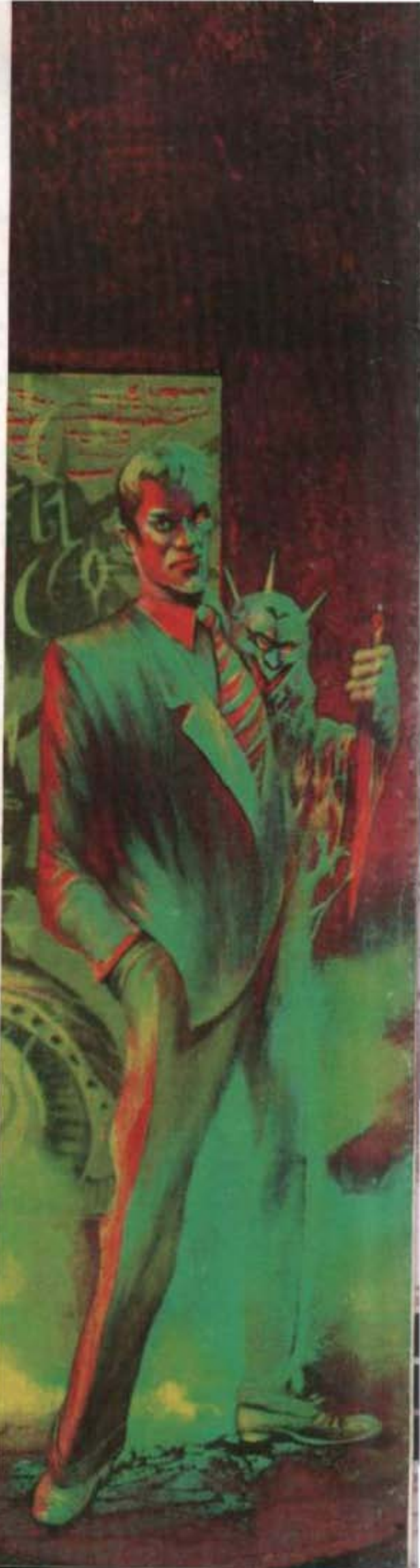
La muerte y la desesperación siguen los pasos de Jonathan Cordinger. Trabaja en la sombra, detrás del escenario. Sus manos están rojas de sangre, y su mente está tan vacía como la Nada. Está fuera de todos los mundos, una criatura perdida entre los inacabables engranajes de la Máquina. Sus poderes son mayores que los de cualquier otro hombre, que los de cualquiera de los despertados, puede que hasta mayores que los de los arcontes.

Su padre le había desheredado, enviando a sus guerreros y asesinos infernales a matar a su retoño. Los ejecutores del Infierno acechan las sombras que rodean al mestizo, listos para atacar.

Para defenderse, Cordinger ha declarado la guerra a los poderes que gobiernan el Elíseo, el Limbo y el Infierno. A ello le impulsa el odio y el deseo de venganza por los males que ha sufrido, pero igual de fuerte es su creencia en sí mismo como el regidor definitivo, el poder sanador y corazón de la creación.

Cordinger sostiene la guerra contra los guardianes de la Máquina desde el Elíseo. Allí tienen menos poder los arcontes y los ángeles de la muerte, y él puede reunir a sus hordas, urdir su tela de maldad y corrupción y atrapar a la humanidad para hacerla su esclava.

Desprecia la naturaleza de la carne y ve a los humanos como un débil rebaño al que castigar a voluntad eternamente. Pero también ha descubierto almas que poseen capacidades poderosas. Estas almas serán las que formen su punta de lanza cuando el Último Ciclo llegue a su fin. Estas almas serán suyas.





Serenade

La mano derecha de su amo y el servidor que dirige la caza de los fugitivos. Su antiguo señor, encadenado para placer de Serenade, ha huido. El traidor asesino encontró un camino para escapar de las ardientes naves del Infierno. Con la ayuda de la mujer huyeron de la condenación eterna.

Si los condenados supieran de esto, el Infierno estaría sentenciado. Las fallas de las ilusiones derrumbarían todo lo que Astarot ha construido, los fuegos morirían y los nefaritas serían arrastrados de nuevo al vacío sin forma de donde vinieron.

Esto es lo que Serenade y sus pares temen por encima de todo. En el Infierno han encontrado un lugar donde pueden su odio hacia la humanidad. Si esto se perdiera, también lo haría la condenación, y los nefaritas se verían instalados en las ruedas del dolor.

Serenade sigue la clara luz del odio hacia el ser que ocupó el lugar que le correspondía junto a sus amos, y que defraudó la confianza depositada en él. Caza a este fugitivo con un celo sin igual entre los príncipes del dolor. Su deseo es volver a llevar a Heatseeker al Infierno, atado y derrotado, demostrando así que es imposible huir de la condenación eterna.

sido utilizado directamente por el ser. Los objetos que no puedan usarse directamente como armas hacen daño según las reglas dadas en el capítulo de Accidentes.

Observa que se añaden todos los bonos para calcular el daño, aunque la criatura no esté realmente sujetando el arma u objeto.

En combate, esta habilidad se emplea como cualquier otra habilidad de armas. Se evita según lo indicado en las reglas de combate cuerpo a cuerpo. El efecto se calcula usando la puntuación de habilidad del Arte oscuro.

Una ventaja importante que esta habilidad confiere a sus usuarios es la capacidad de hacer hasta su Ego/4 ataques por ronda de combate (y como mínimo 1 ataque), si hay suficientes objetos que controlar y que puedan ser usados para el ataque.

El uso de esta habilidad cuesta 10 puntos de resistencia por cada ronda, dado el esfuerzo físico y mental.

Descripción de las criaturas

Todas las criaturas de Kult se describen según este formato. Contiene toda la información necesaria para usar las criaturas en una aventura.

ARCANUM METROPOLI: La fuente básica de información acerca de Metrópolis es el *Arcanum Metropoli*, la monumental documentación de las ilusiones que hizo Leonardo da Vinci. En este libro describe las criaturas más comunes que aparecen en Kult, y muchas otras aún desconocidas para la humanidad. El libro contiene las narraciones de los encuentros del propio da Vinci con estos seres, y con frecuencia son sólo retazos de información, referencias crípticas e incluso mera jerigonza. Siempre será el Director de Juego quien tenga la última palabra en cuanto al aspecto y la personalidad de las criaturas que utilice en sus aventuras.

APTITUDES: Primero viene el número de dados que se emplean para generar aleatoriamente una criatura de este tipo. Después, entre paréntesis, se da la puntuación media. Puedes usarla si te hace falta crear muy rápidamente esta clase de criatura. En los personajes únicos, sólo se da su puntuación real.

MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR: Se suma a la tirada de Ego que deben hacer los personajes cuando se encuentran con la criatura en una situación terrorífica. El Director de Juego decide qué situaciones requieren una tirada de Ego.

ESTATURA: Lo alta que es la criatura.

LONGITUD: Las criaturas de cuatro patas se miden también de esta forma.

PESO: El peso de la criatura en kilos.

SENTIDOS: Por defecto serán «humanos», así que en las personas sólo tendrás que saber si son ciegos o excepcionales por algún otro motivo. Otras criaturas pueden tener sentidos especiales, como radar, visión de infrarrojos, o sentidos más o menos finos que los humanos.

COMUNICACIÓN: Indica si la criatura puede hablar, comunicarse mediante telepatía, señales o por algún otro medio. Por defecto será habla humana.

MOVIMIENTO: El número de metros que puede moverse la criatura en una ronda de combate.

ACCIONES: El máximo número de acciones por ronda de combate, si no se emplean armas especiales.

BONO DE INICIATIVA: Se calcula a partir de las puntuaciones de las aptitudes.

BONO AL DAÑO: Se calcula a partir de las puntuaciones de las aptitudes.

CAPACIDAD DE DAÑO: Se calcula a partir de la Constitución. Algunas criaturas tienen una capacidad de daño especial, p. ej., porque cada parte del cuerpo tenga vida propia incluso aunque el cuerpo sea despedazado. Indica aquí tales cosas. Los seres divinos pueden recibir muchas heridas mortales antes de morir. Algunas criaturas ni siquiera pueden ser heridas físicamente.

RESISTENCIA: Se calcula a partir de la Constitución.

DESEQUILIBRIO MENTAL: Sólo lo tienen los humanos. Puedes asignarle a cada categoría de humanos un número de dados y una puntuación media para generar PNJs.

PROTECCIÓN NATURAL: Cantidad de efecto que absorbe la piel de la criatura

LIMITACIONES: Elígelas entre las relacionadas en el capítulo "Más allá de lo humano" o invéntate las que te parezcan. No tienes que hacer cuentas para obtener el número adecuado. Elige tantas como hagan falta para crear la criatura que desees.

PODERES: Elígelos entre los relacionados en el capítulo "Más allá de lo humano" o invéntate los que te parezcan. No tienes que hacer cuentas para obtener el número adecuado. Elige tantos como hagan falta para crear la criatura que desees.

SECRETOS INCONFESABLES: Sólo en PNJs humanos.

VENTAJAS: Sólo en PNJs humanos. Si estás describiendo alguna categoría de personas, puedes asignarle un número medio de puntos de ventajas. Luego decidirás qué ventajas en particular tiene un individuo de esa categoría.

DESVENTAJAS: Sólo en PNJs humanos. Si estás describiendo alguna categoría de personas, puedes asignarle un número medio de puntos de desventajas. Luego decidirás qué desventajas en particular tiene un individuo de esa categoría.

HABILIDADES: Elige libremente. No estás sujeto al sistema de puntos que se emplea en la creación de personajes jugadores. Los PNJs pueden tener más o menos habilidades que los personajes jugadores al comienzo del juego. Elige habilidades que el PNJ pueda tener plausiblemente.

TIPOS DE ATAQUE: Si la criatura tiene armas naturales (garras, mordiscos, etc.), describe su puntuación de habilidad y el daño que hacen dichas armas.

TERRITORIO: Lugar donde vive o pasa la mayor parte del tiempo la criatura.

ARTE OSCURO: Puntuación de habilidad en el Arte oscuro

ESPERANZA DE VIDA: Se indica si es relevante para juego, es decir, si la criatura tiene una esperanza de vida anormalmente larga o breve.

NUMERO EN QUE SE ENCUENTRAN: Indica el número de dados que deben usarse cuando creas aleatoriamente un encuentro con un puñado de las criaturas en concreto y da el número medio que suele ir en un grupo. También puedes elegir arbitrariamente cuántas quieres que aparezcan.

Ejemplo:

Serenade, el nefarita, está buscando algo que pueda usar contra sus enemigos. La habitación está vacía y no hay ningún objeto suelto. Serenade extiende sus brazos y usa el Arte oscuro. La argamasa del techo se desploma y caen cables eléctricos al suelo en medio de una lluvia de chispas. Serenade extiende sus brazos de nuevo y los cables van saltando hacia sus víctimas.

Ejemplo:

Serenade arroja los cables eléctricos contra sus víctimas. Diez de ellos se enroscan en torno a sus cuellos, ocasionándoles por tanto el mismo daño que si estuviera intentando estrangularles, incluido su bono al daño. Además de esto, los cables causan daño por electricidad conforme a las reglas de incidentes.



CAPITULO 27



La máquina la crearon y la controlaban unos poderes que no recordamos. Poderes que nos encerraron en nuestro paraíso caído. Ocultaron la verdad a nuestros ojos, sembrando por el mundo el miedo y la ignorancia.

Allá donde las ilusiones se quiebran, aparecen criaturas innominables que destruyen la verdad para preservar la mentira. Despedazan nuestras almas y nos condenan al suplicio eterno. Nos cazan por placer, codician nuestros poderes perdidos.

Son nuestros carceleros.

LOS CARCELEROS

El Demiurgo

Nadie sabe exactamente quién era el Demiurgo. En nuestra realidad, ignoramos su existencia. Dio los primeros signos de su desaparición durante el siglo XVI, y se desvaneció por completo poco antes de la I Guerra Mundial. De los habitantes de Metrópolis, sólo Astarot y los arcontes, algunos ángeles de la muerte, rafaelitas y seres de más allá de nuestra realidad, son conscientes de la posición que ocupó el Demiurgo y del poder que poseyó.

En el centro de Metrópolis se asienta la ciudadela del Demiurgo. Esta ciudadela es el corazón del universo, y de ella emanan tanto el caos como la geometría ultraterrena. Desde la ciudadela, el Demiurgo regía su cosmos, y en sus salas creó nuevas ilusiones para mantener prisionera a la humanidad.

Pocos saben qué es lo que se esconde tras las silenciosas puertas de hierro que custodian la entrada a la ciudadela del Demiurgo. Nadie vivo ni muerto, puede recordar sus cámaras ni sus salones.

EL LIBRO DE HIERRO El Demiurgo dejó tras de sí un objeto de gran poder. Este objeto perdura tanto en las leyendas de Metrópolis como en las de nuestros mundos. Su existencia llena las mentes de arcontes y ángeles de la muerte, de serafines y de lictores.

Es el libro de hierro.

Según las leyendas en torno al Demiurgo, éste escribió todas sus acciones en un enorme dietario de páginas de hierro. En este libro registró la verdad sobre nuestra existencia, la verdad sobre por qué hemos de estar cautivos y la verdad sobre cómo controlar nuestra prisión.

Este libro se encuentra en el salón de las lágrimas, en el corazón de la ciudadela del Demiurgo. Cuatro colosales ángeles de piedra custodian el libro, la tinta y la pluma. Los ojos de los ángeles vierten lágrimas de sangre que resuenan en el silencio al caer al suelo. Su plañido acaricia las paredes mientras esperan pacientemente el regreso de su señor.

El libro de hierro es el centro de la creación y ejerce una gran influencia sobre los seres que gobiernan Metrópolis en ausencia de su señor. Llena sus almas y controla sus deseos.

Astarot

El oscuro graaelo del Demiurgo es quien gobierna el Infierno. Durante todo el eón que ha durado nuestro cautiverio, ha regido los infiernos y los reinos de los muertos en donde los humanos son torturados. Ángeles de la muerte y razidas son sus sirvientes. El mismo Astarot asegura ser el origen del Demiurgo, que el Creador no es sino una sombra más luminosa de él mismo. La mayoría de las criaturas creen que la verdad es justo lo contrario: que Astarot es una sombra oscura del Demiurgo.

Sea como fuere, Astarot ha sido dolorosamente sacudido por la desaparición. Ha registrado cada centímetro de Metrópolis, el Elíseo y el Infierno, entró a buscarlo en la Ciudadela2. Regresó malherido, apenas con vida, y se negó a hablar de lo que le había sucedido. Poco después, empezó a reunir a sus legiones y entró en nuestro mundo.

Muchos de sus servidores dicen que ha cambiado desde la desaparición del Demiurgo. Ha desarrollado rasgos nuevos de su personalidad, se ha hecho buscador y meditabundo. Algunos incluso dicen que está convirtiéndose en un nuevo Demiurgo. Pero aún sigue siendo el Príncipe de las Tinieblas. Atrae hacia sí a los que están negativamente desequilibrados. Obtiene poder del sufrimiento y el terror de otros seres.

Desde la desaparición del Demiurgo, Astarot es probablemente el ser más poderoso de nuestro cosmos. En el Infierno, su poder es absoluto. Allí rige sobre el tiempo y el espacio, sobre las criaturas y la materia.

En nuestro mundo, tiene que asumir una forma física visible. Esto limita algo sus poderes. Sus formas materiales pueden ser muertas. Ello no supone que muera Astarot mismo, tan sólo que es destruida su Encarnación. Sus otras formas siguen existiendo. Al cabo de 24 horas puede recrear la Encarnación destruida tomando un cuerpo humano y modelándolo para sus objetivos. Tiene costumbre de buscar al ejecutor y utilizar su cuerpo para la nueva Encarnación. Incluso si todas sus formas terrenales fuesen destruidas, podría recrearlas en 24 horas. Su «verdadero yo» permanece en el Infierno y no puede ser muerto. Su existencia está ligada al Infierno: mientras exista, también lo hará Astarot.

Astarot controla totalmente a cualquier ser con un desequilibrio mental de –25 o peor. Puede estar en muchos lugares a la vez, y en distintas formas. Es incluso capaz de controlar el tiempo.

EL CRUZADO

Arcanum Metropoli: *Y entonces el Cruzado salió de la oscuridad, y observé su luz... adquirió una engañosa forma humana, de piel pálida, marcada por la edad y la experiencia... su irradiación atrajo a los soldados, que le ofrecieron sus vidas y le llamaron señor... y refulgieron en la oscuridad sus ojos de depredador... su mirada cayó sobre mí, atravesó mi alma y descubrió más secretos más profundos...*

EL CRUZADO	
AGI 80	BEL 15
PER 50	FUE 150
EGO 80	EDU 100
CON 100	CAR 50

LA BESTIA

Arcanum Metropoli: *Al mirar sobre la plaza pude paladear la atmósfera de muerte y de terror... un mar de sangre... junto a los cuerpos, la silueta de una bestia encorvada... trémula de rabia y sed de sangre... la Bestia abrió sus fauces y un grito gorgoteante sacudió los edificios... las garras de la Bestia arañaron las piedras al subir... vagamente humanoide, retorcida en una parodia grotesca...*

LA BESTIA	
AGI 80	BEL 2
PER 50	FUE 100
EGO 50	EDU 1
CON 100	CAR 2

Los Arcontes

Los Arcontes fueron los principales servidores del Demiurgo, y según él mismo, los primeros seres que creó. Los mismos Arcontes proclaman haber existido antes que el Demiurgo y ser emanaciones de un poder superior. Durante milenios, han trabajado para mantener nuestra prisión. Muchas leyendas de dioses tienen su origen en Arcontes que visitaron el mundo como Encarnaciones. En un principio había diez Arcontes, pero cuatro de ellos desaparecieron en la lucha por el poder que siguió a la desaparición del Demiurgo. Los seis que quedan compiten por el dominio de Metrópolis y de nuestro mundo. Algunos desean mantener cautiva a la humanidad, mientras que otros luchan por liberarnos.

Los Arcontes tienen muchas formas y nombres. Con frecuencia se los nombra por las sefirot de la cábala: Keter, Binah, Geburah, Tifaret, Netzaj y Malkut.

El verdadero yo de los Arcontes reside en seis palacios de Metrópolis. No parecen en absoluto humanos y resultan incomprensibles para la mayoría de nosotros. Los palacios tienen portales que conducen a lugares de nuestro mundo, donde están los Lictores más importantes. Los cuatro Arcontes desaparecidos son Joknah, Jesed, Hod y Yesod. Sus palacios de Metrópolis permanecen vacíos.

Los Arcontes no son individuos en el sentido humano de la palabra. Representan principios y materializan ideas que forman parte de la ilusión. Nadie sabe si tienen ego o no.

Toda su naturaleza se encuentra en sus ciudadelas en Metrópolis. Lo que piensan, sienten o planean- si es que lo hacen-, está más allá de nuestra comprensión. Los representamos antropomórficamente porque los humanos los han conocido mientras adoptaban esa forma. En realidad no tienen sexo ni edad ni personalidad real. Los interpretamos según nuestras referencias y les damos forma humana.

La gran mentira se sostiene gracias a los Arcontes, que mandan sobre los lictores y sobre millones de siervos menores, de procedencia humana o inhumana. Los sirvientes humanos rara vez saben para quien están trabajando. Sólo un par de miles sospechan la verdad. Muchos creen servir a Dios en persona. Sólo unos pocos humanos conocen la verdad y sirven de buena gana a lo Arcontes a cambio de poder y riqueza.

La organización de los Arcontes se mantiene con lazos muy débiles. En un principio, cada uno de los diez Arcontes estaba a cargo de una parte del mundo: Norteamérica, Latinoamérica, Europa, la Unión Soviética, China, Sudeste asiático, Oriente medio, Africa, India y Australia/Pacífico. Cuando desaparecieron cuatro de los Arcontes, los seis restantes intentaron obtener el control de las áreas abandonadas: Oriente medio,Africa, Latinoamérica e India. Todavía siguen luchando entre sí.

Coamndando a los sirvientes de cada Arconte hay un enviado, un lictor poderoso que tienen poder sobre lictores y siervos humanos. El enviado permanece en el área geográfica que es controlada por el Arconte. El enviado es un reflejo de la "personalidad" del Arconte y suelen estar relacionados con una encarnación del Arconte, que este utiliza para subyugar nuestra realidad.

Las organizaciones de los Arcontes tiene un gran poder e inmensos recursos. Sus activos conjuntos en cualquier área son mucho mayores que los de Europa o EE.UU, en el terreno militar, económico o político. La mayoría de los recursos mundiales están en sus manos. Son capaces de recurrir a la policía o a los militares para quitarse de en medio gente que no les gusta, falsificar evidencias o amenazar contrincantes y controlar a los medios de comunicación y su flujo de información. Lo controlan todo sin que nadie se de cuenta que está siendo controlado.

La lucha por el poder entre los Arcontes ha provocado combates entre lictores y siervos humanos. Algunos Arcontes quieren mantener el orden eligiendo un nuevo

El Cruzado

Modificador a la tirada de terror: +10 (sólo en combate)

Estatura y Peso: 190 cm/ 90 kg

Sentidos: agudos. Visión nocturna, ve las auras, puede leer pensamientos y emociones

Comunicación: habla y telepatía

Movimiento: 40 m/RC

Acciones: 9

Bono de iniciativa: +68

Bono al daño: +19

Capacidad de daño:
19 rasguños = 1 herida leve
18 heridas leves = 1 herida grave
16 heridas graves = 1 h. mortal
Resiste 10 heridas mortales antes de morir

Resistencia: 530

Protección natural: ninguna

Poderes: Controla a todas las personas con un desequilibrio mental de –50 o más negativo. Hace falta una tirada de Ego con un efecto de 20+ para resistirse a este control. Siembra desventajas y empeora el desequilibrio mental de quienes lo rodean. Por cada día que se pase en compañía del Cruzado, el equilibrio de una persona disminuye en un punto, hasta un mínimo de –100. 3Puede infundir la furia en sus tropas, concederles fuerza y capacidad de daño sobrehumanos y bajar la moral del enemigo. Vive de mundo, inmune al fuego, la electricidad y la radiactividad. Regenera los miembros perdidos. Telepatía, Telequinesia (fuerza 1 tonelada a 50 m/s)

Habilidades: Trepar 50, Nadar 50, Sigilo 50, Esquivar 50, Acrobacia 50, Saber oír 50, Interrogar 50, Conducir vehículo 50, Ocultismo 10, Pilotar 50, Combatir con ambas manos, Idiomas: todos los humanos, Arte marcial: Instrucción de comandos, Golpe 100, Patada 75, Parar 50, Todas las maniobras bulo 50

Tipos de ataque: según el arma

Territorio: campamentos y bases militares de todo el mundo.

Arte oscuro: 100

La Bestia

Modificador a la tirada de terror: +10 (sólo en combate)
Estatura: 200 cm
Peso: 180 kg
Sentidos: agudos. Puede leer pensamientos y emociones. Sexto sentido
Comunicación: habla entrecortada, pocas palabras
Movimiento: 40 m/RC
Acciones: 9
Bono de iniciativa: +68
Bono al daño: +19
Capacidad de daño:
19 rasguños = 1 herida leve
18 heridas leves = 1 herida grave
16 heridas graves = 1 h. mortal
Resiste 10 heridas mortales antes de morir
Resistencia: 530
Protección natural: 2 por la piel
Poderes: Controla a todas las personas con un desequilibrio mental de –50 o más negativo. Hace falta una tirada de Ego con un efecto de 20+ para resistirse a este control. Siembra desventajas y empeora el desequilibrio mental de quienes la rodean. Por cada día que se pase en compañía de la Bestia, el equilibrio de una persona disminuye en un punto, hasta un mínimo de –100. Voz de mando. Inmune al fuego, la electricidad y la radiactividad. Regenera los miembros perdidos. Telepatía, Telequinesia (hasta 1 tonelada a 50 m/s.)
Habilidades: Esquivar 75, Esconderse 75, Lanzar 50, Trepar 50, Buscar 50, Puñal 75, Armas de asta 50, Espada 75, Hacha 75, Armas arrojadizas 50, Golpe 80, Patada 70, Lanzamiento 60, Presa 80, Cabezazo 50, Evasión 50
Tipos de ataque: según el arma
Territorio: ninguno
Arte oscuro: 100

Demiurgo de entre ellos mismos, pero no se ponen de acuerdo a la hora de decidir quien es el candidato más apropiado. Keter pretende que esperen al regreso del Demiurgo.

Malkut, la rebelde, ha declarado abiertamente la guerra al Demiurgo y a los otros cinco Arcontes. Ha roto sus vínculos con los demás Arcontes y se ha puesto de parte de la humanidad. Sigue teniendo sus propios lictores a pesar del conflicto con las fuerzas de los otros Arcontes. En area de influencia de Malkut es Europa sus sirvientes intentan liberar a los humanos de su prisión.

Si los Arcontes o los lictores se sienten amenazados o sospechan que un humano conoce la ilusión o la verdadera realidad, actuarán de inmediato. Primero presionarán a la persona en cuestión y la amenazarán de manera indirecta. Los lictores pueden evitar que un artículo o libro ofensivo para ellos sean publicados. También pueden presentarse a una persona directamente para decirla que se olvide de lo que ha visto o experimentado. Si esto no es suficiente, las amenazas serán más concretas; sus hogares serán incendiados, los sirvientes humanos apalearán a la persona en cuestión, los lictores se mostrarán con su verdadera apariencia, aparecerán documentos falsos para llevar al sujeto a una insdtitución mental. Una persona inquebrantable podría incluso ser acusada de un crimen. Se presentarán evidencias falsas y aparecerán testigos fiables. Si nada de esto funciona, los lictores eliminarán a la persona, con magia si es necesario. Esta es una medida que sólo se utiliza si todo lo demás falla.

Manifestaciones

Los Arcontes rara vez adoptan forma física como Encarnaciones. En su lugar, afectan a nuestra realidad mediante sus manifestaciones. Una manifestación no es una criatura, sino el efecto de la influencia del Arconte sobre una región de la Tierra. En donde influya Netzaj, el Arconte de la Guerra y la Victoria, habrá guerra y disturbios. En donde Binah, la Arconte que controla las religiones y la tradición, puede darse un fuerte fundamentalismo religioso y resquemor ante todo lo nuevo o lo que rompa con las tradiciones. Keter, el Arconte del Dominio y el Poder, se manifiesta a través de un gobierno central fuerte dondequiera que actúe. De este modo, los Arcontes pueden afectar a un área o a un grupo de personas mediante una manifestación que controle la política, la religión, la moral o la ciencia. La manifestación se consigue en parte a través el trabajo de los Lictores que sirven a cada Arconte. Éstos se infiltran entre los sectores influyentes del área en cuestión y dirigen su desarrollo. Pero también existe una influencia directa del Arconte en la mente de las personas.

Keter

Keter es el primer Arconte. Fue creado por el Demiurgo, que tenía ya en mente el cautiverio de la humanidad cuando hizo esto. Su poder es de la misma naturaleza que la de el D3emiurgo. Algunos proclaman que Keter, junto a Jokmah y a Binah, forma parte del Demiurgo, creados de su propia carne e intelecto. Juntos, forman tres partes de la deidad perdida.



Keter es totalmente leal al Demiurgo. Espera el regreso de su señor y rechaza escuchar a los otros Arcontes que piden que sustituya al Demiurgo. El resultado de esto es una división patente entre los Arcontes, además de una violenta lucha por el poder. Keter trataría de eliminar a cualquier Arconte que intente sustituir al Demiurgo.

Su ciudadela en Metrópolis es la más alta y poderosa. Se parece a una inmensa columna que se extiende hasta el cielo oscuro. Sus vastos salones y pasillos están repletos de sirvientes, que son un ejército de seguidores leales. Sólo una pequeña parte de la ciudadela a empezado a desmoronarse, aunque los pisos inferiores suelen estar vacíos y en mal estado.

La ciudadela está cubierta de cobre oxidado. Los muros están decorados con infinitas esculturas informes de poderosos líderes de una realidad lejana a la nuestra o de la de Metrópolis. Keter personifica al divino regidor, que reina en nombre de los dioses. Él es el principio que todo lo regula y dio vida al resto de los Arcontes. Su presencia alimenta la lealtad de sus siervos. Al aproximarse a su ciudadela o a uno de sus enviados en la ilusión, los humanos le ven como el justo regisor de sus vidas. Keter manda sobre reyes, nobles y sus familias. Su influencia es enorme en países gobernados por las tradiciones, en donde las familias reales tienen verdadero poder. Los lictores de Keter se han infiltrado durante miles de años en distintas familias reales. La influencia de Keter era enorme hasta el advenimiento de la revolución industrial, pero durante los últimos 200 años ha ido desvaneciéndose gradualmente. Este desarrollo le ha confundido y ha dañado su estructura de poder. Odia a Malkut intensamente, ya que la culpa de ser el origen de estos cambios.

Keter aspira a recrear una versión modernizada del feudalismo por todo el mundo, que conserve la creencia básica de un regidor divino. Esta sería una sociedad sin las ideas rebeldes de Malkut, liderada por regentes autoritarios que no tengan respeto por las vidas o propiedades de sus siervos.

Rafaelitas

Los Rafaelitas constituyen una parte importante de las fuerzas de Keter. Son los últimos servidores fieles del Demiurgo. Bajo su dirección, fueron utilizados como soldados en la guerra contra los pocos Despertados que amenazaban la Maquina. Tras las desaparición del Demiurgo, su líder (Rafael) dio un paso adelante y tomó el mando en esta gue-



rra. Guardan la Maquina y están listos para atacar en cualquier momento a cualquiera que la amenace.

Hay cuatro Rafaelitas apostados en el exterior de las Puertas Ciegas. Rafael y el resto de los Rafaelitas buscan perpetuamente posibles amenazas a través de las tres prisiones, Metrópolis y el Laberinto

Arcanum Metropoli: *Así escribió Matías la leyenda de Rafael y sus seguidores... se mantuvieron firmes al desaparecer el Demiurgo... orgullosos e implacables... siguiendo aún la llamada de su señor... las alas magníficas... el largo pelo, blanco o negro... envueltos en blancas vestiduras... rodeados de una luz blanca... armados de lanzas o espadas, portando escudos de fuego...*

RAFAELITA	
AGI 10+2d10 (21)	BEL 10+2d10 (21)
PER 10+1d10 (16)	FUE 10+2d10 (21)
EGO 2d10 (11)	EDU —
CON 10+2d10 (21)	CAR 2d10 (11)

Binah



Binah es la tercera de los Arcontes originales. En principio era tan poderosa como Keter, pero la caída de la Unión Soviética la ha debilitado. Binah ansiaba ser el nuevo Demiurgo, pero la caída del comunismo la ha dejado sin apoyos. Se ha infiltrado con éxito en China, Latinoamérica y Africa. Ha fracasado en su intento por controlar Norteamérica y Europa Occidental. Binah no cree que el Demiurgo vaya a volver y está lista para apoyar todos las tentativas de elegir a otro gobernante de entre los Arcontes. Teme que la posibilidad de retener la dependencia tradicional por encima del parentesco desaparecerá pronto.

La ciudadela de Binah es casi tan grande como la de Keter, pero tiene una forma más irregular y es más baja. Está hecha de piedras oscuras y maderas petrificadas. Oscuras bóvedas se erigen por encima de una laberinto de salas y cámaras, unidas entre sí por escaleras y pasillos menguantes. Las salas están decoradas con cuadros, estucos y estatuas de viejas familias de lugares alejados de nuestro mundo.

Los humanso que entren en la ciudadela pronto se ven inmersos en intrigas y ocupan un lugar en las complicadas tramas de las diferentes familias y grupos. Dentro de la ciudadela de Binah es imposible conseguir algo sin vínculos de sangre., sin ser adoptado, sin casarse o relacionarse de alguna manera con el colectivo.

Las zonas inferiores de la ciudadela están inmersas en la oscuridad eterna. Bajo la ciudadela de Binah se encuentran las zonas centrales del laberinto, que se extiende por debajo de la ciudad.

Los siervos de Binah están relacionados entre sí y con el Arconte con complejos vínculos de parentela, que les otorgan sus deberes y sus derechos de acuerdo con antiguas leyes. La ciudadela está corrompida por viejas ijtrigas y litigios entre diferentes linajes de las mismas familias. Los rituales y las ceremonias forman parte de todo lo que sucede.

Binah representa el poder de la familia, de la parentela, y del grupo sobre el individuo. Las necesidades del grupo son más importantes que las necesidades de un individuo.

Antiguamente se mezclaba en asuntos de familias nobles y por esto, a menudo se enfrentaba con Keter.

Geburah



Geburah es el Juez, el implacable dispensador de justicia. Bajo el Demiurgo, impulsó a la humanidad a organizar sociedades con leyes austeras y rígidas, como los derechos mosaico, romano e islámico. Sus Lictores son jueces, fiscales y abogados. Tras la desaparición del Demiurgo, Geburah se ha adherido ciegamente a su vieja misión. Trata de mantener a toda costa el imperio de la ley y de asegurar que se hace "justicia". Su principio es el de ojo por ojo.

Geburah es uno de los más poderosos Arcontes que quedan. Su intención es ser el Demiurgo. Netzaj y Tifaret están contra él, por su abierto rechazo de sus medios. Geburah representa la justicia sin piedad, las leyes sin compasión y el principio del "ojo por ojo, diente por diente". Tiene gran influencia por todo el mundo gracias a su dominio sobre los sistemas judiciales.

Geburah era estrictamente leal al Demiurgo, y esperó su regreso durante mucho tiempo. Ahora ha empezado a sopesar el pensamiento de sí mismo como su merecido sucesor. Si el Demiurgo volviera, probablemente le desafiaría para tomar el poder.

La ciudadela de Geburah es un sitio oscuro, donde hay muchas posibilidades de perderse y está plagada de celdas. Un laberinto de pasillos, escaleras y ascensores conectan las diferentes paetres de la ciudadela entre sí. Todo está muy organizado y hay controladores e informadores que vigilan que los siervos hagan su trabajo. Cualquier falta menor es castigada con la tortura hasta la muerte. Los siervos de Geburah deben seguir miles de reglas. Todos temen ser castigados. Las partes inferiores de la ciudadela están ocupadas por celadas y cámaras de tortura.

Los humanos que entran en la fortaleza de Geburah instintivamente tienen miedo de cometer errores, de quebrantar una regla y de ser castigados. Cualquiera que sea acusado y se le encuentre culpable se sentirá verdaderamente culpable y creerá que el castigo, por inhumano que sea, es justo.

Geburah es el Arconte que odia más intensamente a Malkut. También desaprueba abiertamente a Tifaret, a la que quiere destruir "antes de que sea tan blasfema como Malkut".

Tifaret



Tifaret es uno de los Arcontes más poderosos, y planea reemplazar al Demiurgo. A ella se oponen Geburah y Netzaj y la apoya Malkut. A pesar de que sus lictores no tienen posiciones muy poderosas, son muy importantes a la hora de crear y de tener ideas nuevas. También son más numerosos que los ictores de los otros Arcontes.

Tifaret fue la siguiente en ver la desaparición del Demiurgo como un alivio. Siempre ha creido que el Demiurgo y los otros tres Arcontes de poder superior eran un obstáculo para sus propias actividades. Desde la desaparición ha estado desarrollando su red de contactos, relacionadose con seres de lo más dispar; desde generales de Astarot a dioses olvidados y criaturas tan lejanas de nuestra ilusión que nunca han oído hablar de la humanidad.

La ciudadela de Tifaret es un laberinto de galerías donde

Rafaelita

Modificador a la tirada de terror: -10

Movimiento: 11 m/RC

Acciones: 4

Bono de iniciativa: +9

Bono al daño: +5

Capacidad de daño:
6 rasguños = 1 herida leve
5 heridas leves = 1 herida grave
3 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 135

Protección natural: 8

Habilidades: Armas automáticas 16, Fusil y ballesta 16, Pistola 16, Armas pesadas 16, Sigilo 16, Esquivar 16, Puñal 28, Armas de asta 18, Espada 20, Acrobacia 18, Primeros auxilios 15, Idiomas: todos los humanos, Red de contactos: seres celestialeseeee 20

Tipos de ataque: 2 Garras 15 (cal. 7, ht 8, 14, hg 15-22, hm 23+) o según el arma

Arte oscuro: 13





se reunen objetos de arte e ideas de todas las epocas y lugares. En las galerias inferiores hay antiguos objetos de arte de la niñez de la humanidad, de la época anterior al cautiverio.

Las Galerías de Arte, estudios de grabación y medios de comunicación de nuestro mundo son parte de la ciuaddela de Tifaret. Los siervos del Arconte son artistas, comunicadores, creadores de contactos y gente polifacética. La ciudadela es un centro en el que se encuentran criaturas de mundos diferentes.

Netzaj



Netzaj es uno de los Arcontes más poderosos. Quiere convertirse en el nuevo Demiurgo. Sus principales oponentes son Geburah y Tifaret.

Durante la época del Demiurgo, Netzaj fue un general obediente y comandó las fuerzas divinas. Después de la desaparición del Demiurgo, al principio apoyó a Keter, pero pronto creyó que el Regidor no era lo suficientemente fuerte como para llevar la carga de ser el nuevo Demiurgo. Con Astarot siendo una constante Amenaza, Netzaj considera necesario adquirir responsabilidades y convertirse en el Demiurgo, para evitar que todo se vaya al cuerno. La ciudadela de Netzaj es una gran fortaleza con varias capas de muros y torres. Todos sus sirvientes son soldados y la ciudadela es regida con estricta disciplina militar. Los humanos que entran en ella son rapidamente integrados en la estructura militar: un rango y una tarea en la defensa de la ciudadela.

Netzaj representa la guerra, el conflicto y la competición. Fomenta las guerras y conflictos por todo el mundo y actúa por medio de militares, habitualmente oficiales de alto rango. A través de ellos controla a gran parte de las fuerzas armadas de todo el mundo. Netzaj está enfrentado abviertamente con Astarot y Malkut. La relación con Binah y Keter también es problemática, per en estos casos Netzaj evita una confrontación directa. Netzaj está principalmente interesada en derrotar a las legiones de Astarot, y piensa que todo está permitido para llevar a cabo esto. Incluso considerará la cooperación con Malkut o con algún Angel de la Muerte para derrotar a Astarot.

Malkut



Malkut es la Rebelde de los Arcontes. Bajo el Demiurgo, era la Arconte más próxima a la humanidad. Fue ella quien hizo la prisión de nuestro mundo. En cierto modo, toda nuestra realidad es una manifestación suya. Le dio forma a partir de su propio ser. En la antigüedad se la adoró como "La Madre Tierra" o "La Gran Madre", la naturaleza viviente.

Cuando desapareció el Demiurgo, Malkut abandonó las luchas por el poder de los demás Arcontes y en su lugar buscó apoyar a la humanidad. En los últimos 200 años ha apoyado el crecimiento de las ciudades y de la tecnología. Quiere hacer posible que la gente despierte y aprenda la verdad. Protege a los hechiceros y les ayuda a encontrar magia real en vez de los trucos baratos extendidos por varios cultos. Esto la ha enfrentado a Astarot y casi todos los demás Arcontes. Netzaj trabaja frenéticamente para impedir sus planes.

Los servidores de Malkut rara vez son Lictores. Prefiere usar humanos a quienes atrae ofreciéndoles conocimiento, poder y, en último término, iluminación y divinidad. Ha iniciado dudosos experimentos científicos. Trabaja para suavizar la legislación de modo que la manipulación genética y la tecnología médica puedan desarrollarse libremente. Apoya el explosivo crecimiento de las ciudades ya que esto crea los ambientes violentos y resquebrajados en los que la gente puede despertar de su cautiverio.

Su ciudadela es una estructura irregular de acero, cristal y piedra repleta de tecnología más o menos humana y magia. Si interior es más grande que el de cualquier otra ciudadela, mucho más grande de lo que sería razonable creer. Está equipada con numerosos dispositivos mágicos de defensa para mantener alejadas a las fuerzas de los otros Arcontes. En diversos lugares de Europa y Norteamérica hay puertas a esta ciudadela. Muchos de sus sirvientes son humanos, sobre todo científicos y magos que pasan algún tiempo en su ciudadela. Se dice que si llegas al corazón de la ciudadela, donde descansa el alma de Malkut, despertarás.

Jokmah



Jokmah es uno de los Arcontes que han desaparecido. Antiguamente fue uno de los tres más poderosos, junto a Keter y Binah.

Binah y él fueron los primeros en ser creador de la existencia de Keter. Jokmah casi era tan poderoso como Keter y le desafió para arrebatarle el liderazgo de los Arcontes. Los sabios creen que este conflicto era un reflejo de la antigua confrontación humana entre el gobierno y la iglesia. Otros dicen que nuestros enfrentamientos son reflejos de los de los Arcontes.

Jokmah era leal al Demiurgo, pero opinaba que Keter tenía demasiado poder. Cuando el Demiurgo desapareció, este enfrentamiento se convirtió en una guerra en toda regla. Jokmah se desvaneció en la confusión que siguió a la desaparición del Demiurgo. No se sabe si Keter acabó con él o si se retiró cuando no obtuvo el apoyo de los otros Arcontes. Su ciudadela está desmoronandose. Originalmente era una de las más altas, per ahora está en ruinas. Las habitaciones, pasillos y pozos están cubiertos por cenizas y polvo. Todo está muerto. No hay sirvientes en los vacios corredores. Los úynicos objetos que quedan son las estatuas de dioses y los símbolos religiosos esparcidos por entre el polvo y las cenizas. Las cristaleras están destruidas. Los frescos, desgastados. La ciudadela está siendo gradualmente devorada por la roca sobre la que descansa.

Jesed



Jesed desde el principio fue uno de los Arcontes menos poderosos. Se debilitóa más incluso cuando Euroa colonizó África, que era su principal área de actividad. Cuando desapareció, áfrixca se vio abocada al Caos. Jesed representaba la ayuda, la compasión y el perdón. Su intención era hacer nuestra prisión lo suficientemente confortable como para que no queramos liberarnos.

Su desaparición ha facilitado nuestro Despertar, y ciertos lictores han especulado con la posibilidad de que los Despertados hayan causado la desaparición. Los lictores de Jesed han sido eliminados, están escondidos o se han unido a las fuerzas africanas de Binah. No saben que le ha pasado a Jesed. La fuerza de Jesed residía en África, y también en las organizaciones humanitarias, los medios de comunicación y los intelectuales que le apoyaban. Sus lictores eran peiodistas, intelectuales y líderes

políticos africanos. El enviado de Jesed, un líder keniata panafricano, desapareció junto a él. Su organización se disolvió.

En Metrópolis, la ciudadela de Jesed ha sido destruida casi por completo y ahora no es más que un montón de piedra y rava. Sólo los niveles más bajos siguen existiendo, aunque están vacíos y abandonados.

Hod



Hod era un Arconte poderoso que mantenía una relación muy cercana con Geburah. Desapareció en la lucha por el poder que siguió a la desaparición del Demiurgo. Hod era el castigo despiadado. Era el ejecutor de la Justicia y no mostraba ninguna compasión. Actuaba a través de la policía y del sistema judicial. Geburah ha absorbido la mayoría de su organización.

Hod sentía aversión por Malkut y Tifaret y había anticipado su traición contra el Demiurgo y el resto de los Arcontes.

Su ciudadela en Metrópolis era una oscura estructura regular, llena de celdas, cámaras de tortura y salas de ejecución. Unos cuantos ejecutores siguen vagando por los pasillos y algunos prisioneros olvidados languidecen en sus celdas, pero la ciuadddela está casi vacía. Los pisos superiores se han derrumbado.

Yesod



Yesod era un Arconte no demasiado poderoso, que alcanzó una cierto nivel con el auge del capitalismo. Fue uno de los cuatro que se desvanecieron en la lucha por el poder provocada por a desaparición del Demiurgo. Yesod representaba la explotación cruel de la gente y a los políticos y empresarios corruptos. Actuaba mediante directores de grandes compañías, políticos y otros personajes influyentes y adinerados. Su lugar ha sido ocupado por los Ángeles de la Muerte Naemot, Gamichicot y Satariel. Malkut combate a los tres y de alguna manera los ha hecho retroceder.

Yesod intentaba construir una red mundial de corrupción y explotación, con la que mantendría a los humanso prisioneros para siempre. El poder corrompe siempre, ya sea en política o en religión. La gente corrupta no Despierta. Sus sirvientes eran políticos y ricos avariciosos. Algunos de ellos sirven ahora a los Ángeles de la Muerte anteriormente mencionados.

Los Ángeles de la Muerte

Los diez ángeles de la muerte son los subordinados más próximos a Astarot. Son reflejos distorsionados de los diez Arcontes originales.

Antes de la desaparición del Demiurgo, los ángeles de la muerte estaban ligados al Infierno. Allí torturaban a los pecadores tras la muerte y luchaban por el poder en las distintas regiones del Infierno. Tras la desaparición, Astarot ha perdido el interés por el Infierno y se está concentrando en Metrópolis y el mundo humano. Los ángeles de la muerte fueron dejados a merced de sí mismos. Por aquel entonces el flujo de pecadores que acababan en el Infierno se convirtió en un mero goteo. Menos y menos gente creía en la condenación. El Infierno se fue vaciando de almas agónicas, y los ángeles de la muerte entraron en nuestro mundo en forma de Encarnaciones.

Algunos de ellos siguen sirviendo a Astarot en su intento de hacerse con el mundo humano. Otros tienen sus propios planes para tomar el poder y subyugar a la humanidad. Unos pocos echaron un vistazo sin interés a nuestro mundo y volvieron al Infierno.

Cada uno de los Ángeles de la Muerte representa a un principio. Cada uno personifica un pecado mortal. Ellos fomentan, planean y llevan a cabo acciones relacionadas con la clase de mal que representan.

Los Ángeles de la Muerte funcionan a través de la corrupción. Hacen que los humanos pierdan la esperanza y sean cínicos para que den salida a su angustia a través de la violencia y el mal.

Manifestaciones

Al igual que los Arcontes, los Ángeles de la Muerte pueden afectar a un área o grupo de personas mediante una manifestación. Muchas zonas de guerra, salas de tortura y crueles dictaduras deben su existencia a manifestaciones de ángeles de la muerte. A diferencia de los Arcontes, con frecuencia entran en las zonas afectadas como encarnaciones para controlar personalmente su desarrollo.

Taumiel



Taumiel es el Ángel de la Muerte más poderoso, y es la sombra distorsionada de Keter. Taumiel era el comandante en jefe de Astarot antes de que rompiera sus relaciones con su señor. Astarot intenta aplastarle, pero no puede prescindir del poder necesario para derrotarle. Muy pronto se dará una confrontación directa.

Taumiel personifica el despotismo. Es un regidor injusto que con sus manos ensangrentadas reprime cualquier resistencia y elimina a todos sus competidores. Actúa por medio de tiranos, dictadores y señores de la guerra. Tiene una influencia enorme. La mitad de las fuerzas mundiales sirven más o menos directamente a Taumiel. Sólo las legiones de Netzaj y Astarot pueden suponer una amenaza para él. Taumiel odia y teme a su antiguo señor y está intentado obtener poder para derrotarle. También teme a Netzaj y está enfrentado a Hareb-Serap y Golab. De vez en cuando colabora con Chagidiel.

La ciudadela de Taumiel es un gran palacio situado en el Infierno. Sus subordinados, los Razidas y otras criaturas, residen en hileras de grandes salas y están dispuestos en una estricta jerarquía, desde Príncipes a esclavos. Esta jerarquía es alterada constantemente por violentas y sangrientas luchas internas. Los más fuertes mandan sobre los más débiles. Al final del escalafón se encuentran los prisioneros humanos torturados en las mazmorras del palacio, que como mucho pueden ser sirvientes de los Razidas. Los humanos que entren en la ciudadela de Taumiel se someten al poder del Ángel de la Muerte y obedecen ciegamente a cualquiera que sea lo suficientemente fuerte como para dominarles.

Chagidiel

Chagidiel es el Ángel de la Muerte menos poderoso. Es la sombra oscura de Jokmah, el patriarca perdido de los Arcontes.



Chagidiel sigue obedeciendo las órdenes de Astarot, pero planea rebelarse contra su señor. Astarot es consciente de este peligro y espera la ocasión adecuada para machacar a Chagidiel de una vez por todas. Chagidiel personifica el incesto, los abusos de los padres sobre sus hijos. Es el patriarca malvado. Actúa a través de directores de orfanatos y otras instituciones que dicen moverse por el bienestar de los niños. Sus enviados son hombres con autoridad paternal que abusan de niños que tienen a su cuidado. Chagidiel extingue la esperanza de estos niños y distorsiona su visión de lo que significa ser humano. Su influencia es limitada y tiene pocos Razidas a su servicio. Son más numerosos la gente que le sigue. La oscuridad interna de los humanos sobrepasa los sueños más salvajes de Chagidiel. El canaliza esta oscuridad interior para llevar a cabo sus propios planes. A sus sirvientes les otorga el poder de acabar con toda esperanza en los niños que atormentan.

La ciudadela de Chagidiel es un campo de concentración para niños muertos, donde los sirvientes humanos de este Ángel de la Muerte y sus víctimas son torturadas eternamente. La ciuaddela está compuesta de celdas oscuras situadas entre pasillos interminables, cámaras de tortura y profundos fosos repletos de prisioneros. Sirviendo a Chagidiel hay más Nefaritas que Razidas, para torturar a los muertos prisioneros. Los gritos de los niños resuenan en la ciudadela. Todos los humanos que entren en la ciudadela de Chagidiel se transforman en niños y sus experiencias y sentimientos se limitan a los que tuvieron durante su niñez.



Satariel



Satariel es uno de los Ángeles de la Muerte menos poderosos, aunque es mucho más peligrosa que Chagidiel. Obedece las órdenes de Astarot, pero aactúa según sus propios intereses siempre que puede. Astarot aprecia sus servicios y la ha enviado varias legiones.

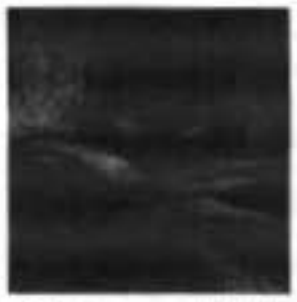
Stariel es el horror del caos primigenio, la madre devoradora que se come a sus hijos, causando muerte y destrucción. Actúa a través de extremistas políticos y religiosos por todo el mundo. Destruye civilizaciones e intenta coducirnos al pozoz de oscuridad que hay dentr de nosotros mismos. Tiene muchos sirvientes de entre los razidas y otras monstruosas criaturas infernales, conducidas por el odio y por el hambre. Los sirvientes más refinados, como los nefaritas, la temen y evitan el contacto con la Madre Negra.

Los humanos que la siguen a menudo no son conscientes de a quien sirven. Ella fomenta los impulsos destructivos, la disolución de identidades y el Caos. Sus sirvientes humanos cometen actos violentos irracionales y provocan disturbios políticos. La ciudadela de Satariel es un laberinto derruido lleno de antiguas criaturas que no existen mas que más allá de las ilusiones. Allí, la conciencia y la cultura desaparecen.

Gamichicot

Gamichicot no es uno de los Ángeles de la Muerte más importantes. Es la imagen distorsionada de Jesed. Gamichicot obedece a Astarot por temor a su venganza. Si estallará una rebelión contra Astarot, se situará en el lado vencedor. Hast que uno o más de los Ángeles de la Muerte haya derrotado a los otros, no elegirá bando.

Gamichicot personifica el hambre, ese hambre que paraliza, nos vence y nos hace inhumanos. Actúa a través de organizaciones humanitarias, el FMI, la ONU, y los programas de apoyo. Exporta comida envenenada y tecnología inútil. Esto es llevado a cabo por sus sirvientes, humanos sin escrupulos que saben perfectamente quien es su patrón. Este Ángel de la Muerte carece de una gran influencia y tiene a muy pocas criaturas in-

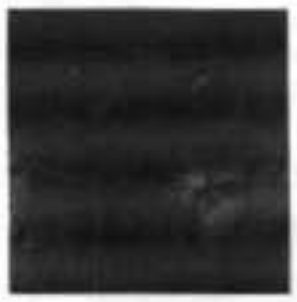


femenales a su servicio, comparado con el número de humanos. Gamíchicot canaliza el odio y la avaricia, buscando que el resultado se convierta en hambre y escasez.

Gamíchicot descansa inactivo, planeando al igual que Satariel actuar cuando los demás Ángeles de la Muerte se hayan destruido entre sí y Astarot esté debilitado.

La ciudadela de Gamíchicot es una de las más pequeñas del Infierno y consiste en un montón de habitaciones en las que el calor o el frío es insoportable y nunca hay suficiente agua. No se necesitan torturadores. Los muertos se hacen sufrir entre sí en la lucha por el agua. Los humanos que entren en la ciudadela se sentirán invadidos, si son incapaces de resistir la influencia del Ángel de la Muerte, por un hambre y una sed insaciables. Estarán dispuestos a hacer cualquier cosa por conseguir un vaso de agua y un pedazo de pan.

Golab



Goalb es uno de los Ángeles de la Muerte más poderosos. Sólo Taumiel y Hareb-Serap pueden medirse a él. Es el opuesto de Geburah. Es el torturador que hace sufrir a la gente para complacerle, sin intentar educar o castigar.

Golab era el torturador en jefe de Asstarot en el Infierno y ha permanecido leal a él. Sigue a Astarot en sus campañas y tortura a los prisioneros que son llevados ante su presencia. Golab personifica el dolor continuo que nos hace traicionar todo en lo que creemos y empezar a amar a nuestros torturadores. Actúa a través de escuadrones de la muerte, torturadores, policías y las autoridades en países gobernados por dictadores. Nunca hay escasez de gente que quiera servir a Golab.

Golab tiene una gran influencia, gracias a su gran cantidad de sirvientes y a su proximidad a Astarot. Está enfrentado a Taumiel, debido a los traicioneros planes de éste, y con Hareb-Serap porque compite con él por acuparar la confianza de Astarot.

La ciudadela de Golab es una enorme cámara de tortura. Allí, nefaritas y razidas torturan a varios millones de personas. Todos los humanos que entren en la ciudadela, y que no puedan resistir la influencia del Ángel de la Muerte, sentirán un irresistible deseo de infligir y recibir dolor.

Togarini



Togarini es uno de los Ángeles de la Muerte menos importantes. Es la sombra oscura de Tifaret. Su poder era mucho mayor antes de la desaparición del Demiurgo. Entonces servía directamente a Astarot como coordinador de la organización de los Ángeles de la Muerte.

Después de la desaparición Togarini intentó rebelarse, pero fue facilmente derrotado por su señor. Pudo evitar su completa destrucción y viajó a nuestra realidad, donde permanece encarnado.

Togarini personifica a la Muerte. No la Muerte como liberadora, sino la Muerte de ser atrapado en carne putrida.

Está conectado con varias clases de muertos vivientes. Canaliza nuestras angustias relacionadas con la muerte y las convierte en una obsesión permanente. Su poder sólo es efectivo mientras que temamos morir.

Espera poder reclamar su sitio entre los demás Ángeles de la Muerte tan pronto como Astaroth haya sido derrocado. Por ahora, los demás le ignoran. Togarini ya no tiene ciudadela. Quizá esté destruida o quizá Astarot o él mismo la hayan ocultado para que no se pueda encontrar.

Hareb-Serap



Hareb-Serap es uno de los tres Ángeles de la Muerte más poderosos. Es la versión distorsionada de Netzaj; es el guerrero malvado. Hareb-Serap es uno de los Ángeles de la Muerte que siguen sirviendo a Astarot. Obedece ciegamente las ordenes de su señor. Como comandante supremo de las fuerzas de la Oscuridad, sólo responde ante el mismo Señor de la Oscuridad.

Hareb-Serap personifica la batalla sin sentido y sin vencedor, en la que al final todos yacen muertos en el campo de batalla. él prepara a las Legiones de la Oscuridad para los días definitivos. Actúa a través de organizaciones militares y paramilitares, que buscan luchar sin ningún proposito. Hareb-Serap canaliza los deseos de muerte y destructividad de los humanos hacia combates y conflictos. Tiene mucho poder y espera alcanzar la posición y recursos de Taumiel cuando Astarot decida destruir al Ángel de la Muerte rebelde.

Hareb-Serap y Golab están cada vez más enfrentados, pero su lealtad hacia Astarot evita una confrontación directa. Las enormes hordas de razidas y legionarios esperan su hora. Ellos odian y temen a su señor más que al resto de las criaturas infernales, ya que son destrozados constantemente en el campo de batalla. Los humanos que entran en su ciudadela y no son capaces de resistir la influencia del Ángel de la Muerte, son invadidos por la sed de sangre y atacan a cualquiera que parezca lo suficientemente débil como para poder defenderse.

Samael



Samael es uno de los Ángeles de la Muerte más poderosos. Es una sombra distorsionada de Hod, el ejecutor de entre los Arcontes. Ignora el conflicto entre Astarot y los otros Ángeles de la Muerte y se concentra en aumentar su propia influencia sobre el mundo. Samael no siente ninguna lealtad hacia Astarot pero le obedece para evitar ser atacado. Los demás Ángeles de la Muerte evitan enfrentarse con Samael.

Samael personifica la venganza ciega, la vendetta que destruye tanto al vengador como a la víctima. Su influencia sobre los humaanos es enorme y Samael controla a millones de personas.

Como siempre, los mismos humanos proveen de maldad, y Samael la canaliza de tal manera que su propio poder crece. No tiene problemas con el resto de Ángeles de las Muerte y los Arcontes le ignoran. Geburah es el único que le combate activamente. Hay luchas intensas entre los lictores y la división de Samael de la Mafia. Con la excepción de Golab, es el Ángel de la Muerte que tiene más humanos prisioneros en su ciudadela. Los humanos que vayan allí, y que no puedan resistir la influencia del Ángel de la Muerte, les embargará un deseo violen-



to de venganza. Se recuerdan a sí mismos las viejas heridas, que tienen que ser pagadas con dolor y sangre.

Gamaliel



Gamaliel es uno de los Ángeles de la Muerte menos importantes. Es la imagen pervertidas de Yesod; es la Sexualidad como destructora y no como creadora. Ignora el conflicto entre Astarot y los Ángeles de la Muerte y no le importa demasiado la lucha entre Arcontes y Ángeles de la Muerte.

Gamaliel ha roto todos los vínculos que tenía con su antiguo señor. Astarot le deja en paz hasta que acabe con los rebeldes.

Gamaliel personifica toda la sexualidad desviada y sádica que hay en los humanos. Canaliza la pasión agresiva o distorsionada de los humanos para incrementar su propio poder. A veces colabora esporádicamente con Chagidiel. Geburah le combate, ya que sus sirvientes a menudo transgreden la ley.

Nahemot

Nahemot es el ángel de la Muerte menos poderoso. En gran medida, esto se debe a su propia voluntad. Ha elegido ser devorado por el principioque personifica y se ha retirado a sus propios purgatorios en el Infierno. En cierto modo ha dejado de existir y ha liberado a los humanos del Infierno.



Astarot y el resto de Ángeles de la Muerte le ignoran. Nigún Arconte, exceptuando a Malkut, se preocupa por Nahemot. Ella intenta acabar con él.

Nahemot personifica la apatía e indiferencia que nos paraliza y ciega. Apenás reliza algún tipo de acción en nuestro mundo. No tiene ni razidas ni sirvientes humanos. Muy pocas personas le conocen. Cuando era activo canalizaba el miedo que los humanos tienen hacia el futuro, los cambio y el desarrollo yu los convertía en apatía y deseperanza. Cuando las ilusiones empezaron a desmoronarse, aflojó su presa sobre la humanidad. Malkut siempre ha combatido activamente a Nahemot, pero hasta que desapareció el Demiurgo, no se pudo concentrar totalemente en su tarea.

La ciudadela de Nahemot está completamente deshabitada. Los interminables pasillos y habitaciones están llenos de polvo y memorias perdidas. Unos cuantos sirvientes apáticos se sientan allí mirando a las musarañas, sin tener el ánimo suficiente como para moverse. Los humanos que entren en su ciudadela y que no sean capaces de resistir la influencia del Ángel de la Muerte son invadidos por una apatía paralizante, y se tumbarán en el suelo y permanecerán allí hasta que alguien les lleve a otro sitio.

Encarnaciones

Algunas de las criaturas que aparecen en nuestro mundo son Encarnaciones. Su existencia real se da en algún otro lugar, en Metrópolis o en el Infierno. El ser al que encontramos es un aspecto del original, al igual que nuestro mundo no es más que un aspecto de Metrópolis y del Infierno.

Una Encarnación sólo dispone de una pequeña parte de los poderes y capacidades del auténtico ser. El asumir una forma visible en nuestro mundo limita su poder. Las Encarnaciones pueden ser muertas, pero la auténtica criatura siempre recrea su forma física en 24 horas, poseyendo un cuerpo humano y dándole forma. Es posible que un mismo ser tenga muchas Encarnaciones a la vez, lo que significa que puede estar presente en varios sitios a la vez.

De todas formas, la mayoría de los seres no toman forma en una Encarnación, sino que prefieren enviar a un servidor. Si una Encarnación es muerta, el auténtico ser resulta dañado, y si mueren muchas Encarnaciones a la vez podría morir o cuando menos resultar gravemente herido. El hecho de que Astarot y los ángeles de la muerte hayan entrado en nuestro mundo con muchas Encarnaciones es un síntoma de desesperación.

En este capítulo se halla la descripción de algunas encarnaciones de Astarot y de los ángeles de la muerte. Los Arcontes también pueden tener Encarnaciones, pero suelen evitar adoptar forma física en nuestro mundo. Prefieren actuar a través de sus servidores, los lictores. Sólo en raras ocasiones adoptará un Arconte su Encarnación.

Uno de los Ángeles de la Muerte se ha encarnado en un monstruoso asesino sexual que ha grabado un epitafio de sangre en la historia de los EE.UU.

EL AUTOSTOPISTA, UNA ENCARNACION DE GAMALIEL

Arcanum Metropoli: *A la neblinosa luz, apenas pude vislumbrar el largo abrigo que ocultaba el cuerpo deforme. Cuando entró en el vehículo sus garras reflejaron las luces de un farol que había sobre su cabeza. Le habló al conductor con voz áspera, y el aire se hizo más denso. Luego cerró la puerta tras de sí, y al arrancar el vehículo su risa maligna resonó en la ciudad vacía... Gamaliel, encarnado para convertirse en la pesadilla definitiva del ser humano...*

EL AUTOSTOPISTA	
AGI 50	BEL 5
PER 50	FUE 50
EGO 40	EDU 50
CON 80	CAR 40

El Autostopista

Modificador a la tirada de terror: +5

Estatura: 230 cm

Peso: 150 kg

Sentidos: agudos. Ve la luz infrarroja y la ultravioleta. Muy buen olfato

Comunicación: habla, telepatía

Movimiento: 25 m/RC

Acciones: 7

Bono de iniciativa: +38

Bono al daño: +11

Capacidad de daño:
17 rasguños = 1 herida leve
16 heridas leves = 1 herida grave
14 heridas graves = 1 h. mortal
Resiste 5 heridas mortales antes de morir

Resistencia: 430

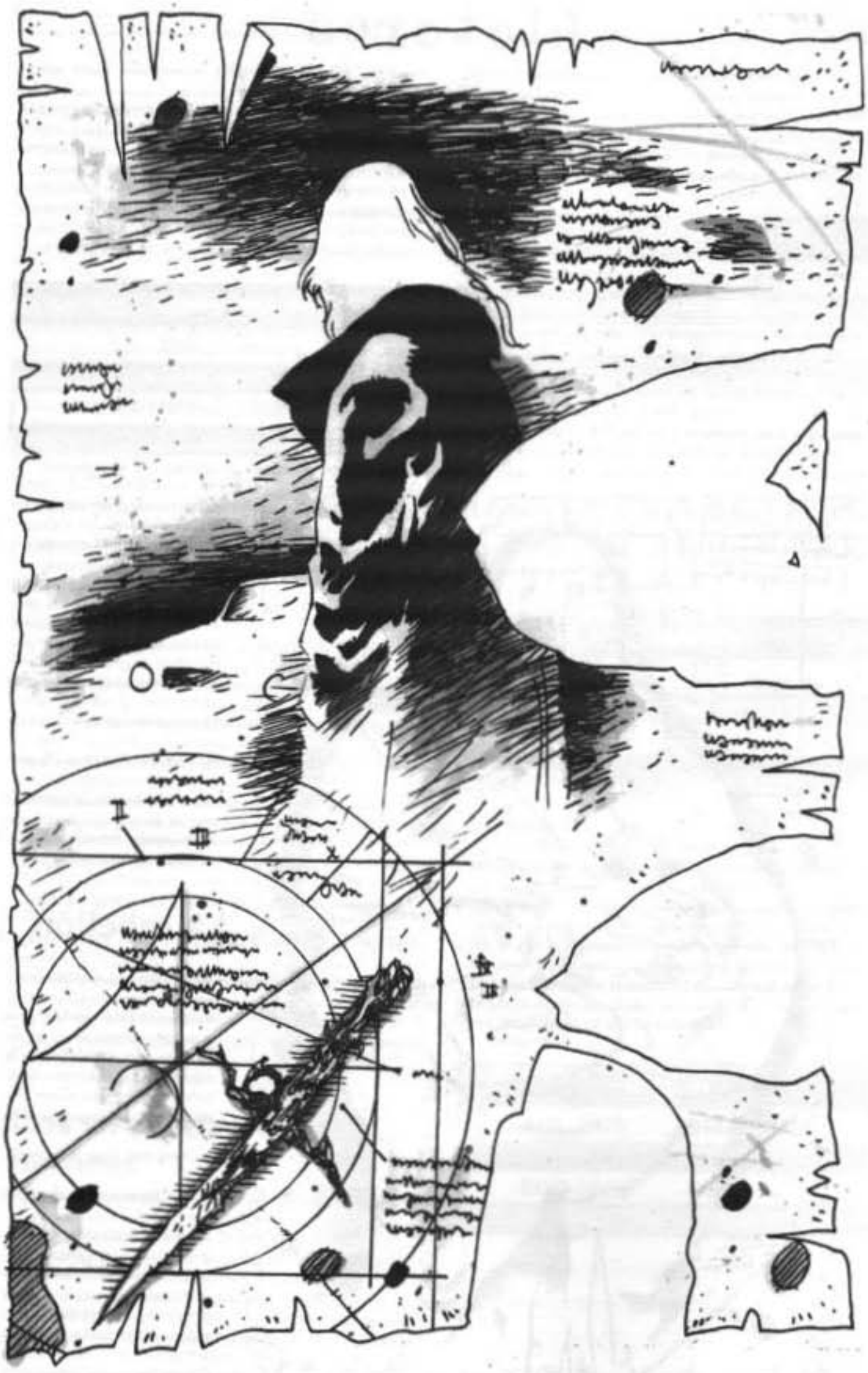
Protección natural: ninguna

Poderes: Voz de mando. Controla a todas las personas con un equilibrio mental entre -50 y -100. Tirada de Ego para evitar el control. Ve las auras. Telepatía. Telequinesia (hasta 100 kg a 10 m/s)

Habilidades: Trepar 50, Armas de fuego: todas 50, Sigilo 50, Armas de Cuerpo a Cuerpo y Arrojadizas: todas 75, Esconderse 75, Buscar 50, Saber caer 50, Supervivencia 50, Disfrazarse 30, Conducir coche / moto 50, Acechar 50, Arte marcial: karate, Golpe 75, Patada 60, Parar 40, Esquivar 35

Tipos de ataques: según el arma

Arte oscuro: 50



Lictor

Modificador a la tirada de Terror: 0

Estatura: 250 cm

Peso: 450 kg

Sentidos: agudos, especialmente el olfato. Ve la luz infrarroja y la ultravioleta

Comunicación: habla y telepatía

Movimiento: 15 en RC

Acciones: 5

Bono de iniciativa: +19

Bono al daño: +9

Capacidad de daño:
9 rasguños = 1 herida leve
8 heridas leves = 1 herida grave
6 heridas graves = 1 h. mortal
Resiste 2 heridas mortales antes de morir

Resistencia: 240

Protección natural: 2

Poderes: Voz de mando, Telepatía, Telequinesia (hasta 100 kg a 10 m/s), Inmune al fuego

Habilidades: Varían dependiendo del individuo, su profesión y su puesto en la sociedad. Normalmente tiene unas diez habilidades con 50 puntos y veinte con 30 puntos. Los lictores pueden hablar todos los idiomas humanos.

Tipos de ataque: Mordisco 20 (ras 1-6, hl 7-13, hg 14-24, hm 25+). 2 Garras 25 (ras 1-7, hl 8-14, hg 15-28, hm 29+). Puñetazo 20. Patada 15. Presa 15. Lanzamiento 15, todos los demás según el arma.

Arte oscuro: 30

Lictores

Los lictores son nuestros carceleros. Según la tradición hay 823.543, creados por Malkut cuando dio forma al mundo. Fueron hechos para guardarnos, y están encerrados junto a nosotros en la realidad.

Cuando desapareció el Demiurgo, hubo confusión entre los Lictores. Muchos aprovecharon la oportunidad de vengarse de los humanos por la frustración de miles de años de cautiverio. Otros se unieron a Astarot o se convirtieron en sirvientes personales de algún Arconte.

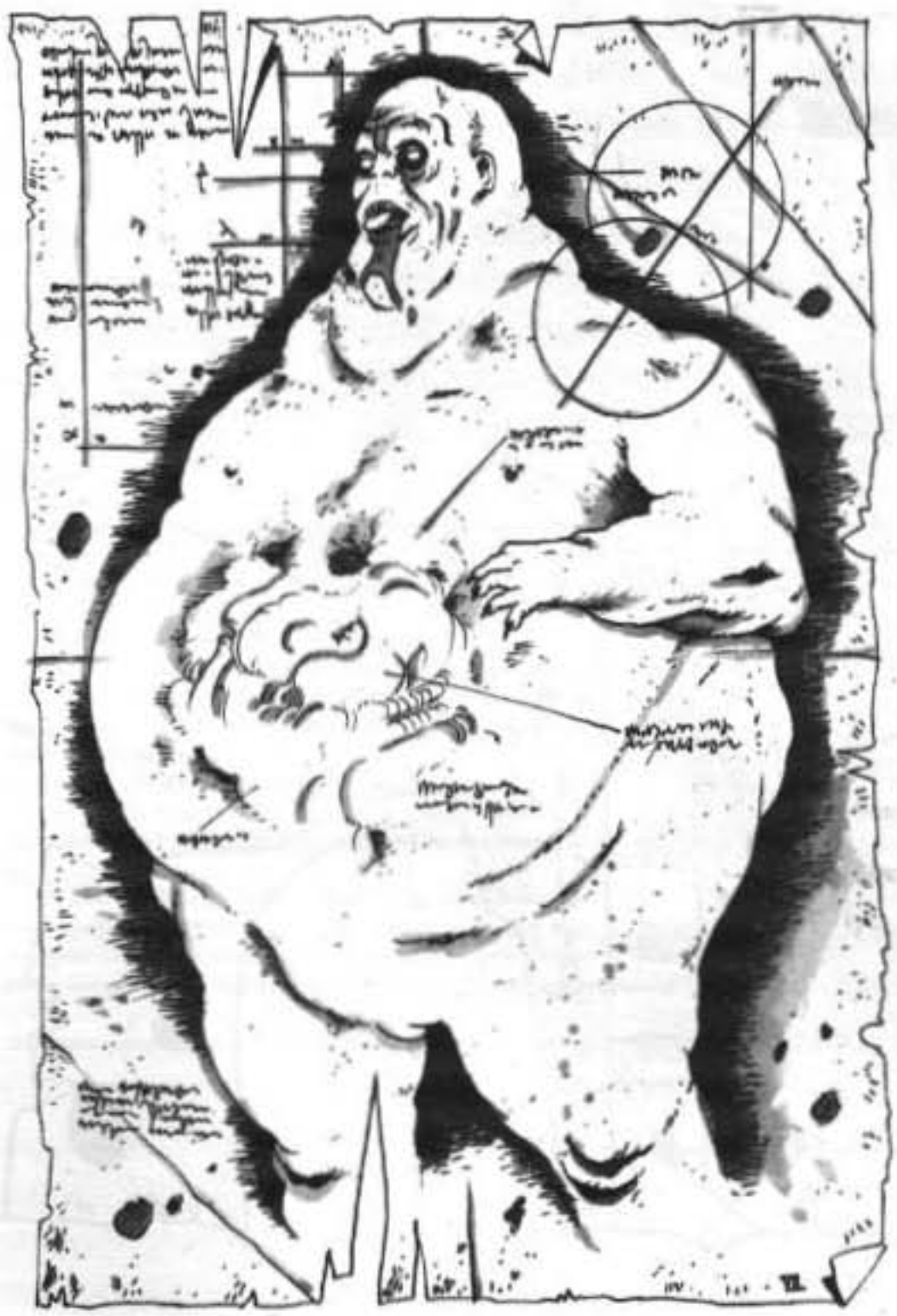
A nuestros ojos, los Lictores parecen humanos. Se infiltran en los gobiernos, las compañías, las organizacioneses científicas y las instituciones religiosas en donde ocupan puestos clave, siempre trabajando en secreto para mantener a los humanos en la ignorancia. Prefieren actuar discretamente, pero si hace falta matarán a personas, borrarán recuerdos e incluso iniciarán guerras para lograr sus propósitos.

Los Arcontes actúan en nuestro mundo casi exclusivamente a través de los Lictores. Los Lictores fueron creados para servir a los Arcontes, y les obedecerán ciegamente.

Quienes tienen capacidad de ver a través de las ilusiones, a veces pueden contemplar la auténtica forma de los Lictores: humanoides grotescamente obesos de ojos lechosos y piel traslúcida y sin pelo. Los Lictores también pueden, si lo desean, mostrar su verdadera forma para inspirar terror. Ver la verdadera forma de un Lictor es una experiencia terrorífica para cualquiera que no esté acostumbrado.

A continuación viene la descripción de un Lictor en su verdadero aspecto. Disfrazado de humano, puede tener mayor o menor belleza y carisma. Las otras características no cambian al asumir forma humana.

LICTORES			
AGI	20+2d10 (31)	BEL	1d5 (3)
PER	20+2d10 (31)	FUE	20+4d10 (42)
EGO	20+2d10 (31)	EDU	20+4d10 (42)
CON	20+4d10 (42)	CAR	10+2d10 (21)



Arcanum Metropoli: *La forma del reverendo padre cambió como espejismo en día caluroso. En un instante el enviado del obispo estaba frente a mí, y al siguiente un espectro de palidez mortal ocupaba su sitio... uñas azuladas y una ancha boca abierta en una mueca... la piel era blanca, y podías ver los órganos palpitando... su hedor abrumaba... dientes afilados... Con su poderosa mano el lictor arrancó la cabeza del cuerpo de mi sirviente. Sólo el que la bestia se pusiera a devorar al pobre muchacho me dio la oportunidad de huir... ¡ésta fue la primera prueba definitiva de que yo estaba en lo cierto!*

La rebelión

En apariencia, los lictores son obedientes servidores de los Arcontes que harán cualquier sacrificio posible para seguir las órdenes de sus amos. Parecen una extensión de la voluntad de los Arcontes, compañeros leales que sirven desinteresadamente sin pensar en sí mismos.

Nada más lejos de la realidad.

Los lictores sólo obedecen por temor al poder de los Arcontes. Aprovecharán cualquier ocasión para promover su propia causa. Su disposición es la de humillarse ante quienes tienen el poder, al tiempo que tratan con el menor respeto a quienes no lo tienen. Desprecian a los humanos y

perjudicarán nuestra causa si se les presenta la ocasión. Durante miles de años han estado esperando y planeando el día en que serán capaces de liberarse de los Arcontes y hacerse ellos mismos con el poder sobre las ilusiones. Entonces se tomarán venganza sobre nosotros por los miles de años de esclavitud.

Para alcanzar la liberación, han ido levantando su organización lenta y cuidadosamente sin conocimiento de los Arcontes. Planean deponer a sus señores y tomar el control de nuestra realidad. Culpan a la humanidad de su esclavitud, y en represalia nos atormentarán eternamente. Cambiarán y distorsionarán nuestra realidad de la manera que más les conviene: haciendo un mundo donde los humanos serán los esclavos y las víctimas de los lictores.

Casi todos los lictores se han unido a la conspiración. Menos de 100.000 permanecen fieles a los Arcontes. Los lictores más poderosos, los que ocupan las mejores posiciones, siguen siendo leales. Sospechan que algo ocurre, pero no pueden probar nada. Los rebeldes son muy cuidadosos. Todos los intentos de los lictores leales por averiguar lo que sucede, han fracasado. Los leales se niegan a informar a los Arcontes de su incapacidad para controlar a sus propios subordinados; antes bien, han mantenido el silencio al respecto.

Los rebeldes se organizan en células dentro de la organización de cada Arconte. No conocen a ninguna otra célula, y sólo los jefes de las distintas células están en contacto entre sí. Cada ciudad, país y continente tiene un jefe de mayor rango que está a cargo de muchas células. Los seis jefes más importantes se reúnen anualmente en Bruselas.

La organización es muy secretista. Los lictores que desean salir de ella se suicidan. Al ser recreados, sus recuerdos habrán sido destruidos.

Los Arcontes sospechan que algo va mal, pero dependen de los lictores para controlar la Ilusión, y no se atreven a castigarlos. Como los jefes de los lictores leales no han declarado sus sospechas, también ellos son sospechosos de traición.

Los rebeldes no emplean la violencia. La violencia es el último recurso. Controlan grandes parcelas del poder judicial y pueden hacer que cualquiera sea acusado y condenado por cualquier crimen.

Mediante el uso de información falsa pueden hacer que los Arcontes golpeen a sus enemigos. Si es necesario, pueden liquidar a quien sea empleando a la policía, la inteligencia o el ejército. Pueden invocar criaturas de más allá de las ilusiones. Usan servidores humanos, pero nunca les revelan sus planes. En Europa del Norte han utilizado a los Maestros del Templo —una secta humana que adora a los lictores como a dioses— para confundir a los fieles servidores de los Arcontes. Los rebeldes no dudarán en matar a cualquier número de humanos para evitar ser descubiertos. Están dispuestos a morir por su causa. Tienen muchos enemigos: los lictores leales, los Arcontes, los ángeles de la muerte y los Despertados, que los contemplan con gran inquietud y desconfianza.

Los sirvientes de los lictores

Los sirvientes de los lictores no son sólo humanos. Les sirven muchas otras criaturas. A pesar de que los lictores están atrapados con nosotros en la Ilusión y son incapaces de encontrar un camino hacia la Realidad Verdadera, pueden usar su posición para hacer que los Arcontes les den servidores de otras partes de la realidad.

Cuando desapareció el Demiurgo, los ángeles y serafines del paraíso entraron en nuestro mundo. Muchos de ellos fueron esclavizados por los lictores, convirtiéndose en sus sirvientes. Otras criaturas han sido sirvientes de los lictores desde que la Ilusión fue creada. Aquí describiremos a algunas de las especies que sirven a los lictores.

SERVIL

Arcanum Metropoli: *Creados para obedecer a los lictores... arremeten ciegamente, hacia su propia muerte... criaturas chaparras y atemorizadas... de brazos curvos... complicados miembros que les permiten llevar a cabo operaciones complejas... sus enormes ojos brillan en la oscuridad...*

SERVIL			
AGI	10+1d10 (16)	BEL	1d5 (3)
PER	10+1d10 (16)	FUE	10+2d10 (21)
EGO	1d10 (6)	EDU	—
CON	10+2d10 (21)	CAR	1d10 (6)

SERAFÍN

Arcanum Metropoli: *Con el corazón en un puño contemplé la procesión que abandonaba la ciudadela... los jefes, al igual que los otros, tenían largos cabellos blancos, piel pálida y fríos ojos de hielo... sus alas estaban desgarradas... sus rostros contraídos en muecas de dolor y sufrimiento eternos... según Matías, los que cayeron cuando el Demiurgo abandonó la Máquina... perdidos, sin amo que los guíe...*

SERAFÍN			
AGI	2d10 (11)	BEL	10+1D10 (16)
PER	2d10 (11)	FUE	2d10 (11)
EGO	2d10 (11)	EDU	—
CON	2d10 (11)	CAR	10+1d10 (16)

LÚPIDO

Arcanum Metropoli: *Los chillidos de gargantas deformes me advirtieron que los lúpidos habían cortado el pasillo... los soldados de nuestros carceleros... guardianes y asesinos... dirigidos por sus jefes habían inundado los túneles y me habían rodeado como a una rata en su ratonera... sus cuerpos vestidos de gris se apretujaban contra las paredes, levantaron sus armas de proyectiles... cuando agarré la cabeza del lúpido sentí que mis manos ardían de dolor... mi piel se fundió y la sangre se mezcló con ácido... la criatura se levantó lentamente y volvió hacia mí su rostro deforme...*

SERAFÍN			
AGI	2d10 (11)	BEL	10+1D10 (16)
PER	2d10 (11)	FUE	2d10 (11)
EGO	2d10 (11)	EDU	—
CON	2d10 (11)	CAR	10+1d10 (16)



CAPÍTULO 28



El palacio se alzaba ante ellos como una montaña. La torre más alta se perdía entre las nubes que cubrían la ciudad. Aún más arriba titilaban débiles luminarias. A medida que los dos caminantes iban acercándose, perdieron la perspectiva, y resultaba imposible decir cuán grande era el palacio. Se extendía en todas direcciones y llenaba el horizonte.

El palacio se convirtió en una pared oscura que se alzaba ante ellos oscureciendo el cielo. Una masa confusa de piedra negra, construcciones de acero, edificios de cristal y cemento en ruinas, y componentes oxidados de maquinaria vieja, les cerraba el paso y hacía imposible que Heatseeker y Rebecca se orientasen. Cercas de alambre de espino tejían una red sobre la piedra devastada.

Rebecca sentía la necesidad de seguir yendo hacia arriba, hacia las torres más altas donde las luces brillaban.

METRÓPOLIS

Juntos empezaron a trepar, a subir escaleras, a atravesar salas de máquinas desiertas, encaramarse por escalerillas metálicas, cruzar puentes resquebrajados que les transportaban sobre profundos abismos. Muchas veces hubieron de desandar caminos sin salida. Entre las sombras podían distinguir lúpidos hambrientos.

Las horas se hicieron días, los días se hicieron semanas, y el tiempo empezó a correr unido hasta formar una eternidad. Desde las terrazas pudieron contemplar la ciudad más abajo, alumbrada por insignificantes luces. Por fin dejaron las ruinas tras de sí y entraron en zonas habitadas por criaturas extrañas y oscuras sombras... Seres ocultos se movían tras los ventanucos de cristal ahumado. Los pasillos estaban llenos de susurros.

Siguieron subiendo hacia la cima más alta, donde Rebecca sabía que le aguardaba su oscuro destino.

Metrópolis es considerada por muchos nuestro antiguo hogar, el modelo de todas las ciudades de la Tierra. Quizás fuera un lugar hermoso y floreciente antes de que el Demiurgo nos precipitase hacia la desesperación. Quizás Metrópolis fuera una oscura ruina creada por dioses pretéritos. Todas las ciudades son parte de Metrópolis. La ciudad no tiene límites físicos. Se extiende para siempre en todas direcciones.

Aquí y allá hay partes de nuestro mundo incrustadas en Metrópolis. Nuestras calles y manzanas, coches y tranvías forman pequeños enclaves entre oscuros rascacielos y laberintos de piedra. Metrópolis está más allá de nuestro tiempo. Los modernos centros urbanos coexisten con la antigua Roma y el París del siglo XVIII.

Cuando las ilusiones se resquebrajan en algún lugar de la ciudad, vemos Metrópolis. Rara vez vemos otra ciudad de nuestro propio mundo, la Ciudad es tan grande que los pequeños fragmentos de nuestro mundo quedan muy distantes entre sí. En Metrópolis, cuando nuestras ciudades están próximas en el espacio, con frecuencia están distantes en el tiempo, y andar entre ellas suele implicaría viajar en el tiempo.

Enormes edificios se elevan hacia el cielo y más allá. Aquí se halla el modelo de la Torre de Babel, una torre de cristal tan alta que parece no tener fin. Aquí hay plazas tan grandes como océanos, casas de miles de pisos unidas por tortuosas pasarelas y escaleras de incendios, edificios de barro y ladrillo, de

madera, piedra y hierro, de cristal y acero. Salas de máquinas abandonadas, cubiertas de polvo y herrumbre. Los diez palacios de los arcontes se alzan como montañas sobre la ciudad, y todo está envuelto en una bruma negroamarillenta.

La Ciudadela

La Ciudadela del Demiurgo se asienta en el centro de Metrópolis. Esta oscura creación descansa bajo un sol llameante. Allí espera el regreso de su dueño.

El edificio es enorme, quizás tan grande como todo el resto de Metrópolis. Nadie sabe cuanto ocupa la Ciudadela, y sus torres y picos llegan mucho más alto de lo que la vista alcanza.

La Ciudadela está cubierta de tinieblas, y no hay signos de vida en su interior. Es difícil percibir los detalles ni la forma del edificio, ya que la mayor parte de la luz que da en sus muros es absorbida.

Frente a las puertas de la Ciudadela se extiende la Plaza del Miedo. Esta llena de estatuas de piedra de otras realidades y mundos. Sus ojos vierten lágrimas eternamente. La sangre mana de fuentes grotescas sin cortapisa, y frutos podridos caen al suelo desde árboles petrificados.

ERINIAS

Arcanum Metropoli: *Salí a la Plaza del Miedo y contemplé la Ciudadela del Demiurgo... sus torres oscuras y terribles perforaban el cielo... negras aves volaban en círculos alrededor de uno de los picos... maravillas mecánicas, forjadas en la unión de carne y cristal oscuro... tienen alas cubiertas de plumas ensangrentadas... estos monstruos pueden hallarse en cualquier lugar de Metrópolis... cazan en solitario, pero cuando encuentran a una víctima indefensa profieren un chillido que hiela la sangre y que resuena entre los callejones vacíos de Metrópolis... se arraciman en torno a sus víctimas, despedazándolas...*

ERINIAS	
AGI 10+1d10 (15)	FUE 20+2d10 (31)
PER 10+1d10 (15)	CON 1d10 (10)
EGO ?	

LAS PUERTAS CEGADAS

Desde la Plaza del Miedo, se puede llegar a las puertas cegadas del Demiurgo. Estas puertas cierran la entrada a la Ciudadela.

Los guardianes del Demiurgo permanecen en los portales invisibles. Las puertas de hierro están selladas por siete intrincadas y complejas cerraduras, acerrojadas con antigua magia.

Estas puertas protegen los secretos del Demiurgo. Según las leyendas, si hallas las siete llaves puedes ordenarle a los guardianes que abandonen su guardia y abran las puertas. Lo que se halla oculto en los salones que hay tras las puertas cegadas sólo Astarot y el Demiurgo lo conocen.

Los palacios

Los diez palacios dominan el horizonte de Metrópolis. Tienen varias millas de altura y se elevan sin fin hacia la bruma amarilla. Los palacios de los cuatro arcontes desaparecidos permanecen vacíos y abandonados desde hace miles de años. Ocasionalmente, algún lictor solitario vaga por sus pasillos recordando a su antiguo amo, pero por lo demás el abandono es completo.

Es imposible decir a qué distancia está un palacio de otro, ya que en Metrópolis la distancia es un concepto relativo. Desde cada palacio, los demás tan sólo pueden adivinarse en el horizonte. Pero puede llegarse a ellos en una hora de tiempo vital. Por lo general es imposible moverse entre los palacios sin magia o sin conocimientos extensos de los cambios dimensionales de la ciudad. En las calles, los palacios son siempre visibles, pero sólo se hacen dominantes cuando se está cerca. Es posible andar por Metrópolis durante años sin llegar a acercarse a un palacio.

Los palacios de los seis arcontes vivos, en su mayor parte están vacíos y abandonados. Los mil pisos que forman la base de siete millas de anchura están ajados y ruinosos. Allí cazan criaturas de Metrópolis, y hay azgules que viven en algunas de las habitaciones. Los Hijos del Inframundo trepan hasta ese lugar para cazar y saquear.

Unas siete millas por encima del suelo, uno puede empezar a ver a los sirvientes del arconte, lictores, etc. Pero incluso aquí, gran parte del espacio está desaprovechado. Puedes andar durante días a través de salas vacías sin encontrar a nadie.

La arquitectura de los palacios es tan ecléctica como la del resto de Metrópolis. Es basta y sin pulir en la base; gruesas paredes de piedra, maquinaria primitiva para levantar pesos, grandes ventiladores en el techo, algunos de los cuales aún funcionan. Más hacia arriba, el estilo se hace más sofisticado: modernas estructuras de cristal y acero mezcladas con delicada arquitectura arábiga e india.

Es en las torres más altas, a veinte millas o más sobre el nivel del suelo, donde uno encontrará a los mismísimos arcontes. Cada arconte forma parte del palacio mismo: toda la cumbre del edificio es el cuerpo del arconte, que puede asumir la forma que desee. Aquí la estructura está formada de materiales extraños, nunca vistos en la Tierra. Cambia constantemente de acuerdo a la voluntad del arconte. Pasillos y habitaciones se abren y desaparecen. Las torres crecen y luego vuelven a hundirse. Es fácil perderse



Erinias

Modificador a la tirada de terror: -5

Estatura: 200 cm

Peso: 70 kg

Sentidos: visión aguda, tanto normal como infrarroja. Oído y olfato normales

Movimiento: 7m/8 volando

Acciones: 2

Bono de iniciativa: +3

Bono al daño: +5

Capacidad de daño:
4 rasguños = 1 herida leve
3 heridas leves = 1 herida grave
2 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 80

Protección natural: 2

Tipos de ataque: Apresar (con sus garras) 10 (ra: 1-5, hl 6-12, hg 13-19, hm 20+), una herida grave o mortal significa que puede huir volando con la presa, a menos que esta pese demasiado. Pico 15 (ra: 1-6, hl 7-12, hg 13-22, hm 23+)

Territorio: edificios altos de Metrópolis

Arte oscuro: 0

Número en que se encuentran: 10+1d10



en estas partes. Aquí viven ejércitos de servidores, lictores en su mayor parte, pero también humanos y criaturas nunca vistas en otros lugares.

Cuesta mucho tiempo llegar tan arriba. El palacio no está planeado ni construido de forma ordinaria ni racional. El camino hasta la cima pasa a través de majestuosos recibidores, pasillos estrechos y serpenteantes, empinadas escalerillas, puertas ocultas y habitaciones normales, siempre zigzagueando hacia arriba. Pueden hacer falta semanas o meses para culminar la ascensión. Algunos caminantes pasan toda su vida errando por el palacio sin encontrar el camino de subida... ni el de bajada. Cuando un intruso llega a las partes habitadas del palacio se enfrentará a los lictores y a los sirvientes del arconte, que lo matarán a menos que pueda presentar una muy buena razón para no hacerlo.

ARCONTES El arconte se aparece a sus sirvientes y a los visitantes asumiendo un cuerpo físico visible, una especie de encarnación pero en contacto directo con el auténtico cuerpo del Arconte, de modo que puede disponer de todos sus poderes y capacidades. El arconte no se ve afectado si se hiere a su cuerpo visible. Puede haber varias encarnaciones de este tipo al mismo tiempo y en diferentes partes del palacio.

Para hacerle auténtico daño al arconte, hay que hallar alguna forma de hacerle daño al palacio. Nadie lo ha conseguido, aunque incluso Astaret ha pasado mucho tiempo intentándolo.

Las auténticas formas de los arcontes no tienen aptitudes y poderes en el sentido habitual. Controlan por completo el palacio y sus fuerzas naturales. Pueden, por ejemplo, *negar* la gravedad, transmutar la materia a nivel atómico, distorsionar el tiempo y el espacio. Nunca dejan los palacios, salvo como encarnaciones.

Todo el palacio está penetrado de la presencia del arconte. Se ve afectado de manera similar a una región de la Tierra sujeta a una manifestación, sólo que de manera mucho más fuerte. Todas las criaturas que entran en el palacio se ven afectadas por la naturaleza del arconte. Por ejemplo, todos los que entran en el palacio de Keter estarán llenos de temor ante el poder dominante y de deseo de ocupar su lugar en la jerarquía divina. Todos los visitantes del palacio de Binah se vuelven conscientes de su lugar en la gran comunidad, la importancia de los rituales y la subyugación de lo individual a lo colectivo. En el palacio de Geburah, todos obedecen la ley ciegamente. En el palacio de Tifaret todos perciben su puesto en la totalidad, y cerca de Netzaj, todos los seres experimentan la necesidad de competir y demostrar que son mejores que los demás. Sólo en el palacio de Malkut es débil el efecto. Sus visitantes tienen un presentimiento de su divinidad humana, una insinuación de lo podrían llegar a ser.

La manifestación también provoca un sentimiento de temor reverencial hacia el arconte que hace imposible incluso intentar dañarlo. Sólo quienes hagan una tirada de Ego con un efecto de 20 o más evitan convertirse en fieles servidores del arconte mientras están en palacio.

Las ruinas

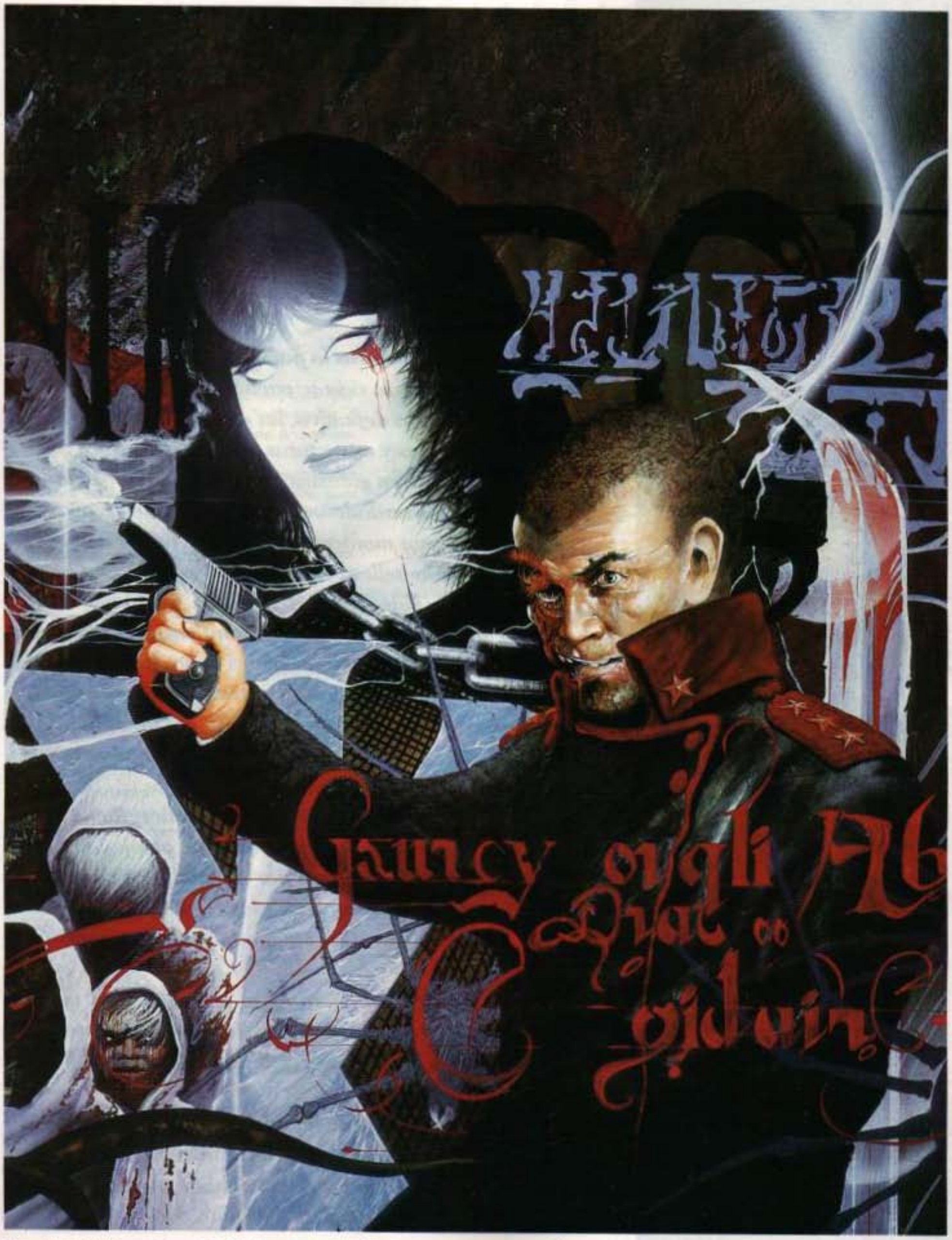
La mayor parte de Metrópolis es una ciudad fantasma, habitada por ladrones y asesinos, animales de presa y carroñeros. Hay grandes zonas en ruinas. Quizás siempre lo estuvieron, nadie lo sabe. Otras zonas decaen y se degradan lentamente. Hay amplios territorios abandonados. Palacios que llevan milenios vacíos. Calles que se extienden vacías y silenciosas. Vastos complejos industriales se oxidan hasta caer hechos pedazos.

Incluso después de miles de años de desgobierno, aún pueden hallarse tesoros entre las ruinas de Metrópolis. Generaciones de saqueadores se han ganado la vida con lo que encontraban en los edificios abandonados: máquinas extrañas, mobiliario que sobrevivió a la erosión del tiempo, zonas enteras que por alguna extraña jugarreta del tiempo han sobrevivido incólumes. Más adelante describiremos algunos ejemplos de zonas. Observa que están muy lejos de nuestro mundo y sólo se puede llegar a ellas a través de portales u otras cosas que controlen las dimensiones del espacio.

La ciudad viva

Hay partes de Metrópolis todavía habitadas por humanos, aunque están tan ciegos como nosotros, cada uno encerrado en su propia y estrecha realidad, incapaces de ver más que un pequeño fragmento de la ciudad en torno suyo. La mayoría de ellos son personas de nuestro mundo que han entrado en Metrópolis por accidente y nunca han encontrado el camino de vuelta. No son seres conscientes y con sentimientos, que nacen, viven y mueren como las personas normales. Viven como cazadores y carroñeros formando pequeñas bandas entre las ruinas. Son muy suspicaces ante los extraños. También hay otras criaturas que fueron antaño nuestros aliados o sirvientes, o que se han trasladado a la ciudad tras la Caída del hombre.

En zonas aisladas, la ciudad viva ha resucitado. Como islas entre las ruinas, hay zonas habitadas dispersas aquí y allá. Después de haber andado durante semanas a través de la desolación y la zozobra, de repente puedes darte de manos en una calle con tiendas abiertas y una vida urbana normal. A veces son partes de nuestro mundo, y los habitantes son ciegos a las ruinas que los rodean. En otros casos, la zona puede ser en verdad parte de Metrópolis, protegida quizás por un humano que ha atravesado las ilusiones



Copyright © 1994 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likeness(es) thereofare Trademarks of Target Games



Heatseeker

En la muerte encuentras la poesía eterna. En ese último momento, cuando la vida se encuentra con lo desconocido, con el misterio definitivo, las energías cósmicas fluyen generando formas y estructuras antes nunca vistas. Se crean y se destruyen galaxias, la vida se funde con la muerte. Sólo los verdaderos ejecutores pueden esperar experimentar esos momentos. Sólo unos pocos elegidos pueden hallar la belleza en la muerte y ver en esta belleza el sentido de la vida. Hace eternidades, nació uno de estos elegidos. Creció en las naves ardientes y se instruyó en dar muerte y conducir las almas de los muertos a las salas de tortura del Infierno. Heatseeker se convirtió en el asesino más prominente de la historia del Infierno. Buscaba algo más que la muerte sin rostro o el terror humillante. Buscaba la poesía de la muerte.

Pero en su búsqueda, cayó al fin en desgracia. Desde el más alto de los pináculos fue arrojado al abismo ardiente. Allí fue atado por sus antiguos sirvientes, los nefaritas, y hallaron gran placer en torturar a su antiguo jefe y señor. De este modo fue encadenado el Asesino Infernal.

El dolor laceró su cuerpo y su mente, pero el mayor don de todos, la muerte, le era denegado. Heatseeker estaba atrapado y nunca recibiría el don que él había concedido a tantos otros.

Entonces vio una luz: la vida más allá de la muerte. La liberadora entró en su prisión huyendo de sus propios torturadores. La esperanza había vuelto, y la danza de la muerte podía continuar.

y es capaz de mantener a raya a los azgules y los saqueadores.

Las criaturas más corrientes de la ciudad son los azgules, antiguos sirvientes de la humanidad que fueron abandonados cuando se nos aprisionó en nuestra realidad limitada. Ha ocupado nuestro lugar y no les gusta vernos regresar. A veces los azgules vienen a nuestro lado para atormentarnos y hostigarnos. Hallan encantador nuestro actual estado de ceguera, y son rápidos a la hora de aprovechar cualquier oportunidad de humillarnos y divertirse a nuestra costa.

Azgules

Los azgules son nuestros antiguos sirvientes, que quedaron atrás cuando fuimos exiliados. Vagan por la ciudad y viven de lo que pueden encontrar. A veces cruzan a nuestro mundo, atrapan a alguien y se lo llevan de vuelta a Metrópolis. Los azgules siguen siendo nuestros esclavos, pero hemos olvidado cómo hacer que nos obedezcan. Cualquiera que aprenda el nombre de un azgul tendrá poder sobre él. El nombre activa un instinto hereditario de obediencia y restaura su respeto hacia nosotros. Esto es utilizado por demonólogos y otros ocultistas, que invierten mucho tiempo tratando de encontrar viejos nombres de azgul e intentando usarlos para controlar azgules.

AZGUL

Arcanum Metropoli: *Los antiguos sirvientes salieron de las sombras de los espléndidos jardines... gigantes más grandes que dos hombres... de brazos ganchudos acabados en cuatro dedos... como garfios... sobre su cabeza el azgul llevaba un pesado yelmo que ocultaba su aspecto... un humo se arremolinaba bajo la visera... el cuerpo se cubría con una pesada armadura hecha de cadenas y huesos de sus infortunadas víctimas... armados de sables curvos... odian tomar forma física en torno a sus cuerpos, y una oscuridad eterna los sigue...*

AZGUL			
AGI	10+2d10 (21)	**BEL**	1d5 (3)
PER	2d10 (11)	**FUE**	20+4d10 (42)
EGO	2d10 (11)	**EDU**	2d10 (11)
CON	10+2d10 (21)	**CAR**	1d10 (5)

El dédalo

Una vasta zona de Metrópolis es un dédalo de callejuelas, escaleras, pasajes cubiertos y pozos que lentamente conducen hacia el interior, a un centro ignoto. Hay partes del dédalo que están habitadas. Algunas partes incluso están en nuestro mundo; hay manzanas de Manhattan, Berlín y Copenhague que forman parte del dédalo de Metrópolis. Si las ilusiones se quiebran allí, entrarás en el dédalo. Partes del mismo están habitadas por criaturas sanguinarias que despedazan a los caminantes miembro por miembro.

Se ha dicho que cualquiera que atraviese la totalidad del dédalo será iluminado y recobrará su divinidad. Nadie sabe si esto es cierto, ni cuán largo es el dédalo. Ninguno de quienes han penetrado en las partes interiores del mismo ha vuelto jamás. Esta parte de Metrópolis forma parte del Laberinto que nos rodea. Quien camine por los serpenteantes pasillos del dédalo acabará encontrando el camino hacia el verdadero Laberinto.

El dédalo es un enigma. Caracteres grabados en las paredes sugieren qué camino seguir, y en las partes habitadas hay criaturas que conocen el camino hacia el centro y pueden describirlo si se les pregunta del modo adecuado. Circulan varios mapas del dédalo.

LOS SUBTERRÁNEOS Los subterráneos de Metrópolis desembocan en el Laberinto que rodea el corazón de la Máquina. Es allí donde pueden hallarse la mayoría de los portales que conducen al Elíseo.



Azgul

Modificador a la tirada de terror: ±0

Estatura: 400 cm

Peso: 500 kg

Sentidos: como los humanos. Con la visera calada tienen visión de infrarrojos y amplificación de luz, lo que les proporciona una visión perfecta en la casi total oscuridad.

Comunicación: hablan todos los idiomas humanos.

Movimiento: 10 m/RC

Acciones: 4

Bono de iniciativa: +9

Bono al daño: +8

Capacidad de daño:
6 magullones = 1 herida leve
5 heridas leves = 1 herida grave
3 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 135

Protección natural: 2 sin armadura, 12 con ella.

Poderes: Metamorfosearse. Pueden asumir cualquier forma humana y mejorar su Belleza hasta un máximo de 40.

Habilidades: Trepar 15, Ametralladora 15, Fusil y ballesta 15, Pistola 10, Armas pesadas 10, Esquivar 10, Armas arrojadizas 15, Armas contundentes 15, Látigos y cadenas 15, Combate sin armas 15, Buscar 10, Mecánica de motores 15, Supervivencia 15, Conducir vehículo 10.

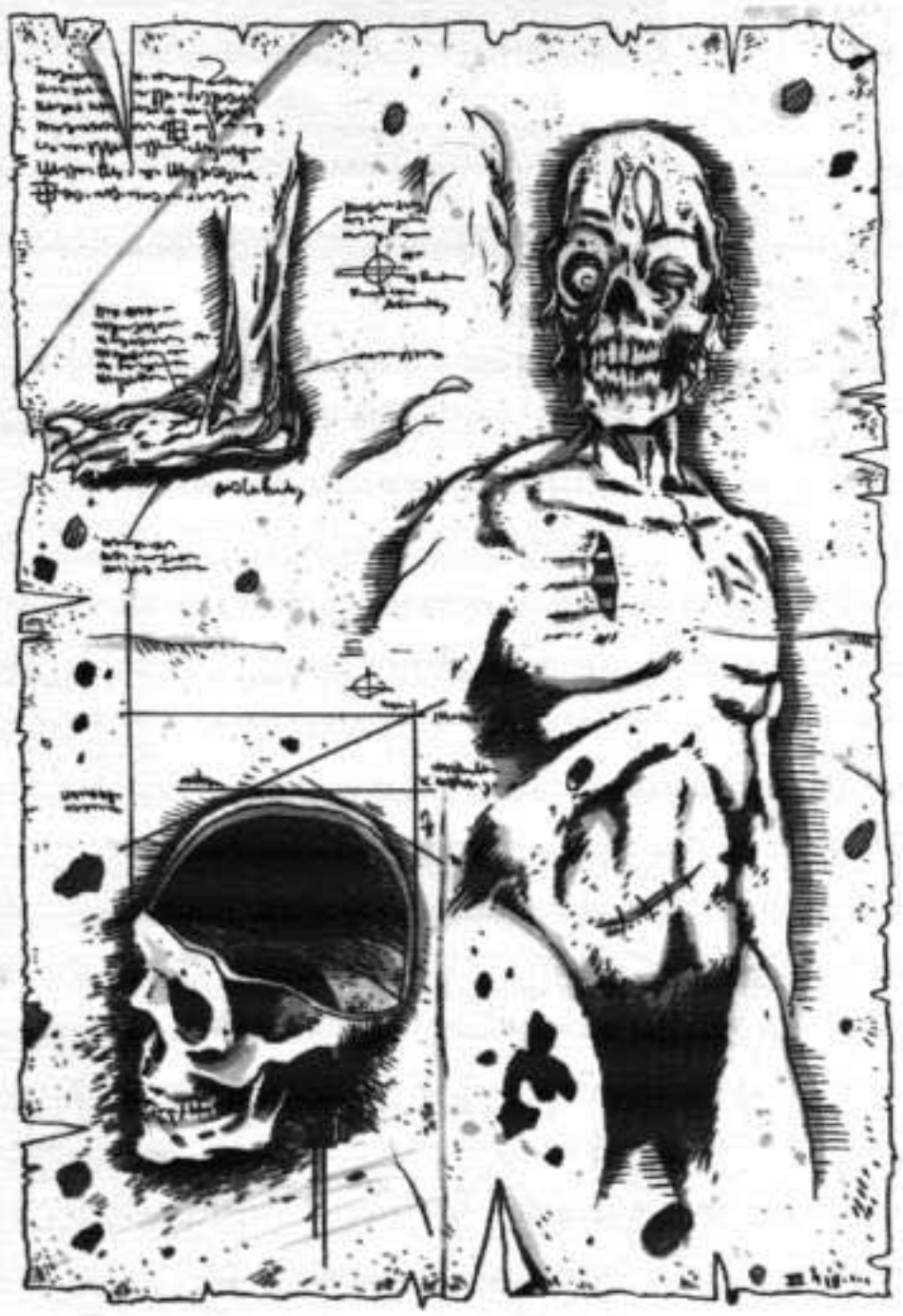
Tipos de ataque: según el arma

Territorio: Metrópolis

Arte oscuro: 10

Esperanza de vida: infinita

Número en que se encuentran: 1d10



En los subterráneos, los hijos de la noche y las criaturas de Metrópolis se dan cita.

Pero los subterráneos de Metrópolis contienen horrores que no existen en los laberintos que hay bajo nuestras propias ciudades. Escalones y escalerillas se abren a pozos en el suelo. Vastos sistemas de túneles se extienden bajo toda la ciudad. Aquí viven zelotes y fronterizos, fugitivos de nuestro propio mundo. Los psilositas cazan en los túneles.

El viajero descuidado corre constante peligro de ser atrapado a través de las oxidadas rejas para ser devorado por hordas de cuerpos desollados.

FRONTERIZOS

Los fronterizos son criaturas que viven en la frontera entre nuestra realidad y Metrópolis. Pueden ver la Ciudad, pero no son capaces de afrontar el total abandono de nuestro mundo. Solían ser humanos que veían la verdad mejor que la mayoría de nosotros. Pero no pudieron soportar lo que veían, perdieron el juicio y quedaron confinados en un mundo intermedio. Viven en los barrios bajos, cerca de los portales que unen nuestras ciudades con Metrópolis. Quienes habitan en la frontera entre la vida y la muerte, con frecuencia ven a través de las ilusiones y pueden convertirse en Fronterizos.

Arcanum Metropoli: *Viven en las alcantarillas y túneles oscuros bajo las ciudades... en las fronteras entre la ciudad y Metrópolis... su piel está escamada y su carne tiene un color extraño... cazan desnudos por los subterráneos, arrastrando cadenas... se advierte su proximidad por el choque y el tintineo de las cadenas de hierro, que cuentan lúgubres cuentos de muerte... sus ojos rojos refulgen como fuegos en la noche...*

ZELOTE

Arcanum Metropoli: *Se mueven a través de pasadizos ocultos bajo la superficie, buscando algo con lo que cubrir sus cuerpos despellejados... arrancarán la piel y el cabello de sus víctimas y con los jirones empapados de sangre envolverán sus cuerpos infectados... a través de los agujeros y las rajas se pueden ver sus músculos y tendones... se hacen entender mediante un complejo código, haciendo sonar cadenas y golpeando las paredes con barras de hierro... son caníbales que devoran la carne viva de sus víctimas...*

Fronterizo

Modificador a la tirada de terror: –10

Estatura y Peso: 180 cm, 70 kg

Sentidos: agudos. Visión nocturna. Oído muy fino.

Comunicación: gruñidos. Sólo pueden pronunciar palabras sueltas.

Movimiento: 7 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: +3

Bono al daño: +4

Capacidad de daño:
6 rasguños = 1 herida leve
5 heridas leves = 1 herida grave
3 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 140

Protección natural: ninguna

Limitaciones: Instinto cazador, Canibalismo

Habilidades: Trepar 15, Sigilo 15, Armas contundentes 18, Combate sin armas 18, Esconderse 15

Tipos de ataque: Garras 15 (ras 1-8, hl 9-15, hg 16-25, hm 26+), Mordisco 12 (ras 1-6, hl 7-12, hg 13-22, hm 23+)

Territorio: la Frontera

Arte oscuro: 0

Esperanza de vida: ilimitada

Número en que se encuentran: 3d10

Zelote

Modificador a la tirada de terror: —

Estatura y Peso: 170 cm, 70 kg

Sentidos: agudos. Huyen de la luz fuerte.

Comunicación: señales de tambor, no tienen lenguaje hablado

Movimiento: 10 m/RC

Acciones: 4

Bono de iniciativa: +9

Bono al daño: +5

Capacidad de daño:

FRONTERIZOS			
AGI	10+1d10 (15)	BEL	1d5 (3)
PER	10+1d10 (15)	FUE	7+2d10 (18)
EGO	1d10 (5)	EDU	1d5 (3)
CON	10+2d10 (21)	CAR	1d5 (3)

ZELOTE			
AGI	10+2d10 (21)	BEL	1
PER	10+2d10 (21)	FUE	10+2d10 (21)
EGO	1d5	CON	10+1d10 (15)



En una construcción continua de maquinaria que llena y rodea Metrópolis, las tres prisiones y el Laberinto. Estas máquinas han sido llamadas «los engranajes» de la creación del Demiurgo.

Aquí pueden hallarse turbinas de vapor colosales, diseños primitivos de transferencia de energía a larga distancia, pistones, generadores enormes, fluorescentes estanques de reactores y muchos extraños cacharros de cometido hace tiempo olvidado. Están mezcladas tecnologías antiguas y modernas, y hay partes conectadas aparentemente sin motivo.

La ciudad de las máquinas no es un lugar de callejones y edificios, como el resto de Metrópolis. Es más bien un único gran edificio de vigas de acero y tubos de metal, en el que habitaciones, naves y plantas, pozos abismales e inacabables torres de refrigeración están interconectados por pasarelas y escalerillas herrumbrosas.

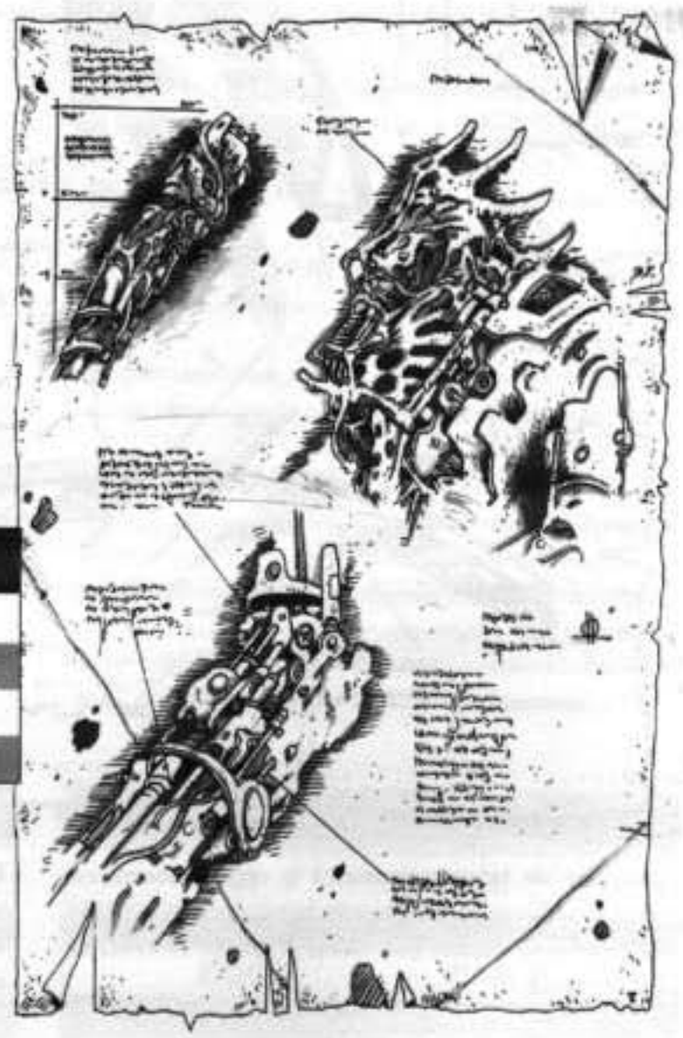
La mayor parte de la ciudad de las máquinas está muerta, pero hay partes que aún tienen energía. Por aquí y por allá sale humo de una turbina en funcionamiento y la red eléctrica tiene mucha corriente.

Durante miles de años, la ciudad de las máquinas ha sido mantenida por los tecrones, mansas criaturas que reparan o desmontan los com-

PSILOSITAS

Arcanum Metropoli: *Según Tomás el Escribano, estas criaturas son obra de Malkut, creadas en el albor de los tiempos... Fueron humanos, pero han perdido su humanidad... los pesados pasos de la bestia resonaron en el estrecho pasadizo y su escalofriante sombra jugaba en las paredes... capturados en la tierra entre la vida y la muerte... sus enormes cuerpos abotagados y descoloridos, muy parecidos a cuerpos sumergidos en agua durante mucho tiempo... como en otras muchas criaturas sus ojos son ciegos y se orientan sobre todo por el olfato... oído fino...*

PSILOSITAS			
AGI	5+1d10 (10)	BEL	1
PER	10+1d10 (15)	FUE	30+2d10 (41)
EGO	20+2d10 (31)	EDU	2d10 (10)
CON	30+2d10 (41)	CAR	2d10 (10)



La ciudad de las máquinas

La ciudad de las máquinas no es una ciudad en su acepción normal, si es que puede usarse la palabra "normal" al describir algo de Metrópolis.

4 rasguños = 1 herida leve
3 heridas leves = 1 herida grave
3 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 105

Protección natural: ninguna

Habilidades: Trepar 20, Sigilo 20, Buscar 15, Nadar 15, Armas contundentes 15

Tipos de ataque: barras de hierro, tubos de acero o armas naturales, 2 Garras 15 (ras 1-7, hl 8-14, hg 15-22, hm 23+)

Territorio: los subterráneos de Metrópolis

Arte oscuro: 0

Número en que se encuentran: 10+4d10

Psilositas

Modificador a la tirada de terror: ±0

Estatura: 10 m

Peso: 1000 kg

Sentidos: Buen olfato, oído y tacto. No tienen vista

Comunicación: habla

Movimiento: 5m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: ninguno

Bono al daño: +6

Capacidad de daño:
10 rasguños = 1 herida leve
9 heridas leves = 1 herida grave
7 heridas graves = 1 h. mortal
Resiste 2 heridas mortales antes de morir

Resistencia: 240

Protección natural: 4

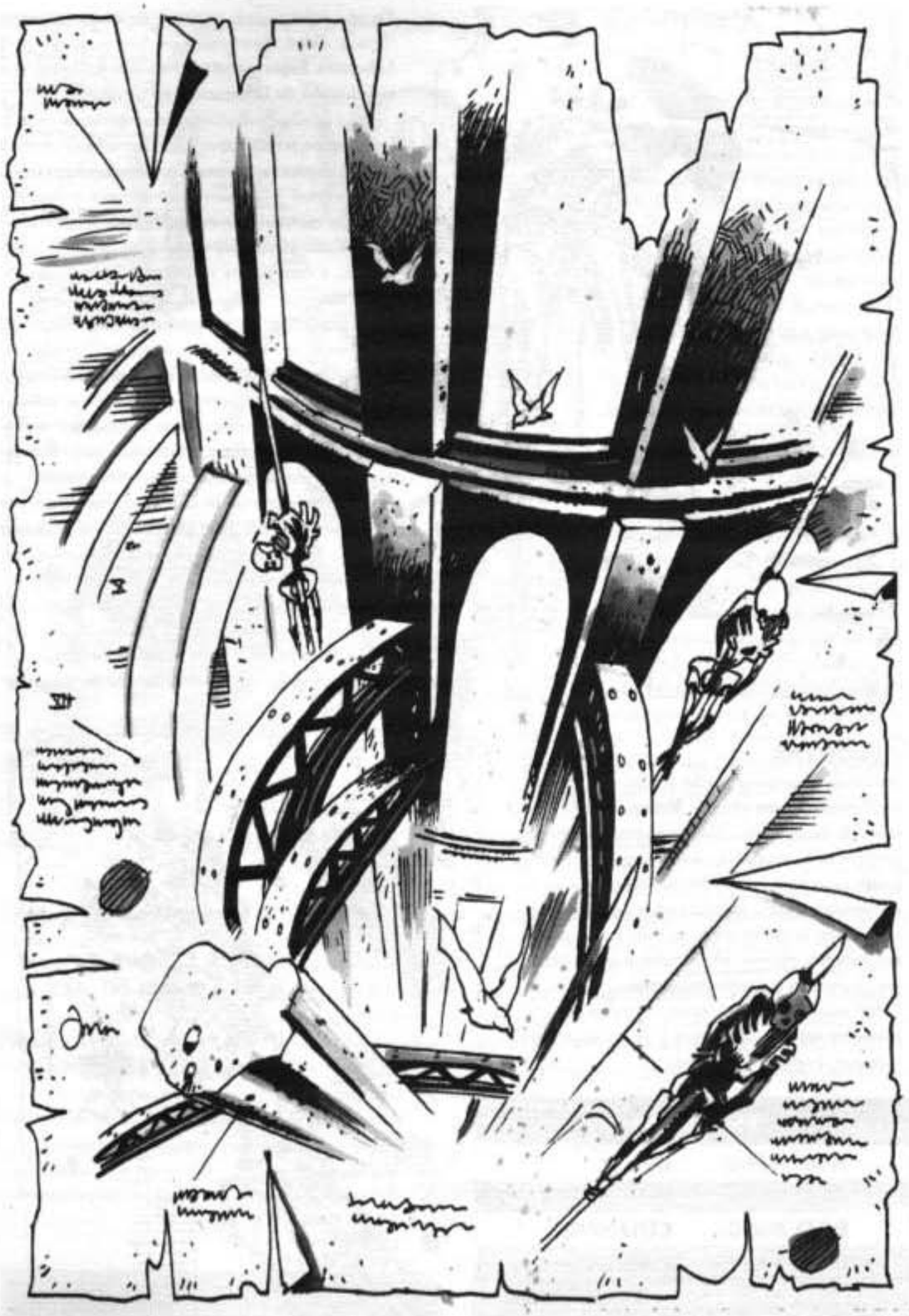
Habilidades: variables

Tipos de ataque: Mordisco 15 (ras 1-6, hl 7-14, hg 15-22, hm 23+), 2 Garras de acero (ras 1-7, hl 8-15, hg 16-24, hm 25+)

Territorio: las regiones subterráneas

Arte oscuro: 5

Número en que se encuentran: 1



Tecron

Modificador a la tirada de terror: –5

Estatura: 240 cm.

Peso: 300 kg

Sentidos: miopes. Por lo demás, sentidos agudos

Comunicación: idioma propio

Movimiento: 7 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: +3

Bono al daño: +3

Capacidad de daño:
4 rasguños = 1 herida leve
3 heridas leves = 1 herida grave
3 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 105

Protección natural: 3

Poderes: Empatía con las máquinas: al ver una máquina comprenderán de inmediato cómo funciona y qué hace, y qué es lo que tiene mal (si es que hay algo)

Habilidades: Armas automáticas 15, Fusil y ballesta 15, Armas contundentes 20, Buscar 15, Informática 50, Electrónica 50, Mecánica de motores 50, Sistemas de seguridad 30, Ciencias naturales 50, Metalurgia 40, Ingeniería 50, Matemáticas 50, Química 40

Tipos de ataque: según el arma. 2 Manos mecánicas 15 (ras 1-5, hl 6-11, hg 12-19, hm 20+)

Territorio: la ciudad de las máquinas, Metrópolis

Arte oscuro: 0

Número en que se encuentran: 1d10

ponentes de la maquinaria, y a veces construyen componentes nuevos. Quizás la ciudad de las máquinas fuese creada por ellos, o quizás la crearan los humanos.

Estas criaturas han sido puesta allá por el Demiurgo para mantener la Máquina, pero la desaparición del Demiurgo ha complicado considerablemente su situación. Están confusas y algunas vagan hasta el Elíseo en la inútil búsqueda de una existencia con sentido.



La ciudad de los muertos

Éste es el cementerio de Metrópolis, el lugar de descanso de las criaturas muertas durante millones de años. Los pocos humanos que han muerto la verdadera muerte son sepultados aquí, en mausoleos en los que esperan la muerte del Tiempo. Criaturas de más allá del espacio y el tiempo yacen embalsamadas en cámaras selladas.

La ciudad de los muertos está construida sobre una colina. Monumentos y mausoleos se elevan cientos de metros sobre el nivel del suelo. Las cámaras funerarias forman un laberinto de callejones de apenas un metro de ancho que van dando vueltas hacia lo alto de la colina. Formando una red sobre la colina, hay barrancos sin fondo cuyas paredes están cubiertas de nichos.

En lóbregas cámaras yacen criaturas que aún se mueven y viven, aunque están muertas. Entre los monumentos murmuran criaturas que aguardan la eternidad, meditando por siempre. Banderas de oración y velos con runas de muerte ondean en los altos mástiles.

En la cima de la colina se encuentra la Capilla Vacía, un edificio blanco donde las leyendas aseguran que descansará el Demiurgo tras el fin del mundo. Cuando el Demiurgo desapareció, un Guardián negro apareció ante la tumba. Él asegura que nadie entre. Ello se ha interpretado tanto como una señal de que el Demiurgo ha muerto, como de que vive.

La ciudad de los muertos está siempre velada por una una neblina gris. Los lamentos de los muertos gimen en el aire como el susurro del viento entre los árboles que aquí nunca crecieron. Fantasmas y no-muertos vagan sin rumbo por los callejones en busca de paz.

Algunos de nuestros cementerios, en particular el de Père Lachaise en París y el gran cementerio de El Cairo son conocidos portales a la ciudad de los muertos. Hay señales en ciertas tumbas que indican donde hay que entrar para llegar al camposanto de Metrópolis.

TECRONES

Los tecrones son casi enteramente mecánicos. Sólo el cerebro y algunos órganos internos son biológicos. Parecen humanos aracniformes hechos de metal y de plástico. Siempre llevan sopletes, taladradoras eléctricas y otras herramientas que pueden usar en defensa propia.

Arcanum Metropoli: *El vapor me envolvió al entrar en las naves donde latía y palpitaba la vida de la Máquina... vislumbré humanos en las escalerillas, pero al inspeccionarlos de cerca me di cuenta de que eran máquinas... sus cuerpos estaban ocultos en vapor y humo... una multitud de formas en las que la máquina se unía a la carne... me vi obligado a abandonar las naves de las máquinas y nunca volví a poner mis ojos en una criatura semejante.*

EL GUARDIÁN

Arcanum Metropoli: *Conocido sólo a través de los grises pergaminos, ésta es una de las criaturas más misteriosas que pueden encontrarse en Metrópolis... un ser humano... de piel negra y marchita y ojos negros, que guarda la tumba del Demiurgo... ataviado de ropajes y velos blancos... porta en sus manos una espada llameante...*

TECRONES			
AGI	10+1d10 (15)	BEL	1d10 (5)
PER	2d10 (11)	FUE	10+1d10 (15)
EGO	10+2d10 (21)	EDU	10+2d10 (21)
CON	10+1d10 (15)	CAR	1d10 (5)

EL GUARDIÁN			
AGI	50	BEL	3
PER	50	FUE	100
EGO	20	CAR	20
CON	50		

El Guardián

Modificador a la tirada de terror: +5

Estatura: 210 cm.

Peso: 80 kg

Sentidos: percibirá a cualquiera que se acerque

Comunicación: habla todos los idiomas

Movimiento: 25 m/RC

Acciones: 7

Bono de iniciativa: +38

Bono al daño: +16

Capacidad de daño:
11 rasguños = 1 herida leve
10 heridas leves = 1 herida grave
8 heridas graves = 1 h. mortal
Cae tras una herida mortal, pero vuelve a levantarse al cabo de 3 rondas de combate y puede recibir cualquier número de heridas mortales.

Resistencia: ilimitada

Protección natural: 2

Poderes: Telepatía, inmune al fuego, electricidad, radiactividad. Inmune a cualquier influencia mental

Habilidades: Espada (Tajo 100, Estocada 75, Parar 75, Esquivar 50, Desarmar 50, Tajo giratorio 50), Salto del tigre 50, Evasión 50, Esquivar balas 50, Ataque torbellino 50, Influencia mental 50

Tipos de ataque: Espada. La espada del Guardián mata automáticamente a todos los personajes con desequilibrio mental negativo a los que toque. Por lo demás, daña como una katana

Territorio: la ciudad de los muertos

Arte oscuro: 50

CAPÍTULO 29



Antaño nuestro mundo fue oscuro y hermoso. Gobernábamos nuestros propios destinos y andábamos nuestros propios días en la oscuridad de nuestras callejuelas y jardines. Pero esto era contemplado con odio por el Demiurgo. Alzó muros en torno a nuestro paraíso para arrebatarnos nuestros verdaderos poderes.

EL ELÍSEO

Negados sus poderes, la humanidad se encerró en sí misma y se hizo más amarga y cruel. Miles de años de maldad han pervertido los campos del Elíseo hasta convertirlos en parodias grotescas de lo que una vez fueron. El resplandor eterno del sol fue velado por los fuegos humeantes que devoraron la tierra, el aire y el agua.

La ilusión

La mayoría de los humanos están prisioneros en el Elíseo, la parte de la Máquina a la que llamamos Nuestro Mundo. Vivimos nuestras vidas, morimos y renacemos. Con frecuencia sin sospechar siquiera lo que tiene lugar tras los tenues velos de la ilusión.

La ilusión es controlada y alimentada por nuestros guardianes, sus esclavos y sus mensajeros. Los arcontes gobiernan el mundo a través de sus manifestaciones. Las organizaciones humanas, como partidos políticos, corporaciones y movimientos religiosos son controladas a través de los lictores y los desperitas. Bajando en la jerarquía, se encuentran los humanos que han dedicado sus vidas al mal, y usan su poder para satisfacer sus perversas ambiciones. Estas personas son conscientes de que hay otra realidad, pero su concepto de la verdad suele ser depravado y lleno de mentiras. Muchas de estas personas han sido entrampadas por desperitas y nefaritas, y son recompensadas al morir con sufrimiento y tormento eternos en el Infierno.

Los que todo lo ven

Cuando el Demiurgo diseñó las prisiones que habrían de encerrar a la humanidad, volvió a aplicar las ideas que habían resultado en la Máquina.

La mayoría de los sistemas sociales de la humanidad se construyeron en torno a una maquinaria administrativa controlada por los servidores de los arcontes y los ángeles de la muerte. Estos servidores usan sus poderes para observar a la humanidad y detener todo intento de huir de la Máquina. Estos servidores lo ven y lo oyen todo. Todo lo que aprenden es registrado en viejos pergaminos y enviado a las impresionantes bibliotecas de Metrópolis y del Infierno.

Los servidores que todo lo ven también utilizan esclavos y sirvientes, dispuestos a obedecer el menor de sus deseos. Este control es rígido y se mantiene mediante amenazas y severos castigos.

Los ignorantes

La mayor parte de los humanos que viven en el Elíseo ignoran la conspiración que les tiene encerrados en la Máquina. No intentan huir de la situación dominante y están perdidos en una ciénaga de desesperanza, locura y perversión.

Cada hombre y mujer ignorante es utilizado por los que todo lo ven en beneficio de sus propias causas malvadas. Se les emplea como peones del juego de poder en torno a la Máquina, y su despertar es visto como una amenaza. Debe ser detenido por todos los medios.



La ciudad

La ciudad es el centro de la ruptura de la realidad. Los barrios bajos y los deteriorados centros urbanos de las grandes ciudades se consideran abiertos a Metrópolis, la que algunos piensan que es la Ciudad original más allá del tiempo y del espacio. Todas las ciudades fueron construidas con fragmentos de nuestros recuerdos de Metrópolis. Representan nuestro intento subconsciente de salir de nuestra prisión y volver a la realidad verdadera.

Cada ciudad trata de imitar los desintegrados centros de Harlem y el Bronx en Nueva York, los centros de Washington y de Amsterdam, Watts en Los Ángeles y Kreuzberg en Berlín. Estos son lugares donde las ilusiones se debilitan. Los barrios bajos son el objetivo de la ciudad.

Los lictores, nuestros carceleros, hace tiempo que comprendieron que las ciudades eran un intento de fuga. Detuvieron su crecimiento. Roma fue aplastada cuando los lictores tomaron el control de las tribus bárbaras para frenar su desarrollo. Sólo a partir del siglo XVIII empezaron los lictores a perder el control, y pudieron nacer ciudades realmente grandes, como Londres y París.

Las ciudades guardan grandes terrores que se originan en nuestra propia realidad. Las ciudades superpobladas y caóticas como Nueva York, Calcuta y México traen el horror a nuestro mundo. Allí las fantasías y las pesadillas de la gente pueden hacerse reales del mismo modo que lo hacen en los lugares expuestos, donde la realidad se rompe. Los Fronterizos y otras criaturas nacen en la frontera entre Metrópolis y nuestro mundo.

Los ángeles de la muerte y los razidas recrean en nuestras ciudades sus infiernos perdidos. Reúnen pecadores y deshechos humanos, y los empaquetan en almacenes vacíos, túneles subterráneos y complejos de oficinas donde sus pesadillas se hacen realidad. Les resulta fácil encontrar simpatizantes y colaboradores entre los insatisfechos habitantes de las ciudades, dispuestos a apoyar sus fábricas de tortura escudados tras respetables firmas comerciales y nombres de instituciones gubernamentales. *Children's Harbour*, en el Reino Unido, es una organización de ayuda cuyos hospitales y orfanatos encubren los centros de tortura de Chagidiel, un ángel de la muerte. *The Donovan Trust*, en los Estados Unidos y Alemania, es un grupo de compañías que también colabora con ángeles de la muerte y razidas.

La Frontera

Hay criaturas del otro lado que participan de nuestras ciudades y levantan sus propias estructuras. Los servidores de los arcontes tienen casas que se abren a los palacios de Metrópolis. Las casas de los ángeles de la muerte son portales al Infierno y a los purgatorios. Algunas de estas casas son visibles para todo el mundo. Otras sólo pueden ser vistas por algunas personas o en ciertos momentos del año o del día. En el interior de estos edificios, todos los hombres pueden ver parcialmente a través de las ilusiones. Con frecuencia se engaña a nuestros sentidos para que vean algo que no es parte de nuestro mundo pero que tampoco es verdadero. Hay varios de estos edificios en Manhattan, Londres, París, Berlín y otras ciudades. Algunos de ellos fueron documentados durante los años 70 por la ocultista alemana Joanna Kocher, luego misteriosamente desaparecida.

Siempre que una casa o lugar se abre hacia Metrópolis, dicho lugar existe simultáneamente en



Metrópolis y en nuestro mundo. Es un punto donde ambas realidades confluyen. A continuación ofreceremos algunos ejemplos de estas fronteras entre realidades. La casa de la Rue de Sevigne es un portal creado deliberadamente por un Arconte. La manzana de Islington es una puerta que se abrió espontáneamente por la violencia y la degeneración existentes allí.

RUE DE SEVIGNE 22/24 Entre el 22 y el 24 de la Rue de Sevigne, en el distrito cuarto de París, se asienta una vieja y destartalada casa sin número visible. El edificio parece haber sido construido a finales del siglo XVIII. Las cortinas siempre están echadas y no hay rótulos en la entrada. La puerta siempre está cerrada con llave. A veces se ve entrar en la casa a hombres con abrigos oscuros. De noche, paran fuera furgonetas negras y pesados bultos son descargados e introducidos por la puerta de atrás, que da a un estrecho callejón. También de noche, los vecinos han oído extraños ruidos de cadenas y han visto cosas que se escondían en los rincones en sombras.

La casa no existe en ningún mapa, ni siquiera en los de la red eléctrica, el agua o el alcantarillado de la oficina de ordenación municipal. No está registrada en los archivos de la ciudad y no tiene propietario conocido. Ni siquiera está allí todo el rato. Cuando llega la luna nueva, la casa desaparece. Los números 22 y 24 están repentinamente juntos, y el edificio entre ellos parece no haber existido nunca. Pero con la luna creciente, reaparece.

La casa es residencia y cuartel general de Justice Melcourt, un lictor que sirve a Geburah. Justice está dirigiendo una campaña privada para sanear los bajos fondos de París. Con sus diez ayudantes, persigue y secuestra criminales y los lleva a la casa de la Rue de Sevigne. En su interior hay un juzgado en el cual el jurado es presidido por Justice. Los mandamientos de Geburah son la ley. Según ellos, hay que aplicar severos castigos ante todo aquello que Geburah considere criminal, p. ej., robo, agresión, asesinato, brujería, adulterio, aborto y usura. En el sótano hay una guillotina y varias celdas en las que se desesperan los prisioneros condenados.

Esta casa es también un portal al palacio de Geburah. A través de los serpenteantes pasillos del calabozo, hay muchas puertas que conducen al sótano del palacio. Algunos prisioneros han huido de esta manera, llegando a Metrópolis. Cuando hay luna nueva, la casa sólo existe en Metrópolis. Pero regresa con la luna creciente.

44 LADBROOKE HILL, NORTH ISLINGTON En una cochambrosa zona de Northern Islington, un suburbio de Londres, hay una casa condenada que no se puede demoler a causa de conflictos legales con los propietarios. Ha permanecido vacía unos diez años, y se ha convertido en refugio de yonquis y personas sin hogar. A mediados de los años 80 un nigromante ligeramente enloquecido hizo un templo en un refugio antiaéreo situado debajo del edificio. En esa habitación, una plancha de cemento le sirve de altar para los sacrificios, y el suelo está cubierto de símbolos protectores grabados en el cemento y coloreados con sangre humana. El nigromante ha matado a unos veinte mendigos sin hogar que habían buscado refugio en la casa. Con estos sacrificios, el Dr. Lazarus, como se hace llamar, ha abierto una puerta a Metrópolis. Sus víctimas se han convertido en Fronterizos, criaturas que existen parte en nuestro mundo y parte en Metrópolis.

Aún hay yonquis y alcohólicos que viven en el edificio. Han hecho las paces con el nigromante y algunos han aprendido a andar entre nuestro mundo y la ciudad al otro lado. Otros pretenden no saber lo que sucede.

La ilusión se quiebra

Aún nos resulta poco habitual ver a través de las ilusiones. Al hacerlo, lo que vemos puede ser cualquier realidad, aunque estas reglas presuponen que sea la realidad a la que dio forma el Demiurgo.

Antes de la desaparición del Demiurgo, sólo artefactos especiales como drogas o utensilios mágicos, podían abrir los ojos a un ser humano. Las drogas alucinógenas siempre han sido utilizadas para abrir la mente. Hoy en día, hay lugares y sucesos que nos proporcionan una visión de nuestra cárcel.

Cuando la ilusión se quiebra, normalmente vemos Metrópolis, la ciudad de la cual nuestras ciudades son una pequeña parte. Atravesamos un portal y de repente salimos a Metrópolis, o la realidad se altera alrededor nuestro y descubrimos que hemos sido transportados allí. También podemos acabar en el Infierno o en los paraísos vacíos del Elíseo: todo depende de dónde y cuándo se resquebrajara la ilusión. Un portal subterráneo conducirá a los subterráneos de Metrópolis, un portal en una cámara de tortura puede conducir al Infierno, un portal en el último piso de un rascacielos puede conducir a uno de los palacios de los arcontes. Los portales que aparecen en los sueños son especiales. Conducen a un mundo de sueños. Esto se describe en el capítulo «El Limbo».

Ver más allá de las ilusiones es casi siempre un suceso terrorífico que exige una tirada de Ego para ver si el personaje resulta conmocionado. La excep-

ción es cuando los lugares del otro lado son muy parecidos a nuestra realidad, de manera que los personajes están preparados para lo que van a encontrarse, o al menos acostumbrados a ello.

Artefactos y Portales

Hasta hace cosa de 200 años, los artefactos y las drogas eran las únicas formas de ver a través de las ilusiones. Numerosos artefactos, como se les llama a estos objetos, fueron hechos para ayudar a las personas a ver lo que entonces se pensaba que eran otros mundos o dimensiones.

LENTES Entre los artefactos más habituales se encuentran diversas lentes y prismas pulidos, a insertos veces en binoculares o gafas. El Maestro Hartmund, un vidriero de Turingia del siglo XVII hizo cerca de un centenar de gafas y lupas que pueden emplearse para ver la realidad verdadera.

CÁMARAS En 1950 Hasselblad manufacturó una pequeña serie de cámaras, sólo 50, que toman fotografías de la realidad verdadera. Algunas de las mismas aún funcionan y son usadas por artistas fotográficos para obtener efectos inesperados.

ESPEJOS El espejo es un artefacto popular: el "espejo de la verdad", que muestra la realidad en vez de una fiel imagen de nuestras ilusiones. Muchos objetos así cuelgan aún de las paredes de castillos medievales y renacentistas. Algunos pueden emplearse como portales. Puedes atravesar el espejo y ves la realidad hasta que sales de él. Estos espejos de la verdad han sido manufacturados incluso en tiempos modernos. Andy Warhol hizo uno que ahora está en el Museo de Arte Moderno de Nueva York.

ROMPECABEZAS El rompecabezas es una forma de artefacto más exigente, puede ser cualquier tipo de rompecabezas, desde un puzzle o un cubo de Rubik hasta un mosaico que ha de ser puesto en el suelo. Cuando el rompecabezas está completo, el usuario ve un aspecto específico de la realidad en torno suyo. Puede ser Metrópolis, el Infierno o cualquier otra parte, independientemente de lo que representara el rompecabezas resuelto. Se ha discutido si ello se debe a que todas las realidades están encapsuladas las unas en las otras, de modo que están presentes por todas partes, o si es porque el puzzle traslada a la persona a un determinado lugar. Nadie lo sabe con certeza. Los rompecabezas más conocidos son los que abren las puertas del Infierno, pero también hay otros.

ESTATUILLAS Siempre ha habido artefactos conectados a criaturas. Pueden hacer que cierta criatura o cierto tipo de criaturas atraviesen las ilusiones y se nos hagan visibles. Habitualmente dichos artefactos toman la forma de una estatuilla o de un cuadro de la criatura con la que están relacionados. Un signo especial, una palabra o simplemente concentrarse en profundidad hasta entonces para establecer contacto con la criatura.



Las nueve estatuillas de erinias desenterradas en las ruinas de Micenos resultaron ser artefactos que conducían a las erinias hacia su portador, como descubriría trágicamente el Dr. Richter al ser despedazado en la estación de Paddington en 1923.

Un ejemplo más moderno son las tres estatuillas de nefaritas de Yoshi Kazawi, mediante las cuales el artista provocó un final de pesadilla a ocho jóvenes filipinos que fueron hallados muertos en un almacén de Osaka a mediados de los años 80. Kazawi se suicidó en 1989, y se desconoce el destino de las estatuillas.

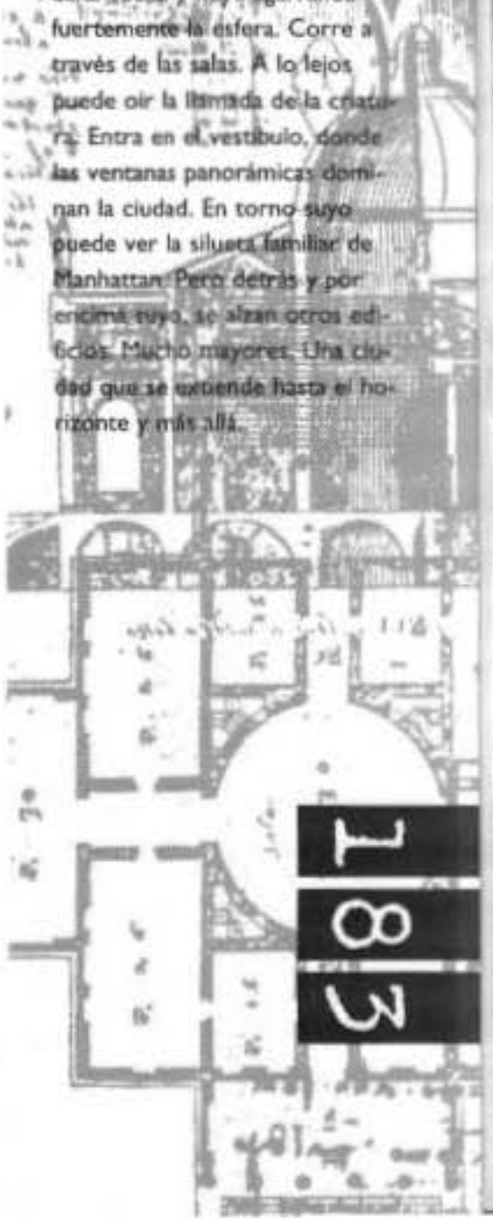
PORTALES Hay muchas clases de portales. El rompecabezas puede considerarse una especie de portal, al igual que los espejos a través de los que se puede pasar. Los portales no sólo te abren los ojos al mundo real: también te transportan a un lugar diferente. La mayoría de los portales parecen algún tipo de puerta o abertura. El cuadro es una forma popular. Muestra el lugar a donde puede transportar al espectador. Concéntrate atentamente en la imagen y verás como cambia la realidad hasta estar metido en el lugar que representaba el cuadro.

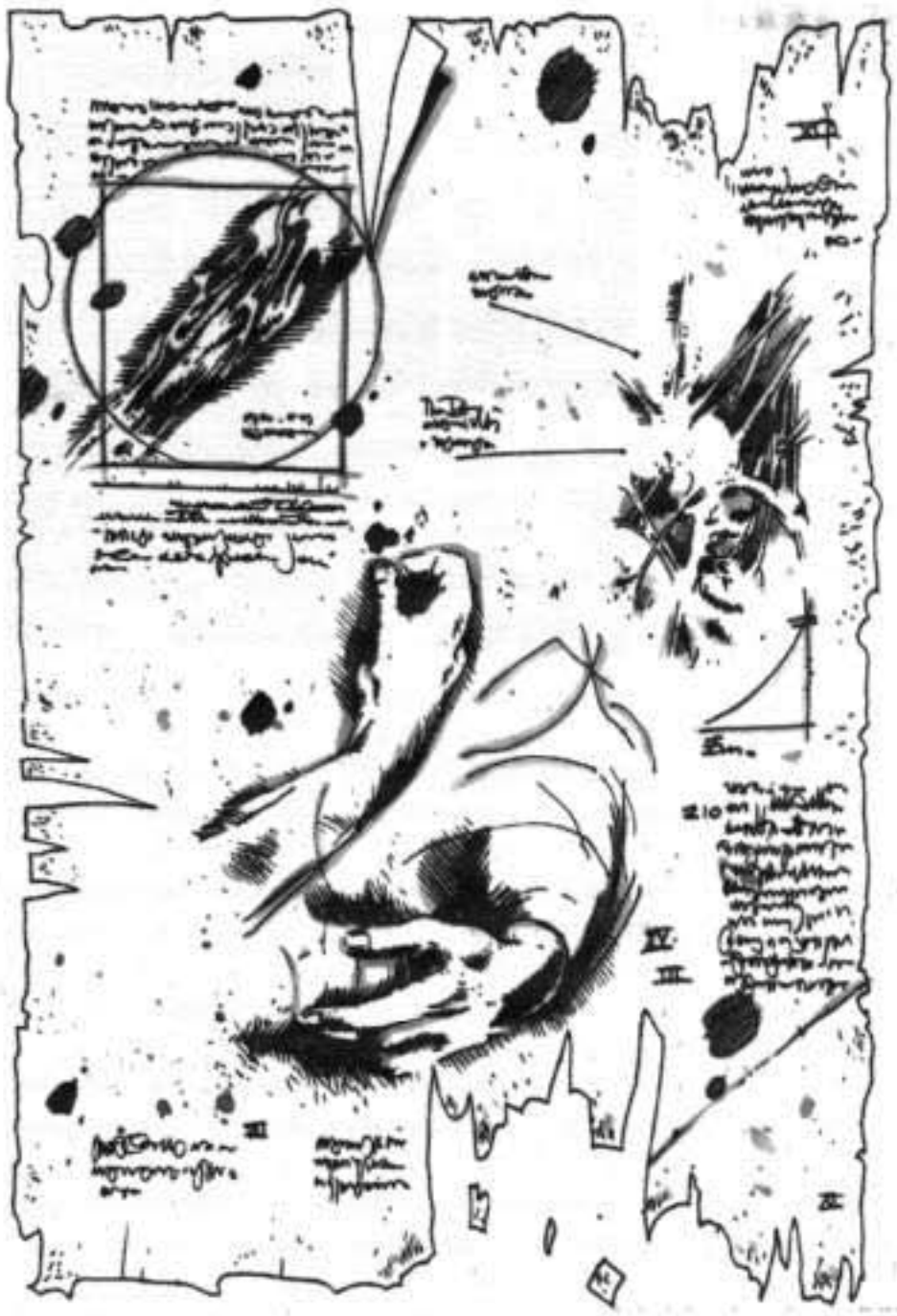
Muchos portales sólo pueden ser usados en momentos específicos, pronunciado ciertas palabras o concentrándote de una determinada forma. Si no se emplea la "contraseña" correcta, permanecen cerrados como objetos normales.

A finales de los años 80, el cineasta italiano Dario Fabrici hizo tres películas que actúan como portales. Cualquiera que observe atentamente las tres películas, "El poder del Demonio", "Carne desgarrada" y

Ejemplo:

Las dos últimas piezas entran en su lugar y el rompecabezas se funde en una esfera sólida. Ya no pueden verse las junturas. Vibra ligeramente en la mano de Harry. Todo lo demás parece normal, hasta que se da la vuelta y ve al guarda del museo. Cuando entró, era un tiombrecillo con bigote. Ahora, un gigante gordo y pálido vestido con un plástico semitransparente se apoya contra la pared. Pequeños dientes afilados brillan en su boca, y sus ojos están ocultos tras unas gafas oscuras. Largas garras negras arañan perezosamente la pared. La criatura obsequia a Harry con una sonrisa burlona. Frunce el ceño mientras vuelve a apoyarse. Entonces descubre la esfera. Se yergue y camina lentamente hacia Harry. Extiende una garra. "Dame eso", dice con voz asmática, "no es tuyo". Harry se da la vuelta y huye agarrando fuertemente la esfera. Corre a través de las salas. A lo lejos puede oír la llamada de la criatura. Entra en el vestíbulo, donde las ventanas panorámicas dominan la ciudad. En torno suyo puede ver la silueta familiar de Manhattan. Pero detrás y por encima suyo, se alzan otros edificios. Mucho mayores. Una ciudad que se extiende hasta el horizonte y más allá.





"La Noche del Fuego", se verá gradualmente transportado al infierno particular que inspiró a Fabrici cuando las hizo. Estas películas han sido prohibidas en varios institutos americanos, ya que empezaron a desaparecer estudiantes misteriosamente.

Otros portales no requieren ninguna concentración especial, sino que actúan como puertas normales entre nuestro mundo y Metrópolis o el Infierno. Las atraviesas y te encuentras en algún lugar completamente distinto.

Los portales pueden ser de una o de dos direcciones. El portal de una sola dirección es más habitual. Cuando has pasado a través de él y miras en torno tuyo, ya no está y no puedes regresar. Los portales de doble dirección han sido creados por criaturas que no pueden caminar de otra forma entre los mundos. Éstos van y vuelven de Metrópolis.

También hay portales que conducen a otros tiempos sin moverte en el espacio, y los hay que te desplazan en el espacio dentro de nuestra realidad, e incluso portales caóticos que te depositan alcatoriamente en distintos lugares según el momento en que los atravieses.

Experimentos médicos

Hay experimentos que han demostrado la posibilidad de provocar que la mente humana perciba la realidad. Estos efectos han aparecido a veces en el tratamientos de enfermedades mentales mediante electrochoque. Los resultados suelen interpretarse como delirios provocados por el desorden mental, y como dichos «delirios» parecen empeorar, el tratamiento de electrochoque es utilizado cada vez menos en los últimos años.

También es posible forzar al paciente a que vea con claridad afectando directamente los centros sensoriales del cerebro. El Dr. Desine, de la Sorbona, es el científico que más ha avanzado en este terreno con sus experimentos secretos de neurocirugía. Desine huyó a Colombia tras haber sido acusado de graves abusos médicos, y no se ha vuelto a oír de él desde 1987.

La privación sensorial es otra vía médica de abrir los ojos a una persona. El sujeto es encerrado en una habitación en la que todos los estímulos sensoriales son eliminados: no hay luz, olor, sonido ni gusto, y el contacto de la piel con cualquier objeto está muy limitado. Es posible que tal privación agudice los sentidos, una agudización que se mantiene algún tiempo después de abandonar la habitación.

Los experimentos médicos más habituales relacionados con la realidad falsa son aquellos en los que se emplean drogas, en especial alucinógenos sintéticos como el LSD. El problema es que los resultados son poco fiables. Al director de la investigación le resulta imposible decir si la persona drogada ve algo real o si todo sale de su imaginación.

Lugares expuestos

Hay ciertos lugares en los que las ilusiones tienden a desaparecer. Son lugares que desafían nuestras pautas habituales de pensamiento y nos obligan a ver las cosas de otra manera. Los efectos difieren. A veces las puertas parecen abrirse a otros mundos, a Metrópolis, el Infierno, un paraíso desolado o nuestro propio mundo. En otros lugares, los cambios son más sutiles. Las criaturas del otro lado se hacen visibles, entran en nuestra realidad y hasta pueden quedarse aquí.

A continuación describiremos algunos lugares en donde es muy probable que las ilusiones se quiebren.

No suele ser normal que la mera carga emocional y sensorial del lugar sea suficiente para hacernos ver la verdad. En general, hace falta una tirada de terror fallida para ver algo fuera de lo común. Aunque será el DJ quien juzgue esto en cada situación.

BARRIOS BAJOS Los peores barrios bajos en los centros de las grandes ciudades están próximos a Metrópolis. Son también lugares en donde es posible ver la realidad verdadera. Cuando la ilusión se desvanece en una ciudad, vemos una ciudad más tenebrosa y escalofriante que se extiende más allá del horizonte. Nuestras propias casas y calles son una pequeña parte de ella. Sólo podemos ver Metrópolis en las zonas más degradadas de nuestras ciudades. Pero hasta en estos sitios la visión verdadera requiere que suceda algo. Un desastre, un suceso sobrenatural o la presencia de un ser poderoso de fuera de nuestro mundo.

CÁRCELES Y CAMPOS DE CONCENTRACIÓN Los lugares con fuerte energía negativa también nos hacen ver las cosas de distinta manera. En las cárceles, salas de tortura, campos de exterminio y sanatorios mentales es posible ver la realidad: los grandes infiernos de los cuales nuestras instituciones del dolor son sólo una diminuta simiente. Quienes han crecido en tales lugares frecuentemente pueden ver la realidad verdadera, aunque muchos de ellos son incapaces de manejar esta capacidad y se vuelven esquizofrénicos o autistas para protegerse. Para los de fuera, tiene que suceder algo si van a quebrarse las ilusiones. Si eres torturado, drogado, o conmocionado de algún otro modo en un lugar así, puedes ver la verdad.

ESCENARIOS DE CRÍMENES Lo mismo se aplica a los lugares donde se cometieron crímenes atroces. En donde se hayan cometido asesinatos rituales, torturas u otros crímenes graves, es posible ver la verdad si no ha pasado mucho tiempo desde que sucediera el crimen. Cualquiera que visite el escenario de un crimen poco después del hecho y logre visualizar el crimen mentalmente, podrá atravesar la ilusión sin haber sido conmocionado. El sentido del tiempo se debilita, y el crimen cometido aparecerá como una visión fantasmal. Entonces pueden abrirse portales al Infierno o a Metrópolis. Con frecuencia las víctimas de asesinato embrujan dichos lugares.

CENTROS DE CULTO Los centros de culto han sido utilizados desde tiempo inmemorial para penetrar las ilusiones. Sin embargo, la falta de adoradores ha hecho que la mayoría de estos lugares hayan perdido dicho poder. Aún perduran aquí y allá, y también se establecen nuevos centros de culto en los que funciona el poder de penetrar las ilusiones. Los nuevos centros de culto, como el altar subterráneo de sacrificios a Cairat de los mendigos, aún tienen el poder de alterar la realidad. El resplandor de los templos de Metrópolis dedicados a las deidades vivas, pueden llegar a ser visto en nuestro mundo y formar portales. Durante los rituales en centros de culto poderosos, siempre es visible parte de la realidad. La deidad aparece frecuentemente como su encarnación.

CAMPOS DE BATALLA Los campos de batalla y los lugares donde han tenido lugar guerras, poseen un fuerte potencial negativo que puede perturbar las ilusiones, si la guerra sucedió hace no mucho. Los espíritus de los muertos en batalla, con frecuencia permanecen allí, y aparecen como fantasmas cuando las ilusiones se quiebran. En tales lugares también pueden abrirse puertas a los infiernos donde están siendo torturados los soldados muertos.

ZONAS CATASTRÓFICAS Los desastres naturales y otros sucesos que provocan el caos y el terror, pueden derribar las ilusiones. La gran cantidad de personas conmocionadas durante una catástrofe puede bastar para permitirles ver la realidad. En los casos graves, toda la zona puede ser absorbida por Metrópolis, desapareciendo para siempre de nuestro mundo. Esto sucedió en la pequeña aldea de Carmaine, en los Alpes franceses. Una enorme avalancha sepultó más de la mitad de las casas, matando a muchos. La conmoción abrió una falla en los muros de nuestro mundo y todo el lugar desapareció en Metrópolis. Una ladera virgen de montaña es lo que queda donde antaño estuvo la aldea.

El DJ decide cuando es apropiado dejar que se resquebrajen las ilusiones. Deben ser la historia y la situación quienes lo determinen. Algunos sucesos pueden provocar el cambio. Por regla general, cualquier suceso terrible que se produzca en un lugar donde los velos de la realidad sean débiles, y que conmocione a los personajes jugadores, dará una probabilidad de un 25% de establecer alguna conexión con la realidad verdadera



CAPITULO 310



Rebecca levantó la cabeza. El cuello le transmitía a través de la mente lacerantes punzadas de dolor, pero aunque examinó detenidamente la piel con los dedos, no pudo encontrar ni rastro de la terrible herida. Entonces se dio cuenta de que ya no estaba en su habitación. Relucientes baldosas cubrían las paredes, y en el aire flotaba. un débil olor a desinfectante El cuarto estaba vacío.

Se levantó del suelo y miró desesperadamente a su alrededor. No se veía a nadie. A pocos metros había una puerta abierta, y a través de ella pudo oír un ruido de cadenas. Se aproximó a la puerta con cautela. Se abría a un estrecho pasillo iluminado. Vaciló un instante antes de salir. La puerta se cerró de golpe tras ella.

El ruido de cadenas y el nauseabundo olor la condujeron a través de otros pasillos sucios y polvorientos. Luces centelleantes iluminaban la escena y dejaban ver sangre y aceite en el suelo.

EL INFIERNO

Rebecca resbaló en los charcos y las cucarachas se revolvieron en las grietas entre las baldosas de la pared. Un gritó de agonía resonó por las habitaciones.

Al final llegó a otra puerta. Salió a una plataforma de acero y pudo pasear la vista por una enorme nave. El techo bajo estaba cubierto de cables y tuberías retorcidas. Un denso hedor de aceite y carne quemada llenaba el aire. Tronaban viejas máquinas. El chillido de una sierra circular se abría paso entre el clamor de la maquinaria. La sangre se vertía en el suelo a medida que un joven era abierto en canal. Yacían cuerpos en cada rincón. Perforados, rotos y abrasados, pero aún vivos, encadenados a máquinas herrumbrosas.

Una tambaleante escalera en espiral conducía a la nave. Rebecca puso vacilante su pie desnudo en el escalón más alto y descendió hacia las llamas.

El Infierno es la realidad de la cual nuestras salas de tortura, cárceles, sanatorios mentales y campos de exterminio son sólo una pequeña parte visible. Cuando las ilusiones se resquebrajan en estos lugares, vemos el Infierno. Es el hogar de los ángeles de la muerte y los razidas, donde antaño fueron creados por poderes malignos.

Las personas que creen en el castigo a los pecados van al Infierno después de morir. Algunos logran escapar o son capaces de volver al darse cuenta de que era sólo su mala conciencia la que les llevaba allí. La mayoría se quedan. El Infierno está lleno de personas atormentadas, pero en nuestros días, cada vez menos y menos gente va allí después de morir.

Las partes del Infierno más próximas a nuestro mundo son lo que llamamos los Nueve Salones del Infierno. Astarot ha regido allí desde que se tiene memoria. Aquí, los ángeles de la muerte residen en sus palacios oscuros. Los niveles superiores están empezando a vaciarse de habitantes y no es raro hallar infiernos vacíos y polvorientos desde los cuales ángeles de la muerte y razidas han huido hacia nuestro mundo para crear nuevos purgatorios para los vivos.

Cuando Astarot entró en nuestro mundo, trajo consigo diez legiones de pecadores condenados que habían sido torturados durante siglos y obligados a convertirse en sus siervos. El dolor y la humillación los han convertido en sádicos implacables que ven el

sufrimiento como su única razón de existir.

Hoy en día, quienes desean pagar por sus pecados, suelen acudir directamente a los nefaritas, que le crean un infierno personal al pecador a quien sirven. Estos lugares de tormento particulares se llaman purgatorios. Una persona con graves sentimientos de culpabilidad puede ponerse en contacto más o menos inconscientemente con los nefaritas, quienes leen sus sentimientos más profundos y le crean un purgatorio. Para invocar a estos nefaritas pueden usarse varios artefactos.

El Infierno es una vasta sala de torturas, no sólo para humanos, sino también para otras criaturas. Está lleno de diabólicas máquinas de tortura, hornos ardientes, celdas insufribles y torturadores incansables. La mayor parte del Infierno está compuesta de naves y habitaciones, unidas mediante escaleras, ascensores, pozos y pasillos. En algunos lugares hay ciudades y paisajes sin vida. El Infierno no es un mero sistema de cavernas subterráneas. Un cielo oscuro se cierne sobre las salas de tortura. Aquí y allá hay pozos que se abren a un vacío sin estrellas. Es un mundo separado al que puede llegarse a través del inframundo o de portales en nuestros infiernos terrenales. El Demiurgo usó el Infierno en su tarea de mantener sometida a la humanidad, pero posiblemente sea mucho más antiguo. Cuando el Demiurgo creó la cárcel, incorporó el Infierno como una de las tres cárceles, quizás porque ya estaba profundamente grabado en nuestras almas y ligado a los poderes que rigen nuestra existencia.

El lugar a donde va una persona tras su muerte depende de sus creencias. En los tiempos antiguos, cuando la mayor parte de las personas eran religiosas, iban a los paraísos, a los infiernos, o a las tierras sombrías del inframundo. Cualquiera cuya conciencia le diga que porta una culpa, irá al Infierno. Quienes tengan la conciencia limpia irán al paraíso. Y quienes crean que no hay otra vida, irán a una tierra sombría y monótona.

El tiempo de permanencia en esas moradas dependerá de sus recuerdos. Cuando hayan desaparecido todos los fragmentos de recuerdos de la antigua vida, los habitantes de los reinos de los muertos renacen en cuerpos nuevos. Esto puede llevar entre cien y mil años.

El camino a los mundos sombríos y los infiernos atraviesa pasillos serpenteantes que profundizan en la tierra. Los felices ascienden al paraíso atravesando el cielo. Sólo pueden ir al infierno las personas con desequilibrio mental negativo, y sólo aquellos con un desequilibrio mental positivo pueden ir a los cielos y los paraísos. Cualquiera puede ir a los grises mundos sombríos.

PURGATIDAS

Arcanum Metropoli: *Fila tras fila de cuerpos quemados marchaban a través de las puertas, conducidos por nefaritas y desperitas... los condenados estaban mutilados y retorcidos y sólo les mantenía en pie su propio deseo de ser torturados y castigados... sus ojos estaban vacíos, y llevaban la cabeza gacha por miedo y por sumisión... estos son los condenados, los llamados purgatidas... se dice que poseen los mismos conocimientos que cuando vivían... su equilibrio mental es peor que el del más psicótico de los locos...*

RAZIDAS

Arcanum Metropoli: *Estos monstruos fueron creados por Astarot y sus ángeles de la condenación para servir en el infierno y atormentar a los pecadores... a través del humo y el fuego salió una criatura, pervertida por malvados mecanismos... mitad vivientes, mitad máquinas, forjados en hierro negro, tejidos, cristal y sangre... los fluidos corporales corren por tubos de plástico conectados a los órganos... la piel cubierta de cicatrices...*

RAZIDAS			
AGI	20+2d10 (31)	BEL	1
PER	10+2d10 (31)	FUE	40+4d10 (62)
EGO	2d10 (20)	EDU	10+2d10 (21)
CON	40+2d10 (51)	CAR	1d10 (5)



Razidas

Modificador a la tirada de terror: +5

Estatura: 400 cm

Peso: 600 kg

Sentidos: agudos. Visión de infrarrojos y ultravioletas. Radar. Puede sentir el magnetismo

Comunicación: habla

Movimiento: 15 m/RC

Acciones: 5

Bono de iniciativa: +19

Bono al daño: +11

Capacidad de daño:
12 rasguños = 1 herida leve
11 heridas leves = 1 herida grave
9 heridas graves = 1 h. mortal
Resiste 3 heridas mortales antes de morir.

Resistencia: 290

Protección natural: 5

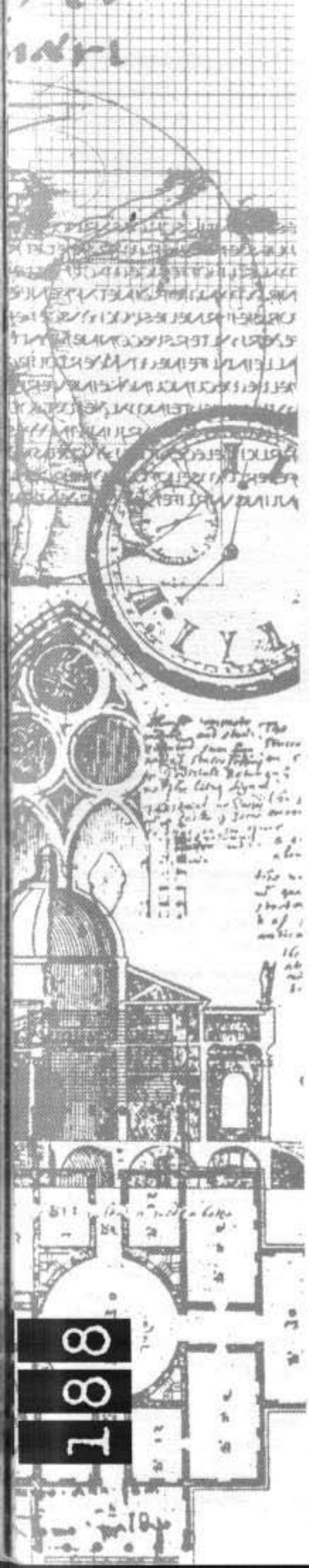
Poderes: pueden poseer a un cuerpo humano en nuestro mundo mientras sus propios cuerpos permanecen en el Infierno (ver reglas de Posesión).

Habilidades: Todas las armas de fuego 25, Esquivar 30, Todas las armas de cuerpo a cuerpo 40, Buscar 20, otras habilidades varían

Tipos de ataque: Mordisco 15 (ras 1-5, li 6-12, hg 13-22, hm 23+), Garras 15 (ras 1-6, li 7-14, hg 15-25, hm 26+) o según el arma

Territorio: el Infierno

Arte oscuro: 10



El sol muerto

En el cielo sin estrellas que a veces puede vislumbrarse por los pozos y claraboyas del Infierno, arde un sol negro. Está suspendido inmóvil en el cielo y contempla un mundo desolado.

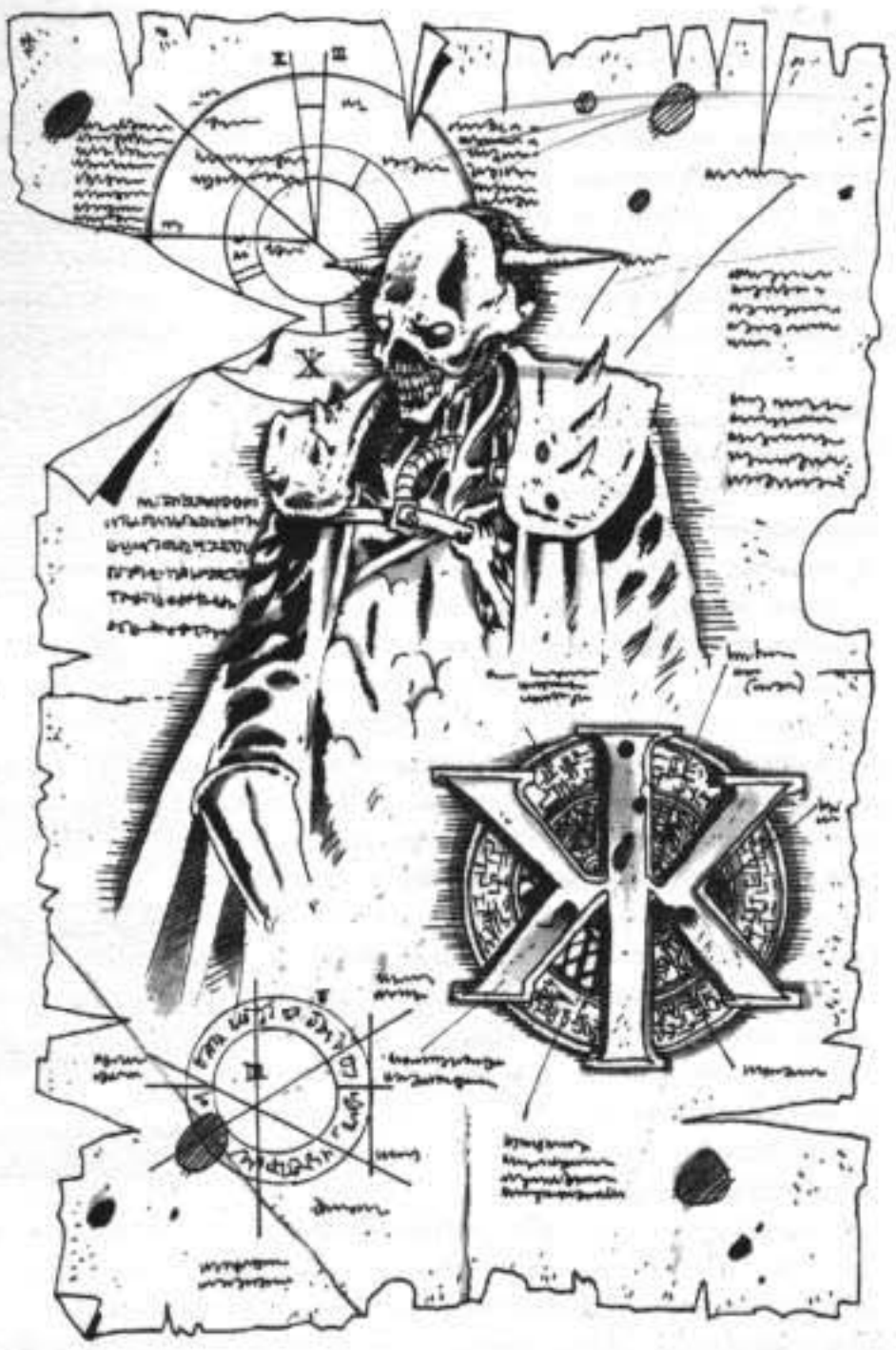
Los palacios oscuros

En el Infierno se asientan los palacios oscuros, sedes de los ángeles de la muerte e imágenes oscuras de los palacios de los arcontes en Metrópolis. Están excavados en el profundo subsuelo rocoso, penetrando en las profundidades al igual que los palacios de los arcontes suben a los cielos. En la actualidad están vacíos en su mayor parte, ya que los ángeles de la muerte han vuelto su atención hacia el mundo de los vivos.

Los palacios oscuros no son edificios que puedan ser vistos desde el exterior, sino laberintos que descienden a las profundidades. Partiendo de los abandonados niveles superiores, uno va encontrando más razidas, nefaritas y humanos condenados a medida que se baja. Al igual que el resto del Infierno, los palacios oscuros son lugares de tortura para las almas de los condenados. Los llena una oscuridad total que no permite que la luz entre ni sea creada. Entrar en un palacio oscuro es una experiencia terrorífica que exige una tirada de Ego.

La manifestación del ángel de la muerte embebe cada palacio y captura las mentes de todos los que entren en él. Cualquiera con desequilibrio mental negativo cae de inmediato bajo el control del ángel de la muerte y obedecerá ciegamente cualquier impulso del amo del palacio. Las personas con desequilibrio mental positivo pueden resistir estos impulsos haciendo una tirada de Ego con un efecto de 20+. Cualquiera con un desequilibrio mental de +250 o más no se verá afectado. El equilibrio mental de todos los que entran disminuye un punto por cada hora que pasen allí, hasta llegar a –100.

En los niveles más bajos se encuentra el cuerpo verdadero del ángel de la muerte residente, en forma de oscuridad impenetrable. Cuando desea encontrarse con sus servidores o visitantes, el ángel de la muerte toma forma de encarnación.



Purgatorio

Al ir desvaneciéndose las imágenes tradicionales de los reinos de los muertos, creamos nuestros paraísos e infiernos personales. Quienes mueren hoy en día, con frecuencia se fabrican un infierno para sí mismos partiendo de sus fantasías: un purgatorio privado. Allá se enfrenta con las cosas que más teme o desea.

Una estirpe particular de servidores de los ángeles de la muerte, los nefaritas, crean dichos infiernos personales. Pueden detectar los deseos y temores de los humanos en el momento de la muerte. Una persona que no pueda afrontar su vida y sus acciones se ve recreada en un purgatorio para ser atormentada hasta que todos los recuerdos de su anterior existencia hayan sido purgados o pierdan su sentido.

Los nefaritas pueden ser invocados por los vivos y también llevar personas vivas a sus infiernos. Para este fin pueden usarse numerosos artefactos. Puede tratarse de estatuillas, de rituales o de rompecabezas de varias clases. Todos los métodos presuponen que el invocador se considere realmente un pecador que

debe ser castigado. Las personas con desequilibrio mental positivo no pueden invocar a los nefaritas ni ir al infierno tras su muerte.

Un purgatorio se crea a partir de los recuerdos y los sueños del pecador, unidos a las impresiones del mundo físico que le rodean en el momento de su muerte. Los nefaritas poseen una limitada capacidad de afectar al tiempo y al espacio. Pueden tomar parte de nuestra realidad para mezclarla con las pesadillas y recuerdos del pecador, y trasplantar el resultado a una dimensión aparte, aneja a nuestro propio mundo. De este modo el purgatorio se mantiene en contacto con el lugar donde murió el pecador. Una persona sensible podría entrar en él atravesando las ilusiones en ese lugar. Cada purgatorio es un mundo en sí mismo, y no está en contacto con otros infiernos.

Por todo lo demás, el purgatorio conserva el aspecto del escenario de la muerte del pecador. El paisaje, los edificios y la gente siguen estando allí, pero distorsionados y coloreados por recuerdos y pesadillas de la vida del pecador.

Nefaritas

Los nefaritas sirven en el Infierno y a los ángeles de la muerte como torturadores y maestros de tormento. Surgieron de las sombras cuando se crearon las ardientes naves y entraron al servicio del mal. Apelan a los soterrados sentimientos de culpa de los humanos y distribuyen el castigo eterno. Poseen la capacidad de localizar a un pecador y leer sus sentimientos para encontrar sus pecados. Pueden encontrarse tanto en el Infierno como en los purgatorios creados por los humanos. Después de que Astarot entrase en el Elíseo, muchos nefaritas han dejado el Infierno para crear sus infiernos privados en la Tierra.

El origen de los nefaritas es desconocido. Vivieron a la sombra de la humanidad hasta que nos esclavizó el Demiurgo. Entonces aparecieron y le ofrecieron sus servicios a Astarot y sus cohortes. Algunos humanos se han convertido en Nefaritas, pero los poderes necesarios para ello son desconocidos incluso para el más poderoso de nuestros tiranos.

Nadie puede decir cuántos nefaritas existen , aunque sólo un número limitado se ha interferido en los asuntos de la humanidad. Éstos se pueden rastrear en la historia, y con frecuencia se trata de nefaritas que personalizaron algún miedo específico de los hombres.

Da Vinci ha registrado la existencia de tres de dichos nefaritas. Según el Arcanum Metropoli, esos tres seres han seguido a la humanidad a través de los siglos y su poder ha crecido constantemente a medida que su presencia ha ido siendo asumida por las mentes subconscientes de los humanos. Actúan directamente a las órdenes de Astarot, y gozan de cierto respeto entre sus hermanos y hermanas.

Se les llama hermanos, y poseen el poder de caminar a voluntad entre el Elíseo y el Infierno. Sus nombres están envueltos en el misterio, pero las leyendas les denominan el Acusador, el Cosechador y el Torturador. Representan tres aspectos de la culpa y el miedo a la condenación eterna que el Demiurgo puso en nuestras almas.

El Acusador es la fuerza que acusa a las almas vacilantes. De noche sus susurros llenan las tinieblas, y promete un tormento eterno para las almas pecadoras.

El Cosechador es quien lleva las almas al Infierno.



Nefarita

Modificador a la tirada de terror: +5

Estatura: 180-200 cm

Peso: 100 kg

Sentidos: como un humano, pero también tiene la capacidad de ver auras y percibir el equilibrio mental de las personas.

Comunicación: habla todos los idiomas. Telepatía

Movimiento: 15 en RC

Acciones: 5

Bono de iniciativa: +19

Bono al daño: +9

Capacidad de daño:
10 rasguños = 1 herida leve
9 heridas leves = 1 herida grave
7 heridas graves = 1 H. mortal
Resiste 2 heridas mortales antes de morir

Resistencia: 235

Protección natural: ninguna

Poderes: Telepatía: puede leer los recuerdos y los sentimientos. Distorsiona el tiempo y el espacio como una persona con desequilibrio mental superior a +300. Cambia de aspecto hasta el doble o la mitad de la propia estatura del nefarita. Controla a todas las personas con desequilibrio mental entre –50 y –100. Hace falta una tirada de Ego con mejor efecto que el nefarita para evitar el control.

Habilidades: Armas automáticas 15, Pistola 15, Armas pesadas 15, Sigilo 25, Esquivar 25, Puñal 25, Látigos y cadenas 25, Combate sin armas 20, Buscar 15, Tortura 75

Tipos de ataque: según el arma

Territorio: el Infierno o algún purgatorio

Arte oscuro: 20

Número en que se encuentran: 1d10



Agosta el escudo mortal y desgarra la luminosa fuerza vital de su corazón.

Cuando están en el Infierno, las almas son entregadas al Torturador, que crea un purgatorio donde son castigadas durante eternidades interminables.

Los tres hermanos están muy bien considerados dentro de la jerarquía del Infierno, y sólo son empleados por Astarot y los ángeles de la muerte para traer víctimas especiales e importantes.

NEFARITAS			
AGI	20+2d10 (31)	BEL	1d5 (3)
PER	10+1d10 (15)	FUE	30+2d10 (41)
EGO	10+2d10 (21)	EDU	10+1d10 (15)
CON	30+2d10 (41)	CAR	10+1d10 (15)

NEFARITAS

Arcanum Metropoli: *Estos seres son los príncipes del dolor... Buscan almas que atormentar y experimentan un placer extremo al sentir el miedo y los remordimientos de otros seres... su apariencia cambia mucho, y es imposible darle un nombre común a estas monstruosidades... se mantienen unidas por el odio hacia la humanidad y el amor a la tortura grotesca... rodeados de la oscuridad de la desesperación, irradiando poder y autoridad... acompañados de un aura de perversión... sus rostros retorcidos en una mueca vesánica... sus cuerpos perforados desde dentro por pinchos y objetos romos... muchos pinchos cubren sus cabezas... armados con armas arcaicas, tomadas de todas las edades de la historia humana... fríos e impasibles, nunca vacilan, nunca se precipitan...*

EL PURGATORIO DE LONGFEATHER:

William Longfeather murió en 1988 tras una larga vida como agente de inteligencia. Tenía sobre su conciencia las vidas de innumerables personas inocentes, al haber sido responsable del tráfico de drogas americano en Camboya durante la guerra de Vietnam. Fue asesor militar en El Salvador entre 1977 y 1984, y tomó parte en acciones encubiertas en las que se hizo "desaparecer" a mucha gente. Había arruinado tres matrimonios y no veía a su única hija desde que ésta tenía cinco años. Con mentiras y engaños, logró situarse en una situación prominente dentro de la Agencia.

En el momento de su muerte, Longfeather invocó a un nefarita que le creó un purgatorio. El nefarita asume a veces la forma física de un demonio de cuerpo putrefacto, que sigue unido mediante hilos de plástico y acero. En ocasiones toma la forma de la hijita de Longfeather, abrasada por el napalm y con terribles heridas de metralla.

La apariencia externa de este infierno se parece al pueblo de Roscombe, en Arizona, donde vivía Longfeather en el momento de su muerte. Pero en el purgatorio, su casa es un matadero en el que su cuerpo es despedazado sistemáticamente por el nefarita durante largas noches sin luna. Por fuera es tan sólo una bonita casa suburbana. Por dentro, es una cabaña de paja con suelo de tierra, de la traumática estancia de Longfeather en Camboya.

Los habitantes de la ciudad parecen llevar una vida normal, pero el lugar está siendo atacado constantemente por atronadores helicópteros que derraman alfombras de napalm. Soldados medio putrefactos surgen de las selvas de alrededor y asesinan a los habitantes. Los desiertos de Arizona han sido reemplazados por una selva densa y oscura habitada por cria-

Desperita

Modificador a la tirada de terror: +10

Estatura: 180-200 cm

Peso: 100 kg

Sentidos: humanos. Puede ver auras

Comunicación: habla todos los idiomas. Telepatía

Movimiento: 13 m/RC

Acciones: 5

Bono de iniciativa: +44

Bono al daño: +7

Capacidad de daño:
10 rasguños = 1 herida leve
9 heridas leves = 1 herida grave
7 heridas graves = 1 h. mortal
Resiste 2 heridas mortales antes de morir

Resistencia: 235

Protección natural: ninguna

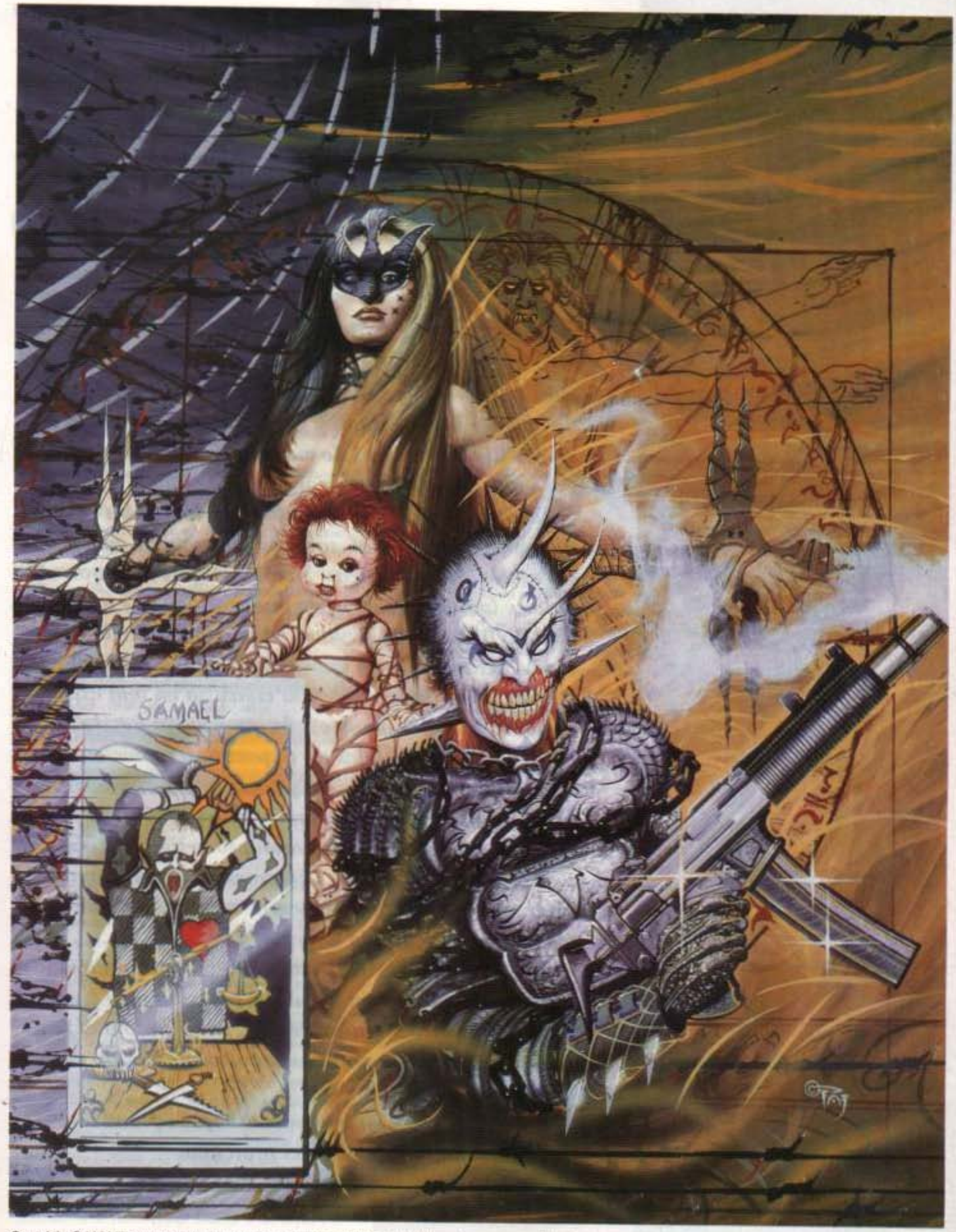
Poderes: Voz de mando, Sentidos superiores, Telepatía1. Controla a todas las personas con desequilibrio mental entre -50 y -100. Hace falta una tirada de Ego con mejor efecto que el nefarita para evitar dicho control.

Habilidades: Armas automáticas 10, Pistola 10, Armas pesadas 10, Sigilo 30, Esquivar 30, Puñal 35, Látigos y cadenas 50, Combate sin armas 30, Buscar 25

Tipos de ataque: según el arma

Territorio: el Infierno

Arte oscuro: 15



Copyright © 1994 Target Games AB. All rights reserved. KULT and all character names and distinctive likeness(es) thereofare Trademarks of Target Games



Rebecca Martinique

Siendo aún joven, Rebecca era ya el centro de atención de todo el mundo. Su belleza atraía las miradas de quienes la rodeaban, y su talento e inteligencia le dieron la oportunidad de cumplir sus sueños con éxito. Pero una oscuridad interior la atormentaba.

Tuvo éxito, y tras haber sido modelo de alta costura de fama internacional, saltó tras la cámara en pos de sus ambiciones artísticas. Sus fotografías captaron el dolor y la desesperación de nuestros tiempos modernos. Unió la belleza y la fealdad en una combinación prohibida. Su búsqueda de nuevos motivos, nuevos contrastes, nuevas provocaciones, la convirtió en una extraña a ojos de quienes amaba, y la separación fue dolorosa.

Su éxito la llevó lejos de su patria, a la tierra prometida del oeste, a la vida palpitante y vibrante de Nueva York. Como lobos hambrientos, artistas, críticos y arribistas corrompidos la asaltaron prometiéndole oro y joyas, belleza y fortuna. Lentamente, se vio empujada a un mortal remolino de locura, un remolino que pronto devoraría su propia inmortalidad.

Rebecca descubrió pronto que la oscuridad que la había seguido de niña la estaba esperando en Nueva York. Le susurró en la oscuridad, golpeándola al final como un pájaro de presa, arrancándole la vida de su cuerpo.

Pero Rebecca aún tenía mucho que aprender. Porque su muerte sólo era el principio.

turas que se parecen a las personas a las que Longfeather mató en Camboya y en El Salvador. Una y otra vez, sus propios compañeros invaden el pueblo y le torturan a él, a su mujer y a su hija hasta morir.

Desperitas

Entre las criaturas del Infierno, acecha una curiosa raza conocida simplemente como «los desperitas». Emanan auras negativas y traen el terror y la desesperación a aquellos a quienes deciden acompañar.

DESPERITA

Arcanum Metropoli: *En la oscuridad del Infierno y en las sombras del Elíseo habitan las criaturas... una tiniebla de odio y desesperación acompaña sus pasos... sus rasgos están ocultos tras capas... toman a las víctimas de la desesperación y las arrojan a un vacío sin fin... Su jefe salió del portal, rodeado de una oscuridad difusa... ataviado con largas y flotantes vestiduras... coronada la cabeza por un grotesco yelmo forjado en hierro negro... lo que la máscara muestra, no es sabido por hombre ni mujer. Puede ser el rostro de su amo, pueden ser sus propios rostros horribles... sus ojos brillan como los fuegos del Infierno... llevan cadenas y grilletes pendientes de sus cinturones... armados con largos látigos cuyos delicados dedos acarician dolorosamente la piel desnuda...*

DESPERITAS			
AGI	15+2d10 (26)	BEL	1d5 (3)
PER	15+1d10 (21)	FUE	25+2d10 (36)
EGO	15+2d10 (21)	EDU	15+1d10 (21)
CON	30+2d10 (41)	CAR	5 (5)

Las Legiones de los Condenados

Las Legiones de los Condenados siguieron a Astarot cuando éste dejó el Infierno y se encarnaron en nuestro mundo. Hay diez de ellas, y cada una tiene unos 100.000 efectivos. No son cultos en el sentido habitual de la palabra, pero están rodeadas de cultos que adoran a Astarot y los ángeles de la muerte, y sus actividades son muy secretas.

Las legiones se mantienen encarceladas en bases militares de lugares solitarios y desolados, en donde no llaman la atención. Sobre el papel, forman parte del ejército nacional de la región en la que se hallan estacionados. Sin embargo sólo sirven a Astarot, y no reciben órdenes más que de sus propios oficiales. Hay algunos humanos miembros de las legiones, pero la mayoría de los soldados son condenados que han asumido forma física con ayuda de Astarot.

Dos de las legiones están al oeste de Asunción, en la frontera entre Argentina y Paraguay. Juan Martínez, una encarnación de Hareb-Serap, instruye a las tropas y se infiltra en los ejércitos de ambos países para derribar a los frágiles gobiernos semidemocráticos en el poder. Hay cultos entre los militares argentinos y paraguayos que adoran a Hareb-Serap como a un ángel de la muerte, y sus seguidores trabajan para purgar de «infieles» los cuadros superiores de mando.

Tres legiones se hallan en la ex Unión Soviética. Dos al sureste, en Tiblisi y Tashkent, donde sus actividades se coordinan con las de la mafia de la Confederación de Estados Independientes. Están comandadas por razidas en forma humana, y hacen lo que pueden para promover la guerra civil entre las distintas minorías nacionales. Hay una legión cerca de Moscú, bajo el mando de una encarnación del ángel de la muerte Chagidiel.

Hay dos legiones en los Estados Unidos, una situada en la frontera con México y la otra en una base militar previamente abandonada en el norte de Nevada. También hay legiones en China y en Filipinas, esta última bajo bandera de los EE.UU. La última legión se halla en Alemania, estacionada en unos viejos cuarteles cerca de Dresde.

LOS LEGIONARIOS

Las Legiones de los Condenados están compuestas en su mayor parte de purgatidas, almas condenadas del Infierno. Han sido torturados en el infierno durante eternidades, y están familiarizados con el terror y el sufrimiento. Ahora han sido transformados en una especie de medio-demonios que parecen personas, aunque son muy inhumanos.

Los legionarios son aún las personas que fueron antes de morir, aún tienen vagos recuerdos de su vida antes del Infierno, y son capaces de reconocer a personas que conocieron antes de morir. Quienes les conocieron en vida también podrán reconocerles en su presente forma. Si se encuentran a alguien que era importante para ellos en su vida terrena, probablemente tratarán de borrar ese penoso recuerdo huyendo o matando al provocador.

Nunca podrían haber dejado el infierno ni asumido forma física por sí mismos. Es el poder de Astarot el que los mantiene en nuestro mundo. Los puede volver a mandar al Infierno en cualquier momento. Saber esto aterroriza a los legionarios y los hace completamente obedientes.

Arcanum Metropoli: *Las Legiones de los Condenados pasaron junto a mi escondrijo, marchando al son de un tambor lejano... la mayoría tenían forma humana, pero sus cuerpos estaban deformados e irreconocibles... piel descolorida, garras y colmillos... algunos tenían heridas supurantes que se negaban a sanar... el hedor a carne podrida era insoportable...*

LEGIONARIOS			
AGI	3d10 (16)	BEL	1d10 (5)
PER	2d10 (11)	FUE	4d10 (22)
EGO	2d10 (11)	EDU	1d10 (5)
CON	especial	CAR	2d10 (11)

Legionarios

Sentidos: humanos. Existen prótesis que les proporcionan visión de infrarrojos.

Movimiento: 7 m/RC

Acciones: 3

Bono de iniciativa: +4

Bono al daño: +4

Capacidad de daño: especial. Cada miembro tiene vida propia. Pueden ser divididos, pero no muertos. Una herida seria o mortal significa que se ha separado una parte del cuerpo. Los miembros que hayan sido arrancados intentarán reunirse con el resto del cuerpo. Esto les lleva 1d10 rondas de combate en situación de combate y si nadie los detiene. Cada parte importante del cuerpo (brazo, pierna, torso) tiene la mitad de Fuerza que el legionario, y puede moverse 1 m/RC. Si se reúnen a un legionario, recuperará su forma en 24 horas. Si se esparcen las cenizas al viento, pueden pasar años antes de que los fragmentos lleguen a unirse.

Resistencia: ilimitada

Desequilibrio mental: –100 –10d10 (–155)

Poderes: Inmunes a la electricidad y a la radiactividad. No necesitan comida, agua ni oxígeno. Cualquier aptitud aplicable a personas con equilibrio mental muy negativo.

Habilidades: Trepar 15, Armas automáticas 16, Pistola 16, Armas pesadas 16, Esquivar 16, Puñal 20, Armas contundentes 20, Látigos y cadenas 20, Combate sin armas 22, Esconderse 10, Buscar 10, Interrogar 10, Conducir coche 10.

Tipos de ataque: según el arma.

Arte oscuro: 0



CAPITULO 31

Podían sentir que sus pensamientos se alejaban lentamente, que eran forzados a abandonar el mundo vigil y hundirse en las tinieblas. Oscuros edificios y cemento agrietado se alzaban en torno suyo. Podían sentir el suelo bajo sus pies. Subiendo la calle se erguía una verde puerta de acero.

Harry pudo sentir la presencia de los otros, aunque no era capaz de verlos. Se reunieron frente a la puerta, y con una potente patada Andrews derribó el obstáculo. Pudieron ver un cuartucho desordenado. El hombre al que buscaban estaba ahí, de pie, dándoles la espalda desnuda. Grande como una casa, pálido y sin vello como un crío. Se giró lentamente, mirándoles con sus adormilados ojos rojos. Apretó sus pesados puños. Tras él pudieron ver un pasillo y una habitación familiar. Andrews cargó temerariamente contra el hombre, y Harry lo siguió.

EL LIMBO

Apenas pudieron moverlo. Tomó a Harry por el brazo y lo levantó del suelo. Andrews le agarró los pies, y el enorme hombre perdió el equilibrio. Rebecca le pilló el brazo izquierdo intentando hacerle caer. Él trastabilló y cayó hacia atrás atrapado por los tres vagabundos de los sueños. Atravesó la puerta trasera yendo a caer en la familiar habitación. Harry pudo ver que su propio cuerpo yacía inconsciente en la cama, pero no tuvo tiempo de pensar en ello, pues el monstruo lo agarró por el cabello y lanzó violentamente su cuerpo contra la puerta del armario.

El Limbo, o mundo de los sueños, es un universo en sí mismo. Se halla en la frontera entre la vida y la muerte, y a él pueden llegar quienes posean voluntad y coraje.

El mundo de los sueños es un universo propio. En sueños podemos ser y hacer cosas que no seríamos ni haríamos en la vida real. En ellos las leyes de la física no tienen valor, y tiempo y espacio pierden su significado. Pero los sueños también pueden entrar en contacto con nuestro mundo y afectarlo.

El Limbo no es un universo independiente de la realidad. Creamos nuestros propios sueños, nacen de nuestro yo inconsciente. Gentes y sucesos olvidados aparecen allí, a veces sin llegar a ser reconocidos. Pero todas las épocas y lugares de los sueños están directamente relacionados con nosotros mismos. En sueños encontramos cosas de nuestras existencias anteriores.

Los sueños pueden afectar a nuestro mundo. En sueños podemos crear seres que entren en la realidad. Allí podemos hacernos más fuertes y poderosos, y entrar luego en la vida real llevando nuestro yo soñado. En sueños podemos cambiar las cosas y en consecuencia alterar la realidad.

El Vórtice

El Vórtice es el origen de todos los sueños, la fuente que Jung denominó nuestro «subconsciente colectivo». De este lugar extraemos las imágenes de nuestro sueños. Nadie sabe dónde está realmente el Vórtice; algunos creen que existía antes que el hombre, otros dicen que fue creado por las emociones reprimidas aprisionadas en nuestra angosta realidad.

El Vórtice es una caótica mezcla de imágenes y sensaciones. Es un Maelström donde todos nuestro sueños, pesadillas y pensamientos fluyen juntos y se disuelven en la nada. Viajar cerca del Vórtice es un método seguro de perder la cordura. Ninguna consciencia puede afrontar el desorganizado torrente de

emociones e impresiones que allí se mezclan. Sólo las mentes más fuertes pueden acercarse al Vórtice.

Pero el Vórtice es también una fuente de poder. Los sueños más poderosos se crean allí. Quienes sean capaces de aproximarse a él, pueden crear grandes mundos de sueños. Cerca del Vórtice se extienden los imperios de los Príncipes de los Sueños, en los que se entrelazan cientos de mundos soñados.

Cuando tu sueño se degrade y pierda el sentido, estarás aproximándote al Vórtice. Lo que fue originalmente una imagen de tu mundo vigil, o recuerdos de tu pasado, se distorsiona hasta que colores, ángulos y perspectivas no se parecen a nada de la realidad consciente. Las criaturas que habitan cerca del Vórtice rara vez son tridimensionales; lo más normal es que tengan dos o cinco dimensiones. En sueños podemos ver objetos multidimensionales, e incluso somos capaces de visualizar el aspecto que tenían cuando despertamos.

Cerca del Vórtice se funden los diferentes sueños. Ningún sueño dura más que un momento. Constantemente aparecen nuevas escenas. Las criaturas cambian de forma, desaparecen o aparecen. El tiempo se descompone. Si te acercas todo lo que un humano puede acercarse al Vórtice sin volverse loco, te verás rodeado por una cacofonía de impresiones que parecen estar relacionadas con algo que no puedes recordar del todo. Intentas desesperadamente unirlas en algo que tenga sentido, pero cualquier coherencia se disuelve tan pronto es formada. Si te acercas demasiado, te pierdes a ti mismo. Tu identidad se destruye, mueres o enloqueces.

PSÍFAGOS

Arcanum Metropoli: *Estas criaturas sólo pueden existir en las tierras que visitamos en nuestros sueños... se yergue como un hombre, pero tiene el color del carbón de leña... sus blancos ojos me seguían cada movimiento... tuve que arrojarme por el acantilado para huir de sus afiladas garras...*

PSÍFAGOS			
AGI	3d10 (16)	BEL	1d10 (5)
PER	2d10 (11)	FUE	3d10 (16)
EGO	2d10 (11)	EDU	1d10 (5)
CON	3d10 (16)	CAR	1d10 (5)

El Arte de los Sueños

Como ya sabes, no todos los sueños afectan directamente a la realidad. La mayoría sólo son sueños. Llegar a controlarlos y hacer que afecten a la realidad es un arte que debe ser aprendido mediante instrucción. Muy poca gente lo conoce de nacimiento. La mayoría tenemos que aprenderlo.

Esto es lo que se llama el Arte de los Sueños. Todos los personajes que hayan tenido éxito al intentar alterar la realidad a través de los sueños, o que hayan tenido en sueños una experiencia especial, como entrar en el sueño de otra persona, tendrán una puntuación en esta habilidad igual a su Ego/5 (redondeando hacia abajo). Esta puntuación puede mejorarse como la de las demás habilidades.

El Arte de los Sueños se emplea para recrear un sueño en el que ya hayas estado, para asumir una forma especial en ese sueño y recordarlo al despertar. Despertarse intencionadamente requiere una tirada de habilidad con éxito o una tirada de Ego/2.

El Arte de los Sueños se usa sobre todo para modificar los sueños propios. No es posible entrar a propósito en los sueños de otra persona, y es muy difícil alterar sus sueños. Pero sí que es posible obligar a otros a entrar en tu propio sueño.



Modificar los sueños

Mediante el uso del Arte de los Sueños, puedes modificar tu propio sueño mientras estás en él. Puedes modificar el paisaje y conjurar criaturas. El Director de Juego decide la importancia de los cambios que puedes hacer en cada ocasión. La puntuación de tu habilidad te da una guía acerca de la influencia que puedes tener. Un soñador experto puede modificarlo todo en sus sueños; un aficionado sólo puede modificar detalles.

El efecto determina si los cambios salen como los esperabas; una puntuación reducida indica que existen diferencias respecto a lo que tenías en mente, una puntuación alta significa que logras tus objetivos.

Principalmente puedes modificar tu propio mundo de sueños. Cualquier intento de cambiar los sueños de otra persona le da –20 a tu puntuación. Los mundos soñados

Psífagos

Modificador a la tirada de terror: no hay tirada de terror

Estatura: 180 cm

Peso: 80 kg

Sentidos: puede ver almas humanas a muchos mundos soñados de distancia. Por lo demás, humanos

Movimiento: 8 m/RC

Acciones: 3

Bono de iniciativa: +4

Bono al daño: +3

Capacidad de daño:
5 rasguños = 1 herida leve
4 heridas leves = 1 herida grave
3 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 110

Protección natural: ninguna

Habilidades: Arte de los Sueños 75, Armas automáticas 16, Pistola 16, Armas contundentes 16, Espada 16, Combate sin armas 16, Esconderse 16, Idiomas: 3 humanos

Tipos de ataque: según el arma: Garras 16, (ras 1-8, hl 9-15, hg 16-25, hm 26+)

Territorio: el Limbo



creados por maestros de los sueños, como los de los Príncipes de los Sueños, tienen previstas defensas contra cualquier intento exterior de entrometerse en ellos, lo que los hace incluso más difíciles de afectar.

La siguiente tabla muestra lo que puede conseguirse con distintas puntuaciones de la habilidad. Las modificaciones son acumulables: un personaje con 10 de puntuación (PH) puede llevar a cabo tanto las modificaciones para los de 1-5 como las de 6-10.

PH	MODIFICACIONES POSIBLES
1-5	Modificar colores. Modificar la forma de objetos individuales, p. ej., convertir un tubo de hierro en una palanca, o una cortina en unos pantalones. La masa, tamaño y material de los objetos no pueden ser alterados.
6-10	Modificar la luz y la oscuridad: hacer que un lugar iluminado se oscurezca o llenar de luz un lugar oscuro.
11-15	Modificar por completo cualquier objeto de hasta 10 kg de peso y 1 m³, tanto en forma como en material. Duplicar o disminuir a la mitad el peso y el tamaño de dichos objetos. Por ejemplo, puedes convertir en flor un fusil de asalto o hacer de tu sombrero un teléfono.
16-19	Modificar el tiempo. Moverte el doble de rápido o de lento que todos los demás. Hacer que otros se muevan el doble de rápido o de lento que lo normal. Si te mueves más rápido y haces que otros se muevan más lentos, duplicas tu número de acciones por ronda de combate y los demás se quedan a la mitad de las suyas.
20-25	Modificar criaturas y edificios. Cambiar por completo la forma y el material de una criatura o de una casa, convertir a un soñador en piedra o transformar en ruinas una casa. Crear a partir del aire o desvanecer por completo objetos de hasta 10 kg de peso y 1 m³.
26-29	Avanzar o retroceder en el tiempo, de forma que, p. ej., sucesos recientes no hayan ocurrido nunca y puedas empezar de nuevo desde un punto previo. Hacer que el tiempo pase hasta diez veces más rápido o lento que lo normal. Esto nunca te dará más del doble de tus acciones, pero puede usarse para pasar rápidamente un largo periodo de espera.
30+	Modificar paisajes enteros, poner o quitar criaturas y edificios a voluntad.

El yo soñado

En nuestros sueños, normalmente aparecemos como una imagen de nuestro yo despierto. Pero los soñadores experimentados son capaces de modificarse a sí mismos en sus sueños. Con el Arte de los Sueños, puedes modificar tu cuerpo y tus aptitudes. Tu puntuación en la habilidad determina la magnitud de los cambios posibles.

Cuando desees modificar tu yo soñado, tiras el Arte de los Sueños. Si el efecto es alto, habrás logrado el cambio deseado; un efecto bajo indica que hay imperfecciones.

Cambiarte a ti mismo es mucho más difícil cuando estás en el sueño de otro; entonces tiras con –10 a tu puntuación de habilidad.

La tabla siguiente muestra que tipo de modificaciones puedes conseguir con diferentes puntuaciones de habilidad. Las modificaciones son acumulables: un personaje con 15 de puntuación puede llevar a cabo tanto las modificaciones para los de 1-10 como las de 11-15.

PH	MODIFICACIONES POSIBLES
1-10	Modificaciones cosméticas, p. ej., parecerse a algún otro.
11-15	Aumentar una puntuación de aptitud en tantos puntos como la puntuación de la habilidad, aunque no más de 10 veces la puntuación de la aptitud. Cambiar de sexo y modificar por completo tu apariencia.
16-19	Asumir formas no humanas y aumentar dos puntuaciones de aptitudes en tantos puntos como la puntuación de la habilidad, aunque no más de 10 veces la puntuación de la aptitud.
20-29	Como anteriormente, pero puedes aumentar tres puntuaciones de aptitudes en tantos puntos como la puntuación de la habilidad, aunque no más de 10 veces la puntuación de la aptitud. También puedes elegir una habilidad que no tengas estando despierto, con una puntuación equivalente a la del Arte de los Sueños.
30-39	Como anteriormente, pero puedes elegir dos habilidades con una puntuación equivalente a la del Arte de los Sueños y cambiar de forma tanto como quieras.
40-49	Aumentar cuatro puntuaciones de aptitud y elegir tres habilidades del modo descrito anteriormente
50+	Por cada diez puntos de habilidad en el Arte de los Sueños, puede aumentarse una aptitud más y se puede elegir una habilidad más, del modo descrito anteriormente. En 50-59 tendrás cuatro aptitudes aumentadas y cuatro habilidades extra. En 60-69 tendrás cinco aptitudes aumentadas y cinco habilidades extra, etc., etc. El número de aptitudes es limitado, así que por encima de 100 con cada 10 puntos sólo se podrá añadir una nueva habilidad.

Portales

Los soñadores con puntuaciones de habilidad muy altas pueden crear portales entre el sueño y la realidad. Pueden trasladarse a sí mismos y trasladar a otros desde el Limbo a nuestra realidad, donde asumen forma física. Pueden invocar a otros durmientes y obligarles a entrar en sus sueños. Incluso son capaces de visitar los sueños de otra persona, posiblemente para herirla o matarla allí y conectar luego el yo soñado de la víctima con su yo real para herir o matar también al cuerpo dormido. En casos excepcionales, pueden entrar en el Limbo con sus cuerpos físicos y con objetos reales.



PH ACCIONES POSIBLES

20-25 Invocar soñadores. Puedes obligar a entrar en tu sueño a una persona durmiente. El durmiente hace una tirada de Ego y debe obtener un efecto más alto que tu tirada en el Arte de los Sueños para evitar ser invocado.

26-30 Crear un portal desde tu sueño, para que tu yo soñado pueda entrar en el mundo real. Puedes traer contigo objetos soñados de hasta tu puntuación de habilidad en kilos.

31-39 Crear un portal en tu sueño que le permite entrar a tu cuerpo real llevando objetos reales contigo de hasta tu puntuación de habilidad en kilos. Ello sólo es posible si tienes un cuerpo vivo en el mundo real.

40+ Unir los sueños y la realidad. Puedes crear una unión entre el yo soñado de una persona y su yo despierto, de modo que lo que le suceda en el sueño también le sucederá en la realidad. La forma habitual de hacer esto es obligar a la persona a entrar en tus sueños, en donde puedes controlar los acontecimientos. La víctima tiene una tirada de Ego. Si su efecto es menor que el tuyo en el Arte de los Sueños, todo lo que suceda en el sueño también le sucederá al cuerpo físico de la víctima. La unión dura un solo sueño.

Ejemplo:

Juan Miguel tiene una puntuación de 27 en el Arte de los Sueños. Quiere obligar a Rebecca a entrar en su propio sueño. Hace una tirada de sueño y saca 2, un resultado perfecto que le da +10 al efecto. El efecto total es 35. Rebecca no tiene oportunidad de obtener un efecto tan alto en una tirada de Ego, así que se ve obligada a entrar en el mundo soñado de Juan Miguel.

El mundo de los sueños

Normalmente no es posible controlar lo que sucede en tus sueños. El Director de Juego es quien lo decide. El mundo soñado puede ser más o menos como tu entorno habitual, y siempre está influido por tus pensamientos y tu personalidad. Un soñador con bajo equilibrio mental hace un mundo de sueño más oscuro y peligroso que alguien con desequilibrio positivo.

Muchas personas pueden compartir el mismo sueño. Nadie sabe con certeza cómo sucede esto. Quizás tenga algo que ver con el contacto telepático. Crean juntos el sueño, de modo que se ve afectado por todas sus personalidades.

La historia de la campaña es la que determina lo que sucede en el sueño. A veces un sueño puede estar muy alejado de la realidad, con colores que fluyen, perspectivas extravagantes y un sentido alterado del tiempo. En otras ocasiones, puede ser realista y próximo al mundo vigil de los personajes. Si van a pasar mucho tiempo en el sueño, tal vez toda una sesión de juego, es mejor hacerlo realista pues facilitará que los jugadores lo visualicen y actúen.

EL TIEMPO EN LOS SUEÑOS Los sueños están más allá del tiempo. Los soñadores expertos pueden controlar el tiempo en sus sueños, de modo que vaya más o menos rápido de lo normal. Pero la mayoría de las veces será el Director de Juego quien decida cómo es el tiempo en los sueños. Normalmente es paralelo al tiempo del mundo físico, así que una hora de tiempo real será una hora en el sueño. Sin embargo, a veces puede haber vastas divergencias. Una hora en el sueño puede equivaler a un año de tiempo real o viceversa. Todo depende de lo que el Director de Juego tenga en mente.

SUEÑOS Y REALIDAD Un soñador experto puede influir en el mundo vigil abriendo portales o hiriendo a alguien en un sueño para que el cuerpo físico de la persona resulte también herido. Pero hay otras formas de hacer que los sueños intervengan en la realidad.

Los personajes pueden hallar pistas en un sueño que luego puedan usar para resolver un problema de la vida real. Quizás las pistas sean recuerdos profundamente enterrados de vidas pasadas, o cosas que hallarán en el futuro. Los sueños no tienen que ver con el tiempo ni con el espacio.

Los sueños precognitivos son aquellos en los que el soñador experimenta algo que sucederá en el futuro. Durante un momento es capaz de ver a través de la mentira que en realidad es el tiempo. Invocar intencionadamente auténticos sueños precognitivos no es



posible ni para los maestros del sueño. Tales experiencias aparecen por propia iniciativa (es decir, cuando las necesite el Director de Juego). El soñador no sabe si la precognición es una auténtica profecía hasta que realmente se cumple el hecho.

En sueños pueden llegar mensajes de soñadores experimentados y de criaturas de fuera del mundo normal. Los sueños son una forma de ver a través de las ilusiones y encontrar criaturas del otro lado.

Los personajes pueden influir en la realidad desde sus sueños, p. ej., destruyendo algún objeto peligroso que al mismo tiempo se destruya en la realidad, o liberando a alguien cuyo yo soñado estaba prisionero para que no pudiera regresar a su cuerpo físico y despertar. Nada impide que un soñador intente influir en la realidad, incluso si tiene una baja puntuación en el Arte de los Sueños. La diferencia con los soñadores expertos es que el aficionado no sabe si sus esfuerzos tendrán algún efecto, o si está emprendiendo una empresa fantasma.

A veces los sueños y la realidad se entremezclan de tal manera que no podemos distinguirlos. Esto sucede cuando un soñador, consciente o inconscientemente ha abierto un gran portal entre el sueño y la realidad. El efecto es similar a lo que ocurre cuando las ilusiones se desvanecen en maestro mundo. Cualquier cosa puede ocurrir. Todo fluye. Aparecen criaturas extrañas.

Pero cuando las ilusiones se resquebrajan, vemos otro mundo que (al menos así lo creemos) está realmente ahí. Cuando un sueño se funde con la realidad, es porque hay alguien cambiando el mundo a nuestro alrededor. Los cambios dependen por completo del soñador. Si se despierta, los desórdenes desaparecen.

Vagabundos de los sueños

Existe cierta clase de posesión consistente en que un soñador traslada su fuerza vital a su sueño. Transfiere al sueño su yo viviente. En el juego, esto significa que pierde un punto de Ego de su yo vigil cada vez que entra en el sueño. Este punto se transfiere al yo soñado. Gradualmente, se vuelve más ausente y nebuloso en su vida real, y más fuerte en el Limbo. Cuando el Ego de la persona real llega a cero, se convierte en un vegetal en cuestión de semanas.

El yo soñado sigue viviendo y se transforma en uno de los Vagabundos de los Sueños, que vagan por los sueños de otras personas y son capaces de pasar sin esfuerzo entre la realidad y los sueños de diferentes personas.

Tal transferencia la puede hacer intencionadamente alguien que de verdad desee entrar para siempre en los sueños. Todo el que tenga una puntuación de 30 o más en el Arte de los Sueños, puede hacerlo. Pero suele ser más común que la transferencia la provoque una maldición o algo que no estaba en la intención de la persona.

Un vagabundo de los sueños tiene la capacidad de ir entre los mundos de sueños. Los vagabundos tienen una puntuación lo bastante alta en el Arte de los Sueños como para moverse sin restricciones entre los sueños y la realidad.

La mayoría de los vagabundos de los sueños son humanos, aunque también otras criaturas puedan entrar en los sueños. Hay un par de azgules vagabundos. El propósito y los planes de los diversos vagabundos de los sueños varían muchísimo. Un rasgo común es que desprecian la realidad vigil y consideran los sueños como un mundo superior y más auténtico.

Los vagabundos de los sueños normalmente parece gente corriente, pero pueden modificar su aspecto a voluntad, según las reglas para el yo soñado. Son capaces de asumir forma no humana.

Los príncipes de los sueños

Los cinco1 príncipes y princesas de los sueños son los más poderosos de los soñadores. Existen por completo en los sueños desde hace mucho tiempo, y se han construido imperios de mundos soñados. Sus puntuaciones del Arte de los Sueños son de 100 o más. Muchos de los vagabundos se han convertido en servidores de los príncipes de los sueños de forma más o menos voluntaria.

Los reinos de los príncipes de los sueños se hallan próximos al Vórtice, donde es fácil crear nuevos sueños a partir del caótico torrente de imágenes. Los cinco principados se extienden desde el caótico centro hasta las partes de los mundos soñados más cercanas a la realidad, y poseen una lógica y un significado internos. Cada uno de ellos está compuesto de cientos de sueños que fluyen los unos en los otros.

La proximidad al Vórtice ha afectado a los príncipes de los sueños. Todos ellos se han vuelto más o menos dementes por vivir en las caóticas zonas fronterizas. Puede que, hace mucho tiempo, sus reinos fueran hermosos y fantásticos. Ahora están compuestos de retorcidas pesadillas y alucinaciones demenciales.

Los príncipes de los sueños están empeñados en una larga y enconada lucha por el poder sobre el Vórtice. Cualquiera que controle la fuente de los sueños tendrá poder sobre todos los mundos soñados. Nadie ha conseguido controlar el Vórtice, pero todos temen que alguien llegue a hacerse señor de los sueños. Así que pugnan permanentemente e intentan cortar los canales al Vórtice de los demás. La locura les ha hecho paranoicos e incapaces de confiar entre ellos. Siempre que pueden, tratan de dañar los mundos soñados de los demás.

Todos los príncipes de los sueños tienen conexiones en nuestro mundo. Parte de la lucha entre ellos tiene lugar con peones humanos en el mundo vigil. Los príncipes de los sueños pueden entrar en nuestro mundo cuando quieran, pero no es normal que lo hagan. Con más frecuencia envían a sus servidores, que pueden ser vagabundos o soñadores corrientes. En algunos lugares existen portales permanentes ente el mundo vigil y los reinos de los príncipes de los sueños.

Vamos a echar una rápida ojeada a los príncipes y princesas de los sueños.

HAMMAD AL-SUFI Nadie sabe la edad de Hammad al-Sufi. Fue el primer príncipe de los sueños. Él asegura haber entrado en el Limbo el mismo año en que Noé se salvo del diluvio en su arca. Su reino de sueños es el mayor de todos. Se extiende desde la absoluta disolución cerca del Vórtice hasta un punto en el que casi se funde con el mundo vigil. En algunos lugares, muy notablemente en algunas manzanas de Bagdad y Basora, al-Sufi ha logrado fundir por completo su mundo con el nuestro. Otros príncipes de los sueños temen que pueda extender su influencia sobre una porción mayor de la realidad vigil.

El mismo Hammad al-Sufi habita en una vieja ciudad rocosa próxima al Vórtice. Hay monstruos de los sueños que cazan en las estrechas callejuelas, perpetuamente cambiantes y retorcidas. Los cuerpos de soñadores muertos yacen por todo el suelo y cuelgan de los muros. A través de las estrechas aspilleras, uno puede vislumbrar a los velados servidores de al-Sufi, poderosos vagabundos que están tan locos como él. En una cámara de roca cerca de un pozo seco se sienta al-Sufi murmurando versos y encantamientos dementes.

Hammad al-Sufi tiene una puntuación de 350 en el Arte de los Sueños.

AARON GREENBERG Los mundos de Green-berg son los menos caóticos de entre los reinos de los príncipes de los sueños. Desea traer orden y significado a los mundos soñados, para hacerlos más parecidos a nuestra realidad vigil. Para lograr esto, ha transportado a personas físicas hasta su mundo. Miles han sido capturadas y, velis nolis, trasladadas a los mundos de Greenberg. Sus reinos soñados son lugares meticulosamente bien ordenados, siempre presente una burocracia de pesadilla, leyes sin objeto y ejércitos de guardias y policías que vigilan a los soñadores. Pasillos y oficinas con funcionarios y administradores llenan mundos enteros. Otros mundos son copias de suburbios residenciales de clase media con miles de casitas que se extienden sin fin hacia el horizonte. Algunos mundos son prisiones inacabables con millones de celdas idénticas. A Greenberg le gusta repetir esquemas indefinidamente. Incluso ha llegado a reproducir gente y poblar mundos de sueños con miles de copias de la misma persona.

La puntuación de Greenberg en el Arte de los sueños es de 180.

FRIEDRICH KÖPFEL Köpfel empezó a crear sus mundos de sueños en el siglo XVII, cuando era alquimista de la corte del duque de Turingia. Sus mundos están formados de tradiciones mágicas y alquímicas. Contienen templos y salones subterráneos para iniciaciones ocultas, objetos mágicos y enormes bibliotecas llenas de viejos manuscritos que Köpfel ha llevado al Limbo desde nuestra realidad. Todo está envuelto en hechizos y magia. Hay maldiciones por doquier, prestas a caer sobre el desprecavido. Los muertos vuelven a la vida. Los vivos se ven atrapados en la frontera entre la vida y la muerte. Se abren portales a Metrópolis, al Infierno y a otros mundos de sueños. Un soñador lego en la magia puede meterse en serios problemas en los mundos soñados de Köpfel.

El mismo Köpfel reside en un palacio que imita a los de los Arcontes, cerca del Vórtice. Aquí crea morbosos hechizos e intenta extender su poder a otros mundos de sueños y a nuestro mundo.

Köpfel tiene una puntuación de 200 en el Arte de los Sueños.

SAMARA NYEME Nyeme es una vieja princesa de los sueños. Sus mundos tienen cientos de años. Ha vagado entre nuestro mundo el y el reino de los sueños durante los últimos mil años. Nació en algún lugar de África, y sus sueños son todos pesadillas africanas de poblados malditos y ciudades habitadas por locos, hambrunas, interminables guerras civiles y dioses oscuros que lo saquean todo a su paso. Sus mundos se abren a muchos lugares de África y América. Su puntuación en el Arte de los sueños es 250.

NICOLETTE PASTEUR Pasteur nació en París a finales del siglo XVIII. Permaneció en cama desde su nacimiento, y sufre una dolorosa enfermedad nerviosa que le provoca terribles alucinaciones y pesadillas. Los mundos de sueños de Pasteur son lugares paranoicos donde el suelo, las casas, los objetos y las criaturas siempre van a por ti. Nada es seguro ni fiable. El suelo se desvanece bajo tus pies, los árboles te despedazan, de las paredes salen brazos que te agarran. Todos los mundos soñados de Pasteur, incluso los más cercanos a nuestra realidad, son fragmentarios y caóticos. No hay puertas permanentes a sus mundos, pero pueden abrirse portales en cualquier momento y lugar. La misma Pasteur está cerca del Vórtice, en el centro de su propias creaciones paranoides. Permanece en cama en una habitación del siglo XVIII idéntica a la que ocupó durante su vida terrena. Nunca abandona esta habitación.



CAPITULO 3121



El Laberinto rodea a la Máquina como una concha. Se abre tanto a Metrópolis como al Elíseo, el Limbo y el Infierno. Las alcantarillas y subterráneos, túneles de servicio, refugios antiaéreos y laberintos militares forman una red de pozos y pasadizos que penetra profundamente en la corteza terrestre. Muy por debajo de la superficie nuestras propias cloacas y túneles se unen a pasadizos hechos de tierra y acero, no hechos por manos humanas. Allí el Laberinto se convierte en el mismo para todas las ciudades. Allí se une en una dimensión y se funde con los túneles subterráneos de Metrópolis. Rampas y escalerillas conducen del Laberinto a nuestro propio mundo, a los oscuros campos del sueño, y a las ardientes naves del Infierno. Si se profundiza lo bastante en el Laberinto, siempre es posible llegar a Metrópolis.

EL LABERINTO

Hay muchas criaturas que habitan el mundo subterráneo. Algunas fueron humanos, como los Hijos del Inframundo, que huyeron de la luz del sol. Otros llegaron de más allá de nuestro mundo. También hay humanos normales que habitan estos lugares: extranjeros ilegales, fugitivos de la justicia y jóvenes sin hogar. Se reúnen en los túneles y en aljibes vacíos. Muchos de los cultos más clandestinos tienen ahí sus santuarios y escondites.

Cuanto más profundo vayas, menos humanas y más extrañas serán las criaturas que encuentres. Los colectores de los hospitales, túneles de servicio del metro, y antiguos refugios antiaéreos son el hogar de niños escapados, alcohólicos, yonquis, putas acabadas e inmigrantes ilegales. Más abajo, en las alcantarillas, encontrarás a los Hijos del Inframundo y criaturas del otro lado.

En el mismísimo fondo del laberinto se encuentra algo que hasta los Hijos del Inframundo sólo mencionan en susurros. Una criatura cuya fuerza ha crecido durante millones de años, nutriéndose de la energía de Metrópolis. Los habitantes del Inframundo ofrecen sacrificios a este ser, al que llaman "Minotorgon". Se cree que es el guardián de la puerta que nos defiende de la Nada, lo que hay más allá del Caos. "Minotorgon" exige sacrificios para mantener cerrada la puerta, según dicen. Sus adoradores son los Guardianes del Laberinto, un culto muy extendido controlado desde la ciudad subterránea de Torópolis.

LOS HIJOS DEL INFRAMUNDO

Arcanum Metropoli: *Orientados sólo por las vibraciones del suelo, los Hijos del Inframundo cazan sus ciegas víctimas perdidas en el Laberinto... fueron humanos, pero su prolongada existencia bajo tierra ha cambiado sus vidas... ojos ciegos, capaces sólo de distinguir entre el día y la noche... olfatearon el aire y de inmediato detectaron mi olor... garras de acero me arañaron las piernas, y en la oscuridad sus mandíbulas se cerraban en el aire... como si fuera un animal se puso a cuatro patas en actitud de empezar a cazar...*

HIJOS DEL INFRAMUNDO	
AGI 7+1d10 (12)	**BEL** 1d10 (5)
PER 7+1d10 (12)	**FUE** 7+1d10 (12)
EGO 1d10 (5)	**EDU** 1d5 (3)
CON 7+1d10 (12)	**CAR** 1d10 (5)

Hijo del Inframundo

Sentidos: buen olfato y tacto; casi ciegos, oído fino

Comunicación: idioma propio

Movimiento: 7 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: ninguno

Bono al daño: +1

Capacidad de daño:
4 rasguños = 1 herida leve
3 heridas leves = 1 herida grave
3 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 90

Protección natural: ninguna

Habilidades: Trepar 12, Esquivar 12, Armas arrojadizas 12, Armas contundentes 12, Combate sin armas 12, Esconderse 12, Buscar 12, Combate nocturno 20

Tipos de ataque: Garras 12 (ras 1-8, hl 9-15, hg 16-25, hm 26+), Mordisco 12 (ras 1-6, hl 7-12, hg 13-22, hm 23+)

Territorio: regiones subterráneas

Arte oscuro: 0

Esperanza de vida: 30 años



Torópolis

Torópolis es la ciudad de abajo, que existe en la oscuridad absoluta. Aquí no puede hacerse ninguna luz. Ríos negros se precipitan por profundos pozos hacia el centro del Laberinto, donde Minotorgon guarda la puerta a la Nada. Si viajas a la suficiente profundidad siempre llegas a Torópolis, el centro de todos los sistemas de túneles subterráneos.

Aquí habitan los jefes de los Guardianes del Laberinto, el culto que adora a Minotorgon y contempla la Nada como su salvación. En sus sacrificios, decenas de miles de prisioneros son arrojados a los ríos para ser llevados hasta el centro del Laberinto. Torópolis es una ciudad eterna, más allá del tiempo y el espacio. Está hecha de hierro y piedra. El estruendo de los ríos ahoga cualquier otro sonido, y en la oscuridad eterna, los visitantes de la superficie rara vez encuentran el camino de salida. Entre los silenciosos edificios, bandadas de murciélagos surcan el aire y Guardianes encapuchados se apresuran por las calles.

En el centro de Torópolis está el templo del Toro Ciego. Es la entrada al Laberinto Interior que se extiende debajo, o quizás más allá de Torópolis. Mediante ceremonias que duran años, los principales Guardianes se purifican para poder derrotar al Toro Ciego y descender al último laberinto, que conduce a la salvación y la aniquilación.

El Toro Ciego guarda la entrada al Laberinto interior. Su templo es también un laberinto, un dédalo de túneles y habitaciones vacías decoradas con pinturas que, en la oscuridad, nunca pueden ser vistas. Criaturas abandonadas vagan por él, perdidas más allá de toda esperanza después de haber entrado en el templo para encontrar al Toro.

El Toro Ciego permanece en la cámara más interior del templo, en donde un viento helado sopla a través de la puerta hacia el Laberinto Interior. El Toro debe ser derrotado por quienes desean seguir descendiendo. Les dice a sus adversarios que «la muerte es mejor que la aniquilación». No tiene forma física, pero parte a sus víctimas en pedazos. Los restos lacerados de los caídos se amontonan en el exterior del templo.

El Laberinto Interior

Más allá de Torópolis se encuentra el Laberinto Interior. Es un lugar donde el tiempo y el espacio no tienen gran sentido. Las dimensiones se funden gradualmente, la materia fluye hacia una existencia sin forma ni color, el tiempo es reemplazado por la eternidad. Los Guardianes describen el Laberinto Interior como una enorme espiral que se disuelve gradualmente, primero en fragmentos grandes, y luego en partes más finas hasta que todo lo que queda es un humo gris. Allí descansa Minotorgon, la única criatura capaz de existir en el Caos extremo.

Hay otras maneras de acceder al Laberinto Interior, aparte de ir por Torópolis. Alguien que mágicamente o por otros medios distorsione su propio sentido del tiempo y el espacio, puede verse arrastrado hacia el Caos en el Laberinto Interior. Más allá de Minotorgon, está la Nada, donde el espacio, la materia y la eternidad dejan de existir.

MINOTORGON

Minotorgon es adorada por todas las criaturas subterráneas. Dicen que, a menos que esté satisfecha, puede abrir las puertas de la Nada y aniquilar el mundo entero. Puede que haya algo de verdad en ello. O puede que se trate tan sólo de una criatura capaz de vivir cerca de la Nada sin ser afectada por la disolución de la realidad, pero también sin capacidad de sembrar la destrucción.

Los habitantes del Inframundo arrojan víctimas a los negros ríos del Laberinto y también llevan a cabo otros sacrificios a Minotorgon.

Nadie ha vuelto jamás del Laberinto Interior, así que nadie puede decir qué aspecto tiene esta deidad. Sin embargo se revela en los sueños de todos los que han habitado durante mucho tiempo en el Inframundo. En sueños, puede tener varias formas: un ojo reluciente, una nube informe de caos, o un abotagado cuerpo femenino que descansa en la oscuridad. Con frecuencia estos sueños tratan de viajes a través de pasillos inacabables en los que se es tentado y atraído por algo temible y maravilloso a la vez. En algunas raras ocasiones, los soñadores han sido atraídos físicamente al Laberinto Interior mediante los sueños enviados por Ella.

Quienes la encuentran en sueños son atraídos hacia ella y sienten la necesidad de profundizar en el Laberinto, para encontrarla y disolverse en la Nada. Todos los que hayan tenido sueños de Minotorgon durante un considerable periodo de tiempo, serán presa del deseo de dejar de existir.

CAPÍTULO 3



El Demiurgo nunca nos despojó de nuestra inmortalidad. La muerte es tan sólo una puerta a otras existencias. Nos cambia, pero nunca nos disuelve por completo. Hace falta mucho más que la muerte para borrar a un ser humano.

Algunos de nosotros vivimos aquí y ahora. Renacimos en nuevos cuerpos cuando los viejos murieron. Otros están en infiernos y purgatorios, o viven como espíritus en nuestro mundo o en el exilio en algún lugar más allá de las ilusiones.

Somos incapaces de recordar nada de lo que sucedió antes de nuestro nacimiento, y no podemos ver el futuro. Nuestra identidad, el yo que desarrollamos en vida, se borra. Lo que permanece es el "ello", nuestra naturaleza original, que no puede ser destruida. Estamos encarcelados en una vida breve, ciegos al resto de nuestra historia. Ello nos deja indefensos. No podemos controlar lo que sucede tras la muerte.

MÁS ALLÁ DE LA MUERTE

El momento de la muerte

La muerte es la parte más diabólica de la maldición del Demiurgo. Ella limita nuestra existencia a unos pocos años. No tenemos recuerdos del pasado, y en nuestra ignorancia no podemos hacer planes. Nuestras esperanzas se destruyen con el olvido.

Nuestros recuerdos se borran en el momento de morir. Esto es lo que los moribundos experimentan como "toda la vida pasando ante tus ojos". Tras esto somos formados otra vez en un cuerpo nuevo, con recuerdos vagos y fragmentados de nuestra anterior existencia. El nuevo cuerpo puede ser el de un recién nacido, el de un atormentado en el infierno, una persona satisfecha en el paraíso, o un espectro que persigue a los vivos. Siempre se parece a nuestro anterior cuerpo. Somos criaturas corporales. Nunca perdemos del todo nuestro cuerpo, aunque los espíritus contengan muy poca materia en sí mismos. Aún nos parecemos a los ángeles que el Demiurgo arrojó a la Tierra.

Renacimiento

"Como la impronta del sello en la arcilla húmeda", así definen los budistas la reencarnación. En ella nuestro anterior cuerpo y persona renace en un niño. Lo más normal es que volvamos como un familiar de nuestro anterior yo, aunque también se puede nacer en una familia extraña. Sin embargo, casi siempre renacemos entre la misma gente y hablamos el mismo idioma.

La mayoría no recordamos nuestra anterior existencia. Sólo mediante hipnotismo, profunda meditación o la interpretación de los sueños, podemos espigar algún conocimiento de lo que nos sucedió antes. Aun así, con frecuencia somos engañados y despistados por nuestros propios deseos y sueños. Hay mucha más gente creyendo haber sido Napoleón que los que recuerdan haber sido zaheridos siervos rusos. En el mundo de Kult, los intérpretes de los sueños o hipnotizadores experimentados pueden rebuscar entre nuestras vidas previas; no podemos hacerlo por nosotros mismos.

Las maldiciones, neurosis y psicosis nos siguen más allá de la muerte. Los asuntos que fuimos incapaces de concluir antes de morir nos los llevamos al otro lado. Lo que puede parecer una maldición familiar, quizás sea en realidad una aflicción que persigue a la misma persona a través de varias reencarnaciones.

Algunos nigromantes pueden controlar el renaci-

Muertos vivientes

Modificador a la tirada de terror: ±0

Estatura: no tienen tacto. Los demás sentidos embotados

Comunicación: pueden pronunciar palabras sueltas. Con frecuencia están dañados los centros del habla en el cerebro

Movimiento: 5 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: ninguno

Bono al daño: +3

Capacidad de daño: especial. Cada miembro tiene vida propia. Pueden ser divididos, pero no muertos. Una herida grave o mortal significa que se ha separado una parte del cuerpo. Los miembros que hayan sido arrancados intentarán reunirse con el resto del cuerpo. Esto les lleva 1d10 rondas de combate en situación de combate y si nadie los detiene. Cada parte importante del cuerpo (brazo, pierna, torso) tiene la mitad de Fuerza que el cuerpo entero, y puede mover 1 m/RC. Si se le incinera, el muerto viviente es destruido. También hay ciertas drogas y

miento y e introducir a la persona muerta en un cuerpo en particular.

En la frontera de la muerte

Quienes no desean pasar al otro lado de la muerte, corren el riesgo de verse atrapados en la frontera. Es este un lugar donde los recuerdos no se pierden del todo. Se desvanecen con los años, pero nunca desaparecen por completo, a menos que mueras de verdad. La vieja identidad no se borra, y esto significa que no hay oportunidad de formar una nueva. en su lugar, la personalidad propia se degrada y se distorsiona lentamente hasta hacerse irreconocible.

A quienes se ven atrapados en esta tierra de nadie se los conoce como no-muertos. Algunos permanecen allí por voluntad propia, ya que no quieren abandonar sus recuerdos y temen que un infierno les espere al otro lado. Otros son atrapados en la frontera contra su voluntad. Se ven atados a ella mediante drogas o nigromancia.

El único camino para salir de la frontera es la muerte. Es casi imposible (aunque se han dado algunas excepciones) volver de la frontera a la vida en la antigua existencia.

Robo de cuerpos

Algunas personas sin escrúpulos, expertas en las ciencias ocultas, pueden huir de la muerte robando otro cuerpo cuando la muerte parece inminente. Hay rituales mágicos que hacen posible apoderarse del cuerpo de un hombre vivo para poseerlo. El primitivo «propietario» del cuerpo es expulsado, y su alma sigue el camino que hubiera seguido de haber muerto. El cuerpo robado va transformándose lentamente a lo largo de varios años para parecerse más al cuerpo de la persona que lo usa. Después de diez años, incluso el código genético de sus células habrá cambiado.

Prisioneros de la materia

En ocasiones se aprisiona la mente de una persona en materia inanimada, o en el cuerpo de un animal o de alguna otra criatura. La nigromancia sabe encadenar de este modo a una persona. Mientras esté aprisionada conservará todos sus recuerdos y su personalidad anterior.

Normalmente no hay forma de volver a la vida desde tal cautiverio. Si el objeto es destruido, la persona muere. Sería posible transferir la personalidad del objeto a un cuerpo humano vivo poseyéndolo. En tal caso la persona continuará viviendo con sus recuerdos y personalidad intactas.

Muertos vivientes

Algunos infelices nunca se han separado de sus cuerpos muertos, sino que permanecen atrapados en la carne putrefacta. Al principio, la persona recuerda su vida pasada. Pero el cautiverio en un cuerpo en descomposición basta para enloquecer a la mayoría, y todos los recuerdos de la vida se desvanecen rápidamente.

Unos pocos consiguen permanecer en sus cuerpos por propia voluntad. Casi siempre son pecadores que temen más al infierno que a los horrores de ser un cadáver viviente.

MUERTOS VIVIENTES			
AGI	5+1d10 (31)	BEL	1d10
PER	1d10 (5)	FUE	10+2d10 (21)
EGO	1d10 (5)	EDU	20+4d10 (42)
CON	especial	CAR	1d10 (5)

MUERTOS VIVIENTES

Arcanum Metropoli: *Entre las tinieblas que rodeaban a mi persona, los muertos vivientes se movían con torpeza... retrocedían ante la luz paralizante... sus cuerpos eran deformes e hinchados, su piel pútrida e infecta... un pus negro supuraba de las carnes abiertas, y moscas y gusanos reptaban por los miembros muertos...*

ESPECTROS

Arcanum Metropoli: *La forma luminosa voló hacia mí, que estaba de pie en lo alto de la escalera. El asombroso parecido con el retrato que había visto antes era increíble, como pasa muchas veces con los espectros. He oído murmurar que estas almas son muertos que no descansan y no desean dejar a los vivos, pero tampoco son lo bastante fuertes para quedarse. Según las viejas brujas con las que he hablado, estas almas abandonan sus cuerpos muertos para errar eternamente sin rumbo por los campos del Elíseo. Sobre esto, sólo puedo especular...*

ESPECTROS			
AGI	3d10 (16)	CON	—
PER	2d10 (11)	FUE	—
EGO	2d10 (11)		

Drogas reanimadoras

La forma más sencilla de atar a un humano a su cuerpo muerto es usar drogas. Ésta es una práctica cotidiana en Haití, donde se emplean drogas-zombi para crear servidores obedientes con el cerebro levemente dañado. El doctor W. Davies ha estudiado la manufactura de las drogas reanimadoras haitianas. El proceso está rodeado de rituales, pero en realidad no es mágico. Los rituales sirven ante todo para explicar y memorizar el proceso.

El Dr. Davies describe cómo se mezclan las partes de ciertos animales venenosos (sapos, bromas y sinancias) con hierbas y minerales. La mezcla se entierra durante 24 horas junto con los restos de un cadáver. El resultado es un polvo rojo, un veneno de contacto que atraviesa la piel humana. Si se espolvorea sobre una persona, ésta morirá a los pocos minutos. Pero su alma no abandonará el cuerpo. Al cabo de un día, éste se reanimará y se comportará como un muerto viviente con el cerebro levemente dañado.

ritos que pueden destruir a un muerto viviente.

Resistencia: ilimitada

Poderes: Inmune a la radiactividad. No necesita comer, beber ni respirar.

Tipos de ataque: Puñetazo 10, Armas contundentes 10

Arte oscuro: 0

Espectros

Modificador a la tirada de terror: ±0

Sentidos: Los espectros tienen una percepción vaga y débil del mundo físico. La magia y las auras son claramente visibles para ellos.

Comunicación: a veces hablan

Movimiento: instantáneo. No están sujetos a las dimensiones espaciales

Acciones: 3

Bono de iniciativa: +4

Bono al daño: —

Capacidad de daño: no pueden ser dañados físicamente

Resistencia: ilimitada

Poderes: Telequinesia hasta 100 kg a 10 m/s (sólo la tienen algunos espectros los llamados *poltergeist*).

Tipos de ataque: proyectan emociones. Se hacen tiradas de Ego: si el espectro saca más, consigue proyectar miedo, ansiedad u otros sentimientos en la víctima. La víctima debe hacer entonces una tirada de terror con modificador de +10 para evitar la conmoción

Arte oscuro: 0

Esperanza de vida: de 100 a 500 años antes de renacer

Número en que se encuentran: variable



Harry tecleó la orden y las líneas emergieron de la pantalla, le rodearon y refulgieron en un millar de colores sobre las paredes a su alrededor. La habitación empezó a cambiar. La luz y la oscuridad se sucedían más y más deprisa. Se cayó el papel pintado. Harry se volvió para ver por la ventana. Afuera, donde solía estar un manzano, había ahora una pared gris de cemento. Al volverse de nuevo, ya no estaba el ordenador. Sólo la deteriorada mesa seguía contra la pared. Un viento frío barrió la casa. Olía a moho y a descomposición. Oyó abrirse una puerta y pisadas cuidadosas en el crujiente suelo del pasillo. La puerta se abrió y entró un hombre. Un viejo de cara arrugada y ralo cabello gris. Él mismo. Su propio rostro envejecido. «Te he estado esperando. Hay algo que tienes que saber.», le dijo quien era él mismo. Le tomó de la mano y le condujo fuera de la ruinosa casa.

Aspectos

Los aspectos son criaturas con una percepción del espacio que difiere de la nuestra. Hay partes del espacio que perciben como bidimensionales y otras como cuatridimensionales. Viven entre nosotros, pero sólo son visibles cuando su percepción del espacio coincide con la nuestra. Esto sucede cuando un aspecto pierde el control de su propia percepción del espacio. Para recuperar su equilibrio, debe obtener ayuda de un humano, obligado a asumir la misma percepción del espacio que el aspecto. Esto conduce casi siempre a la locura, y a veces produce un cortocircuito en el sistema nervioso del humano que éste muere.

MÁS ALLÁ DEL TIEMPO Y EL ESPACIO

El tiempo y el espacio son parte de nuestra cárcel. Son formas de ver la existencia y hacerla comprensible. No todas las criaturas poseen el mismo sentido del tiempo y el espacio que nosotros. De hecho, nuestra capacidad de aprehender estos conceptos es muy limitada. Percibimos el tiempo como lineal, y el espacio como tridimensional. Otras criaturas pueden ver más dimensiones y entender el tiempo de forma distinta.

Sólo podemos percibir lo que creemos que es un movimiento hacia delante. Si nos vemos obligamos a "retroceder" en el tiempo o a detenerlo, o a movernos hacia delante más rápido que los demás, nos sentimos confusos. Lo mismo sucede con el espacio. No podemos encararnos a más de tres dimensiones sin desorientarnos o ponernos nerviosos.

El tiempo

El tiempo es absoluto. No hay pasado, ni presente, ni futuro. Lo que percibimos como movimiento es tan sólo una forma de clasificar la entrada de datos sensoriales. Más allá del tiempo se encuentra la eternidad, un estado absoluto sin pasado ni futuro. En la eternidad el hombre es inmortal, pues al no haber tiempo tampoco hay muerte.

Una persona despertada puede ver la eternidad. Los demás sólo podemos entreverla de vez en cuando. Cuando esto sucede, el concepto de tiempo se desvanece y pasado presente y futuro se unen. Esto puede manifestarse de muchas formas. Lo más normal es que distintas épocas se fundan entre sí. Gentes del pasado andan por el presente. Los objetos envejecen y se ajan en instantes para reaparecer repentinamente incólumes. El tiempo puede ir también hacia atrás o moverse a velocidad distinta de la normal.

Nuestro sentido del tiempo está inserto en nuestras mentes. No se desvanece cuando observamos otros mundos. El tiempo parece existir también en Metrópolis, aunque es algo más caprichoso que aquí.

Los humanos con desequilibrios mentales extremadamente positivos o negativos también pueden modificar el

paso del tiempo, detenerlo o hacer que vaya hacia atrás. Los rituales, artefactos especiales y lugares en los que las ilusiones se quiebran, también pueden afectar al tiempo. La siguiente tabla describe en qué modo los desequilibrios mentales extremos afectan a la percepción personal del tiempo.

–50 / +75 La persona percibe el tiempo de otra forma cuando está conmocionada. El tiempo va entonces al doble o a la mitad de lo normal, o se detiene durante un máximo de 1 hora. El tiempo salta hasta no más de 3 semanas. No se es capaz de controlar estos efectos.

–100 / +100 La percepción alterada del tiempo puede tener lugar incluso si la persona no está conmocionada. Como antes, sólo que el tiempo también puede retroceder y pueden darse saltos de hasta 3 meses.

–150 / +150 La persona es capaz de controlar su propia percepción del tiempo para hacer que pase al doble o a la mitad de su velocidad normal. Puede saltar hasta tres meses hacia delante o hacia atrás. Pueden darse saltos incontrolados de hasta tres años, y también detenciones de hasta una semana o inversiones del tiempo que la persona no puede controlar

–300 / +300 La persona es capaz de controlar su propia percepción del tiempo para hacerlo pasar el doble o la mitad de rápido. Puede saltar a voluntad hasta 30 años hacia el pasado o el futuro. Puede detener el tiempo durante una semana. Los efectos incontrolados sobre el tiempo sólo tienen lugar si la persona está conmocionada.

–400 / +400 Puede alterar a voluntad el paso del tiempo. Saltar cualquier periodo hacia el pasado o el futuro. Detener el tiempo durante cualquier periodo.

El Espacio

Las tres dimensiones que vemos a nuestro alrededor son sólo una forma de percibir el mundo. Hay otras criaturas capaces de ver la realidad en cualquier número de dimensiones. Nosotros sólo somos capaces de conocer otras dimensiones mediante cálculos matemáticos.

Un humano despertado puede jugar con las dimensiones a voluntad, y elegir su forma de ver la realidad. Una persona con desequilibrio mental muy positivo o negativo también tiene una visión del espacio que difiere un poco de la de los demás. Esa gente posee la capacidad de afectar parcialmente a su visión. al ver el mundo en dos dimensiones, pueden viajar instantáneamente de un lugar a otro. Al ver más de tres dimensiones, puede desplazarse a realidades más allá de la nuestra.

–50 / +75 Cuando la persona está conmocionada, el espacio puede distorsionarse. Puede darse una teleportación de hasta 2 km. Las distancias se hacen hasta 10 veces más largas o más cortas. El mundo parece bidimensional. La persona no tiene control sobre estos efectos.

–100 / +100 La percepción distorsionada del espacio puede darse en cualquier momento, incluso si la persona no está conmocionada. Teleportación hasta de 50 km. Las distancias pueden hacerse 100 veces más largas o más cortas de lo normal. El mundo puede parecer bidimensional. Se puede sentir una cuarta dimensión.

–150 / +150 La persona puede afectar a su percepción del espacio y teleportarse hasta a 2 km, y aumentar o disminuir hasta diez veces las distancias. En una conmoción, puede darse una teleportación de hasta 1000 km, las distancias pueden aumentar o disminuir hasta 1000 veces. Se pueden sentir muchas dimensiones.

–300 / +300 La persona es capaz de controlar su percepción del espacio, teleportarse hasta a 50 km, aumentar o disminuir hasta cien veces las distancias y ver el mundo en dos o en cuatro dimensiones. Pueden darse efectos incontrolables si la persona está conmocionada.

–400 / +400 Capacidad de teleportarse a cualquier distancia, aumentar o disminuir las distancias a placer y percibir cualquier número de dimensiones.

ASPECTOS

Arcanum Metropoli: *El color de estas criaturas cambia como el de un arco iris negativo... sus cuerpos se extienden en dos dimensiones... a veces en cuatro o cinco... sus cuerpos tienen forma de diseños cubistas... miembros y rasgos distorsionados... proporciones impías...*

ASPECTOS	
AGI 2d10(11)	CAR 2d10(11)
EGO 2d10(16)	CON 2d10(11)
FUE 2d10(11)	

La Nada

Más allá del tiempo y el espacio hay nada. Cuando el tiempo y el espacio dejan de existir nos acercamos al vacío, la nada original que había antes de la creación.

Una persona que distorsione demasiado su percepción del tiempo y el espacio puede acabar cerca de la Nada. Allí, todo acaba disolviéndose gradualmente, las dimensiones se funden, la materia flota en una masa gris sin forma ni color, el tiempo se convierte en eternidad. Esto es lo que los griegos llamaron caos. Más allá de él, donde ni materia, ni vacío, ni eternidad existen, está la Nada.

Una vez allí, el vacío empieza a atruerte. Con un débil sentido del tiempo y el espacio, puedes verte arrastrado hacia la Nada. Es como un agujero negro que ejerce una atracción mayor cuanto más cerca estás de él. Allí, un humano deja de existir. Si entramos en la nada, desaparecemos del universo, nunca habremos existido y nunca existiremos.

Existe un camino físico a este antilugar, atravesando el laberinto subterráneo que existe debajo de Metrópolis y de todas las ciudades. Está custodiado por cultos y por seres divinos. Hay un culto mundialmente extendido, llamado los Guardianes del Laberinto, que adoran a la Nada. Sus miembros se ven atraídos gradualmente más y más hacia el vacío, hasta que dejan de haber existido.

Aspectos

Modificador a la tirada de terror: –5

Sentidos: suelen percibir el espacio de manera distinta a los humanos

Comunicación: no pueden comunicarse con los humanos

Movimiento: 5 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: ninguno

Bono al daño: +2

Capacidad de daño:
4 ninguno = 1 herida leve
3 heridas leves = 1 herida grave
3 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 85

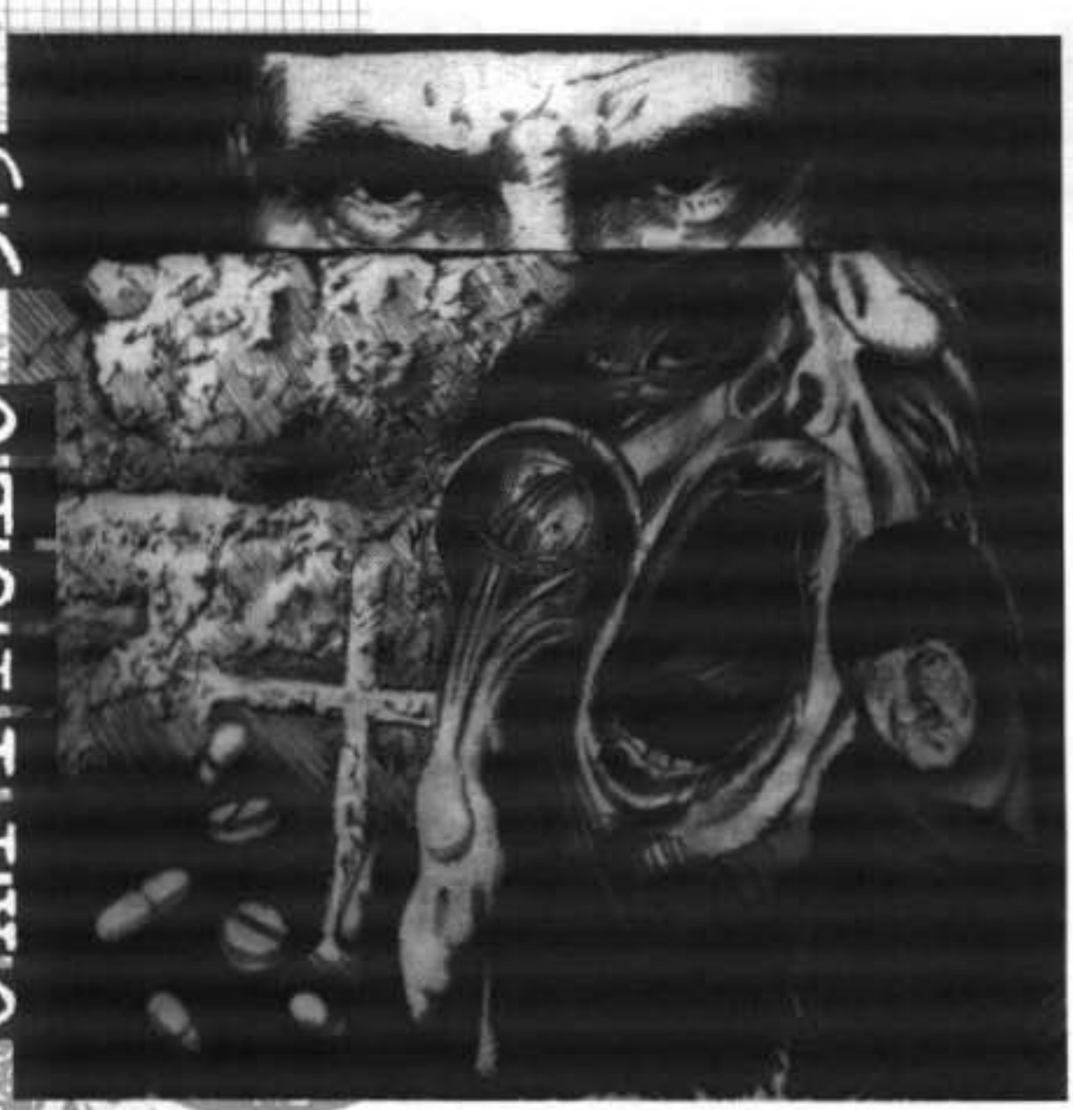
Protección natural: ninguna

Poderes: infunden una percepción especial en los humanos. Se adhieren a la cabeza del individuo paralizando así a su víctima. Esto les lleva 1d10 minutos. Luego le transfieren al humano su propia percepción del espacio. Esto les lleva 1d10 horas

Tipos de ataque: Combate sin armas 10 (daño igual que el humano). Tentáculos 1 (segregan un veneno paralizante de 3d10 de fuerza. Cuando la víctima pierde más de 1/3 de CON, es paralizada y sedada).

Arte oscuro: 0

CAPITULO 315



Andrews se sentó delante de la fogata.

"Ya he tenido mi infierno. El sanatorio de Long Island. Me ataban con correas que se me clavaban en la carne. Me hacían tragar todas esas putas píldoras: rojas, azules, verdes, amarillas. La cabeza me daba vueltas. Todo se volvía gris y se movía a cámara lenta. Yo luchaba contra eso. Los médicos se reunían a mi alrededor, blandiendo cuchillos y escalpelos. El murmullo de los taladros resonaba en mi cabeza".

"En un arranque de furia reuní todas mis fuerzas y me solté. ¡Nadie iba a despedazarme sin tener que luchar! La enfermera gritó y dejó caer su bandeja. Los médicos soltaron sus cuchillos y sacaron sus jeringuillas. La alarma chillaba y las luces producían destellos estroboscópicos".

"Concentré mi odio contra la pared y la hice reventar como una ampolla de pus. Aún no sé qué pasó ni lo qué hice, pero al volver en mí estaba sólo en la habitación.

MÁS ALLÁ DE LA LOCURA

La pared se había caído y pude oler la libertad. Pude ver a los médicos debajo de pesadas vigas de acero y bloques de cemento. Sus cuerpos estaban destrozados y su sangre cubría mi cuerpo".

Cerró los ojos fuertemente. Con ojos invisibles se volvió hacia Harry. Las sombras jugaban sobre su rostro haciendo imposible ver si estaba despierto.

—Fueron las primeras víctimas de Baatu, el camino ardiente.

La locura es lo que sucede cuando el alma protesta contra una existencia imposible. Cuando perdemos la cordura, el mundo cambia a nuestro alrededor. Inventamos nuevas mentiras para explicar la realidad, pero también empezamos a ver parte de lo que hay tras las ilusiones. Recuperamos parte del poder que tuviéramos antes de nuestra caída, aunque algunos aspectos de nosotros mismos han perdido tanto que seguimos tullidos, medio dioses y medio bobos.

La locura es un intento fallido de huir. En la psicosis podemos atravesar los velos y ver la realidad verdadera, pero somos incapaces de afrontar lo que vemos. Inventamos nuevas mentiras para justificar las visiones y recobrar algo de tranquilidad mental.

Cuando tu desequilibrio mental es más negativo de –50, técnicamente estás más o menos loco. Si por algún motivo eres sometido a una evaluación psicológica, te arriesgas a ser internado en un manicomio. Sin embargo, un desequilibrio mental extremadamente positivo también es antinatural, pues crea un desequilibrio con la oscuridad existente en todos nosotros. Es más difícil descubrir la enfermedad en una persona con desequilibrio mental muy positivo, ya que rara vez se vuelve destructiva o agresiva. Hace falta un mayor desequilibrio para que el entorno perciba la locura del lado positivo. Cualquiera con un desequilibrio mental de +75 o más positivo, reacciona como un demente y se arriesga a ser internado en un manicomio.

Las siguientes reglas se aplican a aquellos cuyo desequilibrio mental sea más negativo de –50 o más positivo de +75. También se aplican a quienes posean las desventajas de esquizofrenia, depresión o manía, independientemente de su desequilibrio mental.

Alucinaciones

Es conocido que los esquizofrénicos sufren alucinaciones, pero esto también le ocurre a personas con otros trastornos mentales. Las alucinaciones son de dos tipos: vislumbres de la realidad verdadera y fantasmas mentales creados por la mente de la persona enferma. A la persona enferma le resulta imposible distinguirlos. Creas una realidad propia, una mezcla de nuestro mundo, la realidad más allá de las ilusiones y pura fantasía.

Todas las situaciones de tensión pueden provocar alucinaciones en un demente. El Director de Juego determinará si las visiones son fantasía o realidad. Hace falta una tirada de Ego para evitar las alucinaciones en situaciones tensas y siempre que estés en un lugar expuesto.

AMENTORAZ

Arcanum Metropoli: *En la tranquilidad de la noche emergen las sombras. El pobre Sebastián tenía razón. Las sombras tomaron lentamente la forma de un ser humano con una mueca demente... en sus ojos brillaban las estrellas... esposa a las víctimas a sus camas... asalta la mente dormida...*

AMENTORAZ			
AGI	10+2d10 (21)	BEL	varía
PER	2d10 (11)	FUE	10+2d10 (21)
EGO	30+10d10 (85)	CAR	varía
CON	—		

Distorsión de la perspectiva

Ésta es la clase de alucinación que le hace posible al loco ver la realidad verdadera. Los conceptos normales de tiempo y espacio se desmoronan. Se mezclan distintas épocas en el mismo lugar. El espacio se distorsiona, de modo que la distancia entre dos puntos puede ser antinaturalmente corta o irracionalmente larga.

Estas distorsiones te afectan físicamente. Realmente te encuentras con los otros tiempos. Realmente tienes que andar una semana para llegar a tu dormitorio desde el cuarto de baño (o acabas al otro lado del continente cuando sólo estabas cruzando la calle para comprar un paquete de cigarrillos).

Las personas cuerdas racionalizan esta capacidad y sencillamente no la ven. Cualquier cosa relacionada con la distorsión de la perspectiva suele tener explicación para las personas «normales».

Esta es una capacidad que afecta aleatoriamente al enfermo. No puede controlarla. En otras palabras: el Director de Juego la emplea para sus propios fines.

Proyecciones

Las personas mentalmente enfermas siempre pueden hacer lo que a otros les sucede en situaciones terroríficas: proyectar sus propias fantasías para que asuman forma física. Si tu desequilibrio mental es –50 o más negativo, siempre corres el riesgo de proyectar tus pesadillas cuando estés aterrorizado. Hace falta una tirada de Ego para evitarlo y mantener a raya a las fuerzas oscuras. Usa las reglas de proyección del capítulo "El encuentro con el terror".

Amentoraz

Modificador a la tirada de terror: +10

Sentidos: ve las auras y el equilibrio o desequilibrio mental

Movimiento: 10 m/RC

Acciones: 4

Bono de iniciativa: +9

Bono al daño: +5

Capacidad de daño: no puede ser físicamente herido. Asume la forma de una sombra y se desvanece si se le ataca intensamente

Resistencia: ilimitada

Poderes: Telepatía, Telequinesia (100 kg a 10 m/s), Transformación, Bajar Ego (puede bajar el Ego de una víctima un punto por noche, obteniendo un incremento equivalente de su propio Ego)

Limitaciones: sólo pueden atacar a personas con desequilibrio mental negativo

Tipos de ataque: puede atacar físicamente, pero rara vez lo hace. En tales casos, el daño depende del arma. No tiene habilidades especiales de armas

Territorio: desconocido. Vaga entre los sanatorios mentales

Arte oscuro: 0

Número en que se encuentran: uno. Probablemente haya más de una de estas criaturas, pero siempre aparecen de una en una





Sanatorios mentales

Los sanatorios e instituciones mentales son portales hacia el caos. La locura derriba las ilusiones y abre portales al otro lado. El que la realidad se desmorone en estos lugares es más la regla que la excepción. Allí podemos ver el Infierno o ser atraídos hacia la Nada, la entropía primordial que hubo antes del Caos.

Los sanatorios mentales son lugares expuestos. El entorno es perturbador para cualquier persona sensible. Si ya tenías un desequilibrio mental negativo y empiezas a trabajar en un sanatorio mental, ganarás un punto negativo más por cada semana que trabajes allí. Hay muchos analistas y psiquiatras locos.

A veces los hospitales pueden ayudarle a recobrar sus cabales a un loco. No es muy común, pero sucede. Un buen hospital con una terapia efectiva puede mejorar el equilibrio mental en un punto al mes hasta llegar a un equilibrio máximo de cero. Pero no hay muchos hospitales buenos.

Un mal manicomio es más destructivo que constructivo. En dichos lugares el desequilibrio mental del paciente gana un punto negativo al mes. El Director de juego puede tirar un dado para determinar el nivel de un hospital. 1-10 es un mal hospital, 11-18 es uno medio sin efecto sobre el equilibrio mental, 19-20 es uno bueno.

Para ser curado mediante la atención médica, tu desequilibrio no debe ser más negativo de –50. A quienes hayan perdido la cabeza a causa de un desequilibrio positivo demasiado alto no se les puede ayudar en ningún sanatorio.

Terapia y análisis

Pueden emplearse el psicoanálisis y diversos tipos de terapia para hacer que ciertas personas se comprendan mejor a sí mismas. Es posible mejorar tu equilibrio mental asistiendo a una terapia, aunque resulta muy duro. Pocas personas son realmente capaces de enfrentarse a sus propias debilidades.

Debes hacer una tirada de Ego cada vez que inicies una terapia o análisis. Un fallo significa que lo dejas inmediatamente y eres incapaz de volver a intentarlo en seis meses. Una persona que haya perdido el control de sus emociones a consecuencia de una experiencia terrorífica, y no lo haya recuperado, debe tirar su Ego una vez a la semana mientras siga una terapia o análisis. Esto se aplica hasta que haya recobrado el control de sus emociones. Después, sólo hace falta una tirada al mes.

Una terapia o análisis con éxito mejora el equilibrio mental en un punto al mes. Este método ayuda tanto a quienes tengan un desequilibrio muy negativo como a quienes lo tengan anormalmente positivo.

El Reino de los Locos

Éste no es un lugar, sino muchos. Es un bloque industrial abandonado, un pueblo vacío, las altas bóvedas subterráneas, cualquier lugar fuera del control de las autoridades ordinarias.

En dichos lugares, los locos y los proscritos se reúnen y construyen su propio mundo. Eligen a un Príncipe de los Locos entre los dementes incurables. Crean sus propias leyes y normas, con frecuencia incomprensiblemente complicadas y carentes de sentido para los extraños. Se origina una jerga propia que imposibilita la comprensión a los de fuera.

Sus habitantes viven de la limosna, el robo y el comercio a pequeña escala. Las ganancias se distribuyen entre el grupo. La solidaridad del mismo es absoluta, y el castigo a los renegados es la muerte.

Las personas «normales» acusan a los locos de toda clase de crímenes y desapariciones que sucedan en la vecindad, les imputan canibalismo y otros hechos nefandos. Pero en realidad la sociedad de los locos rara vez es menos moral que cualquier otra.

Existen reinos de los locos en Czezowie, una pequeña aldea a las afueras de Varsovia, Milthof, un depauperado suburbio de Frankfurt, en docenas de pueblecitos campestres de los EE.UU., en la ciudad industrial abandonada de Dewing, al sur de Manchester, etc. Describiremos el mayor de los reinos de los locos conocidos: las Naves debajo de Frankfurt.

LAS NAVES Las Naves es una antigua fábrica de aviones subterránea que hay debajo de Frankfurt, abandonada desde la Segunda Guerra Mundial. A finales de los años cuarenta, un grupo de jóvenes locos se reunieron allí, expulsados de varias partes de la ciudad bombardeada, entonces en reconstrucción. Abrieron la fábrica abandonada, que estaba adyacente a algunos refugios antiaéreos al norte de la ciudad. Llamaron a su escondite «Die Hallen», por los nombres que había pintados en las paredes de la fábrica (Halle 1, Halle 2, etc.). Al principio sólo había una decena de tales psicóticos, pero a los pocos años muchas personas de todo el sur de Alemania se les habían unido y su número alcanzó los varios centenares. La guerra había enloquecido a más gente nunca en la historia, y la veloz reconstrucción de las ciudades a comienzos de los cincuenta les dejó sin hogar.

El jefe de la gente de las naves, como se denominan a sí mismos, es un joven que se hace llamar Maximilian, nacido en la frontera francoalemana durante la guerra y huérfano desde la infancia. En 1959

fue coronado Príncipe de las Naves. La población siguió creciendo y en los 70 la gente de las naves empezó a excavar nuevas naves y túneles. Se han apropiado de los viejos refugios bajo el norte de Frankfurt, y extienden hacia el norte su territorio.

Aún puede verse que las Naves fueron una fábrica de aviones rodeada de refugios antiaéreos. Hay fragmentos de maquinaria y partes de aviones aquí y allá, aunque la mayor parte haya sido vendida o reconstruida de forma utilizable. Las Naves están iluminadas por lámparas de sebo que penden del techo y por sebo o aceite que arden en viejos barriles. Un olor dulce y espeso procede de las hierbas que se le echan al sebo. Gemidos, gritos y terribles aullidos resuenan siempre en este lugar. Símbolos extravagantes han sido pintados por todas las paredes y el techo, sobre la vieja maquinaria y partes del suelo. Algunas partes de las Naves están cerradas. Los habitantes ponen mucho cuidado en ir de un lugar a otro por el camino correcto (que rara vez es el más corto). Signos de protección, encantamientos y pequeños rituales han de ser ejecutados para pasar de una habitación a otra.

Estos rituales previenen que las ilusiones se rompan espontáneamente, como sin duda harían en un lugar tan lleno de locura. A veces puede verse un parpadeo en el aire y que la maquinaria parece convertirse en otra cosa y las paredes cambian de color y de forma. Cuando esto sucede, uno de los locos acudirá corriendo y blandiendo un bastón o algo parecido que castigue el aire, y llevará a cabo algún ritual para restablecer el orden.

Bajo las Naves se encuentran las viejas alcantarillas de Frankfurt, túneles de mantenimiento de la fábrica y algunos túneles nuevos construidos por los locos. Estas partes están habitadas por las furias, psicóticos cuyo desequilibrio mental es tan negativo o cuya apariencia está tan distorsionada que no son admitidos en las Naves superiores. Se les mantiene alejados de las Naves mediante signos de protección y rituales. En los niveles inferiores, las ilusiones se desmoronan regularmente. Los túneles pueden acabar repentinamente en un horno ardiente o en Metrópolis. El mundo puede haber degenerado al extremo de que un caminante perdido nunca halle la salida. Estas partes están conectadas con el Laberinto subterráneo, más abajo.

En Halle 1, la mayor de las naves de la fábrica, mantiene su corte el Príncipe de los Locos rodeado de su clan. Halle 1 ha sido ampliado varios niveles bajo la planta original. Una ancha pasarela conduce al trono de Maximilian, cinco niveles más abajo. El trono en sí está construido a partir de un viejo



Messerschmitt. En torno al príncipe se sitúan sus consejeros más próximos, sus 20 esposas y cerca de un centenar de sus hijos. Los rituales obligatorios para cualquiera que desee aproximarse al príncipe son muy precisos, y su ejecución lleva tres días. Maximilian nunca abandona Halle 1.

Hay trece entradas a las Naves, todas protegidas. Antes de entrar, todos deben purificarse ritualmente metiendo sus manos en un fuego y pintándose símbolos con hollín sobre el cuerpo.

El idioma hablado en las Naves es una jerga alemana con reminiscencias de francés y de checo. Está tan próximo al alemán como el *yiddish*, y es muy difícil de comprender para los foráneos. Los maniacos mejor situados hablan un dialecto privado que no entienden las clases inferiores.

LOS CLANES Actualmente unos 6000 locos habitan las Naves. Su desequilibrio mental está entre –50 y –150. Hay algunos niños más equilibrados, pero normalmente se desequilibran al crecer. Bajo las Naves se encuentran las furias, personas con desequilibrios más pronunciados que –100 y cuerpos tan rotos por sus accesos de locura que casi no son humanos.

Cerca de la mitad de los habitantes han experimentado cambios físicos consecuencia de su locura. Puede

Maximilian

Estatura: 190 cm

Peso: 350 kg

Sentidos: normales

Movimiento: 3 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: –2

Bono al daño: +4

Capacidad de daño:
7 rasguños = 1 herida leve
6 heridas leves = 1 herida grave
4 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 180

Desequilibrio mental: –150

Poderes: juventud eterna, Telepatía, Inmune a las armas de fuego, Inmune al fuego, Transformarse a sí mismo, Hechiza a cualquiera con un desequilibrio mental entre –30 y –75. Hace falta una tirada de Ego para evitar convertirse en su sumiso esclavo.

Limitaciones: Sed de sangre (debe beber un litro de sangre humana al día)

Habilidades: Puñal 15, Látigos y cadenas 15, Supervivencia 20, Diplomacia 20, Interrogar 20, Red de contactos: dementes 25, Retórica 15

Tipos de ataque: según el arma.

Arte oscuro: 10

Locos

Movimiento: 5 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: ninguno

Bono al daño: +1

Capacidad de daño:
4 rasguños = 1 herida leve
3 heridas leves = 1 herida grave
2 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 85

Desequilibrio mental: –50–5d10 (–78)

Poderes: el 25% de los locos tienen poderes y limitaciones «Más allá de lo humano». Tira 1d20; un resultado de 1–5

tratarse de cualquier cosa desde ampollas purulentas o uñas convertidas en garras hasta formas inhumanas con miembros de más, ojos que se abren en lugares inesperados y cuerpos grotescamente abotagados. Todos están mutilados por cicatrices, tatuajes y quemaduras.

Los locos se dividen en clanes de 20 a 500 individuos. En la actualidad hay 42 clanes. Los clanes guardan un orden jerárquico, y el de mayor nivel es el Primogénito, el clan de Maximilian. Cada clan tiene su propio territorio en las Naves, y su propia parte de Frankfurt para mendigar, robar o recolectar comida y equipo.

La jerarquía es pétrea dentro de cada clan, y los nuevos miembros de cualquiera han de someterse a dolorosas iniciaciones para ser aceptados. Los locos ambiciosos pueden medrar mediante combates rituales, mediante pruebas o siguiendo las complejas leyes de sucesión.

La pertenencia a un clan se denota por cicatrices, tatuajes y quemaduras. Los locos mejor situados están muy mutilados por las quemaduras y cicatrices que tienen por todo el cuerpo.



MAXIMILIAN, EL PRINCIPE DE LOS LOCOS

Arcanum Metropoli: *Al entrar en las naves mi atención fue capturada por el Príncipe de los Locos... llenaba el trono, gordo e hinchado... la piel de un azul enfermizo, cubierta de cicatrices y tatuajes... puntos blancos... calvo y deforme... el tercer ojo miraba enloquecido al techo..*

MAXIMILIAN			
AGI	6	BEL	3
PER	35	FUE	30
EGO	35	EDU	5
CON	30	CAR	30

LOCOS

Arcanum Metropoli: *Sus cuerpos estaban deformados por los poderes de la locura... heridas abiertas por las que se arrastraban los parásitos... cicatrices de incontables batallas, tatuajes que se retorcían y cambiaban de color... cuerpos desnudos...*

LOCOS			
AGI	2d10 (11)	BEL	1d10 (5)
PER	2d10 (11)	FUE	2d10 (11)
EGO	1d10 (5)	EDU	1d10 (5)
CON	2d10 (11)	CAR	1d10 (5)

FURIAS

Arcanum Metropoli: *Los más profundamente enterrados en el lodazal de la locura... han dado el paso hacia más allá de lo humano... garras, colmillos y fauces para sobrevivir en el implacable mundo de las Naves... como los demás locos, sus cuerpos estaban cubiertos de cicatrices y tatuajes vivientes...*

FURIAS			
AGI	10+3d10 (26)	CON	10+3D10 (26)
PER	2d10 (11)	FUE	10+2d10 (26)
EGO	1d10 (5)		

Habilidades: Trepar 10, Sigilo 10, Esquivar 10, Pugil 10, Armas arrojadizas 10, Armas contundentes 10, Combate sin armas 10, Esconderse 15, Buscar 15, Supervivencia 15, Allanamiento 10

Tipos de ataque: según el arma

Arte oscuro: 0

Furias

Modificador a la tirada de terror: +5

Estatura: 200-500 cm

Peso: 150-500 kg

Sentidos: visión nocturna

Movimiento: 13 m/RC

Acciones: 4

Bono de iniciativa: +14

Bono al daño: +6

Capacidad de daño:
7 rasguños = 1 herida leve
6 heridas leves = 1 herida grave
4 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 160

Desequilibrio mental: 1d10+10 (-155)

Poderes: Visión de infrarrojos, Inmune al fuego, Inmune a las armas de fuego, Piel dura

Limitaciones: Insidia, Canibalismo, Aspecto no humano, Transformación incontrolada

Tipos de ataque: Mordisco 15 (ra: 1-6, bl: 7-13, hg: 14-22, hm: 23+), 2 Garras 15 (ra: 1-7, bl: 8-14, hg: 15-25, hm: 26+)

Arte oscuro: 5

Número en que se encuentran: 1d10

Servidores de Cairat

Los Servidores de Cairat son un culto existente entre los locos. Adoran a una criatura de acero, hueso y sangre que caza en los túneles debajo de las ciudades y come toda la carne. Los fieles creen que Cairat es una deidad y le llevan sacrificios. Pero es más probable que Cairat sea una raza en vez de una sola criatura. Parece haber muchas de ellas esparcidas por todo el mundo. Los Servidores capturan de noche a personas solitarias, las arrastran a las alcantarillas y las atan en un lugar a donde saben que Cairat suele ir. Los Servidores más fanáticos llegan a sacrificarse a sí mismos para unirse a Cairat.

En los reinos de los locos, el culto de Cairat se tiene bajo control y se prohibe sacrificar a ciudadanos del reino de los locos.

CAIRAT

Arcanum Metropoli: *Estas bestias cazan en las alcantarillas y catacumbas... devoran tanto a los vivos como a los muertos... se funden con sus víctimas y con los objetos encontrados en su búsqueda de alimento... la criatura adhiere al hombre, aún vociferante, a su ya ominoso cuerpo... el dolor era evidente y los gritos y chillidos que procedían de la terrible bestia resonaban en el estrecho pasillo... sólo con fuego pude mantenerlo a raya durante un corto rato...*

CAIRAT			
AGI	10+1d10 (15)	CON	20+2d10 (31)
PER	10+1d10 (15)	FUE	30+2d10 (41)
EGO	1d5 (3)		

El Camino del Loco

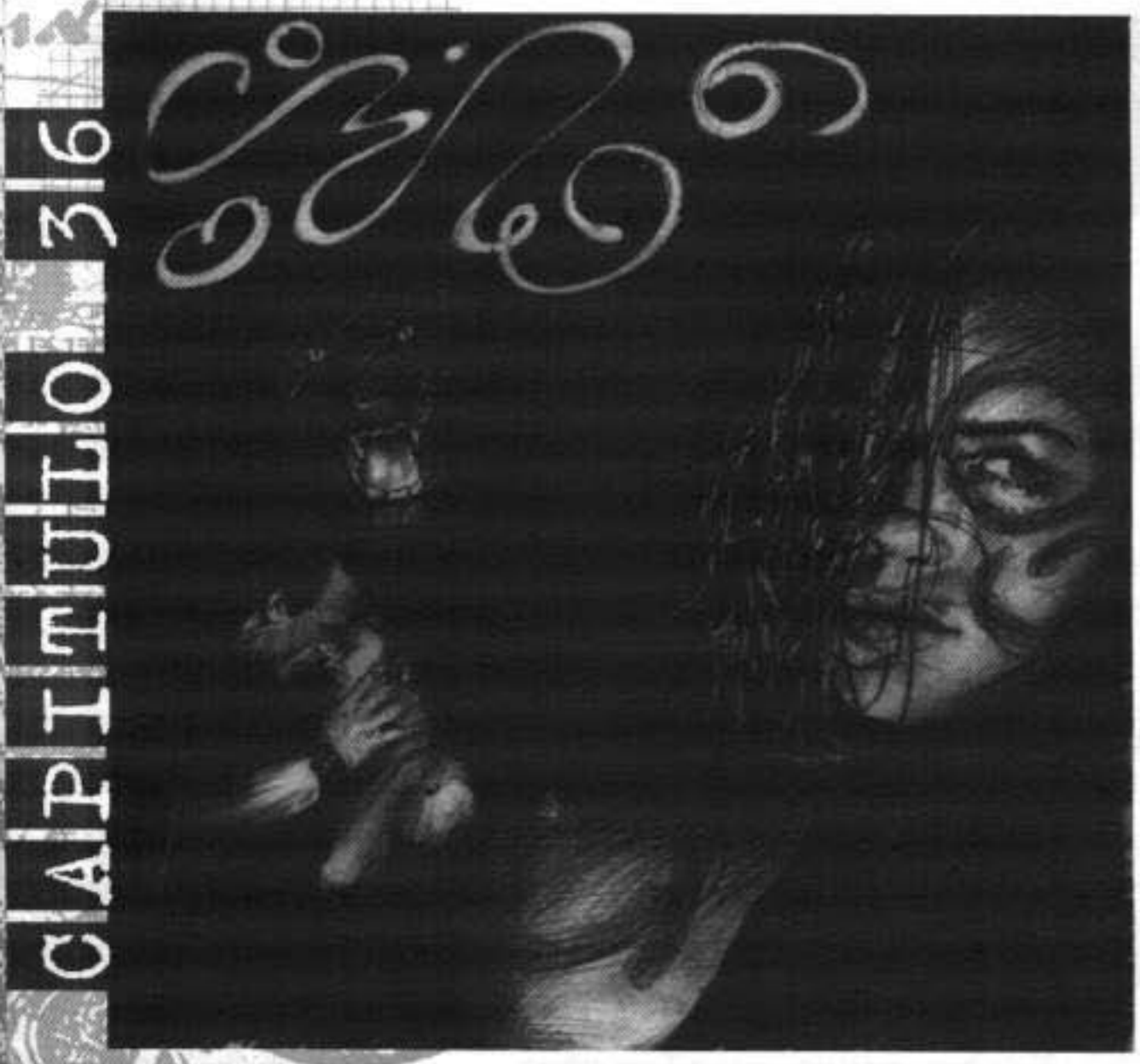
A veces los locos poseen la capacidad de ver a través de las ilusiones a Metrópolis, al Infierno y otros mundos más allá del nuestro. Deben rodear esta capacidad de rituales y significados artificiales para hacerlos perdurables a la rígida consciencia humana. Pero son capaces de atravesar las ilusiones y llevar a otros consigo.

El Reino de los Locos es un portal a otros mundos, y puede utilizarlo cualquiera que pueda convencer a los locos para que le hagan de guías, y esté dispuesto a sufrir los frecuentemente dolorosos rituales que rodean el viaje. Katze, el gran sacerdote de Maximilian, es capaz de caminar a través de las ilusiones hacia el Infierno, Metrópolis y otros mundos. Los locos a veces realizan sacrificios ceremoniales en las que Katze hace ofrendas humanas a los nefaritas del Infierno a cambio de conocimiento y protección.

Andar a través de las ilusiones con Katze es lento y difícil. En primer lugar el caminante es purificado con fuego, agua, tierra y humo; luego es aislado durante diez días y marcado con el sello de Katze. Luego sigue una larga caminata a través de pasillos en los que se encienden y apagan velas en incontables altares, se dibujan y borran signos sobre el cuerpo del caminante, se salpica sangre y agua sobre paredes y suelos, se sacrifican pollos, se realizan cortes sobre el cuerpo propio, y se tocan ruidosos tambores para poner al viajero en trance.

Tras un número indeterminado de días, las ilusiones se resquebrajan y los túneles se abren a la realidad verdadera.





CAPÍTULO 36

Rebecca mojó sus dedos en la pintura roja y trazó círculos y ondas alrededor de sus ojos y sobre sus mejillas, bajando por los brazos, alrededor de sus pechos y vientre, a lo largo de los muslos. Extendió las líneas por el suelo en un diseño ondulatorio en torno a ella. Los últimos rayos del sol bañaban la habitación en una luz roja. Cerró los ojos y murmuró las palabras adecuadas. Todo se oscureció. La golpeó una ola de calor y olores acres.

Pudo oír las blandas pisadas y abrió los ojos. Un cuerpo largo y felino se perfiló contra la ventana y luego se sumergió en las sombras. Unas garras arañaron el suelo. Ella no podía verle, sólo sentía muy próximo el calor de su cuerpo. La áspera lengua le palpó el pie, y siguió subiendo por la pierna, acariciándola. Ella abrazó su cuerpo de terciopelo atrayéndolo hacia sí. Las pesadas zarpas le apretaron el pecho.

MÁS ALLÁ DE LA PASIÓN

Estaba entrelazada en sus fuertes músculos, se dejaba empujar contra el suelo, penetrar y acariciar, llenar de calor ondulante.

El piso retembló debajo suyo. Desapareció el olor acre. El suave pelaje se fundió en una piel humana. Ella abrió los ojos a una habitación mortecinamente iluminada con velas. El cuerpo masculino yacía pesadamente sobre ella. El frío en sus ojos le dijo que se había quebrado su poder sobre él.

La sexualidad es verdadera. Estaba en nosotros antes de que el Demiurgo nos capturase en la realidad. Ahora estamos ciegos al modo en que nos afecta. Sigmund Freud y sus discípulos han vislumbrado la importancia de los instintos, pero no han logrado explicar cómo nos controlan.

La pasión no es amor, sino el impulso egoísta de satisfacer nuestra lascivia y reproducirnos. Somos seres vivos. Nuestro deseo de seguir viviendo en nuestra progenie ha hecho de nosotros lo que somos. Ningún humano, ni siquiera en su forma más primordial y divina, puede controlar este impulso. Sólo los mentalmente ciegos son lo bastante estúpidos como para tratar de controlar el deseo en vez de guiarse por él.

Darwin, y más tarde Freud, empezaron a comprender lo que esto significa: que la pasión es el origen absoluto de nuestra existencia. Controla todo lo que hacemos y lo que somos. Ello no era un secreto antes de que fuéramos capturados en nuestra actual realidad. En aquellos tiempos, la verdad no nos hacía sentir incómodos. Pero ahora nuestras marchitas mentes nos hacen temer a nuestros instintos.

Cuando éramos dioses, todos los actos sexuales eran juegos inofensivos. Ninguno teníamos poder para obligar a otro. Ahora las cosas son distintas. Pensamos que podemos dominar o ser dominados. Los antiguos juegos se toman en serio.

La muerte es una mentira, la locura un intento de huir y los sueños un indicio de nuestras mentes. Pero el sexo es más grande que nosotros. La pasión es la forma más segura, y la más peligrosa, de entrar en la realidad verdadera. Puede darnos vislumbres de nuestra divinidad.

Atracción

La Belleza y el Carisma de un personaje determina lo atractivo o atractiva que es. A un personaje atractivo le resultará más fácil seducir que a otro con menos encanto. Pero es difícil describir esto con reglas claras. El comportamiento del jugador significa al menos tanto como las puntuaciones de la hoja de personaje. Si el jugador no muestra una actitud seductora convincente, el Director de Juego no dejará que tenga éxito. Los éxitos automáticos gracias a puntuaciones y tiradas, independientemente del comportamiento, destruyen el aspecto interpretativo del juego.

Pasión

La pasión es un deseo físico y mental, un ansia insaciable de unirnos a otra persona. Es la forma más insistente en que se manifiesta nuestra sexualidad encarcelada. La mayor parte del tiempo tratamos de reprimirla, para que no altere nuestras vidas. Una persona con equilibrio mental próximo a cero evitará a toda costa la pasión sexual.

El deseo se hace presente primero como una atracción hacia otra persona o, con menos frecuencia, hacia otra criatura. Va desarrollándose gradualmente durante algunas semanas hasta convertirse en un ansia ciega. Todo lo demás se vuelve insignificante. Amar, poseer y unirse al objeto de deseo lo es todo.

Una pasión puede suprimirse en su inicio con una tirada de Ego, con modificador de +1 al dado por cada cinco puntos de desequilibrio mental positivo o negativo. Puede hacerse una tirada a la semana, pero cada semana va haciéndose también un punto más difícil. Tras tantas semanas como la puntuación de Ego del personaje, el enamoramiento es completo. Ya no hay salida.

Una persona capturada por la pasión está dispuesta a seguir a su objeto de admiración hasta la muerte. No aceptará excusas.

Cuando la pasión alcanza este grado las ilusiones empiezan a disolverse. Obsesionados con nuestro objeto de deseo, no vemos otra cosa. Todo lo demás se vuelve insignificante, incluso mantener las ilusiones.

Una persona apasionada puede sufrir la misma clase de distorsión de la perspectiva que los locos, y puede alterar el tiempo y el espacio a su alrededor. Esto va siempre unido al objeto de su pasión. Si está lejano, la persona obsesionada puede encoger el espacio para acercarse a él o o para atraerlo hacia sí. Ello sucede sin que la persona obsesionada lo disponga, pues no lo controla.

Hasta las fronteras entre la vida y la muerte dejan de ser absolutas para quienes viven una obsesión sexual. El obseso puede abrir un portal al Infierno o a otros reinos de los muertos donde esté la persona deseada, o aprisionar el alma de la misma en un cuerpo muerto para no perderla.

Todas estas cosas suceden sin un esfuerzo consciente por parte de la persona apasionada. Es parte de nuestra naturaleza divina que se despierta y actúa sin control. El Director de Juego decide dichas situaciones.

El uso de las pasiones en el juego presupone que todos los jugadores estén preparados para actuar apasionada y obsesionadamente. El Director de Juego nunca debe obligar a un personaje jugador a obsesionarse sexualmente.

Perversiones

Sentimos de forma instintiva que el sexo es la clave de lo que somos y de lo que podríamos ser. Esto nos asusta. Ha provocado que el sexo esté rodeado de más tabúes y normas que ninguna otra parte de la vida. Entendemos por perversión todo lo que no sigue las normas. Cuando rompemos los tabúes sexuales, algo se libera en nuestro interior y perdemos el control. Tomar parte en actos perversos puede producir una conmoción. Los juegos inocentes en los que coqueteas con lo prohibido no tienen ese efecto. Pero las experiencias que los participantes perciben como realmente repulsivas, horribles o más allá de lo concebible, pueden hacer que la realidad se quiebre.

Aquellos cuyo equilibrio mental esté próximo a cero son los más sensibles a las perversiones. Están equilibrados dentro de los esquemas del Demiurgo, y no los rompen en ninguna dirección. Son hipersensibles ante el encuentro con las fuerzas internas de su propia motivación.

Cuanto más desequilibrados estemos, menos probable es que nos afecten las perversiones sexuales. Las personas con un equilibrio de cero deben hacer una tirada de Ego para no verse conmocionados cuando tomen parte en actos perversos. Por cada cinco puntos de desequilibrio mental, positivo o negativo, se resta un punto a la tirada del dado.

El hecho en concreto que constituye una perversión va en función del personaje. Un moralista cuya religión desapruebe el sexo puede percibir como perverso incluso el hacer manitas. Un homosexual sadomasoquista de los locales sexuales de Hamburgo no se conmocionará tan fácilmente.

Cuando nos sentimos sexualmente conmocionados no sólo vemos a través de las ilusiones. También vislumbramos nuestra antigua divinidad. Durante un momento tenemos poder sobre el Cosmos y una comprensión ilimitada de la naturaleza de nuestra existencia. Somos dioses. Pero la comprensión se desvanece rápidamente al superarse la conmoción.

Los místicos y los ritualistas sexuales describen este despertar temporal del cautiverio, y dicen que es una unificación con Dios o con lo Cósmico. Algunas personas intentan conseguirlo mediante rituales controlados, pero tienen pocas probabilidades de éxito. Quienes tienen más probabilidades de recuperar temporalmente su divinidad son los humanos con un equilibrio mental próximo a cero expuestos a experiencias sexuales más allá de lo que podían imaginar. Un ritualista sexual siempre tiene un desequilibrio mental de ±50 o más pronunciado, y no se ve afectado fácilmente por los actos sexuales.

Ejemplo:

Harry ha sido arrebatado por la pasión. Está obsesionado con Rebecca, una joven actriz de Estambul. Se encontraron algunas veces antes de que Rebecca fuera conducida hacia una pasión destructiva por el nosferatu de París y sufriera una metamorfosis a causa de su desequilibrio mental tan negativo. Harry la ha buscado desesperadamente todo este tiempo. Una noche, vagando por la calle, el mundo cambia a su alrededor. Una callejuela que da al bulevar se convierte en una escalera de caracol que no debería estar allí. Sube la escalera y ve otras callejuelas que suben dando vueltas. Unas bóvedas oscuras cubren las calles, y aquello se parece más a un zoco árabe que al centro de París. De una pequeña puerta se oye venir música oriental. Entra y se ve en una habitación llena de humo entre personas pálidas y deformes. Todos callan y se quedan mirándolo. Rebecca sale de las sombras. Él apenas puede reconocerla. Ha cambiado, su piel reluce como el acero y sus ojos son oscuros y fríos. Cuando ella lo ve, se da la vuelta y sale corriendo por una oscura abertura en la parte de atrás de la habitación. Harry la persigue, aún obsesionado por su pasión.

CAPITULO 37



Ya era casi primavera. Las primeras golondrinas volaban sobre los tejados: no sé cuántos años han pasado desde que me retiré al «ático» en lo alto del rascacielos. Veinte o tal vez treinta. Observé la salida del sol desde la parte norte de la casa. Mi descanso había sido inquieto, lleno de sueños oscuros y sombras malignas.

Mientras el sol ascendía sobre los tejados, sucedió algo. Una oscuridad cubrió el disco solar y el cielo claro se ennegreció. Tenía un terrible presentimiento y rápidamente volví a mi cobertizo en la azotea. La nieve rechinaba bajo mis pies, y el frío parecía cien veces peor de lo que debería ser en una mañana de principios de primavera. De mi boca salió una nube de vaho.

Vi el cobertizo a lo lejos, como en sombras. Los rayos de sol parecían evitarlo. La puerta permanecía entreabierta. Nadie había pasado por allí desde que empezó a caer nieve. Pero ahora había pisadas que iban hacia el cobertizo, huellas de un gran pie no humano.

EL DESPERTAR

Un frío helado se extendió por mi cuerpo. Mi cabeza se llenó de pensamientos que nunca antes creí posibles. Pensamientos malvados de degradación y furia. Al acercarme a la puerta, la fui abriendo lentamente a una vasta oscuridad. Una oscuridad viva. Sentía mi presencia y extendía hacia mí una mano de sombra. Supe más allá de toda duda que no era sólo mi vida, sino mi misma alma la que estaba en peligro. Todo lo que yo era podría ser borrado para siempre, aquí y ahora. Me di la vuelta y corrí por todo lo que tenía hacia la salida de incendios.

Ahora sé que estaba huyendo de mi propia salvación. Pero todo pasa. Entonces la fuga me pareció la única alternativa.

El Despertar

Lo que denominamos el Despertar es la liberación de los grilletes de este mundo, la recuperación de la divinidad humana. Todas las religiones apuntan a su existencia, pero ninguna ha aprehendido lo que supone. Cuando el budismo habla del Nirvana y el hinduismo de unirse al Brahma, no están describiendo el Despertar; más bien describen la última y más difícil fase de la existencia, que precede inmediatamente al Despertar y la liberación. El Despertar no supone entrar en algo más grande y perder el yo, sino convertirse en el dios que todo ser humano es.

Una persona despierta posee poderes y comprensión más allá de lo imaginable, y puede ver el mundo como realmente es. Pero muy poca gente lo ha logrado.

Hay dos caminos distintos hacia el Despertar. Puedes admitir tu naturaleza animal y corporal tan absolutamente que atravieses las ilusiones y veas la verdad. Para conseguir esto debes alcanzar un desequilibrio mental negativo de –500. Éste es el Camino Oscuro. La otra alternativa es renunciar al cuerpo y

entregarte por completo a la instrucción mental hasta alcanzar un desequilibrio positivo de +500. Éste es el Camino de la Luz.

Es difícil que los personajes jugadores alcancen el Despertar. Ya con un desequilibrio mental de ±100 el personaje se hace muy difícil de interpretar. Puede haber excepciones, pero las reglas acerca del Despertar se supone que son ante todo para PNJs. Los despertados son excelentes secundarios que pueden ayudar a los personajes jugadores o usarlos para sus propios fines. Los jugadores más maduros y experimentados pueden darle a sus personajes con desequilibrios extremos la oportunidad de seguir el camino hacia el Despertar si creen que pueden manejar la situación, pero no suele ser recomendable.

Modificar el equilibrio mental

La única forma de alcanzar el Despertar es obtener un desequilibrio mental extremo. Esto puede conseguirse de varias formas. El equilibrio puede cambiar adquiriendo ventajas y desventajas. El Director de Juego decide cuándo ha tenido alguien una experiencia que pueda proporcionarle una nueva ventaja o desventaja. Las ventajas cuestan puntos de experiencia. Aunque el personaje obtenga una ventaja de resultas de algún acontecimiento, los puntos de experiencia deberán pagarse retroactivamente.

El equilibrio también puede cambiar cuando las ventajas o desventajas desaparecen. Cuando desaparece una desventaja, el desequilibrio aumenta positivamente en el mismo número de puntos por el que bajó a causa de la misma. Y viceversa cuando por alguna razón desaparece una desventaja. Los Puntos de experiencia pueden usarse para «deshacerse» de las desventajas, teniendo así cada vez menos y menos puntos negativos. Del mismo modo, pueden comprarse ventajas para aumentar el desequilibrio positivo.

Cuanto más lejos está de cero, más difícil resulta alterar el equilibrio mental. Más allá de ±100, cada punto de desequilibrio cuesta dos puntos, y deshacerse de él cuesta cuatro. Por encima de ±200, cada punto de desequilibrio cuesta tres puntos, y deshacerse de él cuesta seis. Pasando de ±300, cada punto de desequilibrio cuesta cuatro puntos, y deshacerse de él cuesta ocho. Para más de ±400, cinco puntos adquirirlo y diez deshacerse de él.

Tras morir, el equilibrio mental suele empezar a cero. Hay rituales que previenen que esto suceda y te permiten conservar algo de lo que obtuviste en tu vida inmediatamente anterior. Los hindúes han experimentado mucho con rituales mágicos para conservar el equilibrio de una reencarnación a otra.

La Sombra

La inercia que hace que los desequilibrios extremos sean tan difíciles de alcanzar tiene un efecto añadido, aparte de obstaculizar el cambio. Tu miedo a tu desequilibrio toma también forma física como la Sombra, tu alma gemela. La Sombra es la imagen reflejada que se forma de todo humano que alcance un desequilibrio de ±100 o superior. Para quienes han elegido el Camino de la Luz, la Sombra es Oscura; para quienes recorren el Camino Oscuro, es una de Luz.

La Sombra es un recordatorio de que estás llevando demasiado lejos una faceta de tu yo. Es tu propio subconsciente tratando de convertirse en una persona completa, pero está condenada al fracaso, pues seguirás viendo la realidad en blanco y negro.

La Sombra es una criatura física que se parece a ti, pero enfatizando los rasgos de los que careces. Si tu desequilibrio es negativo, la Sombra será una criatura brillante y angélical, llena de armonía. Si tu desequilibrio es positivo, la Sombra es una imagen deforme y grotesca de ti. Posee una imagen reflejada de tu desequilibrio. Si tienes +140, la Sombra tendrá −140. Tiene todas tus habilidades y aptitudes.

A ±100, aparece la sombra y empieza a acosarte. Siempre te recuerda que lo que estás haciendo va demasiado lejos, que hay otra parte de tu personalidad que estás reprimiendo.

A ±250, habrá un enfrentamiento. La sombra intentará impedirte seguir adelante por todos los medios a su alcance. Llegará a cualquier extremo para convencerte de que vuelvas. Te verás arrastrado a una prolongada lucha con tu sombra que sólo acabará cuando alcances el Despertar.

El Camino Oscuro

El Camino Oscuro es físico y agresivo. Se aleja de las demás personas y de las obligaciones sociales. Se apodera de tus instintos y emociones básicas, las que tenías antes de que se formara tu identidad y aprendieras a hablar. Gradualmente despojarás tu vida de vida social.

El Camino de la Luz

El Camino de la Luz se centra en el análisis, el conocimiento y el control. Procede de asumir que el mundo es un lugar ordenado y comprensible, que puedes penetrar en todo y comprender la totalidad del universo. Gradualmente asumes el control de tus emociones y deseos, los analizas y los estructuras hasta que ya no tienen poder sobre ti. Los contactos sociales y las relaciones con los demás se hacen importantes. Evitas a toda costa los conflictos y buscas la armonía.



hambre, la furia, el miedo y el sexo. Tu forma física se hace grotesca y ya no pareces un ser humano.

-300 Aumentas el control de tu percepción del tiempo y el espacio. Te acercas al caos. Puedes percibir a distancia el mal, el dolor y el miedo, y te sientes atraído hacia los lugares donde se concentran los sentimientos negativos.

-400 Posees un control total del tiempo y el espacio, y eres capaz de teleportarte, aumentar o disminuir las distancias y viajar en el tiempo. Entras en el Caos y te arriesgas a quedar atascado allí.

-500 Te unes a tu Sombra y alcanzas el Despertar.

El Camino de la Luz

He aquí lo que pasa cuando tu desequilibrio mental se hace más positivo:

+25 Puedes tener visión del aura.

+50 Tienes empatía natural, la gente se siente segura en tu presencia. Evitas a todos los que tengan un desequilibrio de –75 o más negativo.

+75 No puedes pasar un examen psicológico sin ser declarado demente. No puedes ser poseído por ninguna criatura con un desequilibrio que no llegue a –250. En una conmoción, tu percepción del tiempo y el espacio puede verse distorsionada.

+100 Obtienes automáticamente la ventaja Sentido del cuerpo. Las alteraciones del tiempo y el espacio pueden ocurrir en cualquier momento. Todos los que tengan un desequilibrio negativo de hasta –200 te evitan. Por encima de 100, tus desventajas se debilitan un punto por cada punto de desequilibrio positivo. Eres incapaz de usar la fuerza salvo en ca-

Caos y Nirvana

El Caos y el Nirvana son los estadios finales, justo en el umbral del Despertar. Cuando alcanzas dichos estadios, experimentas la sensación de haberte unido a algo más grande que tú mismo, o de ser parte de una mente más grande que la tuya. A esto se le puede llamar la disolución absoluta o el orden cósmico. Pero esta sensación es engañosa y seductora, y es fácil quedarse atrapado en el Caos o en el Nirvana. Para seguir hacia el Despertar necesitas un impulso exterior, un empujón en la dirección adecuada. Éste puede venir de otra persona, de un humano despierto o de alguna otra criatura. Sin él, estás atascado.

El Despertar

Quienes han despertado pueden ver la realidad al completo; Metrópolis, el Infierno, el Limbo y otros mundos que están más allá de la visión humana normal. Eres libre de morir sin volver a perder tus recuerdos cuando tu cuerpo muera. Tu cuerpo se regenera al ser herido como los legionarios de Astarot. Si tu cuerpo resulta completamente destruido, renacerás como un niño, recobrando todos tus recuerdos en un año. El cuerpo renacido será idéntico al antiguo, y tendrá los mismos poderes, aptitudes y habilidades.

Como Despertado, eres capaz de manipular la materia y las dimensiones sin necesidad de rituales. De hecho eres capaz de manipular la realidad misma, y no sólo las ilusiones. Sin embargo esto último no es automático, sino una habilidad que ha de ser aprendida.

Éste Saber de la Realidad no se describe en estas reglas. Comprende rituales para alterar la realidad verdadera y ver incluso más allá de los mundos que originariamente fueron habitados por los humanos. El tiempo y el espacio tienen poca importancia para ti, ya que eres capaz de viajar por ellos a voluntad.

Como Despertado, recuperas toda tu fuerza. Todas tus puntuaciones de aptitud se multiplican por diez.

Ventajas, desventajas, limitaciones, poderes especiales y alteraciones físicas desaparecen. Ya no tienes un equilibrio ni desequilibrio mental y nada de lo que suceda puede conmocionarte.

Los Despertados

Un puñado de hombres y mujeres han cubierto el largo y arduo camino hacia la iluminación. Son sólo unos pocos, y su existencia es desconocida para la mayoría de los demás humanos. Hasta nuestros guardianes, los arcontes y los ángeles de la muerte, no están seguros de los poderes que poseen estos dioses despertados. Caminan por las sombras de las ilusiones, a través de sendas que sólo ellos conocen. Nadie sabe con exactitud cuántos son, y nadie lo sabrá.

Dos de estos poderosos seres se han involucrado más que el resto de los despertados en el destino de la humanidad. Se mueven entre nosotros, protegidos por nuestra ignorancia, trabajando para alcanzar sus propias metas y deseos inescrutables.



LEONARDO DA VINCI Ya antes de convertirse en un despertado, Leonardo da Vinci había llevado a cabo varias hazañas sorprendentes. Inventó máquinas que se adelantaron siglos a su tiempo y realizó descubrimientos científicos que aún influyen en nuestras infortunadas vidas. También estaba dotado de la comprensión de la auténtica naturaleza de los objetos y las almas. Perfeccionó esta habilidad entrenándola y con la ayuda de la investigación y de sus propias extravagantes invenciones.

La claridad de visión de da Vinci también dio por resultado una serie de prominentes obras de arte, la más conocida de las cuales es probablemente la "Mona Lisa". Estas obras de arte han llegado a obtener el reconocimiento de los ignorantes humanos, lo que ha provocado un sentimiento de temor y confusión en muchos de los observadores del arte de da Vinci.

Para quienes tienen la capacidad de ver más allá de las ilusiones, el arte de da Vinci revela una realidad más perturbadora. Bajo las superficies bellamente compuestas acechan espantosas verdades sobre los objetos retratados. Eso fue lo que da Vinci vio y pintó.

Esta capacidad de ver a través de las ilusiones no pasaría desapercibida para los poderes vigilantes. Observaron sus logros e incluso intentaron eliminarle, pero él siempre fue un paso por delante de sus perseguidores. Al final, el envejecido Leonardo decidió seguir el camino de la luz. Desapareció del mundo y se supuso que había muerto.

Pero en realidad siguió la senda de la luz y rápidamente aumentó su desequilibrio mental positivo. Pronto se enfrentó a su propia sombra y la derrotó. Poco después emergió de las sombras como un auténtico despertado.

LA LLAMADA DE DA VINCI De entre los despertados, es da Vinci quien mayor interés ha mostrado por la batalla entre la humanidad y los esclavos del Demiurgo. Está decidido a ayudar a todos los humanos para que vean la verdad y no sean engañados por los velos que la oscurecen.

Con este fin da Vinci ha invertido muchos años documentando la Máquina y las Ilusiones. Aun antes de haber entrado en la senda de la luz, registró la influencia de los arcontes y los destellos de Metrópolis que se le habían mostrado en visiones confusas e inexplicables.

Reunió estas verdades en un volumen al que llamó con su propio nombre: Codex Vinci. Algunas copias de este libro han circulado entre científicos e investigadores de todo el mundo.

Su mayor logro es el Arcanum Metropoli. Este documento fue preparado mientras da Vinci recorría la senda de la luz y durante el periodo que siguió inmediatamente a su Despertar. En este enorme libro da Vinci registró todo lo que había aprendido sobre la Máquina y las criaturas con las que se encontró. Hizo bocetos y tomó notas, copió otros libros y dibujos de otras fuentes, incluyó diagramas de armas y máquinas misteriosas.

Es a través de las páginas de este libro como la humanidad ha reunido algunas gemas preciosas del conocimiento de la naturaleza de las ilusiones. Sólo existen tres copias del Arcanum Metropoli, aparte del volumen original. El paradero de estos libros es desconocido, salvo para unos pocos.

Da Vinci conservó el Arcanum Metropoli original y ahora sigue recorriendo las oscuras sendas de la Máquina para desvelar las ilusiones y desenmascarar a nuestros captores. Corrige su manuscrito constantemente, y probablemente sea el único ser con un conocimiento tan extenso del funcionamiento de la Máquina, aparte de Astarot y, por supuesto, del Demiurgo.

DAMON BLACKRAVEN Damon Blackraven nació en el siglo XV, entre el humo de las hogueras de los cazadores de brujas y los gritos de los condenados. Su padre era un hombre de fe puritana, y educó a su hijo según las estrictas normas de la iglesia. Esto fortaleció mucho al joven, que creció hasta convertirse en un devoto creyente en la Palabra. Decidió seguir con orgullo la senda del cazador de brujas.

Siguió su carrera con tal celo que rápidamente ascendió entre las filas de los cazadores de brujas. Persiguió y acusó a más brujas que ningún otro cazador, y dondequiera que le llevara su limpieza, los fuegos acariciaban el cielo.

Pero esta carnicería dejó profundas marcas en el alma de Blackraven. Su equilibrio mental empezó a cambiar y las visiones de Metrópolis y del Infierno flotaban sobre sus horas de sueño y de vigilia. Siguió caminos más oscuros, y su duda y confusión crecieron. Pronto perdió toda responsabilidad sobre sus acciones y se vio atrapado en una espiral de violencia y de caza. Finalmente volvió la espalda al cielo en su misión sagrada de destruir a los servidores de diablo.

Siguió las sendas del Camino Oscuro y acechó los tenebrosos callejones del Elíseo en busca de las criaturas que ocultaban la realidad verdadera. Comprendió que el mal sólo podía ser combatido empleando métodos malignos, y con el corazón y el alma llenos de dolor y de rabia emprendió la caza. En su camino encontró culpables e inocentes, y les arrebató sus vidas con la misma ansia. Su mente fue degenerando, y las ilusiones que le rodeaban iban cayendo. Siguió los serpenteantes pasillos del Laberinto y entró en Metrópolis, donde continuó su solitaria misión.

Tras una larga caza, durante la cual Blackraven experimentó transformaciones asombrosas y terribles, se enfrentó a su Sombra de Luz y fue despertado.

LA LLAMADA DE BLACKRAVEN Blackraven ha seguido su llamada original, incluso después de haberse convertido en un Despertado. Ha declarado la guerra santa contra el Demiurgo y su Máquina, y utiliza su poder para destruir físicamente a los esclavos y servidores de los arcontes y los ángeles de la muerte.

Viaja solo por la máquina, siempre en busca de servidores del Demiurgo. Rastrea a su presa con el celo de un cazador y la abate con fría precisión. Él mismo es fugitivo de las fuerzas de los arcontes y los ángeles de la muerte, y su vida es un continuo juego de la caza en el que el precio de perder sería perder el alma.



CAPÍTULO 318



No todas las criaturas que se agazapan en las tinieblas fueron creadas por el Demiurgo. Los poderes al acecho son seres poderosos que no sirven a ninguna de las facciones que gobiernan la máquina. Nunca fueron humanos y nunca lo serán. Existen desde antes de nuestro encarcelamiento, y probablemente seguirán estando allí cuando la máquina haya sido destruida.

Los poderes al acecho no cooperan, siguen su propio camino. Son tan poderosos que no tienen por qué actuar según los planes y deseos del Demiurgo o de Astarot. Tienen sus propias e insondables razones para entrar en la Máquina, y a veces estas razones incluyen planes relacionados con la humanidad.

LOS PODERES AL ACECHO

Baal Reshef:El Señor de la Pestilencia

El culto a Baal Reshef tiene sus raíces en Oriente Medio, donde fue fundado en la edad de piedra. El nombre se refiere al dios adorado por ese culto: Reshef, el portador de la pestilencia. En su nombre, los miembros del culto propagan la peste y otras enfermedades epidémicas por todo el mundo. Baal Reshef obtiene su poder de la enfermedad y el temor a la enfermedad.

Historia de la secta

Baal Reshef se dio a conocer por vez primera hace 12.000 años, en lo que hoy es el Líbano. Parecía humano, pero no lo era. Por dondequiera que pasaba, surgían epidemias (algunas anteriormente desconocidas). Propagaba enfermedades, pero también era el único que podía curarlas y prevenir la epidemias. Llegó a ser temido, odiado y adorado.

A los pocos años había reunido un pequeño grupo de humanos que le seguían en sus andanzas. La mayoría sucumbió a las enfermedades. Un pequeño grupo llegó a desarrollar inmunidad al envejecimiento y la muerte. Han seguido a su señor a través de los milenios, ayudándole a propagar la pestilencia por las principales rutas comerciales. El Dios de la Pestilencia y sus seguidores aún siguen entre nosotros en el siglo veinte. Rondan los hambrientos y devastados países del Tercer Mundo, y desarrollan nuevos virus en los laboratorios del mundo occidental.

BAAL RESHEF Baal Reshef sigue teniendo el mismo cuerpo que cuando se manifestó por primera vez: un hombre bajo y macizo de pelo moreno rizado y fríos ojos negros. Parece cuarentón. Aún viaja por el mundo acom-

Baal Reshef

Estatura: 165 cm

Peso: 75 kg

Sentidos: olfato fino. Ve en la oscuridad. Ve a través de las ilusiones

Movimiento: 15 m/RC

Acciones: 5

Bono de iniciativa: +18

Bono al daño: +7

Capacidad de daño:
29 rasguños = 1 herida leve
28 heridas leves = 1 herida grave
26 heridas graves = 1 h. mortal
Resiste 20 heridas mortales antes de morir

Resistencia: ilimitada

Poderes: Inmune a las enfermedades e infecciones. Resistencia al veneno. Regeneración: 1 herida leve por ronda. Propagar enfermedades: puede multiplicar por diez el grado de infección que normalmente tenga una enfermedad. Mutar virus: muta virus de forma que no sirvan ni las vacunas ni los tratamientos. Acelerar el desarrollo de las enfermedades: reduce el periodo de incubación a 1/10 de lo normal. Curar enfermedades:

pañado de sus Heraldos más devotos. La pestilencia y las epidemias se propagan a su paso. A veces Baal Reshef decide curar a alguien de una enfermedad incurable. Lleva consigo todas las enfermedades y puede curarlas tocando a la persona afectada. Él mismo decide qué enfermedades propaga y si las cura o no.

Baal Reshef irradia una sensación que hace que la mayoría de la gente se encoja delante suyo. Se sabe intuitivamente que hay algo malo en él.

BAAL RESHEF	
AGI 30	BEL 15
PER 30	FUE 30
EGO 50	EDU 30
CON 200	CAR 50

Descripción de la secta

Baal Reshef tiene unos cuantos cientos de seguidores desde la edad de piedra. Son los Heraldos de la Muerte, inmunes a todas las enfermedades, medio humanoides. Cuando las epidemias azotan alguna zona, el dios atrae a los portadores de pestilencia, humanos infectados que le adoran y le obedecen con la esperanza de ser curados milagrosamente. En algunos raros casos cura a un portador de pestilencia y le hace Heraldo.

Algunos de los Heraldos de la Muerte le siguen siempre en sus viajes, pero la mayoría están dispersos por todo el mundo. Baal Reshef tiene servidores en la industria química, en la médica, en organizaciones de socorro y entre los distribuidores de alimentos. Tiene servidores entre los científicos, que crean nuevos virus para él.

Los Heraldos de la Muerte son los jefes y miembros más antiguos de la secta. No hay una organización jerárquica, aunque los Heraldos más viejos son los que tienen mayor influencia. Todos obedecen la voluntad de Baal Reshef.

Los miembros de la secta se reclutan entre los enfermos dispuestos a ayudar al Señor de la Pestilencia a cambio de la esperanza de ser curados.

Los servidores de Baal Reshef disponen de grandes recursos. Los Heraldos han sido muy activos en la creación de industrias químicas desde el siglo XIX. Han evitado la publicidad. Los enemigos problemáticos son eliminados usando ciertas enfermedades que matan rápido.

La secta esta extendida por toda la Tierra, aunque tiene más simpatizantes en el Tercer Mundo, donde abundan las epidemias. Las guerras son buenos tiempos para la secta. En Europa y Norteamérica hay pequeños grupos de servidores que sufren enfermedades incurables.

Los santuarios dedicados a Baal Reshef están por todo el mundo. Hay templos magníficos a lo largo del Ganges y en Cachemira Oriental, así como pequeñas capillas en Londres y París. Los miembros de la secta se reúnen en estos lugares, rezan a su dios y son instruidos por los Heraldos.

Los servidores del dios se reconocen por una marca amarilla en la frente y por el hecho de que se suavizan las manos con talco. Cuando se encuentran, se tocan levemente la marca como muestra de reconocimiento.

La secta evita la violencia. Los enemigos son eliminados con la ayuda de enfermedades. En algunos pocos casos se emplean el soborno y la amenaza.

La secta no niega su existencia, pero mantiene una fachada estrictamente religiosa. Las personas sanas no son admitidas. La propagación de enfermedades y la existencia de Baal Reshef es un secreto bien guardado. Los miembros ordinarios rara vez se ven cara a cara con el dios. Los servidores de Baal Reshef tienen pocos contactos con otros grupos o sectas. Quienes los conocen los evitan. Tienen pocos enemigos. Nadie desearía tener por enemigo al Señor de la Pestilencia.

LOS HERALDOS DE LA MUERTE

Arcanum Metropoli; *Se llama Heraldos de la Muerte a aquellos que siguen al hijo de la pestilencia desde el principio de los tiempos... eran humanos que habían vencido a la edad y a la muerte... males propagados... enfermos, envueltos en lienzos, con marcas de viruela y desfigurados...*

HERALDOS DE LA MUERTE	
AGI 10+1d10 (16)	BEL 2d10 (11)
PER 2d10 (11)	FUE 10+1d10 (16)
EGO 2d10 (11)	EDU 10+1d10 (16)
CON 20+2d10 (31)	CAR 2d10 (11)

PORTADORES DE PESTILENCIA

Arcanum Metropoli; *Tras los pasos de Baal-Reshef surgen ráfagas de viento enfermizas y espíritus oscuros... sombras informes, jirones brumosos de niebla vagan por encima del suelo.*



puede curar todas las enfermedades mediante invocación. Ver a través de las ilusiones.

Habilidades: Esquivar 30, Puñal 30, Espada 30, Idiomas: todos los humanos, Hombre de mundo 20, Supervivencia 30, Medicina 40, Epidemiología 40, Virología 40

Tipos de ataque: Puede subir la temperatura corporal de un humano por encima de los 40°C tocándole la piel. Cualquier otro, según el arma.

Arte oscuro: 0

Esperanza de vida: Eterna

Heraldos de la Muerte

Estatura: variable

Peso: variable

Movimiento: 8 m/AC

Acciones: 3

Bono de iniciativa: +4

Bono al daño: +3

Capacidad de daño:
8 rasguños = 1 herida leve
7 heridas leves = 1 herida grave
5 heridas graves = 1 h. mortal
Resiste 2 heridas mortales antes de morir

Resistencia: 195

Desequilibrio mental: -70

Ventajas: Resistencia a las enfermedades

Desventajas: Mala fama, Fanatismo, Maldición

Poderes: Juventud eterna, Resistencia al veneno, Regeneración, Propagar enfermedades: puede cualquiera el grado de infección que normalmente tenga una enfermedad, Matar virus: mata virus de forma que no sirvan ni las vacunas ni los tratamientos

Limitaciones: Dominado por una fuerza exterior

Habilidades: Pistola 16, Fusil y ballesta 16, Siglo 16, Puñal 16, Combate sin armas 16, Primeros auxilios 16, Venenos y drogas 15, Idiomas: cinco, humanos, Hombre



de mundo 20, Supervivencia 20, Medicina 25, Virología 24, Epidemiología 25

Tipos de ataque: según el arma

Arte oscuro: 0

Esperanza de vida: eterna

Espíritus de Pestilencia

Movimiento: 6 m/RC

Poderes: Propagan las enfermedades cinco veces más rápido que lo normal

Enfermedades

Las reglas concernientes a enfermedades son parecidas a las de venenos y drogas. Las enfermedades contagiosas tienen un grado de contagio determinado por una tirada de dado. Si la tirada supera la Constitución del personaje, él o ella estarán contagiados. Algunas enfermedades pueden infectar parcialmente a una persona. Por ejemplo, una gripe puede acabar en un ligero resfriado si el resultado de la tirada fue de más de la mitad de la CON, o en una gripe grave si superó el total de la CON.

Baal Reshef y sus servidores propagan las enfermedades con una facilidad antinatural. Baal Reshef puede hacer que una enfermedad infecte diez veces más fácilmente, si así lo desea, de modo que la enfermedad se abate sobre toda persona a la que toque. Sus Heraldos pueden quintuplicar las probabilidades de infección, y los portadores de pestilencia pueden duplicarlas.

El que una enfermedad llegue a afectar realmente a un personaje depende de sus vías de contagio. Las enfermedades venéreas sólo se transmiten mediante una relación sexual, no importa cuán contagiosas sean. Un virus que se transmita por el aire puede infectar a un personaje que esté en la misma habitación que el virus.

El desarrollo de la enfermedad te indica cuánto dura la misma, cuales son sus síntomas y si conducen a la muerte o a la invalidez.

El tratamiento y la vacuna te dicen si hay tales contra la enfermedad. Baal Reshef puede mutar virus para que ya no sean vulnerables a los antibióticos u otras vacunas. A continuación se describen algunas enfermedades. La peste blanca es una enfermedad que los Heraldos propagan entre los enemigos del dios.

SIDA

Hasta ahora, una enfermedad incurable. Cuando se manifiesta, nada puede alterar su desarrollo, aunque puede ser contenido durante cierto tiempo.

PROBABILIDAD DE INFECCIÓN: 2d10.
Resultado por encima de CON/2: infectado, pero el SIDA no se desarrollará.
Resultado por encima de CON: se desarrolla el SIDA.

VIAS DE CONTAGIO: sangre, semen y otros fluidos corporales.

DESARROLLO DE LA ENFERMEDAD: 5+1d10 años de incubación antes de que se desarrolle el SIDA. A continuación las defensas inmunológicas del cuerpo disminuirán durante 1d5 años. Se desarrollarán numerosas infecciones que culminarán con la muerte.

VACUNA: ninguna

TRATAMIENTO: ninguno

Malaria

Una enfermedad tropical que en el pasado llegó tan al norte como Italia.

PROBABILIDAD DE INFECCIÓN: 2d10
Resultado por encima de CON/2: la enfermedad será leve y de corta duración.
Resultado por encima de CON: enfermedad grave. La infección seguirá en el cuerpo y habrá recaídas a intervalos de 1d5 años.

VIAS DE CONTAGIO: mosquitos

DESARROLLO DE LA ENFERMEDAD: 10+

1d10 días de incubación, tras los cuales sobrevienen ataques de fiebre de 6-8 horas a intervalos de 48 horas. La enfermedad causa estragos durante 1d10 semanas y reduce temporalmente la CON 1 punto por semana. Una persona cuya CON sea menor de 10 puede morir por la enfermedad si su CON llega a cero.

VACUNA: existe.

TRATAMIENTO: hay una medicina que previene la pérdida de CON.

Ántrax

Esta enfermedad es muy temida, sobre todo en el Tercer Mundo

PROBABILIDAD DE INFECCIÓN 3d10
Resultado por encima de CON/2: ataque leve (tirada de CON para sobrevivir).
Resultado por encima de CON: ataque grave (tirada de CON/5 para sobrevivir).

VIAS DE CONTAGIO: contacto con materia infectada, normalmente carne.

DESARROLLO DE LA ENFERMEDAD: a las 24 horas de haber sido infectado aparece el carbunco, que provoca pústulas sangrantes. La persona infectada sufrirá graves ataques de vómitos y excreciones sanguinolentas. Tras 1d5 días, el paciente morirá si no tiene éxito en una tirada de CON/5.

VACUNA: existe.

TRATAMIENTO: los antibióticos funcionan. Su efecto será que la persona infectada sólo tenga que obtener un resultado de CON para sobrevivir.

Rabia

Hidrofobia: una de las enfermedades más temidas a causa de la violencia de su desarrollo.

PROBABILIDAD DE INFECCIÓN: 2d10
Resultado por encima de CON/2: no hay efecto.
Resultado por encima de CON: se produce la enfermedad.

VIAS DE CONTAGIO: sangre y saliva. Mordiscos de animales infectados.

DESARROLLO DE LA ENFERMEDAD: 2+1d10 semanas de incubación seguidos de ansiedad, melancolía, dolores de cabeza e hipersensibilidad a la luz y a los sonidos. Síntomas de parálisis. Dificultad para tragar. Espumarajos por la boca. Angustia frenética. Finalmente, la muerte.

VACUNA: existe.

TRATAMIENTO: la infección puede ser detenida antes de que se produzca la enfermedad; después será demasiado tarde. En algunos casos la atención hospitalaria podrá salvar al paciente. Para ello hace falta una tirada de CON/10

Lepra

Conocida como la menos contagiosa de las enfermedades contagiosas.

PROBABILIDAD DE INFECCIÓN: 1d10 (2d10 si el personaje está expuesto a la enfermedad durante un año o más).
Resultado por encima de CON/2: no hay efecto.
Resultado por encima de CON: se produce la enfermedad.

VIAS DE CONTAGIO: tocar a una persona o materia infectada.

DESARROLLO DE LA ENFERMEDAD: tras un periodo de incubación de 10+1d10 meses, los nervios empiezan a morir, comenzando por los dedos de las manos y de los pies. Esto provocará que el enfermo se hiera y se mutile fácilmente.

VACUNA: existe.

TRATAMIENTO: la enfermedad puede ser contenida de modo que los nervios no empiecen a morir

Peste blanca

Una desagradable pestilencia de origen divino que le provoca a la persona infectada una muerte cruel sin esperanza de salvación.

PROBABILIDAD DE INFECCIÓN: 3d10
Resultado por encima de CON/2: infectado, aunque no se desarrollará la enfermedad.
Resultado por encima de CON: se desarrollará la enfermedad.

VIAS DE CONTAGIO: tocar a una persona o materia infectada.

DESARROLLO DE LA ENFERMEDAD: tras 1d10 días de incubación, la piel de la persona infectada se pondrá blanca y empezará a caerse. La carne empezará a pudrirse en el cuerpo. El enfermo perderá 1 punto de CON al día. Cuando la CON haya caído a cero, morirá.

VACUNA: ninguna.

TRATAMIENTO: ninguno.



CAPITULO 3



La luz de las antorchas arrojaba sombras que bailaban en las paredes. La cueva estaba llena de un humo negro y de olor acre que hacía llorar los ojos. Podían entreverse figuras encapuchadas junto al negro altar de hierro. Signos escritos en hollín y sangre reptaban como culebras sobre las estropeadas paredes de piedra.

—¡¡Iiiaaaa, thaumatorgon Astaroth, iiiaaa!!

Rebecca se agachó arrastrándose lejos de la piedra tras la que estaba escondida. Los cultistas, con sus velos negros, se apretaban contra las paredes manchadas de sangre coagulada. Eran contenidos por hombres grotescos vestidos de cuero y cubiertos con capas de seda. Los hombres estaban armados con largas porras y bastones, y golpeaban a la muchedumbre. Empezó a redoblar un tambor, luego otro, hasta que la multitud siguió el ritmo como un solo cuerpo.

LOS CULTOS

Se abrió la puerta del hueco de la escalera y una figura achaparrada envuelta en sabanas de plástico ensangrentadas fue llevada al altar. Los sacerdotes encapuchados rasgaron los plásticos y descubrieron el cuerpo desnudo de Miller. Lo habían golpeado terriblemente, y su cuerpo era un espectro de color y dolor. Tenía el torso cubierto de sangre seca y su cabeza estaba surcada de cortes y arañazos. Rebecca apenas pudo reconocer su rostro. Parecía drogado y sus ojos giraban de un lado a otro, incapaces de centrarse en la terrible escena. Una sacerdotisa cubierta con un velo le echó sobre el altar y alzó un hacha que goteaba sangre sobre su cabeza."¡Thaumargoth Astaroth hoc sacrificium servis vobis accipio!"

Rebecca cerró los ojos y escuchó el agónico grito de muerte de Miller. Pudo oír la hoja cortando la carne y el súbito entusiasmo de la muchedumbre. Cuando abrió los ojos las paredes estaban cubiertas de sangre fresca y las figuras sólo podían verse como sombras a través del rojo velo. Y el grito de Miller seguía y seguía y seguía...

Los humanos no ignoramos del todo lo que sucede fuera de nuestro campo de visión. Los ángeles de la muerte, arcontes, lictores y nefaritas pueden entreverse a través de los velos. Intuimos que el mundo es mayor de lo que vemos. Los cultos y las religiones aparecen cuando intentamos explicar lo que se haya más allá de nuestros sentidos y nuestras explicaciones racionales. Percibimos a las criaturas del otro lado como más grandes y poderosas que nosotros, y las recibimos con sumisión y temor reverencial.

Las criaturas de más allá de nuestro mundo usan a los cultos para obtener control sobre la humanidad o para combatir entre sí mediante agentes humanos. Los distintos cultos frecuentemente se pelean entre ellos y hay grandes organizaciones que sólo existen para combatir a otros cultos.

Por cultos no entendemos sólo sociedades ocultas que realizan ritos religiosos y adoran a algún ser no humano. Los cultos pueden ser también vastas organizaciones controladas por lictores y ángeles de la muerte dirigidas a mantener cautiva a la humanidad o combatir a otras organizaciones. Se pueden considerar cultos a todos los grupos y sociedades que trabajen en secreto y tengan objetivos y vínculos más allá de nuestra realidad. Describiremos algunos de sus tipos.

Cultos religiosos

Los cultos religiosos pueden adorar a algún ser de fuera de nuestra realidad, a un humano despertado o a algún humano corriente que se haya hecho un dios para sus congéneres. También pueden adorar a un principio, como el Amor o la Violencia. Los arcontes y otros seres que personifican tales principios suelen estar tras dichos cultos.

Cultos guardianes

Los cultos guardianes son una forma especial de culto religioso. Custodian algún secreto u objeto sagrado. La mayor parte de los mismos son grupos semirreligiosos que creen guardar la Caja de Pandora o el Santo Grial, cuando en realidad sus «objetos sagrados» no son más que chatarra bajomedieval sin valor.

Cultos que persiguen el conocimiento

Estos cultos persiguen el conocimiento y la verdad. Rara vez son violentos, pero pueden recurrir a la fuerza para hacerse con algún retazo de información que consideren vital. La mayoría de sus miembros son científicos, eruditos u ocultistas. Los lictores siempre han estado infiltrados en los cultos que persiguen el conocimiento. Incluso han fundado algunos por su cuenta con el fin de propagar desinformación que ayude a mantener a las personas cultas y curiosas en las tinieblas del cautiverio y la ignorancia.

Ejemplos de cultos que persiguen el conocimientos son la sociedad ocultista «El Crepúsculo Dorado», de Inglaterra, y la Sociedad Alemana de Parapsicología.

Grupos de poder

Los grupos que buscan el poder pueden asumir la forma de cultos para disfrazar la auténtica naturaleza de sus actividades. La francmasonería es un ejemplo bien conocido. Los grupos de poder frecuentemente se enmascaran como cultos con algún otro propósito, p. ej., el religioso. Cuando te introduces en su jerarquía, muchas sectas religiosas resultan ser meros grupos de poder. Los grupos políticos secretos que llevan a cabo acciones terroristas o tienen opiniones prohibidas también entran en esta categoría. Los neonazis y extremistas de izquierda son ejemplos de cultos políticos.

Los grupos de poder no suelen estar relacionados con criaturas de fuera de nuestro mundo. Sus miembros buscan alcanzar una posición preeminente entre sus congéneres, y no están muy interesados en lo que hay más allá de las ilusiones. La excepción son los grupos que creen poder usar a las criaturas no humanas para obtener mayor poder e influencia.

Iluminados



Hay muchas sociedades de gente que intuye que somos prisioneros y podemos recuperar nuestra divinidad mediante la iluminación. Son extremadamente secretistas, y siempre han sido perseguidos por los lictores y los ángeles de la muerte. Se exterminan grupos de este tipo de tanto en tanto, siempre que los arcontes o lictores descubren su existencia. A finales del siglo XX, varios cultos de iluminados han empezado a actuar casi abiertamente dentro del movimiento New Age. Se mantienen unidos mediante una red informal de contactos y gracias a varios movimientos-tapadera tras los que se ocultan los auténticos grupos de iluminados. Los miembros suelen estar repartidos por todo el mundo, y se reúnen en secreto en conferencias de paz, sesiones de curación y festivales chamánicos.

Cultos de la depravación

La satisfacción de ansias y perversiones secretas y prohibidas es un viejo fundamento de los cultos. Son estos cultos los que dan lugar a las terribles historias de niños robados, asesinatos y orgías de violencia. Los cultos de la depravación son reuniones de personas que se sienten impulsadas a dar rienda suelta a oscuras ansias que la sociedad no tolera. Los más comunes son los diversos tipos de cultos sexuales. Existen en las ciudades de cierto tamaño de todo el mundo. Agencias de masajistas y burdeles frecuentemente proporcionan la dirección de cultos sexuales.

Más especiales son las redes de contactos de asesinos de masas existentes en EE.UU. y Gran Bretaña. Los miembros se reúnen en secreto para compartir sus experiencias. Los cultos de la depravación más repulsivos suelen estar vinculados de algún modo al Infierno, a través de ángeles de la muerte o nefaritas.

Cultos vigía

Arcontes y lictores controlan cultos dirigidos a evitar que la humanidad obtenga demasiada iluminación. Estos cultos suelen existir sólo para perseguir a otros cultos, normalmente bajo el pretexto de que sus miembros son criminales o pervertidos. Falsifican las pruebas para que los elementos subversivos pueden ser quitados de en medio y los cultos peligrosos sean eliminados. Los Caballeros Guardianes de la Luz son un grupo responsable de la destrucción de muchos grupos que perseguían el conocimiento y la iluminación, y del encarcelamiento de cientos de ocultistas y seguidores del movimiento New Age.



Creación de un culto

En este juego los cultos son una forma de proporcionarles enemigos humanos a los personajes jugadores. Los grupos con contactos fuera de nuestra realidad pueden servir de vínculo entre la realidad cotidiana y lo que se encuentra más allá de las ilusiones.

Los cultos más grandes suelen tener una jerarquía estricta. En su base se hallan pequeños grupos de miembros normales, que saben muy poco acerca del funcionamiento real del culto. Subiendo, nos encontramos a los verdaderos líderes, cuyos propósitos no son siempre los que los miembros creen. Si llegas a lo más alto de la jerarquía, puedes acabar fuera del mundo humano, entre seres de Metrópolis o del Infierno que emplean a los cultistas para sus propios fines.

Una tipo sencillo de aventura es dejar que los personajes jugadores exploren y quizás desenmascaren los escalones más altos de un culto. Pueden empezar inmiscuyéndose en un conflicto con lo que parece ser una organización criminal normal y corriente, pero cuanto más se sube en la jerarquía de los villanos, más cosas ocultas y no humanas encontrarán. Finalmente, su lucha contra el culto puede llevarles fuera de nuestra realidad, hasta los auténticos líderes en Metrópolis o el Infierno.

Cuando creas un culto, debes considerar el papel que va a jugar en la aventura. ¿Serán los antagonistas de los personajes jugadores? ¿les conducirán a lugares del mundo subterráneo o fuera del muestro a donde no podrían llegar de otro modo? ¿les proporcionarán información? ¿les sacarán de un atolladero? Estas cosas determinan cómo debe ser un culto. Cuando te hayas hecho una idea de ellas, podrás empezar con los detalles. Te proporcionamos una plantilla para que puedas crear un culto. Los cultos que se den a continuación se describirán según dicha plantilla.

FINALIDAD E IDEOLOGÍA ¿Cuáles son los planes de los cultistas y sus líderes? ¿qué pretende su actividad? ¿tienen una ideología política o religiosa? y de ser así, ¿cómo es?

TAMAÑO Número de miembros

ORGANIZACIÓN La estructura del culto. Puede consistir, por ejemplo, en un solo grupo con o sin líderes, o en muchos grupúsculos o células independientes que no saben de las demás pero siguen a un mismo jefe.

LÍDERES ¿Quiénes son los líderes del culto y dónde están?

COMPOSICIÓN ¿De qué parte de la sociedad recluta sus miembros el culto?

RECURSOS Los recursos determinan hasta qué punto puede perseguir el grupo a los personajes jugadores y lo peligroso que es. ¿Tiene acceso a equipo militar o a magia?

DISTRIBUCIÓN DEMOGRÁFICA Algunos cultos tienen oficinas locales por todo el mundo, mientras que otros sólo están presentes en una ciudad o incluso en un pueblo.

LUGARES DE REUNIÓN El culto puede reunirse en lujosos complejos campestres, en rascacielos corporativos, en sucios sótanos, en refugios antiaéreos abandonados o en templos subterráneos. Sus recursos y su carácter general determinan el tipo de lugar de reunión más probable.

SIGNOS DE RECONOCIMIENTO Se puede usar cualquier tipo de vestimenta, abalorios, señales con las manos y contraseñas para reconocer a alguien como miembro del culto.

MÉTODOS ¿Está dispuesto el culto a usar la violencia? ¿o prefiere deshacerse de sus enemigos involucrándoles en crímenes? ¿invoca el culto a criaturas de más allá de las ilusiones para acabar con sus enemigos?

CONEXIONES NO HUMANAS ¿Hay alguna criatura de más allá de nuestro mundo al mando del grupo? ¿tienen contacto los miembros con semejantes criaturas?

TRANSPARENCIA / SECRETISMO El grupo puede actuar de forma relativamente abierta, como una organización política o religiosa. También puede tener una identidad encubridora, como una fundación o una corporación. O puede que actúe en el más absoluto secreto y nunca admita su existencia. La transparencia determina lo fácil que le resulta a los personajes jugadores infiltrarse en el culto sin levantar sospechas.

CONEXIONES CON OTROS GRUPOS Si el grupo se halla muy próximo a otros grupos, los personajes jugadores pueden ganarse más de un enemigo al provocarle. Los cultos aislados no pueden obtener tal ayuda frente a sus adversarios.

ENEMIGOS ¿Hay grupos que estén siempre en conflicto con el culto? Si los personajes jugadores se meten en problemas con un culto, pueden recibir ayuda de otro.

Las Legiones de los Condenados

Las Legiones de los Condenados son una cadena de cultos reunidos en torno a la adoración de Astarot, príncipe de las tinieblas y regidor del Infierno. Estos cultos están dedicados al mal. Intentan recrear el Infierno en la tierra y abrir portales al mismo. El nombre de estos cultos apunta a los pecadores condenados que siguieron a Astarot cuando éste abandonó el Infierno y entró en nuestro mundo. Estos pecadores están ahora repartidos por todo el mundo y dentro de muchos cultos y organizaciones militares. Pero hay otros cultos de Astarot que se consideran a sí mismos Legiones de los Condenados. Su común denominador es el estar controlados por Astarot y trabajar por darle todo el poder sobre la humanidad. Sin embargo, los cultos individuales pueden pelearse entre sí y trabajar con métodos e ideologías completamente distintos. Las Legiones en sí se describen en el capítulo "El Infierno".

Satanistas

Los satanistas son cultistas humanos que adoran a Astarot y le ayudan en su intento de dominar a la humanidad. Adoran al mal y desean recrear el Infierno en la Tierra. Se consideran parte de las Legiones de los Condenados, y actúan como organización de inteligencia y auxiliares de las mismas.

Los satanistas están divididos en muchos grupos y facciones rivales por todo el mundo. Tienden a ser fuertemente individualistas, de modo que los grupos se separan y se reorganizan continuamente. Los grupos más estables son aquellos con una jerarquía firme y un líder fuerte que mantenga controlados a los miembros mediante el miedo y la violencia.

En la base de la jerarquía satánica se hallan los "Vándalos", vagabundos violentos que actúan como matones y correos de droga para líderes más exaltados. Los satanistas más influyentes se organizan en logias secretas que desconocen la existencia de las demás y mantienen sus actividades muy bien escondidas.

Vándalos

Los Vándalos son la forma más baja de culto satánico. Su objetivo es obtener todo el poder y el dinero que sea posible, vivir lujosamente y ser capaces de pisotear a los demás impunemente. Su filosofía es sencilla: la fuerza es poder y el poder es el derecho. Desprecian la debilidad y creen que no hay más poder que el que se basa en la fuerza física y la capacidad de someter a los demás por la fuerza.

Los vándalos son pequeños grupos de adoradores de Astarot entre los nómadas y los vagabundos. Cada culto tiene entre 10 y 100 miembros. Los cultos son bandas gobernadas por un jefe. Es frecuente el intercambio de miembros entre los grupos.

A pesar de su vaga estructura, hay personas que pueden ser consideradas líderes de los Vándalos de Europa Occidental. Rainer Hartmut, un comisario de policía de Berlín tiene gran influencia sobre las bandas, al igual que el traficante de drogas y coches Vincent van der Damme, de Rotterdam.

Los Vándalos suelen ser hombres de entre 15 y 35 años. La obsesión por la fuerza física hace que muy pocas mujeres o personas mayores se impongan en las bandas.

Las bandas tienen acceso a armamento automático y avanzados explosivos modernos. Muchos están estrechamente vinculados al ejército. Pero los oficiales nunca querrán admitir sus contactos con los Vándalos, de modo que les resulta difícil ejercer su influencia mediante los canales oficiales. El tráfico de armas y drogas contribuye a la buena economía de muchos grupos.

Existen Vándalos por toda Europa y Oriente Medio, Norte de África y América. Hay cultos dispersos en Japón y el Sureste Asiático. Son raros en China y la África Subsahariana.

Muchos Vándalos viajan constantemente, huyendo de las autoridades y de las acusaciones de asesinato. Su red de contactos les ayuda a esconderse de la policía. Se ocultan en casas abandonadas en las afueras de las ciudades, o en campamentos provisionales en el campo.

Visten como muchas otras bandas violentas, y pueden ser difíciles de distinguir de neonazis y bandas de motoristas. Llevan cuero negro, plástico, cadenas, remaches y símbolos. La Cruz de Hierro alemana es un símbolo corriente, al igual que la esvástica. Los auténticos Vándalos se reconocen entre sí mediante apretones de manos secretos y contraseñas.

Los Vándalos son violentos. Nunca emplean métodos sutiles, sino que prefieren la violencia y el terror. Nunca se encogen ante el riesgo de meterse en problemas con la ley, y no les intimida el peligro de sufrir la venganza de sus enemigos. La cobardía es la mayor vergüenza para un Vándalo.

VANDALOS	
AGI 2d10 (11)	**BEL** 2d10 (11)
PER 2d10 (11)	**FUE** 10+1d10 (15)
EGO 2d10 (11)	**EDU** 1d10 (5)
CON 10+1d10 (15)	**CAR** 2d10 (11)

Vándalo

Un Vándalo típico es un varón europeo o americano de entre 20 y 30 años. Puede proceder de cualquier entorno social, pero normalmente tiene una infancia problemática y poca relación con su padre. Se convirtió en un Vándalo hacia el final de su adolescencia y ha viajado a través de muchos estados con su culto. Ha sido desposeído de sus derechos cívicos y está buscado en un par de estados y países. Ha matado algunas veces y actúa concienzudamente y sin escrúpulos.

Movimiento: 5 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: ninguno

Bono al daño: +2

Capacidad de daño:
4 rasguños = 1 herida leve
3 heridas leves = 1 herida grave
3 heridas graves = 1 h. mortal

Resistencia: 10/5

Desequilibrio mental: 2S-5d10 (-52)

Secretos inconfesables: (cualquiera de los siguientes) Secreto de familia, Experiencia con lo oculto, Víctima de crimen, Pacto con Astarot o un ángel de la muerte, Culpable de crimen

Ventajas: ninguna

Desventajas: que crimen (10+5d10 puntos (35)

Habilidades: Armas automáticas 11, Pistola 11, Pulsar 15, Armas contundentes 15, Látigos y cadenas 15, Combate sin armas 15, Primeros auxilios 11, Mecánica de motores 11, Idiomas: uno o dos adicionales 11, Allanamiento 11, Conducir vehículo (coche y moto) 15

Tipos de ataque: según el arma

Arte oscuro: 0

Número en que se encuentran: 5d10 (27)





Algunos de estos cultos están relacionados con criaturas de más allá de las ilusiones. Los Legionarios de las legiones de Astarot están repartidos aquí y allá entre las bandas. Ocasionalmente algún nefarita o razida se ha unido a una banda para ayudarles a realizar un robo o un asalto. Se habló mucho de cierto caso hace algunos años, cuando una pandilla de Vándalos capturó a algunos agentes de policía en Bélgica y los torturó hasta la muerte (en realidad fue la actuación de una pareja de nefaritas).

Los Vándalos no niegan su existencia en público, pero tampoco se dan publicidad. Prefieren llevar sus asuntos protegidos por la ignorancia. Sus cultos tienen estrechas vinculaciones con los grupos neonazis, racistas, fascistas e incluso algunos anarquistas. También tienen contactos con las legiones de Astarot y con algunos grupos satánicos más «respetables».

Logias

"Logia" es el nombre común de los cultos satánicos más discretos. Sus actividades comprenden la magia negra, intrigas de poder, y espionaje para las Legiones de los Condenados. Ciertas logias controlan compañías que funcionan como tapaderas del tráfico de drogas y el contrabando de armas. Otras son tapaderas de negocios más legales que Astarot desea controlar.

Los miembros de las logias rara vez se adhieren fanáticamente a ninguna «causa». Sus intenciones son más bien egoístas. Persiguen el poder y la riqueza personales, que creen poder obtener sirviendo a Astarot. Son conscientes de estar trabajando para el Príncipe de las Tinieblas, y su ideología está más desarrollada que la de los Vándalos. Muchos miembros de las logias son sofisticados magos, y el primitivo culto a la violencia de los Vándalos es difícil que se dé aquí.

Cada logia tiene entre 10 y 300 miembros, a veces divididos en células menores. La logia está dirigida por un Tanatiterca, que responde al nombre de Demogorgón. Cada demogorgón es responsable de una zona importante, normalmente todo un país. Las distintas logias saben muy poco de las demás.

Hay entre 100 y 150 demogorgones repartidos por todo el mundo. Son magos poderosos, razidas, nefaritas o encarnaciones de ángeles de la muerte. En último término, son responsables ante el mismo Astarot.

La mayoría de los miembros de logias son ciudadanos decentes y respetables. Las logias no aceptan miembros que no les sean útiles.

Tienen grandes recursos. Una logia puede enviar a sus miembros a cualquier parte del mundo, echar mano de matones y refuerzos para tratar con sus enemigos, y manipular la maquinaria legal para hacer que sus enemigos sean acusados de graves crímenes. Sus contactos entre la policía y la judicatura les dan el poder necesario para falsificar pruebas, sobornar o chantajear a los jurados, controlando así los juicios. Si la logia se ve seriamente amenazada, puede pedirle ayuda al demogorgón. Si éste intercede, se pueden poner a su disposición recursos aún más impresionantes, incluyendo fuerzas militares.

Existen logias por todo el mundo, aunque la mayoría están en los países occidentales, y en cierta medida, en el Sureste Asiático. En África y en Asia septentrional hay pocas. Tampoco han tenido mucho éxito en el mundo árabe.

Las logias se disfrazan con frecuencia en inofensivas sociedades secretas y selectos clubes marítimos o de campo. Algunas tienen corporaciones e incluso agencias gubernamentales por tapadera. Sus actividades se realizan en modernas oficinas con personal administrativo, auténtica contabilidad, etc.

Los miembros de las logias se reconocen entre sí mediante apretones de manos y signos secretos. Nunca llevan ninguna marca visible. Las logias prefieren el trabajo "entre bambalinas" y los métodos sutiles para alcanzar sus objetivos. Sólo recurren a la violencia en casos extremos, y nunca de manera que pueda conducir hacia ellos. Lo normal es que compren los servicios de Vándalos y otras bandas violentas para hacer el trabajo sucio.

Las logias tienen íntimas conexiones con seres no humanos. Muchos miembros son nigromantes. Nefaritas y razidas acuden regularmente a las reuniones, y las encarnaciones de los ángeles de la muerte supervisan sus actividades. Las logias pueden invocar a criaturas del Infierno para aterrorizar a sus adversarios.

Todas las actividades de las logias se mantienen en el mayor secreto. Intrincados dispositivos de seguridad garantizan que no se revelen hechos comprometedores sobre la actuación de la logia. Con sus vastos recursos políticos y financieros, son capaces de sacar a sus miembros de prácticamente cualquier atolladero. Se escurren de las más herméticas trampas legales como resbaladizas serpientes.

Las logias tienen conexiones con los Vándalos, a quienes usan para tareas sencillas, y con las Legiones de los Condenados, con quienes colaboran. También tienen contactos con otros grupos de poder y sociedades ocultas.

Los arcontes luchan por infiltrar y aplastar a las logias mediante sus propios agentes. La iglesia católica ha invertido mucho tiempo y trabajo en desenmascarar y destruir a las logias y sus ramificaciones.

Los Guardianes del Laberinto

Los Guardianes del Laberinto son un culto muy extendido que adora a Minotorgon, la criatura que custodia la puerta de la Nada. El culto está ligado al Laberinto, el vasto sistema de túneles y pasadizos subterráneos que existe bajo todas las ciudades y que se confunde en un solo laberinto si llegas lo bastante profundo. Los miembros del culto buscan atravesar la puerta de la Nada y entrar en el vacío primordial que existió antes del caos.

Los miembros más prominentes del culto pasan años purificándose antes de descender por la puerta de la



ciudad de Torópolis. Ésta es la entrada al Laberinto Inferior. Quienes descubran el camino acabarán en la puerta donde se halla Minotorgon. Si esta divinidad lo desea, les dejará atravesar la puerta hacia la Nada, donde toda la vida y la materia son aniquiladas. Los Guardianes proclaman que la unión con la Nada no es realmente una aniquilación, sino una gozosa unión con el Todo divino. Entre los cultistas "normales", esto es descrito como una especie de paraíso.

Los Guardianes del Laberinto se dividen en varios cientos de pequeños cultos en las grandes ciudades de todo el mundo. Sólo están en las ciudades de más de un millón de habitantes. Muchas de estas sectas pueden coexistir en la misma ciudad sin conocerse entre sí. Se reúnen en sótanos y en otros lugares subterráneos, donde realizan complejos rituales pensados para acercarles a Minotorgon. Los cultos son organizados espontáneamente por personas que han recibido sueños o visiones de Minotorgon. Sus rituales varían mucho, y van desde grupos esotéricos que simplemente meditan, a grupos agresivos cuyos ritos incluyen sacrificios sangrientos. La naturaleza de las visiones y sueños recibidos contribuirá a la configuración de los grupos de culto.

Tras todas estas ramificaciones se hallan los auténticos Guardianes del Laberinto, que dirigen el movimiento. Viven en los profundos túneles y cámaras donde se unen todas las ciudades, en la ciudad subterránea de Torópolis. Este es un lugar de eterna oscuridad. Cuando un grupo local ha adquirido el suficiente tamaño, éstos líderes los buscarán y le explicarán a sus miembros que no están solos en su adoración, que de hecho tienen cientos de miles de correligionarios por todo el mundo.

Los miembros más prominentes son llevados abajo, donde son iniciados entre las filas de los Guardianes mediante rituales que, entre otras cosas, incluyen la extirpación de los ojos. Un Guardián iniciado nunca abandona el Laberinto, y detesta la luz.

Como estos cultos están formados por personas que han sido convocadas directamente por Minotorgon, su extracción social es muy variada. Hay grupos procedentes de las capas más altas de la sociedad, pero la mayoría de los miembros vienen de entre los pobres, los parias que viven en el metro y en los barrios bajos.

Los recursos de los grupos de culto varían según el número de miembros y su clase social. Los grupos que están en contacto con Torópolis pueden pedir ayuda allí. Pero los Guardianes subterráneos saben poco de lo que sucede de arriba, y dependen enteramente de los cultistas de la superficie para sus redes de contactos.

Hay cultos en todas las ciudades que conectan con el Laberinto, es decir, en las de más de 1 millón de habitantes.

Los cultistas se reúnen en santuarios subterráneos que pueden ser cualquier cosa, desde refugios antiaéreos redecorados hasta catacumbas y cloacas, o templos construidos especialmente bajo casas propiedad de los miembros. Todos estos santuarios están unidos al Laberinto mediante túneles.

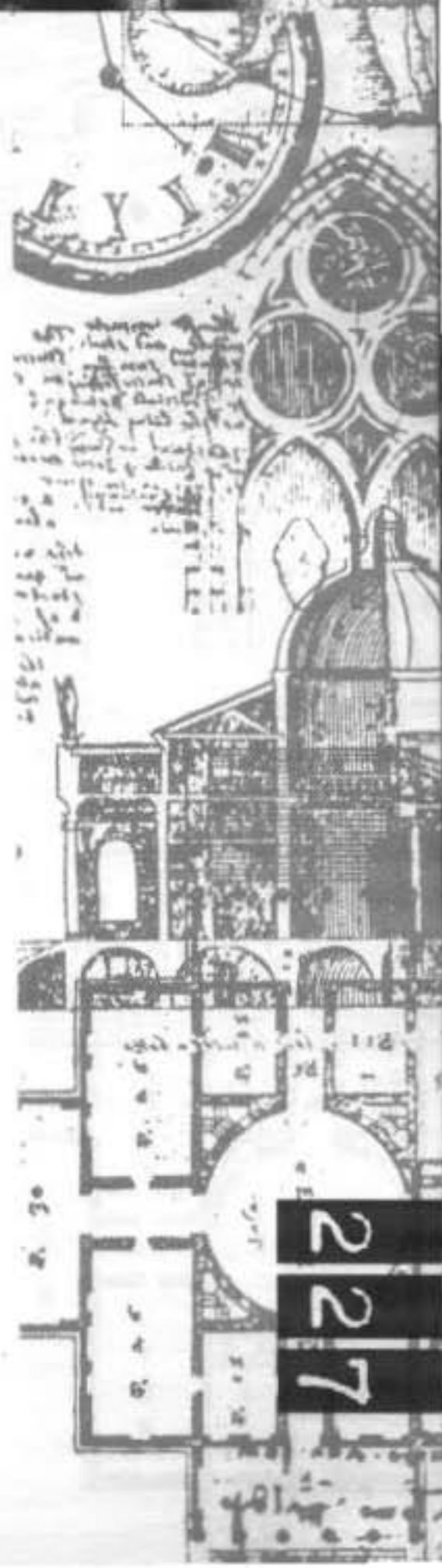
Los Guardianes de Torópolis pueden identificarse por su piel de un gris enfermizo, los grises velos talares que visten y las cuencas vacías de sus ojos. Los miembros ordinarios del culto no llevan emblemas especiales. Se ponen en contacto con otros adoradores mediante contraseñas como "Más allá de la Nada no hay nada" o "La verdad está en las tinieblas". A veces visten prendas especiales en las ceremonias, pero éstas varían de grupo a grupo.

Los Guardianes del Laberinto son fanáticos, pero no dados a la violencia innecesaria. Creen que todas las cosas aparte de los secretos del Laberinto son secundarias, y desprecian a «los ignorantes» del mundo de arriba. Recurren a la violencia cuando creen que hace falta.

Los líderes de los Guardianes conocen una forma especial de magia que les ayuda a controlar a los habitantes del mundo subterráneo, como los Hijos del Inframundo, psilositas, cainat e incluso nazidas, que originariamente pertenecían al inframundo. Pueden invocar a dichas criaturas para que luchen a su lado. El culto no tiene contacto con las criaturas no humanas que viven en la superficie.

Los Guardianes del Laberinto son un culto muy secretista, que nunca revela nada sobre sus actividades a "los de arriba", como llaman a los no iniciados.

Los cultos tienen algunas conexiones con otros grupos subterráneos, en especial con los locos. No tienen enemigos específicos, aunque atacan a cualquiera que amenace sus actividades.



CAPITULO 4



La primera vez que vi mencionar el Último Ciclo fue en las notas del desdichado hermano Gregorius. El poder altísimo le habló a su elegido en un sueño, y le infundió la visión de lo que se halla en nuestro futuro. Y así habló:

"Habrá un tiempo en el que las ilusiones serán hechas pedazos. Los muros se resquebrajarán y la verdad será evidente para todos. En este tiempo ángeles terribles caminarán por la Tierra, y a su paso reinará el fuego. Las legiones de las tinieblas saldrán de los negros callejones y se librará una batalla sangrienta."

Esto escribió Gregorius en sus crónicas, y esta es la predicción del fin.

Del Arcanum Metropoli, como fue contado por Leonardo da Vinci

EL ÚLTIMO CICLO

Las Siete Llaves

En el corazón de la cárcel del Demiurgo se halla la ciudadela negra. Una mosca hinchada, ahíta de sangre, guarda la creación que mantiene a la humanidad cautiva. En el interior no pueden verse signos de vida, y lo que allí habita nadie lo sabe, salvo el Demiurgo. Pues es su hijo.

Cuando el Demiurgo abandonó su creación, selló su ciudadela. Creó puertas invisibles para proteger sus más oscuros secretos. Selló estas puertas con siete cerrojos que se cierran con siete llaves, siete manifestaciones del verdadero ser del Demiurgo.

Lo que pasó luego quedará velado por siempre entre los remolinos del tiempo y el destino. Las leyendas cuentan que el Demiurgo pasó por nuestras cárceles en su camino hacia la Nada intemporal. En su camino perdió las llaves una tras otra. Desaparecieron en negros callejones, oscuros sótanos y mares profundos.

LA PRIMERA BATALLA

Y así está escrito en las páginas de hierro:

Cuando el Demiurgo hubo desaparecido, sus servidores no se demoraron. Salieron de las sombras y se reunieron en la plaza del miedo. A sus pies se arracimaban las hordas y las legiones. Entonces, al finalizar una era y empezar la última, los poderes batallaron. Desde allí resonaron gritos de guerra en todos los mundos, trayendo muerte y destrucción. En los campos del Elíseo las fuerzas de la humanidad combatieron de nuevo y se unieron en una danza mortal a los arcontes y los ángeles de la muerte. La batalla duró incontables eras y la furia segó muchas almas.

Entonces, de las puertas cegadas surgió el Señor Oscuro. Su figura se elevaba en el cielo, negra y arrogante, pero su cuerpo estaba magullado y roto. En silencio, las fuerzas se reunieron en torno a Astarot, arrodillándose presas del terror y la fascinación.

El Señor de las Tinieblas contempló a las legiones allí reunidas y alzó sus brazos hacia las torres de la ciudadela. Hacia el Salón de las Lágrimas, donde descansa el libro de hierro del Demiurgo. Sus ojos se volvieron hacia el corazón de la Máquina.

Con voz poderosa gritó su rabia y su confusión a las mudas aves carroñeras que solas volaban en torno a las torres más altas.

Y dijo así: "Nuestro señor nos ha dejado. Con siete sellos y siete cerrojos ha cerrado el castillo del poder. El último ciclo ha comenzado. Es el fin."

Sus corazones se llenaron de dolor y tristeza, los ángeles de la muerte y los arcontes abandonaron la Plaza del Miedo. Con andar pesado volvieron a sus palacios y reinos oscuros. Astarot descendió al Infierno y cerró sus puertas, retirándose a esperar el fin.

Pero incluso para nuestros opresores la esperanza es una llama que arde eternamente.

En las cámaras cerradas y los salones vacíos, se susurraban las leyendas del Demiurgo y sus llaves. Las llaves

que pueden abrir la ciudadela. Llaves que pueden coronar al más valiente como Rey de la Máquina. Como Demiurgo.

Los profetas muertos gritaban la verdad en las ardientes naves del Infierno, y oráculos ciegos predecían un futuro devastado. Arcontes y ángeles de la muerte rebuscaron en polvorientos volúmenes, en templos desiertos y en la historia del hombre para hallar la verdad del Último Ciclo.

La verdad

Los servidores del Demiurgo comprendieron que la Máquina no podría funcionar sin su creador. El mundo había entrado en su última fase, una fase que podía suponer el fin. La Máquina se descompondría y se colapsarían las dimensiones. El destino de quienes habían servido al Demiurgo estaba envuelto en misterio.

Pero no pasaron muchos siglos antes de que descubrieran la existencia de las llaves. Como las llaves son manifestaciones directas del poder del Demiurgo, afectan y alteran la realidad, de modo que las ilusiones a su alrededor o se desgarran o se hacen tan sólidas como rocas.

Lentamente las llaves fueron manifestándose en las leyendas de la humanidad. Arcontes y ángeles siguieron su rastro, pero la naturaleza de las llaves les hacía perder la pista una y otra vez. La caza continuó en el pasado, en nuestro tiempo y en el oscuro e incierto futuro.

ASTAROT Con el tiempo las leyendas llegaron al corazón del Infierno. Esto llenó de nueva esperanza a la esencia de las tinieblas, quien reunió en torno suyo a las hordas del mal y la perversión. Al mando de ellas dejó atrás el Infierno y marchó sobre el Elísco. Allí esperaba encontrar el camino hacia el Salón de las Lágrimas. De todos los seres que luchan y se enfrentan por el poder de la Máquina, Astarot es el más complejo. No está claro si lucha para defender las Ilusiones o si su fin último es la destrucción de la humanidad. Ha declarado abiertamente su deseo de reemplazar al Demiurgo.

Astarot disfruta de una extensa red de agentes que buscan pistas que puedan dirigirle hacia las llaves. Estos agentes se comunican mediante varias asociaciones secretas controladas por lictores y por servidores humanos especialmente escogidos.

Astarot emplea a los ángeles de la muerte y sus organizaciones. De momento, es Gamichicot quien disfruta del máximo favor del Señor Oscuro, y es su servidor de mayor confianza.

LOS ARCONTES Tras la devastadora batalla entre los arcontes y los ángeles de la muerte, se formo una frágil alianza. Los arcontes no se creían lo bastante fuertes para desafiar a Astarot, y comprendieron que una guerra sólo les traería su propia destrucción. Al hallar los arcontes pruebas que revelaban que las llaves estaban escondidas dentro de la cárcel comprendieron que su tiempo podía haber llegado. Si pudieran hallar las llaves, serían capaces de abrir las puertas invisibles y entrar en el Salón de las Lágrimas. Allí encontrarían el conocimiento que les daría el poder de encarcelar a la humanidad para siempre.

Pero había rivalidades y disputas entre los servidores del Demiurgo. Tanto Malkut como Tifaret han utilizado la ausencia de su señor para fortalecerse. Mientras que los caprichos de Tifaret son tolerados por los demás arcontes, Malkut hace ya muchos siglos que cayó en desgracia.

Su deseo no expresado es hallar las siete llaves y entrar sola en el Salón de las Lágrimas. Espera emplear el conocimiento allí encontrado para desmantelar la prisión y devolverle a la humanidad su condición de dioses.

LOS ANGELES DE LA MUERTE Los ángeles de la muerte persiguen sus propios sueños. Su deseo más fuerte es destruir la Máquina, y por tanto a la humanidad. Tras este apocalipsis, los ángeles de la muerte esperan reordenar la realidad según sus propios caprichos, y construir un Infierno permanente en todas las realidades verdaderas.

Los ángeles de la muerte no conocen la existencia de las llaves. Están siendo usados por Astarot, y por los arcontes más poderosos, como peones en el juego del poder definitivo.

El único ángel que claramente desea hallar las llaves es Taumiel. Está planeando una confrontación entre Astarot y Netzaj en la que finalmente se decidirá quién es el más poderoso. Taumiel tiene también su propia red de agentes y esclavos en el Elísco y el Infierno.

Las almas de las llaves

Lo único que está claro acerca de las llaves es que todas son manifestaciones del alma del Demiurgo. Según las leyendas las llaves representan los siete aspectos del Demiurgo usados en la creación de la Máquina.

La forma de las llaves cambia con el tiempo. Pueden hallarse en distintas épocas de la historia humana. Se les puede seguir el rastro como artefactos, objetos religiosos o antiguos símbolos de poder. Pueden ser palabras de conocimiento, como una ciencia o un descubrimiento nuevos. También pueden ser enfermedades y catástrofes. A veces las llaves se han manifestado en personas vivas, como parte de sus almas inmortales.

Los poderes de las llaves

No hay fuentes fiables que nos expliquen los poderes de las llaves. Hay crónicas secretas en las que los escribas han registrado sus manifestaciones en la historia de la humanidad, y sólo a través de ellas se pueden probar los poderes místicos de las llaves.

Lo único que puede decirse con seguridad de las llaves del Demiurgo es que le conceden al poseedor poderes inenarrables. Nadie puede decir qué sucedería si se reuniesen las siete llaves, pero se sabe que sólo entonces podrán ser abiertas las puertas cegadas que sellan la ciudadela del Demiurgo.







SU ÚLTIMA ESPERANZA

Miro el fuego moribundo. Se apagará pronto, y vendrán por mí. Ya no tengo dónde esconderme, no puedo seguir huyendo. Me aguarda el horror de las Tinieblas, donde redimiré mis culpas una a una. Mis víctimas se alimentarán de mi carne y reviviré su espanto y su dolor.

Pero sigo siendo un hombre, encadenado a la prisión carnal. La esperanza será lo último que me abandone, si llega a hacerlo. Aún me queda la esperanza.

Oigo romper una ventana. Me han encontrado. Voces frías y húmedas acarician por detrás mi mente, y oigo sus pesados pasos viniendo por la sala de estar, dirigiéndose hacia el estudio, hacia mí.

Me inclino hacia delante y atizo el fuego. Las llamas crepitan un par de segundos, pero el fuego ya ha consumido los troncos, como las Tinieblas harán conmigo. Quedan sólo esqueletos calcinados.

El ruido que hacen al registrar la casa y sus voces de disgusto se unen, pero pronto llegarán a mi puerta. Perlas de sudor recorren mi frente, y mi boca está seca.

La manija desciende lentamente hasta la mitad, pero entonces la sueltan. Han descubierto a mis víctimas, y se alejan sus pasos. Oigo los gritos de angustia, más almas arderán por mí. En mi lugar.

La esperanza será lo último que me abandone, si llega a hacerlo. Aún me queda la esperanza.

Su última esperanza es una aventura corta para Kult. Los personajes jugadores se verán envueltos en el desesperado intento final de un hombre por escapar a su castigo eterno. Se introducirán en un maremágnum de acontecimientos que les obligará a enfrentarse a seres del otro lado, a sus propios terrores y a sus pesadillas.

Esta aventura es idónea como introducción a Kult o como un episodio de una campaña ya empezada.

Los textos en cursiva se le leerían a los jugadores cuando hiciera falta, aunque también puedes incorporarlos a tus propias descripciones, si te parece mejor.

Las descripciones de los PNJs y los seres usados en esta aventura se hallan al final.

Background

Thomas Kristofferson es un hombre mentalmente trastornado. De niño fue llevado a un hogar adoptivo después de que su padre abusara de él. Pero a pesar del arreglo los abusos continuaron, protagonizados en esta ocasión por los miembros de su familia adoptiva. El destino se reía de Kristofferson.

Soportó la espantosa situación durante mucho tiempo, pero al final no pudo aguantar más. En un desesperado intento de huir tras una abuso inusualmente excesivo, se echó de rodillas ofreciendo su alma a los poderes de la oscuridad si le daban el poder necesario para llevar a cabo su venganza. Sus ruegos contenían tal desesperación que llamaron la atención de Samael. Se le reveló al niño en un sueño mostrándole en una serie de visiones cómo debía ejecutar su venganza. El niño, de sólo 12 años, salió de su cama como un sonámbulo y bajó a la cocina. Allí tomó varios utensilios con los que, finalmente, cumplió su venganza. Al ver el resultado de sus acciones, el niño huyó de la ensangrentada casa y desapareció en medio de la noche. Pero el daño ya estaba hecho, y Samael había alcanzado su objetivo.

Kristofferson huyó de la sociedad, con el alma llena de cicatrices emocionales incurables. Halló una seguridad ilusoria entre los marginados, que no vacilaron en usar al vulnerable jovencito. Indefenso y sediento de amor, se convirtió en fácil presa de hombres y mujeres sin escrúpulos que lo usaron para sus propios fines. Este drama tuvo lugar una vez tras otra, y Kristofferson se vio obligado a continuar su huida. La realidad y los sueños se confundían y ya no era capaz de discernir lo verdadero de lo falso. Una niebla carmesí lo envolvía todo.

Ahora sus pensamientos están ocupados constantemente por los crímenes que cree haber cometido, real o imaginariamente. Ya no es capaz de distinguir su propia vida de lo que lee en los periódicos. La carga de su culpa se va haciendo más pesada, y Kristofferson teme ahora el sufrimiento que habrá de soportar cuando el Lado Oscuro, como él lo llama, venga a reclamarlo.

Debido a la enorme y creciente carga de su culpa, Kristofferson invocó sin saberlo a un nefarita, el Cosechador, que vino a nuestra realidad para hallar a Kristofferson y crearle su purgatorio eterno.

Sin embargo, Samael aún protege a Kristofferson. Le mandó una visión previniéndole contra el Cosechador e informándole de dónde podría encontrar la forma de escapar a su castigo. Aterrorizado por sus sueños, se puso a buscar los artefactos que le salvarían, y logró acabar en poco tiempo sus preparativos. Lo único que falta son las víctimas adecuadas para ocupar el lugar del pecador en el purgatorio.



Los personajes jugadores

Los jugadores pueden jugar con los personajes que más les gusten, ya que no hay profesiones que ayuden particularmente.1 La aventura se adapta a un grupo de personajes nuevos o algo inexpertos. Si algunos de ellos fueran demasiado hábiles y experimentados el Director de Juego puede optar por aumentar su dificultad.

Ubicación del escenario

"Su última esperanza" se desarrolla en algún lugar de Suecia, a finales de otoño. Los personajes jugadores podrían estar en una ciudad importante, como Estocolmo o Göteborg, al empezar la aventura.

Todas las localizaciones descritas son ficticias, y no hay nada que le impida al Director de Juego cambiar el escenario, la época del año o cualquier otro detalle que se adecúe a los personajes. La aventura pretende ser un marco para los sucesos que tengan lugar en ella y, como siempre, el Director de Juego decidirá si usa o no la información contenida en estas páginas.

El primer contacto

La aventura empieza cuando Thomas Kristofferson se pone en contacto con los personajes, ya sea por correo o por teléfono. Kristofferson sugiere que necesita ayuda para algo. Cree que son precisamente los persona-



jes quienes pueden ayudarle, y desea encontrarse con ellos en el Underground Café.

Si los personajes declinan ver a Kristofferson, él les dará a entender que conoce sus acciones pasadas. Le dará esa información a los interesados si los personajes se niegan reunirse con él para discutir el asunto. Samael es quien le ha proporcionado dichos informes mediante sueños y visiones.

Si los personajes insisten y piden una explicación, él mencionará un par de sucesos relacionados con los secretos inconfesables de los personajes, o cualquier otra cosa que parezca improbable que sepa alguien más. Si ni siquiera esto tiene éxito, Kristofferson se derrumbará y les suplicará su ayuda a los personajes. Está dispuesto a darles todo lo que tiene si le ayudan a evitar su purgatorio. Se niega a decir más, es peligroso hablar de estos asuntos por teléfono.

Al final llegarán a un acuerdo para encontrarse con Kristofferson en el Underground Café, el sábado a las cinco y media de la tarde. Kristofferson insiste en que deben llevar un coche a la cita, pues luego tendrán que hacer un corto viaje en automóvil. Si los personajes le preguntan a Kristofferson que cómo podrán reconocerle, sólo responderá que será él quien les reconozca.

Los personajes tienen veinticuatro horas a partir de este instante para preparar el encuentro. Quienes puedan localizar llamadas telefónicas, descubrirán que Kristofferson hizo la suya desde una cabina en el centro de la ciudad. Allí se pierde la pista.

También es imposible encontrar a Kristofferson en ningún archivo, público ni privado. Mediante sus contactos en los bajos fondos ha logrado eliminar por completo esa información. Esto quizás haga que los personajes cambien de opinión acerca de la cita con Kristofferson. Si es así, sugiéreles que no tiene por qué ser sueco, ni tan siquiera nórdico, y que sería imposible obtener información acerca de él por los canales habituales.

Los Lúpidos

Mientras los personajes están ocupados preguntándose en qué se han metido, las fuerzas de la oscuridad se empiezan a mover. El Cosechador es plenamente consciente de lo que intenta Kristofferson y está dispuesto a evitarlo.

Cuando los personajes dejan de discutir sobre el tema, su teléfono sonará de nuevo. Si ya han salido, escucharán que suena el teléfono público más cercano.

La aguda señal del teléfono quiebra la quietud de la tarde otoñal, mientras sentís que os atenaza un frío distinto al ambiental. Un gato solitario maulla respondiendo a los repetidos timbrazos del teléfono. Unos cubos de basura resuenan atronadoramente en un callejón cercano. El viento se encrespa mientras negros nubarrones ocultan el cielo. Lentamente, una niebla compacta cubre la calle, mitigando cualquier sonido excepto la martilleante señal del teléfono.

Tan pronto como los personajes hayan decidido o bien coger el teléfono o bien ignorarlo, todos los cristales de los alrededores explotarán violentamente. El Cosechador ha enviado a dos lúpidos par matar a los personajes, antes de que interfieran en el destino de Kristofferson.

Los lúpidos han utilizado los poderes de su señor para distraer a los personajes, cuya atención estará enfocada hacia el teléfono, y por tanto obtendrán la iniciativa durante la primera ronda de combate.

Su aparición será bastante dramática. Si los personajes están bajo techo, los lúpidos entrarán a través de una ventana. Si no, uno de los lúpidos lanzará una tapa de alcantarilla mientras el otro salta sobre los personajes desde una farola o algo similar. El propósito del ataque es sorprender a los personajes y provocar confusión. Durante el combate, los lúpidos podrán aprovechar la ventaja de la confusión para compensar su inferioridad numérica.

Los lúpidos harán todo lo posible para vencer a los personajes, pero su falta de potencia de fuego y su inferioridad numérica reducen sus posibilidades. Esto es justamente lo que buscaba el Cosechador. Si hubiera enviado más lúpidos o hubiera utlizado sus poderes, podría haber alertado a Kristofferson de que los planes de este eran evidentes para él.

Si vencen a los lúpidos, los personajes probablemente llamarán a la policía. Esto también ha sido previsto por el Cosechador, y sin que lo sepan los personajes, ha enviado a dos de sus agentes de policía nefaritas para retirar las evidencias. Normalmente, esto también implicaría el deshacerse de los personajes, pero el Cosechador considera que es demasiado arriesgado enviar a personas físicas para cometer dos simples asesinatos. Tiene otros planes para los personajes.

La policía

Si los personajes llaman a la policía, les pasarán con los dos agentes antes mencionados, independientemente de con quien quieran hablar. Lo agentes asegurarán a los personajes que se ocuparán del tema en breve.

Si los personajes esperan la llegada de la policía, se encontrarán con dos detectives desgarbados que aislan rutinariamente la zona y piden a los personajes que permanezcan en un hotel por la noche. Ellos harán patente que no quieren a los personajes por medio y que estos no les son útiles. Les dicen que en una semana tendrán que acudir a la comisaría de policía para testificar. Los dos detectives harán todo lo posible para que los personajes se marchen. Si insisten en quedarse, los dos policías usarán su autoridad para echarles de allí. Si los personajes volvieran en un par de horas, encontrarían que el escenario de los hechos ha sido limpiado y que no se puede encontrar ninguna evidencia de que haya pasado algo. Si llaman al departamento de policía, allí no sabrán nada de los dos detectives.

No queda nada más que hacer que esperar el encuentro con Kristofferson.

El Underground Café

Dejáis el coche en un aparcamiento cercano y corréis hacia el Underground Café bajo la persistente lluvia otoñal. Las luces del tráfico arrojan reflejos sobre el asfalto húmedo, y en cuestión de segundos estáis empapados y salpicados. Murmurando juramentos os ajustáis mejor los abrigos y aceleráis el paso.

El Underground Café resulta estar en un sótano. Una escalera de hierro oxidada baja hacia la oscuridad. Lo único que atraviesa la lluvia es la pálida luz del cartel de neón del café. Bajáis las escaleras con cuidado y llegáis a la puerta. Un escalofrío os recorre la espalda. La pesada y triste atmósfera del otoño os ha calado hasta la mente.

La puerta se abre hacia dentro y una campanilla suena alegremente al entrar los personajes en el café. El salón está débilmente iluminado, pero pueden ver que están solos. Una mujer de unos veintitantos años, aparentemente sureuropea, les sonríe tras la caja registradora y les pregunta qué quieren. Si piden cualquier cosa, los precios serán los normales.

Kristofferson se presentará unos cinco minutos después de los personajes.

Oís el gemido de la escalera metálica y como se aproximan unas fuertes pisadas. La puerta se abre y la campanilla repiquetea alegremente. De la calle lluviosa entra un hombre con largo abrigo marrón. Está empapado, y con rostro amargo se limpia el barro de las botas.

El oscuro cabello se le pega a la cabeza, tiene un perfil afilado y en su rostro se distingue la barba de algunos días. Un cigarrillo apagado le pende de la comisura de los labios.

Kristofferson ignora a la mujer que hay tras la registradora y pasa nerviosamente la vista por el salón. Cuando localiza a los personajes, cierra de un portazo y se encamina hacia ellos. Los personajes advierten un olor desagradable en él, y quien tenga experiencia en el negocio de la carnicería, inmediatamente reconocerá el olor a despojos.

El hombre toma una silla y se deja caer en ella, junto a vuestra mesa. Viéndolo más de cerca podéis distinguir varias cicatrices en su rostro. Se echa hacia delante poniendo los codos sobre la mesa. «Os agradezco de verdad que hayáis venido. No tenéis idea de lo que significa para mí.» Su voz es ronca, casi un susurro.

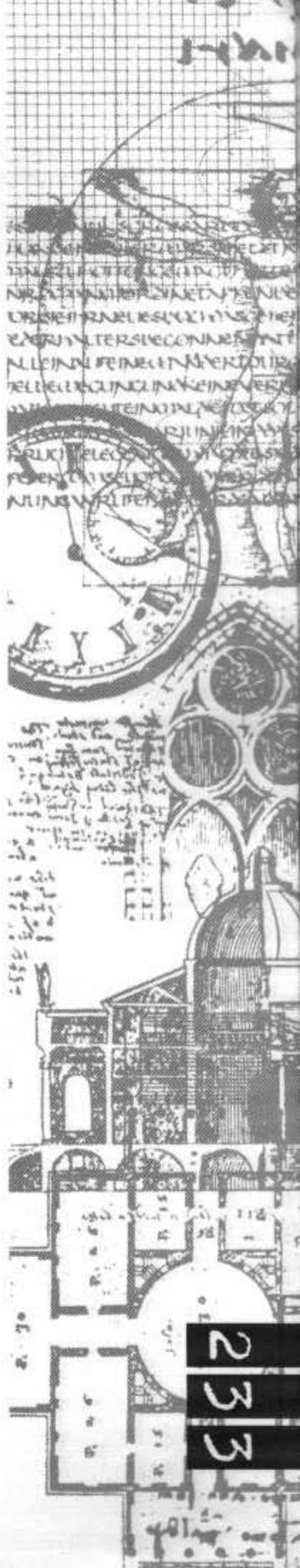
La explicación

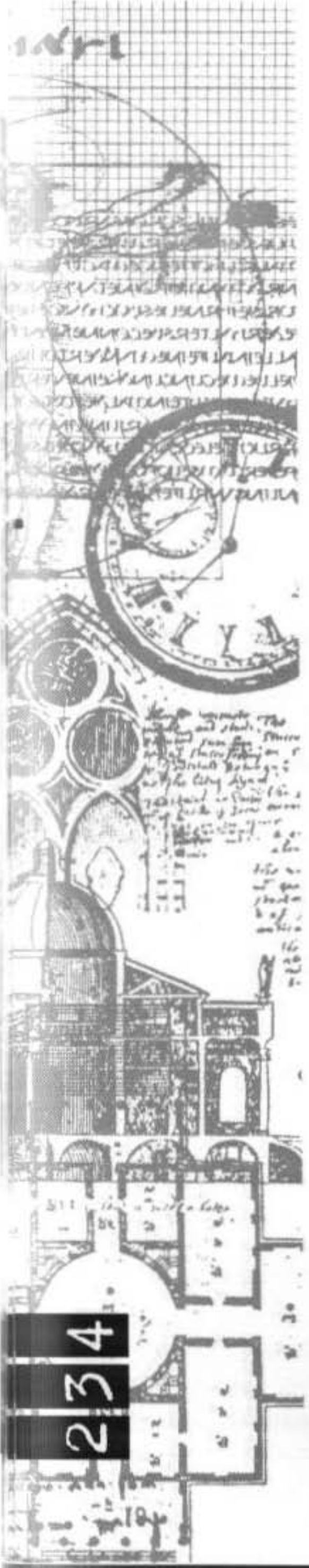
A continuación, Kristofferson explica por qué se ha puesto en contacto con los personajes. Se trata de una historia muy bien preparada, y Kristofferson, un experto embustero, la hace muy convincente. Como la historia es en parte cierta, resulta casi imposible descubrir que está mintiendo.

"Mi padre murió hace algún tiempo. Nunca nos llevamos muy bien. La verdad es que me fui de casa cuando tenía doce años. Desde entonces he estado vagando por Suecia, a veces al otro lado de la ley. Hace poco me enteré de que el viejo se había muerto, y como no había escrito su voluntad, yo era el heredero. Por ejemplo, de la casa en la que crecí y él me gritaba. Creí que era la oportunidad de mi vida, pero no imaginaba lo que había conseguido.

Me mudé inmediatamente, pero pronto empezaron a suceder cosas raras. Pisadas en el ático, sombras extrañas que desaparecían si las mirabas atentamente. Por la mañana registré la casa y encontré un viejo baúl en la bodega. Nunca lo había visto antes, así que lo llevé arriba y lo abrí. En el baúl encontré esto"

Kristofferson les enseña a los personajes una Polaroid de uno de los artefactos que le ayudarán a llevar a cabo el ritual planeado. La foto muestra una cabeza tallada en madera y con unos clavos metidos





en ella. El rostro está exquisitamente detallado, y la figura sonríe desdeñosa a los personajes. La fotografía esta hecha sobre un fondo blanco, y a los personajes les resulta imposible estimar su tamaño.

"Desde que encontré el baúl, todo ha ido a peor. A veces me despierto y oigo que alguien anda por la casa; otras veces oigo susurros. Hace un par de días recibí una carta que me decía que iba a arder en el infierno. Me asusté tanto que la tiré a la chimenea y la destruí. Necesito vuestra ayuda."

Si los personajes le preguntan a Kristofferson cómo se le ocurrió ponerse en contacto con ellos, dirá que ha empleado sus contactos en los bajos fondos, y que por supuesto no puede revelar sus fuentes. Si los personajes siguen preguntándole acerca de esto, perderá la compostura y empezará a amenazarlos.

Kristofferson está esperando que la historia baste para despertar la curiosidad de los personajes. Si no muestran interés renovará sus esfuerzos y sus súplicas de ayuda. Sin no le ayudan arderá por siempre en el infierno. Les ofrecerá a los personajes los ahorros de toda su vida, que ascienden a veinticinco mil coronas suecas. Si los personajes siguen sin estar dispuestos, empleará el conocimiento que tiene de sus secretos inconfesables.

Les amenazará con usarlos de la manera más dañina posible, y si los personajes no quieren creerle, sugerirá lo que sabe con afirmaciones crípticas.

Cuando accedan a ayudarle, de grado o a la fuerza, se levanta.

"Venid. Tenéis que tomar vuestro coche y seguirme. Yo no llevo pasajeros porque el mío está lleno."

Diciendo estas palabras abandona el Underground Café.

En marcha

Ya en la calle, Kristofferson se dirige a un pequeño Volkswagen escarabajo gris, aparcado justo en el exterior del café. Tiene una multa de aparcamiento en el parabrisas, pero la rompe desdeñosamente en pedazos y la tira al suelo. Los personajes pueden ver que el coche está lleno de sacos amontonados uno encima de otro, y si se acercan más, percibirán de nuevo el hedor a despojos.

Con un gesto, Kristofferson les muestra que el coche está lleno. Los personajes tienen que seguirle para llegar a la casa, ya que se niega a darles la dirección y les dice que no hay tiempo que perder. Deben ir en este preciso instante. Si no han traído un coche, según sus instrucciones, tendrán que conseguirlo de algún modo. Si las cosas van a peor, Kristofferson aceptará encontrarse con ellos en el café cuando ya lo tengan, pero no deben tardar mucho.

Si los personajes no pueden obtener un coche, Kristofferson les dirá que esperen en el café. Entonces saldrá a robar uno a algunas manzanas de allí. Conducirá el coche robado al café y los personajes tendrán que llevarlo hasta su Volkswagen. Si preguntan de dónde ha sacado el coche, les dirá que se lo ha tomado prestado a un amigo. Sin embargo, bajo ninguna circunstancia les dejará el suyo a los personajes, pues no desea que descubran el contenido de los sacos.

Cuando los personajes lleguen por fin al Volkswagen, Kristofferson se meterá en el coche y les enseñará el camino. No será difícil seguirle, ya que el tráfico es inusualmente escaso. Kristofferson sale de la ciudad y se dirige al campo. Después de media hora, se mete por un estrecho y abrupto camino forestal.

El camino forestal

El camino por el que se ha metido Kristofferson es un estrecho camino forestal que atraviesa trabajosamente un denso y oscuro bosque. Ya ha anochecido, y lo único que los personajes pueden ver del coche de Kristofferson son sus luces traseras, y en ocasiones las de freno cuando reduce para tomar una curva cerrada.

Pronto se hace difícil ver incluso las luces traseras. Una densa niebla ha caído sobre el bosque, y los personajes deben ir despacio para seguir el camino. Al poco pierden por completo de vista al coche de Kristofferson; la niebla no parece afectarle ya que sigue yendo considerablemente más rápido que los personajes.

La niebla es muy densa, casi tangible, y la humedad hace necesario tener siempre en marcha los limpiaparabrisas. Pronto la niebla se hace tan densa que ya ni siquiera son visibles los márgenes de la carretera. El bosque apenas puede verse como una forma oscura y amenazante.

El encuentro

De repente una sombra pasa corriendo frente al coche de los personajes. El conductor debe pasar con éxito una tirada de conducir coche para evitar al ser que se ha puesto en el camino del automóvil.

Oís un grito penetrante, un grito desesperado y angustioso. La sombra se lanza contra el parabrisas. Los densos jirones de niebla se ras-

gan y podéis ver a un ser deforme que aplasta su blanco rostro contra el cristal. Sus ojos están abiertos como platos, la cara surcada de heridas abiertas, y corre sangre de sus ojos y boca. De repente la cara se despega y podéis entrever una figura contrahecha que desaparece a cuatro patas entre la niebla. Luego todo queda en calma.



Los personajes deben hacer una tirada de Ego con éxito para no perder el control de sí mismos. Quienes no la pasen sufrirán una conmoción y se desmayarán o se echarán a llorar. Las reacciones no serán más graves que esto, a menos que, por el motivo que sea, alguno de los personajes reaccione exageradamente al evento.

El parabrisas está cubierto de sangre y pus. Para poder seguir, los personajes deben bajar del coche y limpiar el cristal con algún trapo. Quienes lo hagan y pasen con éxito una tirada de Percepción, encontrarán las huellas de un hombre y de un perro.

Mientras los personajes limpien el parabrisas, oirán sonidos de cosas arrastrándose en el bosque. También pueden oír los gemidos de un perro herido y unas risitas enloquecidas.

El coche de Kristofferson se ha perdido de vista por completo.

Independientemente del camino que decidan tomar, los personajes acabarán en la casa de Kristofferson. Las ilusiones han empezado a resquebrajarse, y los personajes hallarán que es imposible salir del bosque. Da igual cómo intenten volver a la ciudad, siempre terminarán frente a la casa. Quienes sean lo bastante temerarios como para aventurarse en el bosque a pie, cada vez que lo intenten después de la primera se encontrarán con un grupo de Fronterizos. Esto debería ser suficiente para convencerles de que no hay que vagar por un bosque desconocido.

Durante todo el tiempo, la niebla cargada de lluvia flota densa sobre el paraje.

La casa del bosque

De repente, la niebla se aclara alrededor de los personajes y pueden contemplar una casa roja de dos pisos. El coche de Kristofferson está aparcado frente a la casa, y el maletero está abierto.

La casa se alza entre la niebla como una torpe bestia. Al alejarse la bruma os encontráis frente a una robusta construcción de dos pisos. Una luz fría brilla en el vestíbulo y a través de una ventana de la segunda planta. Además una débil humareda se abre paso hacia la oscuridad y el cielo cargado de lluvia, a través de una chimenea bien construida. Aparte del coche aparcado junto a las escaleras, no hay más señales de Kristofferson. El camino conduce a un pequeño edificio, presumiblemente un garaje, junto a la casa.

La casa es, como hemos dicho, una propiedad residencial normal y corriente con dos plantas y una bodega. Los personajes pueden ver las escaleras que bajan a la bodega desde el camino. Hay una ventana iluminada en el segundo piso, pero aparte de eso, la lámpara del vestíbulo es la única fuente de luz. Junto a la casa hay un pequeño granero que parece haber sido utilizado como garaje. Hay huellas de vehículos que llegan hasta sus puertas.

La niebla y el silencio contribuyen a crear una atmósfera inquietante.

Si los personajes registran el coche de Kristofferson lo encontrarán vacío. Ya no están los sacos, pero el hedor de los despojos permanece. Hay rastros de sangre en la tapicería. En la guantera están los papeles del coche, a nombre de un tal Jörgen Hansson. La dirección reseñada es la misma que la del buzón del camino frente a la casa.





Aparte de la hierba aplastada, no hay más signos de Kristofferson. Si los personajes lo llaman, no responderá, pero si insisten en hacer un montón de ruido, pronto oirán sonidos susurrantes en el bosque que los rodea.

Lo único que puede hacerse es entrar en la casa. Las escaleras de madera conducen a la puerta principal. Nadie abrirá la puerta ni contestará si los personajes llaman, pero si intentan abrir verán que no tiene echado el cerrojo.

Dentro de la casa

Al abrir la puerta, los personajes se encontrarán en el pequeño recibidor de la casa, donde derrama su luz una pequeña lámpara de parafina. Aparte de esta fuente de luz, la casa está completamente a oscuras. Si los personajes intentan encender una lámpara eléctrica, será inútil. Las linternas u otras lámparas que tengan batería sí que funcionarán, pero proyectarán una luz fría sobre la propiedad. Las sombras juegan al escondite por el rabillo del ojo de los personajes. La casa está inquietantemente silenciosa. El olor del humo indica que en alguna parte de la casa hay fuego. El suelo cruje bajo los personajes mientras van de un lado a otro.

1. TERRAZA Una escalera pintada de blanco conduce a la pequeña terraza frente a la puerta. Aquí hay un par de botas altas de piel3, y justo frente a la puerta hay un felpudo con la palabra «¡Bienvenido!» tejida en él. La puerta es de roble macizo, con una abertura oblicua. Si los personajes echan un vistazo por la abertura podrán entrever el recibidor.

2. RECIBIDOR Hay otro felpudo a este lado de la puerta, un perchero en una pared y bajo él un zapatero. Las botas de Kristofferson están de pie en el suelo, frente al zapatero. Hay una alfombra hecha jirones contra una pared4. Las puertas a las demás habitaciones están abiertas, y en la puerta de la cocina hay colgado un llavero en el que pueden encontrarse las llaves de todas las puertas de la casa.

3. ESCALERAS

Esta escalera conduce a la segunda planta. En la moqueta los personajes pueden ver manchas de sangre y de barro secos. El olor de las manchas recuerda al del coche. La llave principal de la luz y la caja de los automáticos se encuentran en un armario bajo la escalera. La llave principal parece estar bien, pero sigue siendo imposible hacer que funcione la electricidad.

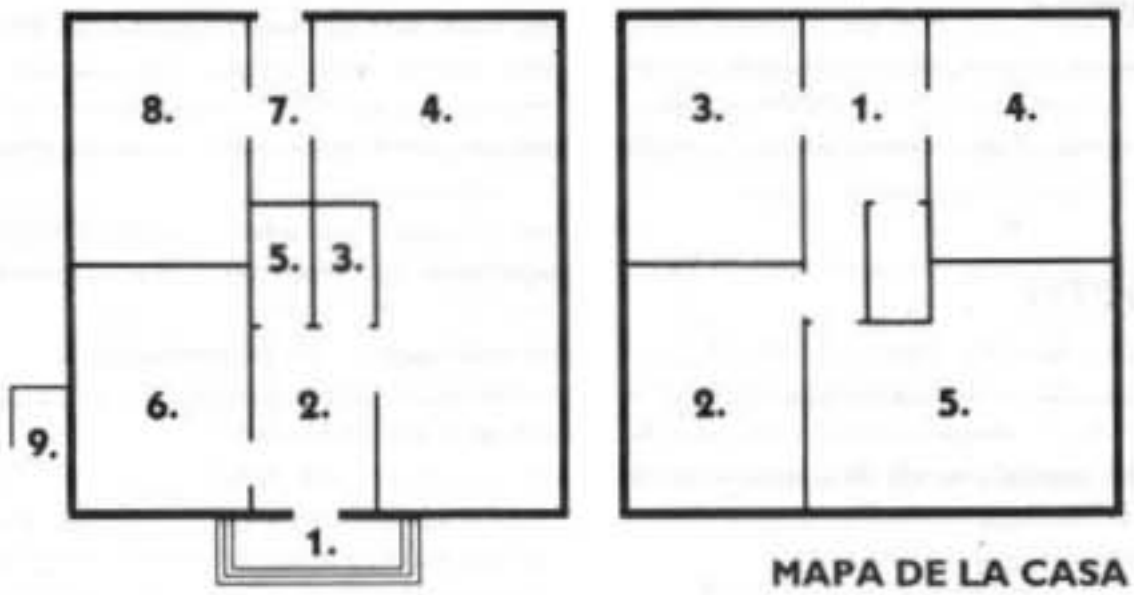
4. SALA DE ESTAR La sala de estar está amueblada con una gran mesa rodeada de cinco sillas. En uno de los rincones de la habitación hay un televisor de pantalla grande y un tresillo. También se pueden encontrar aquí un caro equipo de alta fidelidad y varios bafles. La colección de discos es más que notable, y comprende todo lo que hay de cierto interés desde principios de los setenta hasta nuestros días, incluyendo algunas obras maestras clásicas.

Las paredes están cubiertas de cuadros y fotografías. Las más recientes muestran a una familia de cuatro miembros: madre y padre con un hijo y una hija. Pueden encontrarse más fotografías de los ocupantes de la casa sobre la repisa de la chimenea. Ninguno de ellos muestra algún parecido con Kristofferson.

5. LAVABO Un pequeño lavabo con un retrete. Hay revistas semanales y publicaciones científicas en una carpeta junto al retrete.

El lavabo está sucio y las manchas de sangre y barro cubren el suelo.

6. COCINA Se trata de una cocina relativamente grande y bien amueblada, pero esta impresión se ve



MAPA DE LA CASA

arruinada por el caos que ha creado Kristofferson al usar los cacharros y no limpiarlos nunca. Cazuelas, sartenes, loza y sobras andan manga por hombro por la habitación, y el frigorífico bosteza vacío ante los personajes. Un olor rancio llena la cocina.

7. PASILLO Este pasillo conecta la sala de estar, la puerta de atrás y el dormitorio del hijo de la familia. La puerta trasera está cerrada con llave y tiene el pestillo echado; habría que destruirla para abandonar la casa por allí.

8. DORMITORIO Sin duda se trata de la habitación de un adolescente. Las paredes están cubiertas de posters de varios grupos de rock, y parte de la habitación está ocupada por un equipo estéreo y un ordenador Amiga 500 con sus periféricos. La colección de discos comprende música moderna de los ochenta en adelante. La habitación y todo lo que hay en ella parecen no haber sido tocados.

9. ESCALERAS A LA BODEGA Se entra a la bodega desde el exterior de la casa. Dos grandes puertas se abren hacia fuera y muestran una escalera ancha y basta que baja hacia la oscuridad.

La segunda planta

Cuando los personajes suban a la segunda planta, percibirán mejor el olor del humo. Aquí el silencio parece aún más opresivo, y los gritos llamando a Kristofferson no tendrán respuesta.

1. RELLANO Las escaleras de la planta baja conducen hasta este pequeño rellano. Todas las puertas, salvo la que lleva al estudio, están abiertas. Sale luz por debajo de la puerta del estudio.

2. DORMITORIO Este es el dormitorio de los mayores, y está amueblado con una gran cama de matrimonio. Las sábanas están hechas jirones y hay ropa esparcida por el suelo junto al armario. Obviamente, Kristofferson eligió éste como su dormitorio provisional.

3. DORMITORIO La habitación está amueblada conforme a los gustos de una niña. En las paredes hay colgados posters de caballos y de cantantes de música pop. Hay un casete sencillo en la mesita de noche, y cintas apiladas junto al mismo. La habitación parece no haber sido tocada, y los muebles están cubiertos de una capa de polvo.

4. CUARTO DE BAÑO Aquí hay una bañera, una ducha, un retrete y un lavabo. Toallas de baño penden de la pared de azulejos holandeses. Hay cuatro pares de zapatillas de baño junto a la puerta. El lavabo está mugriento, y la pastilla de jabón, marrón de sucia. Muchas de las toallas están cubiertas de manchas de suciedad.

5. ESTUDIO

La puerta que lleva a esta habitación está cerrada con llave. Sale luz por debajo, y los personajes pueden oír el sonido crepitante de un fuego en su interior. El olor a humo es más claro junto a esta puerta.

Si los personajes llaman a la puerta, nadie contestará. Si la abren, pasa a la sección del Portal.

Si los personajes llegan a la ventana del estudio desde el exterior y miran adentro, verán que la habitación está llena de humo y que allí arde algo. Es imposible romper los cristales, pero si alguien lo intenta, o si simplemente los golpea, varios rostros lívidos se pegarán a los cristales. Babean y sonríen con desdén, y la sangre mana de sus heridas abiertas. Los personajes que vean esto deberán pasar una tirada de Ego para no entrar en un estado de conmoción. Quienes hayan trepado hasta la ventana y fallen su tirada de Ego, caerán de cabeza al suelo. Los rostros desaparecerán en una fracción de segundo.





La bodega

Se llega a la bodega por las escaleras que hay en el exterior de la casa. La bodega se usa como almacén, y contiene alimentos enlatados y varios tipos de botellas. También se guarda aquí el equipo de invierno de la familia.

El granero

Si los personajes abren las grandes puertas del granero, pronto encontrarán que tiene doble función de garaje y taller. Las herramientas están colgadas de una pared, y los bancos y mesas de trabajo están de pie junto a otra. Una larga escalerilla cuelga de la tercera. Por lo demás, el granero está vacío.

El portal

Los personajes acabarán por comprender que la respuesta a sus problemas se halla en el estudio. Quienes intentasen huir a través del bosque siempre terminaron en la casa, da igual qué dirección tomaran. Ya están parcialmente atrapados en el ritual de Kristofferson.

Las llaves del estudio están en el llavero colgado de la puerta de la cocina. También es posible derribar la puerta usando las herramientas del granero.

La puerta se abre y contempláis el estudio. Las parpadeantes llamas besan las paredes, y el olor a carne quemada llena vuestros pensamientos. Los ojos os lloran y se os seca la garganta.

Entonces veis la puerta. Al otro lado de la habitación hay un portal negro y asimétrico cuyo blanco tirador resplandece a la vacilante luz del fuego. En la puerta hay talladas imágenes de gente gritando de rabia y desesperación, y creéis oír gemidos de angustia y rozar de cadenas en algún lugar lejano.

Vuestros ojos se vuelven hacia el techo. De repente la nausea os domina.

Largas cadenas penden del techo, y al extremo de cada una hay negros garfios de los que cuelgan cabeza abajo figuras humanoides que se retuercen de dolor. Sus gritos y gemidos caen como un lluvia negra sobre vuestras cabezas.

Incrédulos ante lo que estáis viendo, echáis un vistazo a vuestras espaldas. A pesar de la aparente realidad del rellano detrás vuestro, sabéis que la verdad es tan frágil como potente es lo que estáis presenciando.

Os miráis desesperados. Se diría que la realidad se resquebraja.

La verdad es que los personajes sólo tienen un lugar por donde ir: a través de la puerta negra. Si deciden no hacerlo, estarán condenados a vagar para siempre por la ilusión de la casa que Kristofferson ha creado para capturarlos. Cuando abran la puerta, contemplarán el laberinto del Cosechador.

¿Qué ha sucedido?

Mientras el ritual de Kristofferson llegaba a un punto crítico, el Cosechador se presentó finalmente para reclamar al pecador.

El astuto nefarita comprendió de inmediato los planes de Kristofferson, y usó sus poderes para instalar un laberinto entre él y los personajes. El Cosechador quería tener a un auténtico pecador en su purgatorio, de modo que hizo lo que pudo para retrasar a los personajes. Todo el trabajo de Kristofferson habrá sido en vano si los personajes llegan demasiado tarde.

Kristofferson también es consciente del giro que han tomado los acontecimientos, y ahora está empleando todo su poder para resistirse al nefarita intruso. Kristofferson no se moverá un centímetro, pues las espadas siguen en alto.

Esta es la situación cuando los personajes entran en el laberinto, sin saber que papel interpretan en este mortífero drama.

El laberinto

Contempláis un largo pasillo. Vuestros ojos se ven atraídos por las blancas paredes, aparentemente cubiertas de pus y de sangre. Hay brazos que salen de ellas e intentan tocar a otros brazos y a vosotros mismos. Rostros deformes cubren la superficie de las paredes, y oís gemidos, lloros y gritos de tormento. Las paredes se elevan cientos de metros, y podéis vislumbrar enormes aves carroñeras atravesando el cielo.

El laberinto es el obstáculo que ha creado el Cosechador en un intento de impedir que los personajes encuentren a Kristofferson y caigan víctimas de su ritual. No es que el Cosechador piense que hay que salvar a los personajes, sino que, como se ha dicho antes, ha venido a llevarse a Kristofferson para su nuevo purgatorio, y sólo se conformará con los personajes si le resulta imposible derrotarlo.

Si el Cosechador logra derrotar a Kristofferson antes de que los personajes lo encuentren, estarán condenados a vagar por siempre en el laberinto.

Las manos que salen de las paredes intentan obstinadamente tocar a los personajes. Si tienen cuidado y se mantienen en el centro del pasillo, el riesgo de ser atrapados es de 1 entre 20. Si se acercan a la pared, el riesgo será de 10 entre 20. Tira el dado cada vez

que un personaje pase por un pasillo.

Si son atrapados por las manos, les agarrarán con una fuerza de 20. Los rostros aflorarán a la superficie de la pared y morderán a los personajes capturados. El daño es el de un cuchillo. Los personajes que no reciban ayuda ni puedan liberarse por sí mismos, estarán en serios apuros.

Los personajes muertos a dentelladas son metidos en la pared y desaparecen sin dejar rastro.

Hay tres cruces de caminos en el laberinto. Los personajes tienen que pasar por los tres, y en cada ocasión deben elegir la dirección correcta. Los personajes atravesarán 1d10 pasillos entre cada cruce. Aunque esos pasillos no influyan a la hora de ayudar a los personajes a huir del laberinto, están bien para crear ambiente. Debes conseguir que los pasillos les parezcan auténticos a los jugadores, y hacer que sus personajes acaben una y otra vez en callejones sin salida.

Independientemente del camino que elijan, los personajes llegarán a los cruces de caminos en su orden numérico, pero una vez allí tendrán que elegir bien.

En cada cruce de caminos hay una flecha que apunta en una dirección determinada, y para huir del laberinto hay que elegir el camino opuesto al señalado por la flecha. Luego se pasan 1d10 pasillos antes de llegar al siguiente cruce de caminos.

Cuando los personajes hayan pasado el tercer cruce de caminos, deberán atravesar de nuevo 1d10 pasillos antes de acabar en el exterior de la puerta del estudio de Kristofferson.

Si los personajes eligieron un mal camino en algún cruce, deberán atravesar 1d10 pasillos antes de volver a salir al primer cruce de caminos. De esta manera, las probabilidades de que descubran la salida del laberinto por casualidad son muy bajas. Deben resolver el rompecabezas del laberinto para salir de él.

El primer cruce

La flecha en este cruce de cuatro direcciones apunta hacia la izquierda. El cruce está amueblado como la habitación de juegos de un niño de ocho años, y entre los juguetes que hay esparcidos por el suelo, los personajes encontrarán un osito de peluche mutilado y una torre de cubos de letras que forma la palabra ODIO. En una pared hay colgado un dibujo de un ángel hecho por un niño pequeño, y debajo está escrita la palabra MAMÁ con caligrafía infantil.

El segundo cruce

Aquí la indicación apunta a la derecha, pero aparte de esto, no hay nada que diferencie al cruce del resto del laberinto. En el suelo hay un artículo de periódico que describe las atrocidades cometidas por Kristofferson a los doce años. Hay recortes de prensa sobre otros asesinatos y asaltos violentos esparcidos por el pasillo o clavados a las paredes. También hay en el suelo una disertación sobre el abuso a menores.

Un viento frío sopla tras los personajes cuando dejan el cruce. Un papel con las siguientes palabras cae al suelo:

El Pecador y las Víctimas lucharán por un lugar en el Limbo

Esta es una referencia a su enfrentamiento con Kristofferson, y una pista de que los personajes deberán centrarse en él cuando se encuentren.

El tercer cruce

Este es también un cruce de cuatro direcciones, y el hecho de que la flecha apunte hacia delante puede poner en apuros a los personajes. La decisión correcta es la de darse la vuelta y volver por donde han venido. Esto puede ser difícil de aceptar para los jugadores, pero en estos reinos la lógica y la simetría no son de utilidad.

Las paredes y el suelo muestran dibujos muy sencillos de hombres y mujeres torturados en los más profundos pozos del Infierno. Hay frases aisladas escritas en sangre:

"Mamá me salvará. No arderé en el Infierno. ¡Arderán ellos, arderán, arderán, arderán! ¡Yo no, yo no! Mamá, haz que me encuentren y vayan al Infierno en mi lugar".

Estas son visiones extraídas de la perturbada mente de Kristofferson, y les darán una pista a los personajes sobre lo que está ocurriendo.

El último obstáculo

Cuando los personajes hayan pasado el tercer cruce de caminos, su presencia empezará a destruir el laberinto cuidadosamente elaborado por el Cosechador.

Camináis con largas zancadas por los interminables pasillos, cansados y confundidos. Los graznidos de los buitres son cada vez más estridentes mientras siguen volando en círculos sobre vuestras cabezas, burlones y ansiosos. El hedor a carne podrida hace que se os vaya la cabeza, mientras intentáis combatir el malestar que amenaza con dominaros.

De repente, las paredes que rodean a los personajes se derrumban y los últimos refuerzos enviado por el Cosechador atacan. Desde más allá de los destrozados muros emergen cuatro muertos vivientes. El hedor de su carne putrefacta es insoportable y sus





cuerpos están deformados y retorcidos en ángulos imposibles. Sus miembros están cosidos con gruesas tiras de cuero y parece que han sido torturados con saña.

No dudarán en atacar a los personajes y no se irán hasta que se les venza con claridad o hayan derrotado a los personajes. Los personajes no podrán seguir adelante a menos que luchen con los muertos vivientes. Entonces, el laberinto empieza a derrumbarse y de pronto se encuentran a las puertas del purgatorio de Kristofferson.

El purgatorio

Al final los personajes acabarán en el exterior de la puerta del estudio de Kristofferson.

La puerta se parece a la que abristeis al entrar en el laberinto. Sale luz por el espacio que hay entre la puerta y el umbral, y creéis oír voces huecas y murmurantes al otro lado.

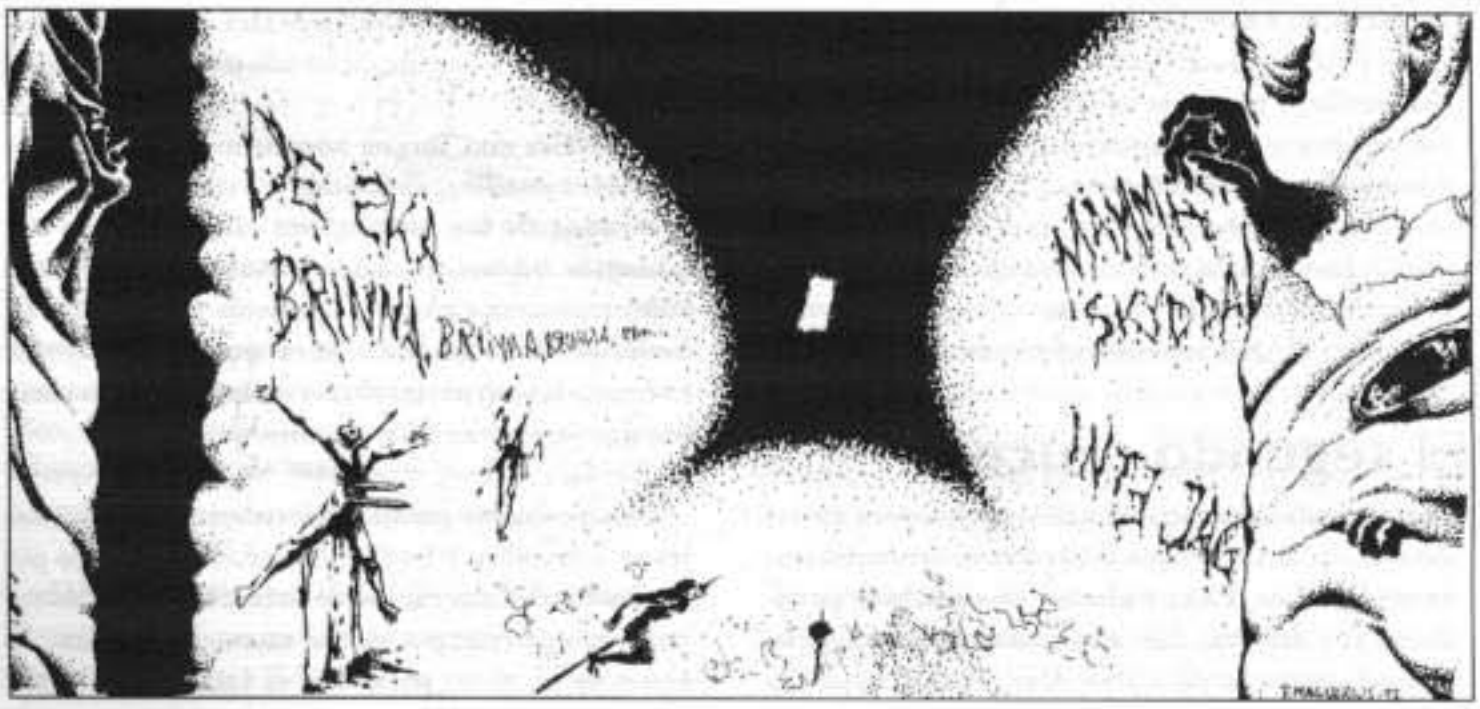
El enfrentamiento entre Kristofferson y el Cosechador ha alcanzado su clímax. Tras la puerta los personajes encontrarán el purgatorio de Kristofferson. Tiene el aspecto de la habitación que éste tuvo en su hogar adoptivo

Hay encendida una pequeña lámpara sobre la mesita de noche. Las estanterías se alinean en las paredes, y en las más altas hay toda clase de juguetes. Las estanterías más bajas están repletas de cristales rotos. Escorpiones y serpientes reptan y se arrastran sobre los cristales y el suelo. Un gran osito de peluche, mutilado y atravesado por varios cuchillos pende al extremo de una soga. La sangre gotea por las heridas abiertas del osito. Las paredes están cubiertas de dibujos de solitarios niños que lloran, y sombras amenazantes caen a la habitación por una pequeña ventana. Una pesada lluvia repiquetea sobre el alféizar. Veis a Kristofferson acurrucado en su cama. Está apretando un tigre de peluche contra su pecho mientras mira fijamente enfrente suyo con la mirada perdida.

Entonces surge lentamente el Cosechador. La habitación parece ensancharse y las proporciones se alteran. Los personajes se ven como caricaturas deformadas, y de repente descubren que están a varios metros los unos de los otros. La puerta que conduce al laberinto ha desaparecido. Éste es el purgatorio de Kristofferson, y para dar más ambiente, el Director de Juego debería describir detalladamente la extraña sensación que se experimenta cuando de repente todas las paredes se elevan hasta los cincuenta metros de altura y tu propio cuerpo se encoge al tamaño de una cerilla.

El Cosechador observa a los personajes, pero vuelve su mirada hacia la cama.

Veis que Kristofferson se retuerce como si le hubieran golpeado. Se abalanza hacia vosotros y echa a gritar lleno de odio y de miedo y con una voz antinaturalmente chillona: "Llévatelos en mi lugar. Son tuyos, no tienes poder sobre mí. ¡Llévatelos!". La criatura de pesadilla se vuelve de



nuevo hacia vosotros. Su cara sin gozo os examina detenidamente. Su voz es fría y muerta: "El Pecador y las Víctimas".

Si los personajes deciden atacar al Cosechador para salir de esta truculenta situación, él usará todo su poder y habilidades para derrotarlos. Cuando lo haya hecho, los llevará al purgatorio de Kristofferson, donde tendrán que soportar los sufrimientos de un niño. El Pecador se salvará y no volverá a saberse de los personajes.

Si, por otra parte, se acercan a Kristofferson, éste se encogerá y les gritará que se aparten. Si no, papá les enseñará una o dos cosas. Si los personajes comprenden que su única esperanza es entregar a Kristofferson al Cosechador, de algún modo, y si siguen acercándose a la cama, una puerta se abrirá de golpe.

Una puerta se abre de golpe estrellándose contra la pared, y dos formas grotescas llenan el umbral. Kristofferson observa a los dos con una expresión mezcla de esperanza y de miedo.

Los dos seres del umbral han sido creados por el Cosechador para atormentar a Kristofferson en su purgatorio. Son caricaturas deformadas de sus padres adoptivos, tomadas de las visiones de su cerebro enfebrecido.

El padrastro, un obeso alcohólico, se desabrocha el cinturón y lo enarbola contra los personajes. Tras él está su histérica esposa, armada con un reluciente cuchillo de cocina. Van acercándose a ellos.

"No seáis desobedientes ahora. Papá os enseñará lo que les pasa a los niños desobedientes."

El nefarita no puede mantener un control completo sobre las criaturas a causa de su lucha con el Pecador, y Kristofferson se aprovecha de ello. Está esperando que esto les impida a los personajes romper la esfera que ha creado alrededor de la cama.

Hacerlo sería también la salvación de los personajes. Kristofferson perderá la concentración por un breve instante si los personajes derrotan a los dos seres. Un instante es todo lo que el Cosechador necesita para alcanzarlo con su largo brazo y llevar al Pecador al Infierno. La habitación se desvanecerá y los personajes se encontrarán en el mundo que conocen como el suyo.

Si los personajes no sobreviven a la confrontación, ocuparán el lugar de Kristofferson en el purgatorio. En este caso le verán desvanecerse, pero también oirán las últimas palabras del Cosechador al Pecador.

—Volveré.

El fin

Los personajes han logrado derrotar a Kristofferson y a sus creaciones.

Parpadeáis y sacudís la cabeza, y de repente estáis en el estudio de la segunda planta. Las últimas palabras de Kristofferson aún resuenan en vuestros oídos: "No, no, mamá, ayúdame ¡ayúdame! No...". Os recibe la primera luz del día, mientras el sol intenta elevarse sobre las copas de los árboles.

Los personajes han vuelto a la casa donde empezó su viaje al Infierno. Sólo vuelven los que hayan sobrevivido, y conservan las heridas que recibieran.



Lo único que queda por hacer es abandonar la casa y volver a la ciudad. Los personajes nunca entenderán realmente lo sucedido, ni qué parte tuvieron en el drama. Y se plantearán muchas preguntas.

¿Cómo supo Kristofferson tanto de ellos? ¿Dónde han estado? ¿Qué poderes estaban presentes?

Los personajes tienen la irritante sensación de que sabrán más del asunto en el futuro.

Personajes No Jugadores

Thomas Kristofferson



Kristofferson es una persona emocionalmente desgarrada. Durante toda su infancia ha sido usado por quienes eran más fuertes que él, y a consecuencia de ello odia a todas las autoridades. En ataques de furia, ha matado a personas que intentaron ordenarle hacer algo. Para más información, consulta la introducción a esta aventura.

Kristofferson es astuto y de sangre fría, y consigue disimular sus sentimientos por lo mucho que hay en juego.

MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR: ±0

ESTATURA: 185 cm

PESO: 88 kg

MOVIMIENTO: 6 m/RC

ACCIONES: 2

BONO DE INICIATIVA: +1

RESISTENCIA: 105

HABILIDADES: Sigilo 15, Puñal 16, Hacha 13, Combate sin armas 15, Ocultismo 5, Mecánica de motores 12, Esquivar 10.

TIPOS DE ATAQUE: según el arma

THOMAS KRISTOFFERSON	
AGI 13	BEL 8
PER 11	FUE 11
EGO 10	EDU 4
CON 11	CAR 1

El Cosechador

El cosechador es un nefarita muy hábil. Ha sido atraído por los pensamientos culpables de Kristofferson, y ha venido para llevarlo un purgatorio especialmente preparado. En el Infierno, el Cosechador toma la forma de un hombre alto y fornido vestido de cuero y con una capa negra. Las ropas están cosidas directamente a su piel. Sus manos y su cara están cubiertas por guantes de hierro y una máscara al rojo vivo, y a su paso deja el olor de la carne chamuscada.

En nuestro mundo prefiere vestir de forma más convencional, con un largo abrigo negro y un par de gafas de sol.

MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR: +5

ESTATURA: 200 cm

PESO: 125 kg

SENTIDOS: los de un nefarita normal

MOVIMIENTO: 20 m/RC

EL COSECHADOR	
AGI 40	BEL 1
PER 21	FUE 30
EGO 30	EDU 20
CON 30	CAR 20

ACCIONES: 6

BONO DE INICIATIVA: +28

BONO AL DAÑO: +10

RESISTENCIA: 280

HABILIDADES: Combate sin armas 30, Buscar 25, Tortura 100, Esquivar 30

TIPOS DE ATAQUE: según el arma o guantes de hierro al rojo vivo (el mismo daño que aceite hirviendo).

ARTE OSCURO: 20



Los padres adoptivos

Horrendas caricaturas de los padres adoptivos de Kristofferson. Están gordos y mal vestidos, y parecen haber acabado de salir de la cama —definitivamente, no en su mejor forma—. Babean constantemente y huelen a licor barato.

MODIFICADOR A LA TIRADA DE TERROR: +1

SENTIDOS: los de un humano normal

MOVIMIENTO: 7 m/RC
ACCIONES: 3

BONO DE INICIATIVA: +3

BONO AL DAÑO: +3

RESISTENCIA: 105

HABILIDADES: Ambos tienen Esquivar 15. El padre adoptivo tiene Combate sin armas 10, y Cinturón 15. La madre adoptiva tiene Puñal 10 y Combate sin armas 15

TIPOS DE ATAQUE: según el arma

ARTE OSCURO: 0



Lúpido

Modificador a la tirada de terror: -

Sentidos: Visión infrarroja

Movimiento: 8 m/RC

Acciones: 2

Bono de iniciativa: +3

Bono al daño: +3

Resistencia: 105

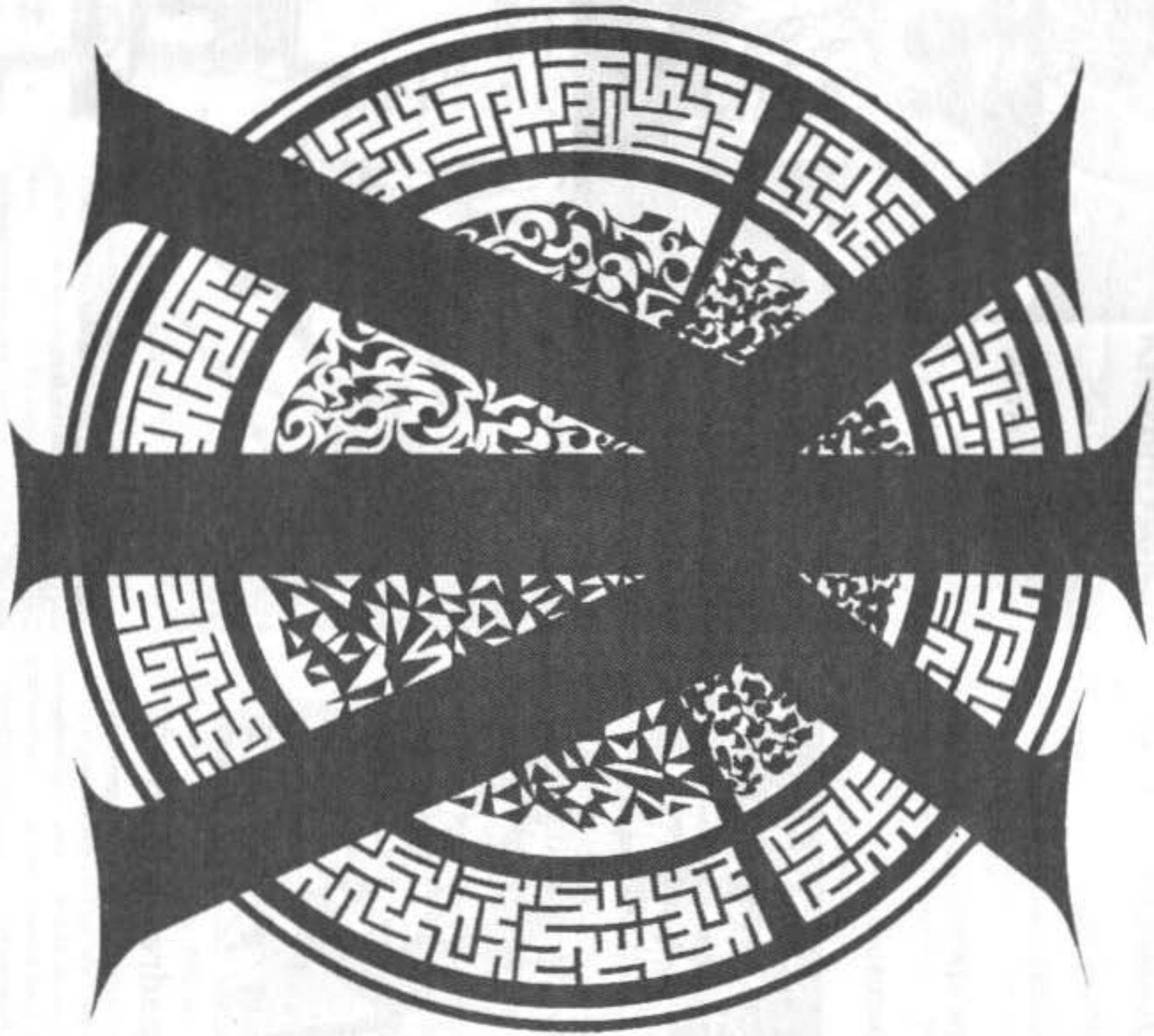
Habilidades: Buscar 15, Combate sin armas10, Esquivar 10, Sigilo 15.

Tipos de ataque:

Arte oscuro: 0

PADRES ADOPTIVOS DE KRISTOFFERSON			
AGI	15	BEL	5
PER	5	FUE	15
EGO	5	EDU	—
CON	15	CAR	1

LÚPIDO			
AGI	10+1d10 (15)	BEL	1 (1)
PER	10+1d10 (15)	FUE	10+1d10 (15)
EGO	10+1d10 (15)	EDU	10 (10)
CON	10+1d10 (15)	CAR	1d5 (3)



HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE

ARQUETIPO

PROFESIÓN

FECHA DE NACIMIENTO

LUGAR DE NACIMIENTO

RESIDENCIA

TRABAJA PARA:

DIRECCIÓN

NIVEL DE VIDA **ALTURA** **PESO**

EDAD **PELO** **OJOS**

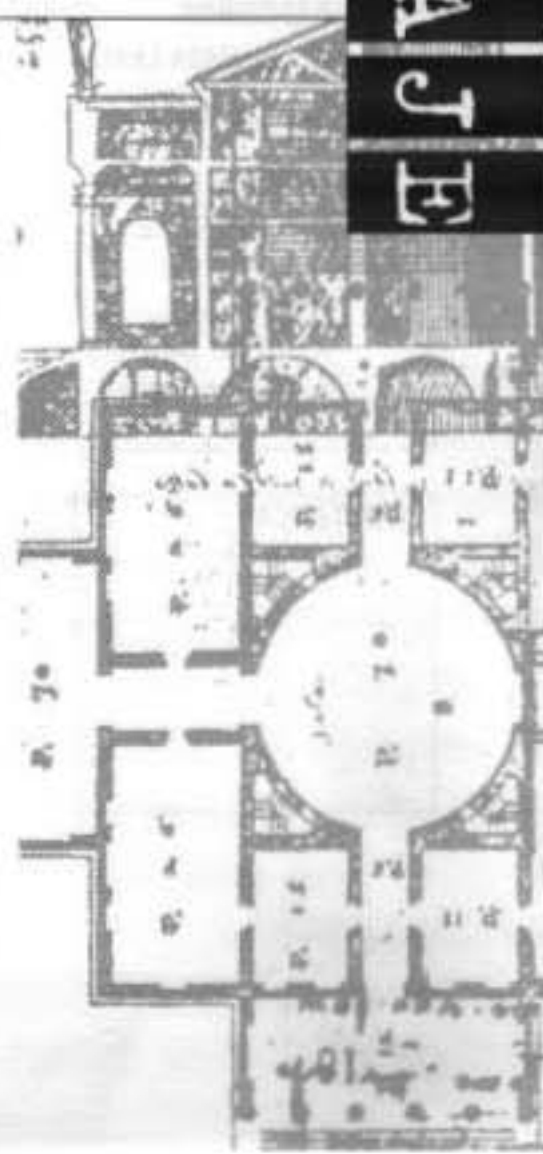
FAMILIA

AMIGOS / ENEMIGOS

INGRESOS, PROPIEDADES Y EQUIPO

PERSONALIDAD / RASGOS ESPECIALES

TRASFONDO



AGI

BEL

PER

FUE

EGO

EDU

CON

CAR

BONO DE INICIATIVA

BONO AL DAÑO

BONO MENTAL

MOD. A LA TIRADA DE TERROR

RASGUÑOS = 1 HERIDA LEVE

HERIDAS LEVES = 1 H. GRAVE

HERIDAS GRAVES = 1 H. MORTAL

RESISTENCIA

HABILIDADES BÁSICAS	PTOS.
Armas de proyectil	
Arco	
Armas automáticas	
Armas pesadas	
Fusil y ballesta	
Pistola	
Esquivar	
Sigilo	
Trepar	
Armas CaC y arrojadizas	
Armas arrojadizas	
Armas contundentes	
Armas de asta	
Espada	
Látigos y cadenas	
Hacha	
Puñal	
Combate sin armas	
Lanzar	
Nadar	
Buscar	
Esconderse	
Leer/escribir idioma nativo	

HABILIDADES DE AGI	PTOS.
Acrobacia	
Artesanía	
Baile	
Deporte	
Maniobras Budo:	
Ataque relámpago	
Combinar	
Desarmar	
Estrangulamiento	
Evasión	
Gancho	
Iaido	
Romper el arma	
Romper la presa	
Salto del tigre	
Suavizar el golpe	
Tajo giratorio	
Torbellino	
Maniobras con el arma	
Cambiar de blanco	
Combinar	
Desenfundar rápido	
Finta	
Tiro doble	
Paracaidismo	
Saber caer	
Submarinismo	
Tocar instrumento	

HABILIDADES DE FUE	PTOS.
Fuera de combate	
Patada giratoria	
Patada voladora	
Zarpa del tigre	

HABILIDADES DE EGO	PTOS.
Artes plásticas	
Astrología	
Cocina	
Contabilidad	
Criptografía	
Demoliciones	
Documentación	
Electrónica	
Espionaje electrónico	
Fuerzas Ki	
Hipnotismo	
Hombre de mundo	
Idiomas	
Informática	
Maniobras Budo:	
Kiai	
Mecánica de motores	
Meditación	
Navegación	
Numerología	
Ocultismo	
Parapsicología	
Primeros auxilios	
Radiocomunicaciones	
Redacción	
Sistemas de seguridad	
Supervivencia	
Tasar	
Venenos y drogas	

HABILIDADES DE CAR	PTOS.
Actuar	
Cabalgar	
Cantar	
Diplomacia	
Disfrazarse	
Echar la fortuna	
Etiqueta	
Interrogar	
Red de contactos	
Retórica	
Seducción	

HABILIDADES DE PER	PTOS.
Acechar	
Allanamiento	
Combate nocturno	
Conducir vehículo	
Criminología	
Falsificación	
Fotografía	
Juegos de azar	
Pilotar	

HABILIDADES SIN BASE	PTOS.
Combatir con ambas manos	

HAB. ACADÉMICAS	PTOS.
Ciencias Naturales	
Ciencias sociales	
Humanidades	
Medicina	

OTRAS	PTOS.

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A

HAB ____ CAL ____ CARGADOR ____

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A

HAB ____ CAL ____ CARGADOR ____

CF	Ras	Hl	Hg	Hm	AL	TC	F/A

HAB ____ CAL ____ CARGADOR ____

ARMA / EQUIPO	PTOS.	Ras	Hl	Hg	Hm

ARTES MARCIALES	PTOS.	Ras	Hl	Hg	Hm

BLINDAJE	Peso	Cobertura	ABS/CAF	ABS/CaC	ABS/RAD



DESVENTAJAS / LIMITACIONES | **VALOR**

SUMA POR LAS DESVENTAJAS

VENTAJAS / PODERES | **VALOR**

SUMA POR LAS VENTAJAS

EQUILIBRIO MENTAL (SUMA DE LAS VENTAJAS – SUMA DE LAS DESVENTAJAS)

SECRETOS INCONFESABLES

CAMBIOS FÍSICOS

PUNTOS DE HÉROE

PUNTOS DE EXPERIENCIA

El ruido de cadenas y el nauseabundo olor me condujeron a través de otros pasillos, todos con paredes embaldosadas de un gris apagado. Los parpadeantes fluorescentes proyectaban una luz blancoamarillenta. Mis pies descalzos resbalaron sobre el aceite y la sangre del suelo. Las cucarachas pululaban en las grietas entre las baldosas de la pared. A lo lejos, alguien gritó agónicamente. Una desvencijada escalera de caracol descendía hacia lo desconocido. Puse mi pie desnudo en el primer escalón y bajé hacia el humo.

KULT *es un juego de rol de terror contemporáneo. Tiene lugar aquí y ahora, en la realidad de hoy. Pero la realidad no es tal y como la conocemos. El mundo que nos rodea es oscuro y peligroso, y nada es lo que parece.*

Nuestra realidad es una ilusión, creada para mantenernos cautivos. Desde hace muchas eras, somos los prisioneros de un creador dictatorial. El mundo verdadero, que nos es invisible, está regido por criaturas que son quienes mandan tras las falsas fachadas, nuestros torturadores y carceleros.

Los personajes de Kult son héroes oscuros controlados por el Destino. Cuando la ilusión se quiebra, se enfrentan a la auténtica realidad.

KULT *es un juego de rol completo. En el libro encontrarás reglas para crear personajes jugadores con aptitudes, secretos inconfesables, ventajas, desventajas y habilidades. 17 arquetipos pregenerados te permitirán crear rápidamente un personaje interesante para empezar a jugar.*

El libro también contiene reglas de combate realistas y avanzadas; reglas para enfrentarse al terror, persecuciones terrestres, aéreas y otras situaciones dramáticas.

En su interior también encontrarás una ambientación completa y consistente que te ayuda a recrear distintas atmósferas de terror. Nuestra ilusión y la negra realidad que hay tras ella se describen detalladamente, junto con las criaturas y cultos que acechan tras el velo.

KULT *es un éxito a nivel internacional, publicado en seis idiomas y recibido con gran interés por el público de todo el mundo. Esta es la primera edición en castellano.*

"...HACE QUE EL RESTO DE LOS JUEGOS PAREZCAN CUENTOS PARA NIÑOS DE PREESCOLAR."
-The Gamer, EE.UU

"...CONTIENE SUFICIENTES LOCALIZACIONES MALIGNAS COMO PARA SATISFACER AL GRUPO DE JUGADORES MÁS MACABRO."
-Pyramid Magazine, EE.UU

"ESTE BREVE ARTÍCULO NO PUEDE RENDIR JUSTICIA A LA TOTALIDAD DE LA ALUCINANTE CREACIÓN DE LOS GENIALES AUTORES DE KULT..."
-Excalibur Adventure Games Magazine, ITALIA

"EL JUEGO DE HORROR MÁS TERRORÍFICO QUE CONOZCO..."
-Das Nächste Spielemagazin, ALEMANIA



La Mentira



La Locura



La Verdad

© 1991 DISEÑO DE PORTADA Y MAQUETACIÓN DE MANUEL ESTEBAN. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

9 788488 765079

MD Editores, S.L.
Guaramillos, 1 • 28002 Madrid • Telf.: 519 63 64