

# Penumbra

El juego de rol  
gótico post apocalíptico





# Creditos

**Autor del texto:**

Javier Cuesta Cañas

**Diseño y maquetación:**

Virginie Mâté (Evil Design Studio)

**Autores de las fotografías ilustradas:**

Manuel L. Salvador, Lady Aradia, Vanessa Salas, Mist Abys,  
Midnight Digital, Winged creations, Brujilla Patri, Korn Kid Sam,  
Lord Bone, Logan Knight, Froweminahild y J-U-D-A-S.

**Autores de los relatos:**

Azahara Pintatel Alcazar y Javier Cuesta Cañas.

**Editado por:**

1ª Edición, Enero del 2012 por Javier Cuesta Cañas.

**Copyright:**

Javier Cuesta Cañas, de esta edición. Las Imágenes y relatos son propiedad de sus respectivos autores.

**Producido en Santander**

**ISBN:** 978-84-615-6170-4, Número de registro 11/132549

**Depósito legal:** SA- 893-2011



# Penumbra

El juego de rol  
gótico post apocalíptico





# 1. Índice

<b>Índice</b>	4	<b>Rasgos</b>	96
<b>Agradecimientos y enlaces.</b>	5	<b>Estados de salud</b>	105
<b>Introducción</b>	6	<b>Creación de personaje</b>	106
<b>Capítulo 1: Preludio</b>	8	¿Quién eres?	107
<b>Capítulo 2: Escenario</b>	10	Atributos	108
La Penumbra	13	Habilidades	108
El fuego interior	16	Puntos de personaje	108
Comunicaciones	17	Últimos retoques	109
Los tímulos	18	<b>Capítulo 5: Equipo</b>	111
El vertedero	19	La economía y el dinero	112
La Lágrima	23	Equipo vario	114
Ceniza	26	Comida y bebida	114
Las Piñas de Marfil	29	Ropa y equipos de protección	116
La Fortaleza	32	Equipo de supervivencia	120
El nido	36	Vehículos	129
La Catedral	39	Armas	132
La Caravana.	42	Armaduras y protecciones	144
Los Pozos	45	Sustancias	148
El edén	46	Desgaste y reparación del equipo (regla opcional)	154
Las tribus	46	Regateo y tasación	157
La política en la Penumbra	47	<b>Narración</b>	159
La tecnología	48	El director de juego	161
La tecnología en los tímulos	49	Asegurando la diversión	162
<b>Capítulo 3: Reglamento</b>	50	Estructura	164
Un libro precioso pero ¿Qué es un juego de rol?	51	Historia, o trama general	164
Reglas básicas	54	Los capítulos	166
Las pruebas de habilidad.	55	Escenas	168
Las pruebas de habilidad (Pruebas enfrentadas).	56	La narración en Penumbra, ambiente y sensaciones.	169
El combate	60	Algunos consejos	171
Vida o muerte	65	El director de juego no es el enemigo de los jugadores	171
Experiencia	74	Tu mejor arma es la descripción	171
Sistemas	75	No te conviertas en un Cuentacuentos	172
Pifias y críticos	75	Prepara la partida poco a poco	173
Pifias y críticos en combate	76	Has trampas	174
Ataques de precisión	79	La línea histórica	174
Drogas y adicciones	80	Antagonistas	176
El dado interpretativo real	81	Fauna salvaje	176
Jugadores inexpertos o tímidos	82	Habitantes de la Penumbra	183
Hambre y deshidratación	82	Máquinas de otros tiempos	187
<b>Capítulo 4: Personajes</b>	83	<b>Anexo 1: Glosario de términos.</b>	192
Describiendo un personaje	84	<b>Anexo 2: Colaboradores</b>	193
Atributos	84	<b>De cara al futuro</b>	218
Habilidades	87		



# 2. Agradecimientos y enlaces.

Este libro que estás leyendo no hubiera sido posible sin la ayuda desinteresada de un buen montón de gente, no sabría decir la aportación de quién fue más importante así que vayamos por orden de llegada:

A Ana, mi novia, acostumbrada a aguantar todas mis rarezas de forma cotidiana.

A todos los autores que me han permitido usar sus imágenes en el libro, especialmente a Manuel que fue una de sus imágenes la que dio la idea sobre como ilustrarlo:

<b>Manuel L. salvador</b>	<a href="http://www.manuelsalvadorfotos.tk/">http://www.manuelsalvadorfotos.tk/</a>
<b>Lady Aradia</b>	<a href="http://lady-aradia.deviantart.com/">http://lady-aradia.deviantart.com/</a>
<b>Vanessa Salas</b>	<a href="http://vanessa-photography.com">http://vanessa-photography.com</a>
<b>Mist Abys</b>	<a href="http://mistabys.bookspace.fr/">http://mistabys.bookspace.fr/</a>
<b>Midnight Digital</b>	<a href="http://www.midnight-artwork.com/">http://www.midnight-artwork.com/</a>
<b>Winged Creations</b>	<a href="http://winged-creations.deviantart.com/">http://winged-creations.deviantart.com/</a>
<b>Brujilla Patri</b>	<a href="http://www.brujillapatri.com/">http://www.brujillapatri.com/</a>
<b>KornKidSam</b>	<a href="http://kornkidsam.deviantart.com/">http://kornkidsam.deviantart.com/</a>
<b>Lord Bone</b>	<a href="http://lordbone.deviantart.com/">http://lordbone.deviantart.com/</a>
<b>Logan Knight</b>	<a href="http://knightmanproductions.com/">http://knightmanproductions.com/</a>
<b>Froweminahild</b>	<a href="http://froweminahild.deviantart.com/">http://froweminahild.deviantart.com/</a>
<b>J-U-D-A-S</b>	<a href="http://j-u-d-a-s.deviantart.com/">http://j-u-d-a-s.deviantart.com/</a>

A Azahara, una bailarina espectacular (tenéis que verla) que además nos ha prestado unos relatos cortos escritos por ella para el libro, incluso escribió uno expresamente para él.

**Azahara Pintanel Alcázar** <http://festivalgoticozaragoza.blogspot.com/>

Y por último pero no por ello menos importante a la persona que ha puesto todo esto junto, en orden y bonito, sin la cual todo esto sería solo un montón de letras e imágenes.

**Virginie Mâté** <http://evildesignstudio.tk>



# 3. Introducción

Saludos,

¿Cómo se empieza a escribir un libro?

Muchos de vosotros habréis llegado a este libro a través de alguna de mis páginas Web así que sabréis que escribo a menudo, sin embargo al enfrentarme a estas páginas en blanco me siento desnudo... tantas ideas que escribir y ni una pista de por donde empezar, no es lo mismo que escribir un artículo sobre un tema en concreto donde solo hay que lanzarse y las ideas fluyen más o menos conexas, revisas, cambias alguna que otra cosa y listo.

Este caso es diferente, así que... como suelo hacer... empezaré por el principio: Qué fue lo que me llevó a escribir este libro.

Llevo ya unos 4 o 5 años con varias páginas Web llevando al mundo gótico aquello que es difícil de encontrar: lugares especiales, grupos desconocidos, artistas incipientes, diseñadores de ropa gótica desconocidos... temas que únicamente se encuentran en el olvido y que posiblemente nunca salgan de ahí...

Y en estos años he buscado y rebuscado la conexión entre mis dos mayores aficiones, el mundo gótico y los juegos de rol... sin éxito.

Vale, existen juegos, es cierto y de hecho algunos tienen sus propios artículos en mis Webs, pero por más que busqué nunca encontré lo que buscaba: Yo busco un juego de estética gótica, de temática gótica en el que el mundo entero sea gótico, quizás sea más un deseo más que una búsqueda, fuera como fuere, no lo encontré, así que un mal día como otro cualquiera me dije: Hazlo tú mismo.

Y así nació la idea.

Penumbra fue concebido como un mundo futuro en el que las cosas han cambiado. Vivirás en un mundo desolado, decadente, brutal y despiadado con grandes desequilibrios sociales, tecnológicos y políticos donde la gente se ve obligada a elegir entre unirse para sobrevivir o morir en soledad, y la decisión entre uno u otro destino no es trivial ni sus consecuencias agradables.



Verás a lo largo de las reglas que Penumbra pretende ser un juego interpretativo, por lo tanto las reglas están pensadas en ese sentido, existe un sistema de combate (faltaría más) pero la idea es que la interpretación ocupe la mayor parte de vuestro tiempo de juego...

Tampoco os voy a decir como jugar vuestras partidas, haced lo que os de la gana.

Además tengo que avisarte de que Penumbra puede calificarse como un juego de ciencia ficción, eso quiere decir que vas a encontrar cosas con poco sentido en el mundo real, soy perfectamente consciente de que una máscara de látex "per se" no va a hacer nada por protegerte de gases tóxicos, pero me importa más bien poco.

En este libro se pretende mantener una estética gótica y por lo tanto encontrareis a lo largo de este libro muchos guiños a la estética y forma de ser del cybergoth, del gótico medieval, gótico steampunk... y otras cuantas.

Finalmente decirte que este libro en principio solo verá la luz en edición digital y costará 1.99€.

Supongo que tarde o temprano (si todo va bien temprano) el juego podrá ser descargado de Internet, estamos en la era digital, tampoco vamos a andarnos con remilgos de si algo se copia o se deja de copiar.

Si es el caso y tú has obtenido esta copia de forma gratuita: pruébalo, si ves que te gusta te agradecería que lo compraras, creo que es un precio más que justo por el contenido y no creo que te arruines ni que yo vaya a hacerme rico pero me será un buen indicador de si merece la pena seguir desarrollándolo o no, de hecho de esas aportaciones depende que Penumbra siga adelante o no.

De todas maneras te guste o no te guste, decidas pagarlo o no, me gustaría pedirte un favor: Por favor, **cópialo y pásaselo a todos tus conocidos**, ya decidirán ellos despues si merece la pena o no pagar por el. Para mí es muy importante que este libro sea leído por cuanta más gente mejor.

Disfrutadlo.

--Javier--



# 4. Capítulo 1:

## Preludio



Cada amanecer, es un resplandor oculto entre nubes de penumbra.

Una visión difusa de un devenir, extraño, entre las confusas intenciones de la existencia. Y, para mayor gloria del abismo que me separa mente y corazón, mis días se ven marcados por un alma incandescente, que se consume eternamente en un fuego fatuo. Invisible en las pupilas de los observadores ajenos.

Rogar, implorar, ejercicios vanos ante un adversario que desgarrar sin piedad el terreno de batalla, en el interior mismo de las filas enemigas. En la profunda inmensidad de los acertijos de una vida.

Falsas sonrisas en semblantes aun más falsos,  
que escalan colinas de evidencias,  
perdurando, tras sus pasos,  
un rastro perenne de injurias mal sonantes,  
de palabras vacías  
que recorren la linde del vasto agujero abismal.

El calor de la espera consume mis sueños. La desquiciante visión de un mundo lleno de huecos, en un pecho resplandeciente aun por la pervivencia de esperanzas, que sin embargo, se marchitan lentamente llevándose con ellas todo atisbo de la luz perecedera.

Vidas que caen sobre la superficie de barro.  
Lágrimas dulces, redentoras,  
única agua pura de esta tierra  
y única capaz de aliviar pesos extraordinarios  
de los hombros hundidos de mi valentía.  
¿A quién llamar en la espesura de la penumbra?  
¿A quién exhortar ante los envites de la vida?

Soledad,  
solaz de mente torturada,  
se convierte en la pesada argolla  
de mi cadena carcelaria,  
anclada a un corazón marchito,  
que se sumerge lentamente  
en la oscura superficie  
de mi lago de barro.

MI DOLOR OBSERVA: Cada amanecer, visión difusa de alma incandescente. En la profunda inmensidad de un mundo marchito.

“El lago de barro”



## 5. Capítulo 2:

# Escenario





*¿No lo entiendes? ¡No puedo ver el mundo que nos rodea!  
Solo veo lo que hay en el corazón de las personas, desde que nací es así:  
No puedo leer, no puedo viajar, no puedo saber que es eso que llamas la penumbra.*

*Si eso es cierto has recibido un doble don muchacha.  
Por un lado percibes la traición del hombre y por otro eres la única que en tu ceguera logra  
escapar de esta pesadilla que llaman mundo.*

Nadie sabe “qué” pasó, de hecho nadie sabe “si” pasó algo lo único cierto es que vivimos en un mundo devastado.

La gente se aglutina entorno a los pocos lugares más o menos habitables que quedan, esos lugares llamados Túmulos disponen de alguna fuente de comida y bebida para alimentar a cierta población y se encuentran lo suficientemente alejados de la radiación y la contaminación como para no matar a todos los seres vivos que alberga en su interior.

En general no son muy acogedores, sin embargo es mucho mejor que lo que te espera más allá de sus límites.

Allí solo hay tierra yerma donde apenas algunas plantas desafían a la muerte, es extraño encontrar seres vivos y es mejor así pues aquellos que viven en este entorno ya sean humanos o animales son criaturas despiadadas cuya supervivencia depende de la muerte ajena.

A este lugar fuera de los límites de la civilización se le llama “la penumbra”, llamado así porque aun de día las densas y contaminadas nubes impiden el paso de la luz del sol. De noche, como podrás suponer, la situación es aun peor.

En un mundo completamente contaminado y sin vegetación las inclemencias del tiempo son particularmente peligrosas y potencialmente mortales, en ocasiones las nubes descienden hasta el nivel del suelo formando una niebla mortal, los vientos huracanados, sin vegetación que los detenga son relativamente frecuentes, y la lluvia que debería traer la vida al mundo en realidad solo trae muerte por su acidez y toxicidad.

Solo los locos, los desterrados, los suicidas o los desesperados se aventuran en estas tierras en las que quizás unos pocos consigan sobrevivir.

Sin embargo no todo es desolación; Los túmulos, esparcidos por la tierra contienen comunidades más o menos grandes, generalmente subterráneas o protegidas por alguna clase de accidente geográfico, que hacinadas entorno a los pocos recursos naturales que aun persisten sobreviven con mayor o menor comodidad.

Algunas más afortunadas disponen de pequeños reductos tecnológicos que les permiten obtener la energía suficiente como para cultivar o depurar sus alimentos y quizás defenderse de depredadores y saqueadores.

La tecnología es rara, pero no inexistente, muy poca gente entiende su verdadero funcionamiento, aun menos son capaces de repararlas con una cierta garantía de que no la acabarán por destruir y si alguien sabe como o donde fabricarlas desde luego será su secreto mejor guardado.



La mayor parte de las piezas que pueden encontrarse son verdaderamente antiguas, atesoradas por sus dueños. Mantenidas y reparadas una y otra vez casi siempre por manos inexpertas pero aun así muy valoradas por sus compañeros de viaje.

En esta baldía tierra llamada Penumbra poca gente alcanza ver más allá de lo que sucede en su día a día, pocos aspiran a algo más que lograr tener algo que llevarse a la boca y con lo que poder alimentar a los suyos, sin embargo unos pocos son conscientes de que en realidad toda la población se mueve como rebaños de animales asustados movidos por hilos invisibles, hilos controlados por unos pocos afortunados que, desde la seguridad de lo más profundo de sus túmulos, dirigen el destino de los habitantes de los túmulos que caen dentro de su control.

Y es que si el poder siempre fue la motivación para la evolución de la humanidad, en la penumbra no se encuentra ninguna excepción, es en esta realidad oculta a la vista del común de los mortales donde los líderes y sus agentes espían, sabotean, conspiran y luchan en la sombra por extender su influencia tan lejos como les sea posible.





# La Penumbra

La penumbra es lo que hay en medio de los escasos reductos aun habitados, una tierra baldía, inhóspita y mayormente deshabitada en la que solo las criaturas más duras, humanas o no, pueden sobrevivir.

La imagen que debería venirte al imaginarte de pie a la intemperie en la penumbra es la de una gran extensión de terreno rocoso agrietado salpicado aquí y allá por alguna clase de vegetación muerta, quemada por la lluvia acida y completamente estéril.



El cielo se encuentra cubierto por una permanente capa de densas nubes de tonos marrones y rojizos que apenas deja pasar más que una tenue luz del sol, esto es lo que da nombre a la penumbra, ocasionalmente iluminada mediante centellas que cruzan de nube en nube con su atronador crepitar.

El viento es portador de un aire irrespirable. Cargado de pequeñas trazas de arena arrancadas del reseco suelo golpea constantemente el rostro dificultando visión y respiración por igual.



La imagen se extendería hasta donde alcance la vista sin esperanza de que la situación cambie más allá, encontrar alimento o agua potable en este entorno es una misión prácticamente imposible.

Esta visión suele ser suficiente para hacer que hasta los más temerarios reconsideren abandonar sus túmulos en busca de una vida mejor, pero aquellos que se aventuran al exterior descubren que la penumbra oculta algunos ases en la manga para acabar con sus visitantes.

La orografía del terreno y las inclemencias del tiempo tienen un fuerte impacto en lo que puedes encontrar ahí fuera y por lo tanto también en tus opciones de supervivencia: montañas, colinas, desiertos de arena, océanos, desfiladeros resisten el paso del tiempo y, se yerguen como imperturbables titanes, impassibles ante los desastres que se suceden a su alrededor.

Eventualmente las nubes descargan su lluvia sobre la tierra trayendo muerte y desolación en lugar de vida debido a los venenos que porta. Esta lluvia produce quemaduras debido a su acidez, pero más insidiosa y en algunos casos peligrosa es la intoxicación que produce estar en contacto con estas aguas, por si todo esto fuera poco, sin vegetación que las detenga, las lluvias convierten rápidamente cualquier erial en un potente torrente que arrastra todo a su paso.

Allí donde las condiciones son propicias también es posible encontrar zonas húmedas e incluso ríos o pantanos, en general no debes esperar que eso sea sinónimo de vida, de hecho sin la protección adecuada cruzar uno de estos entornos conlleva un peligro mortal.

En algunas ocasiones es posible encontrar también antiguas construcciones humanas, desde pequeños túmulos abandonados por sus habitantes en el pasado reciente, algunos en la superficie, otros subterráneos, que aun se mantienen en pie, hasta los llamados pilares del cielo.

Se conoce como pilar del cielo a antiguas construcciones de acero y piedra que se elevan sobre la tierra, en algunos casos incluso por encima de las nubes, generalmente estas construcciones se encuentran en grandes agrupaciones extendiéndose las más extensas por varios kilómetros a la redonda sin que nadie sepa a ciencia cierta cual es o fue su utilidad.





Lo que si es cierto es que los pilares del cielo es una de las pocas razones que puede tener alguien para abandonar la seguridad del túmulo y es que de estas ruinas es posible extraer materiales de construcción o metales que de otra forma serían verdaderamente complicados de obtener. Los afortunados encuentran bebida o comida en conserva provenientes de la antigua era, aun salubres e incluso sabrosas, de hecho apreciadas en los estándares culinarios de la penumbra.

Por si eso no fuera razón suficiente para probar suerte en estos pilares del cielo, en ocasiones es posible encontrar antiguas piezas de tecnología, posiblemente averiadas pero que quizás puedan ser reparadas o puedan servir como repuesto.

Hay pocos seres que vivan en un entorno tan hostil como la penumbra, sin embargo no sería cierto afirmar que se encuentra totalmente desprovista de vida, algunas criaturas han conseguido adaptarse a este entorno, más resistentes que el hombre a la contaminación y la radiación se han convertido en criaturas horribles y deformes pero feroces y sanguinarias.

También algunos humanos residen en este entorno, a todos ellos se les conoce como “sombras”, muchos movidos por la desesperación, la locura o la destrucción de sus túmulos vagan por la penumbra como nómadas, nadie confía demasiado en la esperanza de vida de estos nómadas pero son ampliamente valorados como comerciantes, informadores y guías.





Otro colectivo que surca la penumbra son los desterrados: expulsados de sus comunidades por cometer horribles crímenes portan en su frente la marca del destierro, un tatuaje que los identifica en todas las comunidades civilizadas como criminales condenados a su propia suerte.

A veces estos criminales consiguen unirse entre ellos y crear alianzas con nómadas u otra clase de sombras. Sedientos de venganza forman grupos de incursores que asedian y atacan las poblaciones más débiles en busca de los recursos que puedan conseguir para sobrevivir.

## El fuego interior

Si la penumbra en general ya es por si mismo un lugar peligroso donde vivir, hay zonas de la Penumbra que destacan sobre las demás, se trata de unas zonas en las que el enemigo más mortal no solo es invisible sino que no se le puede alcanzar con ningún arma ni encontrar protección permanente contra el mismo, además sus efectos nocivos solo se notan cuando quizás ya es demasiado tarde para escapar.

Existen varias de estas zonas y a todas ellas se las conoce con el mismo nombre “el fuego interior”, algunas, las cercanas a las rutas más transitadas están señalizadas y en algunos casos hasta cartografiadas.

Se trata de zonas en las que por alguna razón se concentra la radiación de una forma especial, en general son zonas desprovistas de lugares donde guarecerse donde la radiación puede cebarse a placer con los pocos seres vivos con los que se encuentra.

Solo con el equipo tecnológico más puntero, y por lo tanto solo a disposición de unos pocos, se es capaz de detectar que uno se encuentra en uno de estos entornos, en cualquier otra circunstancia si uno es afortunado quizás reciba el primer aviso al encontrar el cadáver de algún otro viajero, un cuerpo fallecido sin heridas y aun portando alimento y bebida es un claro indicativo de que algo va terriblemente mal.

La falta de fortuna lleva a que el primer aviso que se reciba sea el vómito o las quemaduras superficiales en la piel de alguno de tus compañeros de viaje, para entonces es posible que sea demasiado tarde.

Quizás el caso más conocido de fuego interior sea el conocido como el campo de las flores de acero, a medida que uno se adentra en este fuego interior se va percibiendo que la piedra sobre la que se camina adopta un color negruzco, en los puntos más elevados se puede ver que las marcas negras forman lenguas que parecen converger en algún punto del horizonte, como si miles de pequeñas llamas hubieran huido de allí acariciando la tierra en su loca carrera.

A medida que uno avanza hacia el interior, el tono negruzco aumenta y se acompaña de un extraño pero persistente olor a metales quemados, pronto se alcanza el campo de las flores de acero, una planicie salpicada por restos destrozados y horriblemente deformados de metal.

En su centro reside en silencio un gran cráter, es allí donde se acumulan, semienterrados y en posiciones imposibles incontables restos pulverizados de lo que parece que en tiempos mejores fueron las máquinas de una vieja civilización.



Uno de los aspectos clave para la supervivencia en la penumbra es el comercio y la información, muy pocos túmulos son completamente autosuficientes. Aquellos que tienen una fuente de comida fiable y un suministro de agua potable, rara vez tienen una fuente de energía para alimentar sus vehículos, generadores y sistemas. Aquellos que tienen la fuente de energía muchas veces no disponen de las medicinas necesarias para sobrevivir y comúnmente los túmulos, aparte de fabricar unas pocas balas, no disponen de capacidad para reemplazar las armas perdidas.

El resultado es que los túmulos necesitan recibir periódicamente la visita de viajeros y comerciantes con los que abastecerse de los recursos que les faltan y recibir noticias del exterior. Si estos comerciantes no llegan las únicas opciones son tomar los recursos de los túmulos próximos por la fuerza, emigrar en busca de mejores lugares donde vivir, enviar batidores en busca de los recursos necesarios o vehículos con comercio en un arriesgado y desesperado viaje por la supervivencia.

La mayoría de estos viajes se realizan con vehículos de la antigua era que aun se mantienen en funcionamiento a pesar de su mantenimiento precario y que cruzan el terreno rocoso que separa los túmulos allá donde les es posible hacerlo.

Un guiño del destino se da gracias a que la vegetación es apenas existente y eso permite que en algunos lugares queden restos de antiguas rutas de asfalto, estas conforman la forma más rápida y barata de desplazarse por la penumbra con un vehículo pero también son sin duda los lugares más proclives para que los comerciantes o viajeros sean emboscados.

La carretera más notable de toda la penumbra es la gran ruta S-20, una gran carretera de 6 carriles que en algunos tramos se conserva en bastante buen estado. Esta carretera que cruza la penumbra prácticamente de lado a lado dispone de farolas (que no funcionan y que en la mayoría de los casos ya han sido desprovistas de los cables de su interior) y de una serie de carteles metálicos que cuelgan peligrosamente a punto de desplomarse sobre las cabezas de los vehículos, en algunos aun se reconocen algunas letras impresas sobre los carteles pero en realidad casi ninguna es legible hoy en día.

La mayor ventaja de la S-20 es que dispone de los mejores puentes y túneles para salvar los accidentes del terreno, esto permite el desplazamiento más rápido que puede lograrse sobre ruedas en la penumbra, tan es así que de hecho en ocasiones se emplea como circuito de carreras.

Cuando no es necesario el transporte de material se emplean radios de comunicaciones, estas radios son vitales para mantenerse informado de lo que les sucede a los túmulos de tu entorno ya sean aliados o enemigos, mantener una comunicación fluida con los túmulos cercanos puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Es por eso que todos los túmulos se afanan en adquirir y mantener aparatos de radio tan potentes como se puedan adquirir.



# Los túmulos

No se sabe a ciencia cierta cuantas comunidades humanas quedan en el mundo, de hecho no se sabe a ciencia cierta cual es la extensión del mundo que actualmente está habitado o que puede habitarse.

Lo que si se sabe es que existen una serie de comunidades más o menos civilizadas, cada una de ellas con sus propias leyes y costumbres, con acceso a diferentes niveles de recursos naturales y con acceso a diferentes niveles de tecnología. Todo esto hace que sean muy diferentes en su forma de actuar y de relacionarse con el entorno y sobre todo con otros túmulos.

Lo que si que existen es una serie de reglas sociales establecidas comúnmente en la mayoría de los entornos civilizados, quizás la más importante de todas ellas sea la forma de comerciar.

Durante generaciones la única forma de comercio posible fue el trueque: El cambio de unas mercancías por otras siempre sujeto al valor subjetivo que cada uno quisiera darle a cada mercancía.

Sin embargo por suerte o por desgracia el dinero como representante de la riqueza volvió a hacer su aparición estableciendo un tipo de cambio que regulaba de alguna forma los precios de las mercancías. El problema al que se hizo frente fue al de encontrar una moneda que fuera aceptada por todas las sociedades y que a su vez fuera liviana y manejable.

La respuesta se encontró en la munición, de esta forma las balas de las armas de fuego se convirtieron en la moneda de cambio entre túmulos gracias a su indiscutible y perdurable valor. A pesar de que no todo el mundo puede emplearla, la munición de energía adquirió el papel de moneda de mayor valor económico, finalmente se estableció un tipo de cambio Standard entre ellas comúnmente aceptado por toda la penumbra.

Aparte de la moneda para el comercio, poco más en común tienen los diferentes túmulos, cada uno dispone de su propia organización política y social y por supuesto sus propias leyes y tribunales, siendo la única condena comúnmente reconocida por todos ellos la marca del destierro: Un horrible castigo reservado solo para los más terribles criminales por el cual se practica un tatuaje en la frente del criminal y se le condena a vagar como sombra de forma permanente por la penumbra. Esta marca asegura que el criminal será reconocido como tal allá donde vaya y por lo tanto expulsado de nuevo allá de donde vino... es decir... a ningún lugar.



## El vertedero

Una vieja y oxidada valla marca el límite del vertedero, tras ella una improvisada muralla realizada con viejos chasis de vehículos, tuberías y containeres de camiones protegen una compacta montaña de basura y residuos.

En el interior de esta montaña, en túneles excavados, se encuentran los húmedos hogares de los que aquí habitan, constantemente expuestos a los derrumbes de su inestable estructura.

Más abajo atravesando grandes túneles hasta el subsuelo, ya bajo tierra firme, en las zonas más protegidas del túmulo, existen unas grandes habitaciones donde residen los dirigentes, se celebran las asambleas y reuniones y donde se almacenan lo que día a día se rescata de la montaña para ser comercializado en el exterior.





Y es que si algo bueno tiene este lugar es que es una fuente inagotable de mercancía: cables, metales, componentes electrónicos, plásticos, motores de gasolina o eléctricos, aparatos mecánicos de toda clase, tuberías... desgraciadamente casi todo se encuentra en muy mal estado y poco puede emplearse sin ser reparado con anterioridad.

El problema del vertedero es que es, uno de los túmulos más contaminados de la penumbra, a las duras condiciones habituales del planeta se une la presencia de los residuos tóxicos de lo que antaño fue arrojado al vertedero, estos filtran a través de su estructura hasta los túmulos subterráneos de los residentes haciendo aun más insalubre el entorno.

Por ello la población del túmulo está abocada a enfermedades continuas y en última instancia a una muerte temprana. La vida aquí depende completamente del mantenimiento de su instalación de purificación de agua que reduce su toxicidad hasta puntos más o menos tolerables por el hombre y a los equipos de protección personal que cada uno pueda adquirir.

Desgraciadamente en el mantenimiento de esta instalación y en la compra de alimentos al exterior se va la mayor parte de los recursos que logran gracias al comercio de su chatarra.

## **La vida en el vertedero:**

Los días en el vertedero transcurren de una forma más o menos constante. Sus habitantes despiertan en sus respectivos cubículos que han sido excavados previamente en la montaña de residuos. Los más pudientes residen en el interior de chasis de viejas furgonetas o containeres de camiones que pueden encontrarse tanto en el perímetro como enterrados en la montaña de residuos mientras que los habitantes con un peso político o económico importante viven en túneles situados por debajo del nivel del suelo, así, con piedra sólida sobre sus cabezas dirigen la vida de los que se encuentran por encima suyo.

Es en estos niveles subterráneos donde se encuentran las instalaciones más importantes del túmulo, esencialmente los generadores de electricidad, propulsados por motores a gasolina y los depuradores de aire y agua que mantienen el nivel de salubridad mínimo necesario para los habitantes del lugar.

También se encuentra en este nivel la cripta, un lugar donde a modo de cámara del tesoro se almacenan todos los recursos de valor obtenidos por la comunidad, ya sea porque fue recuperado del vertedero o porque fue comercializado al exterior: tecnología, armas, repuestos, agua, combustible...

Cerca del 90% de la población del túmulo es terriblemente pobre y posee poco más de aquello que pueden portar consigo mismo. Estos inician la jornada arrastrándose fuera de su cubículo para rápidamente formar pequeñas partidas de búsqueda. Mientras los niños se mueven por la superficie recogiendo pequeñas baratijas. Los más adultos se adentran en la montaña de residuos como si de una excavación minera se tratase, allí obtienen materiales que acumulan hasta bien caída la tarde.





Mantenerse en grupos es importante, por un lado la excavación en este entorno es bastante tóxica por lo que conviene turnarse para salir a respirar un poco de aire algo más puro de vez en cuando, por otro es necesario que alguien vigile constantemente las mercancías que ya se han extraído para evitar que los amigos de lo ajeno se hagan con ellas, además es necesario que alguien permanezca fuera para poder ayudar a los del interior en caso de que se produzca alguno de los frecuentes derrumbes en la estructura.

Al acabar la jornada, los vendedores de cada grupo se dirigen a los comerciantes exteriores que se hayan acercado al vertedero para obtener mercancía, o a la entrada principal del túmulo subterráneo, donde obtienen comida, bebida, algunas balas y quizás drogas o alguna clase de mercancía especial si tuvieron suerte en su día de búsqueda y encontraron algo de verdadero valor.



Las peleas internas son frecuentes debido a la desesperación de sus habitantes, muchos están dispuestos a recurrir al robo o incluso al asesinato para lograr las mercancías con las que poder obtener el sustento diario, es por eso, y por las amenazas externas, que el túmulo dispone constantemente de hombres armados apostados en los puntos más altos de la montaña vigilando constantemente su entorno.

A la caída de la noche aquellos que lo desean (y tienen algo de dinero para gastar) se reúnen en una gran caverna excavada en el interior de la montaña, allí es posible conseguir alcohol, drogas, algo de diversión y quizás compañía agradable con la que evadirse de la realidad.

La población restante está formada por la elite del túmulo formada principalmente por comerciantes, miembros de seguridad y dirigentes. Entre ellos aglutinan las armas, la munición (y con ello el dinero), las medicinas, las drogas y sobre todo el control del agua.

Al manejar los recursos clave del túmulo tienen todos los ases en la manga para obligar al resto de la población a trabajar para ellos por las migajas de las que están dispuestos a desprenderse, disponen de cómodas viviendas y todos los lujos que el vertedero y el comercio exterior pueden llegar a proporcionar.

Su mayor preocupación consiste en mantener a la población del vertedero controlada, para ello, como decíamos, se valen principalmente del control del flujo de drogas, alcohol y medicinas pero también de tretas más oscuras como del pago a informadores que les hacen llegar indicaciones al respecto de conatos de malestar y más importante todavía del nombre de sus líderes.

## **Relaciones interiores/exteriores**

El vertedero se considera un lugar neutral en la mayoría de los conflictos, la realidad es que a pesar de que es un buen lugar para encontrar repuestos, no dispone de ninguna mercancía que pueda considerarse “en exclusiva” y por lo tanto de gran valor, por otro lado el vertedero reclama constantemente combustibles, comida, agua, drogas y medicinas lo que le convierte en un aliado demasiado costoso en tiempos de necesidad.

Por todo ello goza de la tranquilidad de verse alejado de la mayoría de los conflictos, sin duda, esto es una fortuna porque en otras circunstancias lo más probable es que este túmulo ya hubiera dejado de existir hace largo tiempo.

Su influencia es igualmente escasa, en ocasiones, generalmente por golpes de suerte o por épocas de bonanza gracias a descubrimientos de nichos tecnológicos en alguno de los túneles de la montaña de residuos, el vertedero obtiene una mayor relevancia exterior pudiendo extender su influencia a unos pocos túmulos menores exteriores o incluso obteniendo tratos ventajosos de algunos de los túmulos más dominantes, pero en general esto es todo a lo que el vertedero y sus dirigentes pueden (y quieren) abarcar.

Es mejor que sea así puesto que el vertedero carece de las defensas necesarias para enfrentarse a ninguno de los grandes. Sometidos a constantes chantajes y amenazas la mejor situación posible para el vertedero es la de mantener un equilibrio precario entre las posesiones de las que dispone, la influencia que ejerce y las molestias que ocasionaría atacarles obtenerlas.



## La Lágrima

Remontando el curso del río Khal-Shaka se llega a un gran cañón llamado La Lágrima Negra (en honor a las marcas negras que deja el agua de lluvia al descender por sus paredes hasta su base).

Allá abajo, donde debido a la ya exigua luz, a los altos muros de La Lágrima y a la profundidad del cañón apenas llega la luz del sol, se encuentra una próspera población que reside en cavernas naturales o escavadas a diferentes alturas en los muros del cañón, estas cavernas en ocasiones se unen a través de largos túneles para formar grandes complejos subterráneos.

La fortaleza de este lugar reside en que disfruta de una de las pocas fuentes de agua potable naturales de toda la penumbra, esta extraña anomalía se debe a que el agua filtra a través de la roca caliza desde las montañas y este filtrado de alguna forma consigue depurar la contaminación.

Gracias a ello, durante todo el trayecto del cañón de aproximadamente 5 kilómetros de largo se pueden ver pequeños brotes de vegetación natural y lo que es más sorprendente, cultivos y pesca en prácticamente todo el curso del río a la altura de su paso por el túmulo.

Desgraciadamente el río vuelve a contaminarse tan pronto como se une con sus primeros afluentes a la salida del cañón acabando con toda esperanza de extender su influencia por el resto de la penumbra.

La Lágrima comercia con sus recursos naturales para obtener lo que necesita para defenderse, principalmente armas, blindaje, munición y tecnología y debe ser así pues no son pocos los enemigos que ansían obtener las riquezas de esta población.

Asediados por incursores y nómadas la gente del túmulo debe defenderse de los ataques que le llegan tanto por la boca del cañón como desde sus altos y casi verticales muros.

La gran carencia de La Lágrima es la tecnología: alejados de los pilares del cielo y ubicados en un lugar donde apenas hubo en el pasado emplazamientos humanos la realidad es que no disponen de fuente de energía autónoma más que para sus instalaciones más vitales. Apenas tienen capacidad de fabricación o de reparación para sus propias herramientas.

## La vida en La Lágrima

Lo primero que sorprende a la vista a los visitantes de La Lágrima es la carencia de sus habitantes de equipos de protección contra la contaminación, mientras que en el resto de la penumbra es habitual lucir máscaras de gas, velos o trajes de protección de una u otra clase, en La Lágrima todo eso se ve remplazado por largas túnicas fabricadas de lino o algodón.

A medida que el visitante penetra en los dominios del túmulo este es observado por diferentes puestos de vigilancia a diferentes alturas de las paredes del cañón, todos ellos son excelentes puntos de francotirador con grandes coberturas y amplios campos de tiro.



En el interior el control militar se reduce y se puede ver a gente de aspecto saludable afanados en la recolección de diferentes cosechas y en la pesca, actividades casi únicas en la penumbra.

La comida no es un problema en La Lágrima. Tampoco lo es la bebida, cualquiera puede acceder a agua potable, de mucha mejor calidad a la que puede encontrarse en prácticamente cualquier otro túmulo de la penumbra de forma gratuita con tan solo acercarse a la linde del río y beber... también es posible bañarse en ella lo que constituye un lujo casi exclusivo...

Sus habitantes disfrutan de este hecho y, de hecho, más allá de su vestimenta, que también podría considerarse como un lujo en sí misma en muchas otras zonas, la gente de La Lágrima son limpios, aseados y gozan de buena salud gracias a su calidad de vida.

Otra característica que llama la atención es la ausencia de tecnología en la zona, de hecho casi toda se reserva para la fuerza militar que defiende el túmulo, mientras que estos disponen de armas de última generación, equipos de visión nocturna, blindajes modernos y equipos de comunicaciones, la mayoría de sus habitantes únicamente emplean herramientas manuales y poco más.

Esta falta de tecnología hace que el túmulo carezca de iluminación general disponiendo únicamente de pequeños generadores eléctricos para pequeñas áreas puntuales, como el recinto hospitalario, el elevador de cargas y su rudimentario taller de reparaciones.

Por la noche La Lágrima queda mayoritariamente en silencio, debido a la oscuridad propia de la penumbra durante la noche y a la profundidad del cañón de La Lágrima, es difícil ver nada sin iluminación durante las horas nocturnas, lo que favorece que la mayoría de sus habitantes se retiren a sus hogares localizados en cavernas en el interior de la roca, iluminando allí con velas sus últimas acciones del día.

Para aquellos que aun desean prolongar la jornada existe un lugar situado más o menos hacia la mitad del cañón donde pueden reunirse. Allí, entorno al montacargas, una de las pocas zonas con iluminación, es donde circulan las bebidas alcohólicas y donde se producen los bailes al ritmo de instrumentos primitivos.

## **Relaciones interiores/exteriores**

---

La Lágrima dispone de uno de los sistemas de gestión más democráticos que existe basado en una serie de reglas no escritas pero socialmente aceptadas. Aunque en general el sistema funciona, lo cierto es que estas suscitan tensiones cuando alguien, ya sea dentro del núcleo de los dirigentes o dentro de la población, se cuestiona el origen o la idoneidad de alguna de las tradiciones.

De esta forma, la vida en La Lágrima está dirigida por un consejo formado por 10 miembros respetados de la comunidad, entre ellos toman las decisiones importantes del túmulo en una asamblea en la que cada uno emite un voto, en caso de empate se llama a 5 habitantes del túmulo escogidos al azar que tras explicárseles la situación concreta tendrán un voto cada uno para dirimir la situación de que se trate.



Muchos problemas internos se producen cuando llega el momento de sucesión de uno de los 10 miembros del consejo, en ocasiones se ha realizado por herencia, en otras por elección del miembro que cede el cargo, por elección popular o por adquisición del puesto por puro poder económico. Sea cual sea el método casi siempre es polémico.

De cara al exterior, La Lágrima es un jugoso caramelo al que cualquier túmulo estaría encantado de echarle el guante, de hecho casi todos sus oponentes cercanos están esperando que muestre un momento de debilidad para poder hacerse con sus riquezas por la fuerza, por fortuna para sus habitantes, La Lágrima es condenadamente difícil de atacar.

Por un lado las paredes del cañón la convierten en una fortaleza natural de difícil acceso haciendo que un ataque frontal sea prácticamente una acción suicida, por otro, pese a que La Lágrima es vulnerable si se la ataca desde la parte superior del cañón, acceder a esa posición es muy difícil para un ejército, más si se desea pasar inadvertido.

Aunque se lograra, los habitantes del túmulo conocen los túneles de la zona mejor que nadie con salidas y accesos desconocidos por los atacantes y pueden constantemente hostigar a un ejército que allí se encuentre.

Aparte de esta gran capacidad defensiva el poder militar de La Lágrima es prácticamente inexistente y eso hace que se vea constantemente sometido a presiones externas que podrían privarle de sus caravanas o aislarle de sus aliados.

Es por eso que La Lágrima prefiere actuar desde la sombra: La Lágrima dispone de una gran red de informadores, saboteadores y chantajistas que mueven hilos políticos para obtener beneficios o favores que no pueden solicitar abiertamente. Esta red formada por agentes bien pagados y entrenados actúa a modo de sociedad secreta como traficantes de productos de lujo o drogas a cambio de información, tratos de favor para la Lágrima... o beneficio personal. Es común que estos agentes formen negocios de dudoso prestigio orientados a satisfacer los decadentes deseos de las personas más influyentes y pudientes de la penumbra.





## Ceniza

En el fondo de una gran depresión y hacinados entorno a un antiquísimo pozo petrolífero se concentra la población de una pequeña ciudad construida a base de la chatarra que compran al exterior. A este lugar se le llama “Ceniza”.

La fuente de riqueza original de este lugar residió en el oro negro que extrajeron del subsuelo, esta sustancia, indispensable para alimentar los motores del resto de las comunidades, les permitió obtener tanto el agua como el alimento que necesitan así como armas y munición.

Sin embargo a día de hoy Ceniza ha crecido y se ha industrializado convirtiéndose en uno de los túmulos más grandes de la penumbra en cuanto a población se refiere y en el túmulo más potente en producción industrial.

Este crecimiento, hecho posible gracias a la sobreproducción de su pozo petrolífero, permite mantener operativos los generadores eléctricos para mantener en funcionamiento sus capacidades como fábrica del mundo.

Desgraciadamente las fábricas de Ceniza son bastante rudimentarias por lo que no disponen de la tecnología necesaria para la fabricación de componentes tecnológicos superiores como electrónica, piezas delicadas o los componentes adecuados para la fabricación de armas de energía. Sin duda esto forma parte de los objetivos a largo plazo de los dirigentes de esta localidad.

Sin embargo la misma sustancia que mueve la sangre de esta ciudad es también su veneno: el pozo y las fábricas requieren de grandes cantidades de combustible para producir la electricidad que ha de permitir su operación lo que obliga a tener cientos generadores eléctricos en constante funcionamiento.

Mientras que la obtención del combustible no es un gran problema mientras el pozo no se quede sin reservas, lo cierto es que el combustible empleado en los generadores dista mucho de estar bien refinado y depurado. Esto hace que una gran y espesa niebla de contaminación inunde casi continuamente la totalidad de la depresión hasta el punto de hacer difícil la visión y sobre todo la respiración.

El hollín se posa en todas las superficies y por supuesto también en la ropa y cuerpo de los habitantes lo que da una apariencia terriblemente lúgubre a este lugar y le otorga el nombre por el que es conocido “La ceniza”.





## La vida en Ceniza

Ceniza no dispone de instalaciones subterráneas empleadas como viviendas, en su lugar sus habitantes viven en barracones, generalmente contruidos con chapas o cemento.

Todos los edificios disponen de su propio sistema autónomo de depuración de aire de mejor o peor calidad dependiendo del poder económico del residente o del negocio que alberga en su interior, en cualquier caso, es común que la depuración del aire sea lo suficientemente buena como para poder respirar en el interior de los edificios sin necesidad de equipos de protección.

Es costumbre que los edificios tengan una antesala antes de entrar en la vivienda o negocio en la que dejar la ropa, especialmente el calzado, que se emplea en el exterior a fin de no meter toda la ceniza en las estancias interiores. A pesar de ello la limpieza de los habitantes y de sus residencias deja bastante que desear. Sin apenas agua potable para beber, encontrar una buena ducha es prácticamente imposible, además sus efectos durarían tan solo hasta acceder al exterior por lo que nadie tiene mucho interés en ellas.

Al igual que el agua, la comida en ceniza también debe ser o bien importada del exterior o bien recuperada de alguno de los pilares del cielo cercanos, afortunadamente para el túmulo, ceniza tiene una amplia influencia económica debido a sus exportaciones de combustible y componentes fabricados por lo que les es relativamente sencillo comprar los suministros que necesitan.

En el día a día los habitantes de Ceniza descansan en sus respectivos barracones rodeados de un número de congéneres que depende de la situación de cada uno, las familias más pobres comparten su barracón con hasta otras 20 personas mientras que la clase media dispone de un barracón propio para su familia. Los más ricos suelen disponer de alguna clase de negocio adosado a su vivienda.

En cualquier caso todos descansan con el constante zumbido de los depuradores de aire de sus edificios sin los cuales el aire del interior se haría rápidamente irrespirable y con el constante y atronador ruido de las fábricas que no descansan ni durante el día ni durante la noche.

Al amanecer se realiza un cambio de turno en los operarios de las fábricas, en ese momento se produce un gran movimiento de personas que avanzan a grandes zancadas recorriendo las calles de la ciudad. Es importante conocer bien cada recoveco de la ciudad porque la visión en sus calles está limitada a unos pocos metros por lo que es difícil ver referencias para guiarse, y por lo tanto, sencillo perderse.

Para los recién llegados esta falta de visibilidad puede ser bastante desconcertante, especialmente en los días en los que el ambiente se encuentra más cargado. En estos días el ambiente está tan viciado que es difícil ver más allá de unos pocos centímetros. Es en estos casos cuando se reconoce a un autóctono de alguien que no lo es: los primeros han desarrollado un sexto sentido para evitar colisiones con otros transeúntes.

Casi toda la población de ceniza dispone de alguna clase de conocimiento técnico, si no es así lo más probable es que trabaje como aprendiz de alguien que si lo tenga y esté aprendiendo el oficio. Eso permite que haya una calidad laboral más o menos elevada, quien no trabaja fabricando armas o munición lo hace en la fabricación de alguna clase de mercancía, reparando



equipos, operando maquinaria pesada o diseñando nuevos edificios o más y mejores equipos.

Una de las grandes ventajas de vivir en ceniza es que además del trabajo existe la posibilidad de dedicar unas pocas horas diarias a actividades más lúdicas, Ceniza está repleto de bares de diferentes clases y categorías, además dispone de discotecas, salas de juegos, burdeles, salas de cine e incluso algún gimnasio en el que practicar deportes violentos, a este último respecto es particularmente conocida una variante del kick boxing que dispone hasta de una liga propia.

## **Relaciones interiores/exteriores**

---

Ceniza es uno de los grandes, de hecho, aunque ningún túmulo de tamaño medio/grande dispone de censos exactos al respecto de la población que alberga es posible que sea el túmulo más poblado de Penumbra.

La mayor parte de la población se compone de clase baja/media para los estándares de Ceniza. Sin embargo hay que entender que a diferencia de otros túmulos incluso la clase baja de Ceniza tiene una calidad de vida y una capacidad económica elevada en comparación con otros túmulos: Casi todos sus habitantes tienen posesiones de valor, como armas, equipos de protección personal, herramientas, medicinas y alimentos.

Esta bonanza económica hace que en general la población de Ceniza esté satisfecha con su situación y por lo tanto permite mantener el nivel de crimen local dentro de unos márgenes adecuadamente bajos, esto no quita que gracias a la privacidad que proporciona la falta de visibilidad los asaltos por las calles sean relativamente frecuentes.

Para tratar de evitar estas y otras amenazas a la población local, ceniza cuenta con un cuerpo de seguridad de corte militar a las órdenes del gobierno central, el gobierno se forma en teoría en base a elecciones democráticas, sin embargo es un secreto a voces que las elecciones están amañadas y que finalmente las ganan las personas que mayor apoyo económico reciban (o que mayores sobornos pueda realizar). A partir de ahí el gobierno se nutre de las aportaciones que las diferentes industrias realizan en forma de impuestos.

Exteriormente el túmulo dispone de una gran influencia, Ceniza es capaz de proporcionar apoyo técnico a todos sus aliados en forma de personal especializado que pueda desplazarse a otros túmulos para reparar y mantener sus equipos, además es un poderoso aliado de cara a obtener armamento o cualquier otra clase de maquinaria y por supuesto es un suministro ilimitado de combustible refinado. Por si eso no fuera suficiente Ceniza dispone del que posiblemente sea el ejército más numerosos de la Penumbra para acabar de convencer a los más indecisos.

El único punto débil del túmulo es su absoluta carencia de una fuente de suministros de alimentos propia. El túmulo es demasiado grande como para abastecerse en base a lo que puede cazarse o recuperarse en la Penumbra por lo que necesita de constantes importaciones de comida y agua en abundancia, sin esta restricción es muy probable que Ceniza ya se hubiera convertido en el gobierno central de toda la penumbra.



## Las Niñas de Marfil

Las Niñas de Marfil bien podrían recibir su nombre de su delicada y pálida piel, pero en realidad lo reciben de su túmulo: una gran estructura piramidal de piedra de tono marfil que se yergue orgullosa en el centro de una agrupación de varios kilómetros de radio de pilares del cielo.

Nadie sabe quien construyó la estructura piramidal y tampoco se conoce porque razón lo hizo aunque quizás en lo más profundo de esta instalación, en las zonas que solo los más altos miembros de la sociedad pueden alcanzar, se encuentre la respuesta, y es que la pirámide alberga en su interior un gran archivo con datos antiguos: tomos y tomos de historia y de tecnología olvidada.

Lo que si es seguro es que la estructura es capaz de alguna forma de mantener a salvo de la contaminación y la radiación a las aproximadamente 500 almas que residen en su interior.

Todos los que han visitado a las Niñas aseguran que estas disponen de una tecnología que rivaliza con la de la Fortaleza y con la que solo pueden soñar la mayoría de los habitantes del exterior.

Disponen de su propia fuente de abundante energía, lo cual es en si mismo raro. Esta fuente de energía es suficiente para iluminar el interior de una estructura que de otra forma estaría completamente a oscuras al no disponer de ventanas para obtener una iluminación natural.

También son capaces de fabricar sus propios equipos y a diferencia de las rudimentarias y bastas técnicas de fabricación de la ceniza, las Niñas de Marfil si pueden fabricar circuitos electrónicos de alta tecnología, equipos de protección avanzados y medicinas, convirtiéndose en una de las pocas sociedades con capacidad de fabricación de estos materiales. No sería descabellado asumir que la mayoría de los equipos de este tipo que hoy se emplean en la penumbra fueron fabricados en el interior de estos muros.

El mayor problema para la adquisición de esos equipos por parte de los comerciantes es conseguir algún producto que las Niñas puedan necesitar: las Niñas disponen de su propio suministro de comida y agua, aunque nadie sabe de donde puede provenir, tampoco suelen realizar compras de armas ni munición. La apuesta más segura a la hora de comerciar con ellas son los suministros de materias primas en forma de metales y plásticos.

Además de las habitantes de la pirámide, alrededor de esta se ha formado un túmulo secundario formado por diversos supervivientes que resguardados en lo que queda de los pilares del cielo o sus subterráneos se benefician de la protección que les ofrece la proximidad de la pirámide de las Niñas de Marfil.

Aquí miles de almas malviven con lo que pueden encontrar o lo poco que las Niñas les ofrecen a cambio de llevar a cabo algunos trabajos que es necesario realizar más allá de sus muros, principalmente la búsqueda y suministro de materias primas o la exploración y control de las rutas que llegan hasta sus dominios.

De esta forma, Aunque existen algunas excepciones, estos seres dedican su vida a la recolección de, principalmente, viejas y desgastadas piezas de electrónica, cables, metales y plásticos. Materiales a los que solo las Niñas son capaces de darles alguna utilidad a cambio de comida, bebida y protección



## La vida con las Niñas de Marfil

La sociedad de este túmulo está claramente estratificada en 2 grupos, por un lado el alrededor de 500 mujeres que residen en el interior de la pirámide y que aglutinan toda la riqueza y recursos del túmulo. Por otro los miles de indigentes que se aglutinan alrededor de la pirámide residiendo cada uno en los zulos o huecos más o menos protegidos del exterior que son capaces de encontrar a lo largo de los varios kilómetros cuadrados que abarcan los pilares del cielo del entorno del túmulo principal.

La gente que malvive en el exterior lleva una vida sencilla pero pobre consistente básicamente en la rapiña de todo aquello que pueda ser de utilidad a las Niñas. Sin horarios ni obligaciones simplemente deambulan por el entorno llenando mochilas o pequeños carros con piezas de electrónica, metales o plásticos.

En ocasiones la gente afortunada todavía localiza algún viejo almacén de comida de la antigua era que todavía conserva en un estado de relativa salubridad parte de su contenido.

Cuando la mochila está llena se vuelve a la puerta principal de la pirámide donde es posible vender los suministros a cambio de comida, medicinas y unas pocas balas.

La seguridad en el exterior es escasa, sin embargo apenas hay criminalidad puesto que tampoco hay nada que robar, las pocas situaciones tensas que se viven se dan por casos de desesperación por hambre de alguno de sus miembros o quizás por tratar de sonsacar donde se encuentra alguna localización concreta en la que pueden encontrarse recursos particularmente valiosos.

La vida en el interior de la pirámide es muy diferente, las Niñas disponen de uno de los conocimientos técnicos más avanzados de la penumbra, desgraciadamente no disponen de los medios para ponerles en práctica, o al menos no en su totalidad.

Algunos rumores indican que este conocimiento técnico proviene de que la pirámide es en realidad alguna clase de refugio que se construyó en la antigua era, albergando en su interior todo aquello que se consideró necesario para la supervivencia de la especie en el futuro, de esta forma las Niñas deberían ser entonces las herederas de esos refugiados, si esto es cierto o no es algo que posiblemente solo conozcan las Niñas en si mismas.

Mas allá de las leyendas, lo que es cierto es que el interior de la pirámide fue construido con una tecnología superior tal y como demuestra que la gran mayoría de las paredes del túmulo estén fabricadas de alguna clase de aleación metálica o de aquella extraña piedra que recubre toda la estructura. Todos sus pasillos están iluminados con lámparas fluorescentes que emitiendo una luz azul no hacen sino acentuar la palidez de sus residentes.





La vida en el túmulo está fuertemente organizada y disciplinada, cada una de las Niñas amanece en su pequeña habitación individual: solo lo suficientemente grande como para albergar una cama individual, un pequeño armario, una mesa y una silla.

En contrapartida disponen de muchas comodidades que pocos túmulos pueden soñar con tener: Iluminación propia, sistema de ventilación, una cama cómoda, sistemas de comunicación interna, tanta agua y comida como puedan necesitar y sobre todo seguridad y tranquilidad.

Las habitaciones se agrupan en núcleos de entre 10 y 30 individuos que comparten conocimientos o trabajos en común, cada uno de estos núcleos dispone de todo lo necesario para su vida: aseos, cocina, sala de recreo y gimnasio. Se espera que las Niñas pasen la mayor parte de su tiempo libre en este entorno.

Cruzando la puerta del núcleo se accede a las zonas comunes, formadas principalmente por estrechos pasillos y ascensores que comunican las diferentes áreas del recinto y que se emplean esencialmente para que las Niñas puedan acceder a sus puestos de trabajo que se rigen por estrictos horarios y objetivos.

A la salida del trabajo se espera que las Niñas retornen a sus núcleos de residencia aunque es posible pasar algún tiempo en las zonas de entretenimiento comunes situadas en la parte superior de la pirámide.

No está permitido abandonar la pirámide en ningún momento salvo para actividades puntuales como la compra de mercancía a los habitantes del exterior o la recepción de comerciantes o diplomáticos.

## **Relaciones interiores/exteriores**

Las Niñas de marfil están dispuestas a ofrecer ayuda y protección a aquellos túmulos que deseen guarecerse bajo su manto, en estos casos ofrecen tecnología, armas medicinas y equipos de protección a todo aquel que desee hacer las cosas a su manera, es decir: someterse y obedecer las órdenes de las Niñas.

Sin que su túmulo principal tenga grandes necesidades del exterior este es el único pacto posible a cambio de la asistencia de las Niñas.





En estos casos una de sus integrantes suele desplazarse al túmulo en cuestión como “asesora” de los líderes locales haciéndose con el control de la vida política y a ser posible con alguno de los recursos vitales para el túmulo. Preferiblemente el control en la obtención y distribución de alimentos y agua. Para ello generalmente se valen del truco de hacer este suministro dependiente de una tecnología que solo ellas puedan controlar, operar y reparar.

Mediante este férreo control las Niñas se aseguran la lealtad de los túmulos con los que establecen relaciones y por eso mismo solo los más desesperados acceden a establecer relaciones diplomáticas con ellas.

En lo que se refiere al entorno inmediato de la pirámide y sus indigentes habitantes, las Niñas no tienen un gran interés en controlar sus vidas siempre que mantengan el flujo constante de mercancías. En realidad, en lo que a ellas respecta, pueden matarse entre si mientras esto no interfiera en las operaciones del túmulo.

En aquellas ocasiones en las que los disturbios externos se han generalizado hasta el punto de detener el flujo de mercancías o dificultar el acceso a comerciantes o diplomáticos del exterior o suponiendo alguna clase de amenaza o molestia seria, las Niñas han actuado barriendo las áreas más conflictivas en poderosas y organizadas redadas que acaban con culpables e inocentes por igual y que hacen llegar a los residentes locales el mensaje de que es mejor mantener el orden que incomodar a las habitantes de la pirámide.

El miedo a esta clase de actuaciones y el respeto que las Niñas inspiran suele ser suficiente para que la gente mantenga el orden sin necesidad de esta clase de represalias.

Internamente las Niñas no toleran ni la desobediencia ni la insubordinación siendo estas inmediatamente cortadas mediante el empleo de fuertes reprimendas que pueden ir desde la privación de la libertad hasta el daño físico y en último extremo al destierro o la muerte.

## La Fortaleza

La Fortaleza contiene la mayor reserva de tecnología y conocimiento de toda la penumbra, tras sus altos y lisos muros de hormigón, salpicados aquí y allá por impresionantes torres defensivas, se esconde una elitista y egocéntrica comunidad de ingenieros y tecnócratas.

Todos se afanan por competir en crear nuevas y más útiles armas o herramientas, no es raro encontrarles portando exoesqueletos con infinidad de componentes agregados para cualquier clase de aplicación que pueda imaginarse.

La fuente de riqueza aparente de la Fortaleza reside en la compra/venta de material de alta tecnología: compran piezas que aparentemente están más allá de cualquier esperanza y mediante su ingenio y conocimiento consiguen volver a ponerlas en funcionamiento vendiéndolas por varias veces el valor por la que la adquirieron al más puro estilo de un gran taller de reparaciones tecnológico.

Pero en realidad su riqueza proviene de ser una de las pocas comunidades capaz de fabricar dinero a gran escala, puede que haya comunidades con la capacidad de fabricar balas de forma rústica, puede que haya algún emplazamiento más en la tierra capaz de cargar las células de energía de las armas láser, pero lo que no cabe duda es que, gracias a su capacidad de fabricación de estas células y su inagotable fuente de energía a la hora de cargarlas, La Fortaleza es la única capaz de hacerlo a lo grande.



Desgraciadamente este túmulo está en declive, en su centro, en el lugar más protegido se encuentra el orgullo y el origen de toda la riqueza de este lugar: una vieja central nuclear que aun se consigue mantener en funcionamiento y operando. Desgraciadamente en esta vida no hay nada que dure por siempre y esta vieja central no es una excepción, está empezando a dar más problemas de lo que ya daba habitualmente: la producción de energía se ha reducido drásticamente en los últimos años y las fugas de radioactividad se han disparado.

## La vida en La Fortaleza

La Fortaleza solo alberga en su interior a los mayores genios de la Penumbra y quizás a los sirvientes y trabajadores que necesita para su mantenimiento y protección, los primeros son considerados ciudadanos de La Fortaleza, mientras que los segundos solo tienen un permiso de residencia temporal vigente mientras sus contratos sigan en activo, lo que se traduce en que están a las ordenes y servicio (hasta puntos cercanos a la esclavitud) de sus empleadores si no quieren ser expulsados a la penumbra.

Casi todos los ciudadanos tienen grandes conocimientos científicos y técnicos y disfrutan tanto dándoles a conocer en interminables y aburridas conversaciones como poniéndoles en práctica diseñando nuevos aparatos o reparando otros viejos, eso si, siempre añadiéndoles nuevas y mejoradas capacidades.





De hecho poseer esos conocimientos es un requisito imprescindible para poder optar a ser ciudadano, circunstancia que se logra mediante la aprobación de un difícil examen en el que se evalúa las capacidades del sujeto como investigador e inventor así como los conocimientos científicos del mismo que se evalúan tanto por escrito, como de forma oral y por supuesto también a nivel práctico.

Una vez nombrado ciudadano se obtiene la residencia permanente en La Fortaleza y con ella se le otorga un domicilio al sujeto que contendrá además de las estancias básicas, un taller con todas las herramientas básicas y un pequeño laboratorio químico completamente equipado, todo a cargo de la comunidad.

Todos los edificios, generalmente contruidos en hormigón pero con algunas partes metálicas, se encuentran en el nivel del suelo superando solo los más elevados la altura de los muros exteriores. Para evitar la contaminación exterior, el movimiento entre edificios se realiza a través de galerías cubiertas que se encuentran al nivel del suelo.

De los ciudadanos se espera que aporten sus conocimientos y capacidades a la comunidad, de esta forma, cuando los comerciantes se acercan a La Fortaleza solicitando ayuda tecnológica en forma de equipos o de reparaciones, se solicita a las personas más indicadas que acudan a solventar el problema recibiendo un pequeño pago personal y reservando la mayor parte del pago para la comunidad, igualmente cuando se producen descubrimientos interesantes o nuevos inventos útiles, se espera que estos sean compartidos. En realidad esto último se hace gustoso porque es una forma de obtener respeto y renombre y proporciona mejores posibilidades de cara a obtener más costosos recursos en el futuro.

Son las autoridades las que se encargan de mantener las instalaciones y de proveer a los ciudadanos de los materiales y recursos que puedan necesitar para su trabajo y experimentos. Para ello se valen de las aportaciones que reciben de los comerciantes exteriores y sobre todo de la capacidad para fabricar munición a gran escala.

Y es que La Fortaleza dispone de fábrica completamente automatizada de munición que se emplea para comprar todo aquello que sus habitantes puedan necesitar, alimentada energéticamente por una vieja central nuclear y consiguiendo la materia prima de túmulos menores cercanos, es sin duda el negocio más rentable de toda la penumbra.

La vida en La Fortaleza es lujosa y elitista sin embargo no está carente de riesgos, la central tiene fugas de radioactividad y a pesar de que hasta ahora el problema no se ha ido de las manos y es posible contrarrestar sus efectos mediante el empleo de medicinas apropiadas, lo cierto es que las enfermedades por contaminación radioactiva van paulatinamente en aumento y eso es algo que preocupa a las autoridades.



## Relaciones interiores/exteriores

La Fortaleza no tiene grandes intereses imperialistas, de hecho si de ellos dependiera se apartarían de todos los problemas políticos de la penumbra para centrarse en sus investigaciones y sus inventos, desgraciadamente para ellos, muchos envidian lo que poseen y eso les convierte en un objetivo jugoso para saqueadores y otros tómulos enemigos, además la Fortaleza necesita de relaciones con otros tómulos para obtener las materias primas que necesita para su operación lo que le obliga en mayor o menor medida a mantener contactos con los tómulos de su entorno.



Por ahora el túmulo se encuentra seguro detrás de sus altos muros y sus defensas automatizadas. Disponen de la más alta tecnología armamentística y también de los mejores blindajes lo que les convierte en enemigos formidables pero sobre todo les convierte en poderosos aliados como apoyo en batallas y guerras.

Por ello muchos tratan de ganarse la amistad de la Fortaleza consiguiendo de esta forma acceso prácticamente ilimitado a la munición que puedan necesitar y apoyo técnico en diversas cuestiones a cambio, esencialmente, de materias primas, comida y agua.

Todo esto convierte a la Fortaleza en un lugar bastante inexpugnable en lo que ataques militares se refiere. Desgraciadamente sus altos muros no le hacen invulnerable a ataques más insidiosos: constantemente los tómulos enemigos tratan de infiltrar personal dentro de los muros con la intención de obtener información, tecnología o sabotear sus instalaciones de forma que les hagan vulnerables a un ataque. Para ello aunque conseguir la ciudadanía es algo complicado, se valen de la posibilidad de infiltrar a personal como sirvientes, trabajadores o comerciantes.



Posiblemente se trate del túmulo de la penumbra de más difícil y peligroso acceso, se encuentra ubicado en un pico situado por encima de la perpetua densa capa de nubes que cubre la penumbra, para acceder a el es necesario remontar una montaña a través de un sinuoso sendero, el sendero es lo suficientemente ancho como para que un piloto experto pueda llevar una moto desde la base hasta la cima a buen ritmo, pero aun así es resbaladizo y traicionero, especialmente si el piso se encuentra húmedo por las lluvias.

Pero lo más arriesgado de la escalada se da cuando se alcanzan las nubes que necesariamente hay que atravesar para alcanzar el túmulo, la densa capa de contaminación hace la respiración casi imposible, además en lo más profundo de la nube la visión se limita a unos pocos metros.

Es habitual encontrar durante la ascensión los restos de antiguos y desfigurados cadáveres de incautos que intentaron la escalada sin tener la preparación adecuada o sin los equipos de respiración adecuados.

Este territorio también es terreno de caza para unas bestias voladoras conocidas como destripadores, criaturas parecidas a deformes buitres que acechan entre las nubes esperando cebarse con las victimas que puedan fallecer durante la ascensión, la estrategia favorita de estas criaturas es realizar rápidas pasadas atacando con huesos afilados como cuchillas provocando profundas laceraciones que sangran abundantemente debido a una sustancia que ellos mismos segregan que dificulta la coagulación de la sangre.

En una pequeña explanada en lo alto de uno de los picos de la zona se encuentra una vieja estación de radio, a su alrededor se arraciman un reducido grupo de construcciones de piedra y hormigón que en unión con algunas cavernas escavadas en la montaña sirven de hogar a las pocas personas que aquí residen.





Uno podría pensar que en este túmulo si debe verse la luz del sol gracias a encontrarse por encima de las nubes, desgraciadamente existen otras capas superiores de nubes que igualmente les privan de ese privilegio, aunque eso sí, aquí disfrutan de una mejor luminosidad.

La vida en el Nido es más o menos tranquila, alejada de salteadores y de la mayoría de los depredadores de la penumbra pueden decir que viven en una relativa seguridad solo rota cuando las nubes ascienden o descienden lo suficiente como para encontrarse a su nivel, momento en el cual todos sus habitantes deben de refugiarse para evitar la contaminación del aire.

El Nido aun mantiene en funcionamiento su estación de radio y de hecho es su principal fuente de riqueza dado que es el único método para poder propagar noticias de forma eficiente y a grandes distancias a través de la penumbra.

Por ello El Nido se ha convertido en un importante enclave estratégico en la lucha de poderes entre los túmulos más influyentes, estos lo emplean (a cambio de un pago) para transmitir códigos, claves, consignas o instrucciones entre sus túmulos aliados y sus agentes de campo. Hasta ahora El Nido ha conseguido mantener su neutralidad, gracias posiblemente a su inaccesibilidad lo que dificulta enormemente cualquier acción armada contra el.

Entorno al Nido se ha formado la hermandad de mensajeros, un grupo de motoristas que nació con el objetivo de transmitir mensajes desde los túmulos hasta El Nido para que estos pudieran ser emitidos por la radio del lugar, en la actualidad también transportan mensajes o pequeños paquetes entre túmulos aunque no implique necesariamente el paso por el nido.

Por cierto... Entre boletín y boletín informativo, El Nido también emite la mejor música de la penumbra.

## La vida en El Nido

La población permanente del Nido se compone de unas pocas decenas de almas por lo que todos se conocen entre si y todos tienen unas tareas más o menos fijas para la supervivencia del túmulo.

Un grupo de gente se dedica a la caza para alimentar a la población, esta caza sirve de suplemento a la dieta que consiguen mediante el comercio. Otro grupo se dedica al mantenimiento de los generadores y estaciones de depuración de agua, necesaria dado que la única fuente de agua que disponen es la proveniente de un manantial que se almacena en grandes piscinas hasta que es depurada para su consumo. Un tercer grupo se encarga de la seguridad del entorno y por último el grupo más reducido se encarga de sacar en antena el programa de radio.

La vida en El Nido sería muy monótona si no fuera porque casi a diario reciben visitas de miembros de la hermandad de mensajeros con noticias del exterior, los mensajeros se reúnen en el único local del lugar, una pequeña taberna con habitaciones que representa el único núcleo de ocio del túmulo.



La verdad es que El Nido es un lugar tranquilo donde vivir.



## Relaciones interiores/exteriores

El Nido es puramente neutral en todos los conflictos. Lo único que tiene de interés de este lugar es su estación de radio que a pesar de ser de gran importancia estratégica, no es lo suficientemente interesante como para que merezca la pena realizar el esfuerzo necesario para tomarla y mantenerla, por ello, por ahora ninguno de los tómulos más poderosos ha realizado ningún intento militar por dominarla.

Esto permite al Nido y a la hermandad de mensajeros mantener tratos con todos los tómulos del entorno sea cual sea su alineación política lo que les ha permitido acumular una moderada cantidad de riqueza y mejorar en gran medida su calidad de vida.



Mantener relaciones comerciales con El Nido es sencillo: existe la posibilidad de enviarles un mensaje de radio siempre que dispongas de una emisora lo suficientemente potente, mediante este mensaje puedes solicitarles que retransmitan cierta información a cambio de un precio o solicitarles que te envíen un miembro de la hermandad para enviar un paquete.

Si esta opción no está disponible siempre puedes esperar a que algún mensajero de la hermandad pase por el entorno de tu túmulo, todos los mensajeros disponen de equipos de radio portátiles en sus vehículos a los que escuchan constantemente con la esperanza de recibir nuevos clientes o recibir avisos de peligros en el entorno.

Finalmente siempre puedes enviar a tus propios batidores hasta El Nido con el mensaje a transmitir y el pago por la transmisión.

## La Catedral

Situado en la rivera de un río y rodeado por un foso saturado por los residuos que se han ido arrojando a su interior se encuentra, en el interior de una alta muralla: La Catedral.

Tanto la muralla como La Catedral fueron construidos empleando fría piedra, sin embargo mientras que La Catedral en si lleva en pie desde tiempos inmemoriales, los muros exteriores fueron creados a su imagen y semejanza por los habitantes del túmulo como una forma de protección frente a los ataques del exterior.

La Catedral es sin duda una de las construcciones arquitectónicas más bellas de toda la penumbra. Desde fuera los visitantes se estremecen con la inmensidad de la construcción que parece elevarse indiferente ante toda la devastación de su alrededor. Su interior no defrauda: sus altos techos soportados por enormes columnas y decorados con imponentes arcos góticos hacen empequeñecer a todos los que atraviesan su umbral.

Todo el recinto se encuentra decorado con imponentes estandartes, tapices y alfombras en un espectáculo que se repite en pocos otros lugares.

En este edificio destacan 4 lugares, La Sala del Trono, La Sala de la Historia, El Laberinto Subterráneo y El Campanario.

A la Sala del Trono se accede a través de la puerta principal, es la sala más grande de todo el edificio y es la que se usa para las reuniones de los habitantes, en realidad no dispone de un trono dado que La Catedral no tiene un solo líder sino que en su lugar hay una gran mesa donde se reúne la oligarquía. Un grupo de personas que dirigen con mano dura el destino de los habitantes del túmulo y deciden sobre los temas más importantes y las vías de actuación futuras. Se trata de una precaria alianza nacida de la necesidad de hacer frente a un enemigo común: Los otros túmulos.

El resto de la sala esta reservada al resto de los habitantes que pueden entrar y emplearla como protección o en ocasiones para organizar festejos.

La Sala de la Historia es en realidad un largo corredor que recorre la primera planta del edificio, situada a unos diez metros sobre el suelo, tiene una gran cristalera desde la cual pueden observarse los quehaceres de los habitantes que residen entre La Catedral y sus muros exteriores, también se tiene una limitada vista sobre lo que sucede más allá de esos muros.



Pero lo que hace especial esta sala es que a lo largo de la pared interior se encuentran una serie de estatuas talladas en piedra con figuras que representan a los habitantes de la penumbra, en la base de estas pueden leerse los relatos de las personas a las que están dedicadas, fundadores de túmulos, exploradores, científicos y líderes son algunos de los ejemplos de figuras que pueden encontrarse en esta sala, constituye uno de los pocos registros históricos de la historia reciente de la penumbra.

El Laberinto subterráneo está formado por una serie de pasadizos sin iluminación alguna contruidos por los propios habitantes del túmulo debido a la extracción de piedra necesaria para la construcción de la muralla que forman una intrincada red de galerías. En su interior es terriblemente fácil perderse incluso con una fuente de luz apropiada. En ocasiones se emplea como juicio ante los crímenes de las personas, se las baja con los ojos vendados y se las abandona en completa oscuridad en alguno de los recovecos, entonces la victima debe de encontrar de alguna forma el camino de vuelta. Si lo logra es declarado inocente, si no lo logra acabará siendo un esqueleto más olvidado en los pasadizos del subterráneo. Pocos logran salir y su final suele consistir en una muerte por inanición tras unas pocas semanas de agonía y desesperación en la más absoluta, silenciosa y solitaria oscuridad.



Cerca de la entrada del laberinto se encuentra una caverna que se desvía hacia una serie de galerías naturales creadas hace milenios por alguna clase de río subterráneo, estas cavernas, que en las épocas más lluviosas aun se inundan en poderosos torrentes, son muy húmedas, lo que hace que en su interior crezcan cientos de especies de hongos. Estos hongos constituyen la base alimenticia para alimañas e insectos y estos a su vez para algunos mamíferos pequeños como ratas y murciélagos constituyendo uno de los pocos ecosistemas estables de la penumbra, todos ellos a su vez conforman el único recurso natural del que dispone La Catedral: comida en abundancia siempre que se quiera correr el riesgo de adentrarse en estos túneles en su búsqueda.

El Campanario como su propio nombre indica es donde se encuentran las campanas de La Catedral, localizado a unos 60 metros de altura ofrece un lugar idóneo para vigías y francotiradores, se emplea como lugar de vigilancia y como aviso para los habitantes del túmulo. Allí se encuentra permanentemente al menos un vigía dotado con gafas de visión nocturna y un potente fusil de francotirador, si se detecta algún peligro inminente se hacen crepitar las campanas como aviso del peligro.



## La vida en La Catedral

---

La mayoría de los habitantes de La Catedral residen en viviendas o barracones contruidos con chapa, aunque hay alguna excepción de piedra, situados en el recinto que queda entre La Catedral en si y los muros protectores exteriores. Estas viviendas no gozan de una gran protección frente a los gases nocivos de la penumbra ni frente a la lluvia cuando esta se produce por lo que sus habitantes suelen refugiarse en La Catedral propiamente dicha cuando las condiciones son especialmente malas.

Al amanecer la mayoría de la gente del lugar peregrina hacia los sótanos de La Catedral, donde, en grupos se aventuran en los túneles de hongos para recolectar o cazar algo de comida que poder llevarse a la boca y que poder comerciar a cambio de sus tan necesitados suministros.

Este trabajo no está exento de riesgos dado que es relativamente sencillo perderse en esas cavernas, especialmente si se extingue la fuente de luz del grupo. Además el suelo es en general húmedo e irregular por lo que las caídas y accidentes son relativamente frecuentes.

Los pocos habitantes que permanecen en el exterior se dedican al comercio, a la protección del túmulo y a formar partidas de caza cuya finalidad es la de patrullar el entorno en busca de potenciales enemigos y capturar las piezas de caza más importantes de la zona que es abundante según los estándares de la penumbra gracias a la fertilidad de los subterráneos.

A la caída de la tarde a medida que los recolectores emergen de las cavernas de La Catedral la gente suele o bien retirarse a sus respectivos domicilios o bien reunirse en la sala del trono donde son comunes el alcohol, la música, las apuestas y las peleas.

La Catedral dispone de un alambique que se emplea para generar una bebida alcohólica, similar en su aspecto pero muy diferente en su sabor, a la cerveza a partir de una clase de hongos especialmente dulces que pueden encontrarse en el subsótano, a pesar de que la cerveza enlatada o embotellada de la antigua era es bastante más valorada que la que puede fabricarse en estas instalaciones, la bebida goza de bastante popularidad en este y otros túmulos.

## Relaciones interiores/exteriores

---

La Catedral representa un enclave estratégico en la penumbra. Situado cercano a varias rutas comerciales vitales para los túmulos más influyentes y dentro de una de las zonas más peligrosas de la Penumbra se convierte en un punto de reaprovisionamiento casi obligado para la mayoría de las caravanas.

Esta situación proporciona una posición ventajosa a La Catedral en sus relaciones con el resto de los túmulos, le permite estar bien informado de lo que sucede en su entorno y sobre todo tener un amplio conocimiento al respecto de las necesidades y sobrantes del resto de los túmulos, lo que unido al hecho de estar situado en un emplazamiento de alto valor estratégico le proporciona una gran influencia en su entorno.

El punto débil de La Catedral reside en su ausencia de recursos propios a excepción de la comida que pueden cosechar o capturar, lo que le obliga a importar el resto de los recursos que necesita. De entre todos ellos los más importantes son las piezas de repuesto, armas, municiones y el combustible para hacer funcionar sus instalaciones de purificación de agua.



Estas carencias hacen que La Catedral se encuentre permanentemente en un equilibrio precario entre encontrarse al borde de la subsistencia o convertirse en una gran potencia.

De hecho durante sus mejores épocas pasadas La Catedral llegó a convertirse en un verdadero eje imperialista abarcando bajo su manto a una gran multitud de tómulos menores, apropiándose de sus recursos y capacidades y llegando a ser uno de los estados más potentes de la penumbra.

Durante sus horas más bajas sin embargo el emplazamiento degenera hasta convertirse en poco más que un fortín reforzado desde el que asaltar las caravanas que no quieren o no pueden pagar por el coste de su “seguridad”.

## La Caravana

La Caravana es el único túmulo en el que un proscrito podría ser bien recibido, se trata de un refugio móvil formado por varias docenas de camiones de gran tonelaje y otros vehículos más pequeños y manejables que se mueven por la penumbra en busca de los recursos que necesitan para subsistir.

Este túmulo se basa en reglas sociales diferentes a las del resto de los tómulos, aquí se admite a cualquier persona que sea capaz de subsistir por sus propios medios y además aportar algo a la comunidad. La subsistencia es la clave del sistema y por ello La Caravana es cruel y brutal con aquellos miembros que heridos, demasiado viejos o con mala fortuna se convierten en una carga para el grupo. Allí donde se encuentre La Caravana hará lo que sea necesario para sobrevivir.

Una visita de La Caravana a cualquiera de los otros tómulos se recoge en el mejor de los casos con cautela y escepticismo dado que puede ser tanto una bendición como la peor de las maldiciones. Siendo la mayor acumulación de vehículos de toda la penumbra conforma sin duda la mejor vía para el comercio. También suelen disponer de buena información al respecto de la situación del resto de los tómulos y gracias a sus contactos y exploradores también disponen de rica información sobre la situación política y militar de la penumbra.

Por otro lado, La Caravana también es un peligro constante dado que cuando la necesidad aprieta, siguiendo su filosofía de hacer lo que sea necesario para sobrevivir pueden tratar de coger por la fuerza lo que necesiten, allá donde se encuentre.

Si La Caravana es comercial o un grupo de saqueadores coordinados depende en gran medida del líder que en ese momento dirija las operaciones. Ni que decir tiene que este líder cambia con frecuencia debido a golpes de estado que se suceden tan pronto como el descontento se adueña de un grupo lo suficientemente grande de habitantes del túmulo.

## La vida en La Caravana

A pesar de la gran cantidad de vehículos que la conforman y de que estos parecen moverse como una sola entidad, como si de una manada se tratase, en realidad los vehículos son propiedad exclusiva de cada uno de sus ocupantes siendo a la vez su transporte y su vivienda. De su correcto funcionamiento depende su supervivencia.



Al amanecer cada persona amanece en el interior de su vehículo, los más pequeños como las motos, posiblemente porten alguna clase de lona o tienda de campaña bajo la que guarecerse (posiblemente tanto ellos como sus vehículos) o quizás mantenga alguna clase de acuerdo para pernoctar en el interior de alguno de los vehículos más grandes.

La mayoría de los vehículos no disponen de sistema de depuración de aire por lo que casi todos los integrantes duermen con alguna clase de sistema de protección personal, como máscaras de gas. Es habitual que al amanecer los integrantes de La Caravana despierten cubiertos por una fina capa de ceniza y partículas contaminantes. Sin una gota de agua que desperdiciar en la higiene personal hace tiempo que se acuñó la frase “sacudirse el polvo” como sinónimo de despertarse.

Tras una rápida revisión de los vehículos La Caravana siempre se vuelve a poner en movimiento, siguiendo rutas en general poco transitadas y atajos que únicamente sus exploradores conocen para alcanzar diferentes túmulos donde conseguir los recursos que necesiten. La Caravana no produce nada por si misma por lo que está condenada a vagar por la penumbra en busca de todo lo que pueda necesitar.



Interminables jornadas de conducción nada cómoda suelen finalizar en lo alto de alguna loma o en alguna posición ventajosa para la defensa, allí en ocasiones se forman círculos de camiones que alumbran con sus luces pequeños entornos cubiertos con lonas a modo de improvisadas tiendas de campaña en los que proteger a sus ocupantes. Es entonces cuando se organizan festejos de diferentes tamaños y finalidades: música, bailes, demostración de habilidades, juegos y entretenimientos varios son habituales en esta clase de reuniones.



## Relaciones Interiores/Exteriores

La Caravana no ejerce influencia más allá de sus propios vehículos, no está interesada en ello y de hecho no tendría ningún interés en el resto de los túmulos si no fuera porque de ellos necesita sus preciados recursos para su supervivencia.

En general La Caravana trata de cubrir sus necesidades por la vía pacífica siendo la mayor fuente de comercio de toda la penumbra. Gracias esencialmente a su elevadísima capacidad de transporte, La Caravana dispone de prácticamente de todo.

Sin embargo en ocasiones los túmulos no quieren o no pueden permitirse comerciar con los recursos que en un momento dado la Caravana pueda necesitar, cuando eso sucede la negociación suele desembocar en conversaciones más violentas de lo indispensable.

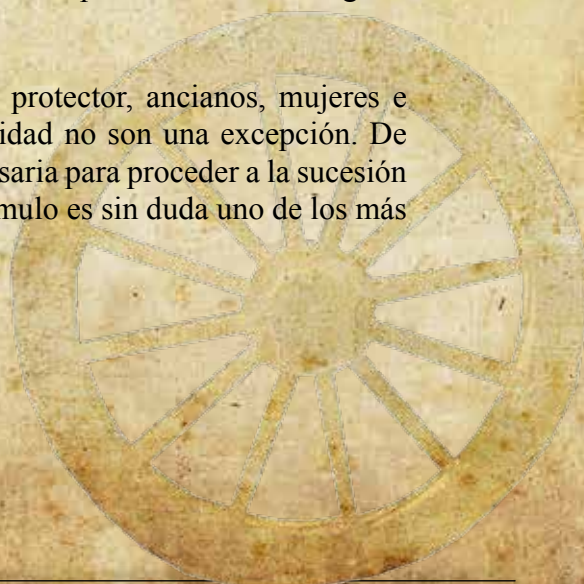
Las visitas a los túmulos también conforman una excelente fuente de nuevos miembros para integrar en La Caravana, muchos se unen esperando encontrar una vida mejor sobre ruedas, o quizás esperando tan solo ser aceptado como miembro de una sociedad. En ocasiones simplemente se unen con la intención de recorrer de una forma más o menos segura la distancia que separa hasta otro túmulo.

De puertas para dentro La Caravana admite dentro de su seno a cualquiera que disponga de un método de transporte propio, y que sea capaz de subsistir por sí mismo y aportar algo a la comunidad: exploradores, buscadores de agua, cazadores, pilotos, tiradores, médicos... cualquier profesión es bienvenida, incluso en ocasiones especiales se ha llegado a admitir incluso a portadores de la marca del destierro debido esencialmente a que sus habilidades eran realmente necesarias para el túmulo.

Igual de laxos que son con la admisión de nuevos miembros lo son a la hora de desprenderse de cargas. La ley no escrita de La Caravana indica que cuando un vehículo se rompe más allá de toda posible reparación, o cuando un miembro de la comunidad se convierte en una carga debido a la enfermedad, a la vejez o a heridas que se encuentran más allá de una expectativa razonable de curación, el resto de los miembros de La Caravana pueden acudir al saqueo de todo aquello que aun quede de valor y expulsar al antiguo miembro a la penumbra, que desvalido y desposeído de su equipo se encuentra condenado a muerte con casi absoluta certeza.

Antes de que esto ocurra muchos miembros prefieren abandonar La Caravana mientras aun se encuentran a tiempo de hacerlo, huyendo con sus propios vehículos o permaneciendo en alguno de los túmulos que se visitan.

Esta regla se aplica a todo miembro por igual: niños sin un protector, ancianos, mujeres e incluso antiguos líderes o miembros influyentes de la comunidad no son una excepción. De hecho esta regla se ha convertido en el pasado en la chispa necesaria para proceder a la sucesión en el mando de antiguos líderes... El puesto de líder de este túmulo es sin duda uno de los más peligrosos y efímeros de la penumbra.







Los túmulos de los que hemos hablado son, los grandes núcleos urbanos conocidos de la actualidad, sin embargo hay muchos más pequeños túmulos en los que no nos podemos detener, a estas pequeñas comunidades se las conoce como “los pozos”

A pesar de ser túmulos más pequeños, son terriblemente numerosos, de hecho la mayor parte de la población reside en un Pozo de alguna clase, estos túmulos generalmente se encuentran bajo tierra y obtienen su medio de subsistencia de las más diversas formas.

Algunos son pequeños núcleos de comercio localizados estratégicamente entre algunas de los núcleos mayores, convirtiéndose en lugar de paso obligado. Otros tienen la suerte de disponer de alguna clase de recurso natural como una fuente de comida o agua o quizás dispongan de acceso a alguna fuente de energía quizás no renovable ni permanente pero si muy duradera como viejos depósitos de combustible de la antigua era. En ocasiones, los más afortunados logran ser autosuficientes en comida, agua y energía siempre que su población no se dispare por encima de unos límites.

Otro tipo de Pozos más volátil es el formado por pequeñas comunidades de saqueadores viviendo entorno a alguno de los pilares del cielo en base a los productos que de estos pueden obtener gracias al saqueo de los pilares, estos grupos generalmente nómadas aparecen y desaparecen con demasiada frecuencia como para tenerles cartografiados o controlados. Esto no evita que en ocasiones pueda darse el caso de que la fortuna lleve a un grupo a encontrar viejos depósitos de suministros con comida enlatada y agua embotellada lo suficientemente abundante como para establecer algún emplazamiento semi-permanente.

Sea cual sea su naturaleza en general estos túmulos son efímeros, bailando continuamente en el filo de la navaja, una mala temporada, una epidemia, el retraso de una caravana de comercio (o su desaparición) o simplemente un temporal más fuerte de lo habitual puede ser suficiente para acabar con la vida de todos sus habitantes rápidamente.



## El Edén

El Edén es un lugar cuya existencia solo queda relatada en las leyendas. Si hacemos caso de ellas, el Edén se encuentra en lo más profundo de alguno de los fuegos interiores, de acuerdo a sus relatos, un grupo de exploradores logro alcanzarlo y encontraron un paraíso de tecnología protegido por máquinas que parecen de otro mundo.

Aparatos voladores, grandes robots de apariencia humanoide y torretas automatizadas con las armas más potentes que se puedan concebir son algunos de los ejemplos que aparecen relatados en las leyendas.

Si hacemos caso de estos textos deberíamos creer que en este lugar existen verdaderos bosques frutales protegidos en enormes edificios de cristal con cantidades ingentes de agua.

No se sabe que ocurrió con esos exploradores aunque se cree que algunos de ellos volvieron en busca de algunos seres queridos y murieron a causa de la exposición extrema a la radiación antes de poder indicar de manera clara como encontrar el lugar en cuestión, si alguno sobrevivió y aun permanece allí es algo que no se conoce con exactitud.

## Las tribus

Unos pocos habitantes de la penumbra han descendido hasta el nivel tecnológico de la edad media o incluso más allá; estas personas, que ahora dedican su vida a sobrevivir con los recursos naturales que la naturaleza puede ofrecerle son gente ruda y fuerte acostumbradas a cotidianamente apostar el todo por el todo para asegurar la supervivencia propia y de los suyos.

Algunas comunidades han rechazado la tecnología mientras que otras la han olvidado por completo, sea como sea lo cierto es que lo más parecido que conocen a algo que pueda llamarse tecnología posiblemente sea la rueda, la polea y las canoas.

Por el contrario su capacidad de adaptación al medio es algo digno de admirar, conocedores de su entorno son especialistas en encontrar comida y agua potable en su entorno. Algunas poblaciones hasta desarrollan pequeñas actividades de agricultura cultivando y cosechando principalmente raíces de plantas que a duras penas consiguen sobrevivir y medrar en este hostil entorno.

Las tribus suelen residir en lugares apartados y bien protegidos del resto de los seres humanos, generalmente cavernas situadas en laderas de montañas. El contacto con el mundo civilizado es por tanto ciertamente limitado, algunos exploradores conocen de la existencia de estos seres e incluso mantienen relaciones de alguna clase con ellos.

No hay gran cosa que estas tribus puedan aportar salvo quizás un conocimiento excelente de su entorno y algo de comida y agua potable.



## La política en la Penumbra

Hay pocos túmulos en la penumbra que sean autosuficientes y aun menos que aun siéndolo tengan capacidad para defender lo que es suyo, esto genera situaciones tensas en las que incluso los túmulos más grandes puedan ver limitado su acceso a mercancías que pueden llegar a ser vitales, como el agua o el alimento.

Aquí es donde empieza el juego de influencias donde los túmulos más poderosos tratan de extender su control sobre los túmulos menores que pueden proporcionarles los recursos que les faltan o, porque no decirlo, una fuerza humana que convenientemente armada pueda convertirse en su ejército para aplastar a sus enemigos.



La situación de los túmulos más pequeños en general es mucho más delicada, por un lado se encuentran obligados a aceptar la protección de alguna de las alianzas más poderosas para poder acceder de forma más sencilla a los recursos que puedan proporcionarles, por otro se encuentran en permanente riesgo de ser atacados por algunos de sus rivales.



Por si esto fuera poco, mientras que los grandes planes sobre conquistas y dominios se realizan en lujosas salas en los túmulos dominantes, es en su propia casa donde se encuentra el campo de batalla, intrigas, chantajes, extorsiones y sabotajes son el día a día de estos túmulos pudiendo pasar de simples charlas al asesinato de personas que entorpezcan los planes de los poderosos o incluso al enfrentamiento directo cuando la lucha por algún recurso en concreto se convierte en cuestión de vida o muerte... desgraciadamente esta es una circunstancia que se da con cierta frecuencia.

## La tecnología

Penumbra se desarrolla en un mundo hostil y en ocasiones aparte de nuestras propias habilidades la tecnología es lo único que puede echar una mano para salir de los atolladeros, por eso es tan valorada por todos los habitantes del mundo.

El origen de la tecnología se encuentra en un pasado largamente olvidado, la gente que diseñó y construyó lo que hoy es prácticamente indispensable para sobrevivir hace ya muchos años dejó de existir. Hoy en día el origen de prácticamente todo el material que circula por la penumbra es de una forma u otra el saqueo de alguno de los viejos emplazamientos humanos.

No sin riesgo, algunos rastreadores, saqueadores o buscadores de fortuna se aventuran en territorios extraños a la búsqueda de pequeños lugares que hayan conseguido sobrevivir más o menos intactos a la devastación propia del entorno, cuando lo encuentran se afanan en rescatar todo lo que pueda ser de utilidad.

El problema es que la tecnología es muy escasa, no hay suficiente para que todo el mundo pueda obtener lo que necesita, eso hace que al final la gente usa todo aquello de lo que puede echar mano y particularmente aquello que puede fabricar o mantener.

El resultado es que en Penumbra existe una amplia gama de tecnología, desde armas y herramientas medievales en las comunidades más pobres o atrasadas hasta vehículos de combustión, armas de fuego pasando por una amplia gama de equipos de protección físicos, químicos y hasta anti radiación (muy necesarios por otra parte en determinados ambientes) y llegando, en la cumbre de la pirámide tecnológica hasta las armas de energía.

Si el equipo tecnológico es escaso mucho más escasa es todavía la gente que conoce su funcionamiento, es gente que ya sea por prueba y error, porque alguien les enseñó o porque dispone de acceso a alguno de los escasos archivos sobre ciencias y tecnología, tiene una cierta idea sobre como o porque funcionan estos equipos.

Esta gente, capaz de mantener y reparar estos equipos es muy valorada en todos los túmulos y suelen ocupar puestos importantes en la sociedad, ya sea por un poder político real o porque pueden acumular bastantes riquezas o favores en deuda.

Sin embargo saber demasiado en ocasiones es peligroso, no son pocas las veces que algún habitante de La Fortaleza se aventura al exterior y acaba prisionero en alguno de los túmulos obligado a ejercer como técnico del material que allí se encuentre.



## La tecnología en los túmulos

El nivel tecnológico de los túmulos dista mucho de ser homogéneo, todos compiten por hacerse con las mejores piezas y solo unos pocos lo consiguen, sin embargo todo túmulo con esperanzas de sobrevivir dispondrá con toda seguridad de algunas comodidades.



No es raro que los túmulos dispongan de algún medio de transporte con el que poder comerciar, como furgonetas, camiones o autobuses, los generadores eléctricos a gasolina también son comunes en todos los túmulos, estos suelen estar conectados a rudimentarios sistemas de iluminación, de ventilación o de depuración de agua o aire allí donde es necesario y posible.

La maquinaria es rara pero no inexistente, particularmente los viejos equipos de depuración son bastante comunes no porque existieran muchos en un principio, sino porque su mantenimiento y fabricación son prioritarios para las comunidades que se esfuerzan por mantenerlos en funcionamiento.

A título personal la mayoría de los habitantes de todos los túmulos disponen de alguna clase de arma, en la mayoría de los casos se trata de alguna clase de arma de fuego, sin embargo de que clase de arma de fuego se trate ya es otro tema, solo la gente más adinerada puede permitirse adquirir las armas más modernas por lo que no es raro encontrarse con armas de bajo calibre e incluso armas de tecnología anticuada como trabucos o mosquetes.

La informática es terriblemente rara, algunos túmulos disponen de ordenadores que apoyan a los sistemas de gestión interna o que se empelan como sistema de almacenamiento de documentación y datos, sin embargo debido a la posibilidad de apagones de corriente o de rotura del propio aparato la documentación del día a día suele guardarse en alguna clase de soporte menos tecnológico.

Donde la informática tiene un verdadero peso relevante es en el manejo de documentación sensible, no hay mucha gente que tenga acceso a un equipo informático, menos aun que sea capaz de operarlo correctamente, siendo aun más difícil encontrar gente con conocimientos en seguridad electrónica avanzada. Todo eso hace que los dispositivos de almacenamiento digitales sean considerados por los servicios secretos de los diferentes túmulos como un sistema de transporte y almacenamiento de datos de los más seguros que pueden encontrarse.



# 6. Capítulo 3:

## Reglamento





*El choque es un juego complejo, hay dos clases de jugadores  
Los que saben jugar y los que conocen como se mueven las fichas:  
Si tras los dos primeros movimientos no sabes quien es el primo de la mesa  
Es que tú lo eres.*

Este capítulo cubre todo el reglamento necesario para jugar a Penumbra, el primer apartado trata sobre “que” es un juego de rol. Si ya tienes experiencia en estos temas siéntete libre de saltártelo, a partir de ahí se encuentra un compendio de reglas que conviene que al menos el director de juego conozca y explique a los jugadores antes de empezar a jugar.

Como verás a lo largo de este capítulo las reglas del juego han pretendido dejarse lo más sencillas, dinámicas e interpretativas posibles. La idea es que el juego no se centre en pesadas reglas sino en la interpretación de los personajes, de forma que en aquellos casos en los que sea necesario recurrir a las reglas para dirimir alguna situación (como una tirada de habilidad) el resultado sea inmediato.

La sección de reglas se divide en dos apartados “reglas básicas” y “sistemas”, las reglas básicas son todo lo que necesitas para jugar, los sistemas puedes considerarlos reglas opcionales casi en su totalidad. Están pensados para dar respuesta a situaciones particulares y concretas que acontecen de vez en cuando en toda partida o para darle un poco más de color y profundidad a ciertos aspectos del juego.

Pero en el fondo es tu juego, así que haz con las reglas lo que te plazca. Siéntete libre de ignorarlas o cambiarlas en función de tu grupo de juego o vuestras preferencias, de hecho, si en vuestras pruebas descubrís alguna regla o modificación que funcione particularmente bien estaremos encantados de que nos la enviéis a la dirección de correo de contacto para echarla un ojo y añadirla a futuras ediciones.

## Un libro precioso pero ¿Qué es un juego de rol?

Penumbra no pretende ser un juego de rol para principiantes aunque quizás pueda serlo debido a que se ha pretendido mantener la complejidad de las reglas lo más reducida posible. Sea como sea, el libro contempla que todos sabemos lo que es un juego de rol, un director de juego, una aventura, un personaje no jugador, una escena etc.

Aun así hemos incluido este apartado como una breve introducción a “que” son los juegos de rol, si después de esto sigues teniendo dudas o necesitas ayuda con algunos conceptos o con como llevar a la práctica todo lo aquí escrito, lo suyo es que pases por la Web del juego y nos dejes tus dudas, allí podremos ayudarte mucho mejor que cualquier cosa que podamos contar aquí.





Un “rol” es un papel, un personaje que alguien interpreta por alguna razón, el ejemplo más común es el de las películas de “poli bueno, poli malo”, nos ponemos en escena:

Justo antes de interrogar al malo de turno, los polis colegas tras hacer los chistes apropiados se ponen de acuerdo “tu haces de poli bueno y yo de poli malo”. Justo cuando cruzan el umbral de la sala de interrogatorios el rostro de uno de ellos se tuerce hasta dar la impresión de estar cargado de ira y se pone a gritar al interrogado mientras su compañero actúa como mediador haciendo como que intenta calmarlo.

Ambos saben que están actuando pero aun así se mantienen en su papel.

Eso son dos roles, un rol de “poli bueno” y un rol de “poli malo”, ambos están interpretando un papel.

Un juego de rol es por lo tanto un juego en el que un grupo de personas generalmente sentados entorno a una mesa interpretan personajes que no son ellos mismos. Lógicamente el hecho de estar sentados entorno a una mesa limita mucho las posibilidades de interpretación por lo que en general la interpretación se hace “de palabra”.



Para entender como funciona la dinámica de un juego de rol tenemos que ir un paso más allá:

Imagínate que te encuentras en el rodaje de una película y que tú eres el guionista de todo lo que hace y dice uno de los personajes. Tienes total libertad para que el personaje al que “guionizas” haga o diga todo lo que tú quieras.

Pongámonos nuevamente en escena:

Supongamos que trabajamos en una película de piratas, el director de la película se acerca al decorado, en este caso un amplio galeón español. El director añade algunos detalles: quiere que las velas estén hinchadas por el viento, que haya grandes olas golpeando contra el casco y que el barco se zarandee peligrosamente de babor a estribor mientras la madera cruje por el esfuerzo al que está sometida.

El director sigue describiendo la situación: en la cubierta se desarrolla un motín. Parte de la tripulación descontenta por la paga y la comida está rodeando al capitán del barco que ya se encuentra con la espada desenvainada, flanqueado por sus dos hombres más leales que por ahora logran mantener a raya a los amotinados.

Tú eres el guionista del protagonista, que en el momento de empezar la escena se encuentra cumpliendo con su turno de guardia en lo alto del puesto de vigía.

En ese momento el director de la película satisfecho con la posición de todos los extras y con la composición de la escena en sí, se da la vuelta y te pregunta: ¿Qué va a hacer el protagonista?

Y es ahora cuando el guionista del protagonista que hasta que llegó aquí no tenía ni idea de cómo iba a ser la escena tiene que improvisar que es lo que hará el protagonista y darle una interpretación creíble:

- ¿Se unirá a los amotinados para derrocar al capitán?
- ¿Descenderá rasgando la vela con un cuchillo hasta situarse espalda con espalda con el capitán?
- ¿Optará por soltar un discurso desde su posición elevada? Y ese discurso ¿Qué dirá exactamente?

Esto que te he descrito es una situación típica de una partida de rol, el Director de la película es lo que en términos roleros se conoce como “el director de juego” y es el encargado de componer todas las escenas, de tomar las decisiones de todos los personajes que no estén directamente guionizados por ninguno de los jugadores y de determinar el éxito o fracaso de las acciones que hagan los jugadores (aunque para esto último se ayuda de unas reglas establecidas).

Los jugadores se encargan de decidir y describir las acciones que realiza un personaje en concreto, todo lo que hace o dice. Se espera que lo hagan en función de lo que haría ese personaje, no de lo que harían ellos a título personal.

Y todo esto ¿Para que?

Pues para pasarlo bien, ¿Para qué están los juegos si no?.

Por si te lo estás preguntando, no, en los juegos de rol no gana ni pierde nadie, son juegos cooperativos no competitivos, eso quiere decir que la diversión depende de que todos cooperemos para lograrlo.



Por si aun dudas lo explicitaré: No, el director de juego no se opone o compite contra los jugadores, no se da la situación de que “o gana el director de juego o ganan los jugadores”, si no una situación de “o ganamos todos o no gana nadie” y el concepto “ganar” se refiere únicamente a si nos hemos divertido o no.

Lo que si que existe es el éxito o fracaso medido desde el punto de vista del personaje que guionizamos: volviendo sobre el ejemplo anterior, si nuestro personaje se uniera al motín y posteriormente el motín no saliera adelante nuestro personaje habría fracasado en su misión.

Fíjate que el hecho de que tu personaje fracase no tiene porque traducirse en que tú hayas perdido. Mientras que la partida sea entretenida y lo hayas pasado bien, el objetivo estará cumplido.

## Reglas básicas

Las reglas básicas del juego contemplan lo que es indispensable que todo jugador sepa para jugar a Penumbra, en un intento de hacerlo lo más sencillo posible se limitan únicamente a 3 aspectos fundamentales del juego: como realizar las pruebas de habilidad, reglas de combate y vida o muerte de los personajes.



Cualquier cosa que se salga de estos tres aspectos posiblemente la podrás encontrar en sistemas, donde se recogen algunas reglas más complejas para darle un poco de profundidad al juego.

Si alguna regla no aparece en sistemas, estás demasiado liado con la partida o simplemente eres de los que opinan que es mejor mantener el dinamismo de la partida que hacer las cosas bien: invéntatela.



## Las pruebas de habilidad

Como habrás visto en la hoja de personaje todos los personajes tienen unos atributos que los definen, una serie de habilidades y además de atributos y habilidades tienen unos dados de acción.

Los atributos definen las fortalezas y debilidades de tu personaje desde un punto de vista fisiológico: determinan las capacidades naturales de tu personaje.

Las habilidades determinan aquello que ha aprendido durante su vida, conocimientos o técnicas que ha desarrollado por estar en contacto con el mundo.

Por el contrario los dados de acción son una abstracción que determina los esfuerzos que tu personaje puede hacer en una determinada área antes de quemar todos sus cartuchos.

Cuando tu personaje se enfrente a una prueba de habilidad el director de juego determinará la característica que mejor define la prueba que quieres realizar, la habilidad que mejor se ajusta a ella, el tipo de dados de acción que debes emplear y una dificultad para la prueba.

El jugador sumará el valor de la característica y la habilidad que el director haya determinado y después tirará tantos dados de 10 caras como desee, sabiendo que por cada dado que tire deberá quitar un dado de acción de su hoja de personaje del tipo indicado por el director de juego. Lógicamente no se pueden tirar más dados de 10 caras que dados de acción te quedaran en la hoja de personaje en el momento de hacer la tirada.

Si obtienes algún 10 en tu tirada de dado, entonces tienes derecho a tirar un dado adicional esto lo puedes repetir tantas veces como 10s obtengas.

Finalmente se suma el resultado de todos los dados lanzados con la característica y la habilidad y se compara con la dificultad impuesta por el director de juego. Si el valor es igual o superior que la dificultad impuesta, entonces la prueba de habilidad se ha superado.

Veamos un ejemplo:

*Dante está en un apuro. Se encuentra en una caverna cercana al túmulo de los tipos a los que acaba de robar; le están buscando y puede escuchar como se acercan. El jugador cree que solo tiene dos opciones o bien correr caverna abajo esperando que no le cojan o bien escalar al techo de la caverna y permanecer inmóvil rezando porque no le vean.*

*El jugador opta porque Dante corra caverna abajo, el director de juego determina que sus perseguidores todavía no vienen a la carrera así que Dante solo tiene que ser lo suficiente rápido como para doblar el siguiente recodo. Le indica que debe realizar una tirada de fuerza y habilidades atléticas empleando su reserva de dados físicos, su dificultad es de 16 (FUE/Atléticas/FIS/16), el jugador suma su puntuación en fuerza y en habilidades atléticas y ve que su puntuación es de 12, decide emplear un solo dado de acción físico obteniendo un 3 para un total de 15, un fallo.*

*El director de juego determina que justo antes de doblar la esquina uno de los perseguidores le ve y da la alarma al resto del grupo, les saca un poco de ventaja pero tendrá que trabajárselo un poco más para lograr escapar.*



*Supongamos ahora que el jugador hubiera optado por escalar al techo de la caverna y permanecer inmóvil, el director de juego determina que la tirada es de resistencia más aguante, la dificultad es de 18 para permanecer ahí hasta que el grupo pase completamente empleando su reserva de dados físicos (RES/Aguante/FIS/18), el jugador suma sus puntuaciones y obtiene un 13, como no quiere que le cojan en esa difícil situación decide asegurar la tirada con 2 dados obteniendo un 10 y un 2 respectivamente, añade un dado más a la tirada debido a que obtuvo un 10 en uno de sus dados iniciales y obtiene un 7 para un total de 32.*

*El director de juego tras hacer unas tiradas para ver si le detectan determina que el grupo perseguidor pasa de largo de la caverna dejando un hombre en la propia caverna donde Dante se esconde para asegurar que no haya sorpresas por la retaguardia.*

**Nomenclatura:** A lo largo de este libro a menudo encontrarás situaciones en las que se pide al jugador o el director de juego realizar una tirada en concreto, en esos casos lo encontrarás representado de la siguiente forma (ATR/HAB/reserva/dificultad).

ATR representa el atributo que se empleará en la tirada. Deberá añadirse al resultado de la tirada de dados.

HAB representa la habilidad que se empleará en la tirada. Igualmente debe añadirse al resultado total de la tirada de dados.

Reserva representa que dados deben emplearse para la tirada, podrás encontrar 6 tipos de dados, FIS: Físicos, SOC: Sociales, TEC: Técnicos, INT: Intelectuales, y más raramente COM: Combate y VOL: Voluntad. También es posible que en lugar de alguno de los acrónimos aparezca un número, en ese caso el número indica el número de dados que se deben emplear en la tirada sin que el personaje tenga la posibilidad de emplear ninguno adicional de ninguna de sus reservas de dados.

Dificultad vendrá representada por un número e indica la dificultad de la tirada que debe superarse, este valor no estará presente si la tirada es una prueba enfrentada, en su lugar se indicará la tirada opuesta que debe realizarse.

## Las pruebas de habilidad (Pruebas enfrentadas)

Habrá ocasiones en las que conseguir o no realizar una acción no solo depende de hacer las cosas bien sino que también dependen de hacer las cosas mejor que otro. Por ejemplo el caso se da mucho en competiciones: mientras que en levantamiento de peso, se trata de levantar una cierta cantidad de peso y con hacerlo “bien” es suficiente, en un pulso, no solo tienes que ser muy fuerte, sino que tienes que ser más fuerte que tu oponente.

En estos casos, se hará una tirada entre los personajes enfrentados. Aquel que más puntuación obtenga será el ganador de la prueba.



Un ejemplo:

*Tras pasar un rato en el techo de la caverna Dante decide que es el momento de intentar huir sigilosamente, para eso pretende descender escalando de su posición sigilosamente y después huir a hurtadillas sin que el guardia que quedó rezagado le detecte.*

*El director de juego determina que Dante debe hacer una tirada de Agilidad y sigilo con su reserva de dados físicos mientras que el guardia debe realizar una tirada de percepción y advertir con su reserva de dados intelectuales (PER/Advertir/INT) Vs (AGI/Sigilo/FIS), el director de juego tirará un dado con el que obtiene un 8 y sumará el resultado a la puntuación de percepción (5) y advertir (6) para un total de 19, por su lado Dante tira también un dado con el que obtiene un 9 que sumado a su puntuación de agilidad (6) y sigilo (6) ofrecen un resultado total de 21.*

*El director de juego determina que Dante consigue huir de la caverna sin que el guardia detecte su presencia.*

Te estarás preguntando que ocurre si los contendientes empatan en la tirada. En ese caso la tirada se repite con los mismos dados y las mismas puntuaciones con las que se realizó sin necesidad de gastar ningún dado adicional.

## Los dados de acción

Los dados de acción representan una abstracción de las capacidades que tiene tu personaje de actuar en una determinada área, a medida que los dados de acción se gastan tu personaje se va cansando ya sea física o intelectualmente hasta que llega un momento en el que le cuesta hacer las cosas bien.

Si has mirado la hoja de personaje o te has dado una vuelta por el proceso de creación de personaje te habrás dado cuenta de que los personajes únicamente pueden tener un máximo de 5 dados de acción de cada tipo.

La pregunta obvia es: ¿solo es posible hacer un máximo de 5 acciones de cada tipo por partida?

Por suerte los dados de acción se van regenerando a medida que el juego avanza, concretamente tu personaje recuperará sus dados de acción (salvo de voluntad y combate) al finalizar cada noche de descanso.

Los dados de combate se recuperan al inicio de cada ronda de combate, podrás leer más sobre esto en el apartado de combate.

Los dados de voluntad se recuperan siempre que tu personaje logre algún acontecimiento o lleve a cabo alguna vivencia que le haga sentir particularmente bien, el director de juego tiene la última palabra sobre cuando los personajes recuperan dados de voluntad.



## Acciones pasivas

---



Las acciones pasivas son aquellas que tu personaje realiza sin que el haya querido hacerlo y que no suponen un esfuerzo activo por su parte, el ejemplo más común son las tiradas de advertir: En ocasiones el director de juego te pedirá que realices una tirada de advertir para determinar si tu personaje se entera de algo que ocurre a su alrededor.

Como de costumbre el director te indicará el tipo de dado de acción que debes emplear para solventar la prueba pero al ser una tirada pasiva no te dirá la dificultad de la misma.

En este momento el jugador debe determinar cuantos dados empleará en la tirada pero teniendo en cuenta que si únicamente emplea uno, este no se eliminará de su reserva de dados de acción.

Ten en cuenta que si decides emplear 2 o más dados deberás eliminar esa misma cantidad de dados de tu reserva, esto representa que tu personaje está realizando un esfuerzo activo y consciente por realizar la acción y por lo tanto acusa una fatiga.

## El dado narrativo

---

Es posible que en un determinado momento tu personaje se quede sin dados de acción de un determinado tipo, ¿quiere decir esto que tu personaje no puede realizar acciones durante el resto de la partida?

Por fortuna no, todavía te queda el recurso del dado narrativo, el dado narrativo es un dado que otorga el director de juego cuando determina que la interpretación que has hecho sobre la acción de tu personaje merece ser recompensada siempre que se haga fuera de un combate.



De esta forma cuando realices una buena interpretación con tu personaje el director de juego podrá añadir el dado narrativo a la tirada que vayas a realizar.

Aunque el dado narrativo es una opción socorrida si te has quedado sin dados de acción del tipo que necesitas no es necesario agotar tus dados de acción para poder recibir el dado narrativo, siempre que hagas una buena interpretación el director de juego podrá otorgarte el dado narrativo independientemente de los dados que te queden disponibles.

De hecho a pesar de que el dado narrativo está especialmente indicado cuando no te quedan dados en tu reserva de dados, la idea de Penumbra es que el juego sea interpretativo por lo que en una partida normal, el dado narrativo debería emplearse prácticamente siempre.

El director de juego te indicará si dispones de este dado antes de que decidas cuantos dados emplearás en la tirada. De forma que podrás realizar acciones sin gastar tus dados mediante la interpretación reservando tus dados de acción para cuando realmente los necesites.

## Acciones sin dados de acción

Cuando hablábamos de las pruebas de habilidad dijimos que el jugador podía emplear cualquier cantidad de dados hasta su máximo de dados de acción posibles, y con cualquier cantidad queríamos decir exactamente eso, cualquier cantidad.

Eso te permite emplear cero dados en una prueba de habilidad.





Esto es particularmente útil cuando la suma del atributo de tu personaje y su habilidad ya suman más que la dificultad de la acción que quieras realizar, llegados a este punto quiere decir que tu personaje tiene el tema perfectamente controlado y no necesita esforzarse lo más mínimo para lograrlo.

También puede emplearse en pruebas de habilidad enfrentadas en las que crees que el oponente ya lo tiene suficientemente complicado para ganarte, finalmente también puede emplearse para fallar apostando una prueba de habilidad.

**NOTA:** Siempre que quieras puedes fallar a propósito una prueba de habilidad, esto es posible aunque tu atributo y tu habilidad sumen más que la dificultad de la prueba, eso sí, hacerlo sin que un observador lo note posiblemente requiera una prueba enfrentada de interpretar frente a la habilidad de advertir del observador.

## Los dados de voluntad

Los dados de voluntad representan la fortaleza espiritual de tu personaje. Son la chispa y la motivación que nos hace seguir avanzando cuando estamos agotados. En Penumbra esta reserva de motivación puede emplearse para lograr algunos efectos sobre el juego:

- Puedes emplear un dado de voluntad como cualquier otro tipo de dado para realizar una acción. Esto te permite añadir un dado extra a cualquier tirada o tirar un dado en alguna acción para la cual no te quedaran dados del tipo adecuado. Solo es posible gastar un dado de voluntad de esta forma por cada acción que realices.
- Puedes emplear un dado de voluntad para añadir 3 puntos al resultado de cualquier tirada, al contrario que el gasto anterior puedes realizar el gasto a posteriori de realizar la tirada.
- Puedes, y debes, gastar un dado de voluntad para no morir si tus puntos de vida han alcanzado el valor de 0 o inferior. Si lo haces, tu personaje permanecerá agonizante en el suelo, no podrá realizar acciones pero podrá (con suerte) sobrevivir lo suficiente como para que otro personaje acuda en su ayuda, cada dado de voluntad le permite a tu personaje sobrevivir durante una ronda de combate completa o durante un periodo corto de tiempo a discreción del director de juego si la escena se desarrolla fuera de combate.
- Puedes emplear un dado de voluntad para realizar una acción en unas circunstancias en las que normalmente no deberías poder hacerlo; como bajo los efectos de las drogas o el alcohol. El dado de voluntad no permite ignorar los efectos de las circunstancias pero sí sobreponerse a ellas.

## El combate

El sistema de combate se rige por las mismas reglas básicas que las pruebas de habilidad salvo que tiene algunas modificaciones para hacerlo compatible con el sistema de dados de acción.

A modo de resumen decir que una situación de combate se divide en rondas de combate, cada ronda de combate a su vez se divide en rondas de acción y es en estas donde los personajes actúan, en los siguientes apartados veremos cómo se desarrolla un combate.



## Iniciando el combate

Un combate se inicia cuando un jugador o el director de juego deciden que ha llegado el momento de pasar a mayores.

Este es el momento para que cada uno repase de qué armas o defensas dispone su personaje y se aclaren las dudas que pueda haber al respecto, el director de juego también hará bien en hacer un repaso mental de las opciones de los personajes no controlados por los jugadores.



Seguidamente el director de juego describe la situación del combate, si el combate tiene lugar en un entorno abstracto que no se había descrito en detalle con anterioridad es aquí donde el director de juego da un poco de color a la escena incluyendo en la descripción de la situación los obstáculos, coberturas, objetos, animales, armas, etc... que sea razonable que haya en el entorno.

Por supuesto toda esta información debe ser consistente con la escena de la que proviene el combate.

## La ronda de combate

Cuando la escena de combate esté descrita y todos los jugadores tengan claras sus opciones de actuación se pasa a la primera ronda de combate.

En este momento cada jugador coge tantos dados de combate como disponga en su hoja de personaje, el director de juego deberá llevar la cuenta de los dados de combate de los que disponen el resto de los personajes no controlados por los jugadores.



Una ronda de combate se prolongará durante un máximo de 5 rondas de acción que describiremos a continuación.

Una vez finalizadas las rondas de acción de cada ronda de combate se inicia una nueva ronda de combate (por lo que todos los personajes recuperan nuevamente sus dados de combate) y se procede nuevamente a las rondas de acción.

El ciclo se prolonga hasta que el combate finalice.

## **Las ronda de acción**

---

En cada ronda de acción cada jugador anunciará una sola acción que querrá llevar a cabo. Como de costumbre tras anunciar la acción el director de juego determinará el atributo y habilidad apropiados para llevarla a cabo y asignará la dificultad.

En general las acciones de combate se realizarán en su totalidad con dados de combate aunque el director de juego podría determinar que ciertas acciones emplean otra clase de dados si la acción efectuada en combate tiene más relación con la escena que con el combate en si.

Seguidamente el director de juego anunciará las acciones del resto de los personajes.

Finalmente todas las acciones se resolverán a la vez pudiendo existir tiradas enfrentadas (acciones de ataque contra acciones de esquivar) que deben de ser resueltas en el momento.

Al igual que en el caso de las pruebas de habilidad, en combate también puedes emplear más de un dado en cada acción siempre que dispongas de los dados de combate suficientes. Simplemente anuncia cuantos quieres emplear antes de hacer la tirada.

Durante una ronda de acción no pueden realizarse acciones sin emplear ningún dado de combate (o de otro tipo si el director de juego así lo estipula).

## **Acciones perdidas**

---

En ocasiones se puede dar el caso de que se anuncie una acción de combate innecesaria, el ejemplo más común es el de querer esquivar o bloquear un ataque cuando ningún oponente decide atacarnos.

Este es el único caso en el que podremos determinar realizar la tirada con cero dados para conservar los dados para la siguiente ronda de acción, aunque debéis recordar que para poder desplazarte debes de haber empleado al menos un dado de combate (ver más adelante).

También es importante recordar que las rondas de combate únicamente tienen 5 rondas de acción por lo que todo dado de combate no consumido tras esas 5 rondas se perderá.





## Acciones de combate

### Atacar a un oponente:

Durante la ronda de acciones debes declarar que vas a atacar a un oponente y con que arma vas a hacerlo (o si lo harás desarmado).

En el momento de la resolución de la acción deberás tirar los dados de combate de la forma habitual sumarlos al atributo de destreza (Agilidad si combates sin armas) más la habilidad apropiada según el arma y compararlos con la dificultad del arma empleada. Si el número obtenido es igual o mayor que la dificultad para emplear el arma habrás conseguido un impacto.

En ocasiones el director de juego puede aumentar la dificultad de un determinado ataque por factores externos como por ejemplo coberturas, distancia del oponente, mala visibilidad o cuando un oponente sin necesidad de estar realizando activamente acciones de esquivar se mueve demasiado deprisa como para conseguir un tiro limpio.

Seguidamente tira los dados de daño que se especifiquen en el arma añade los bonificadores que correspondan y subtrae el valor de la armadura de tu oponente si es que porta alguna.

El resultado final es el daño que has causado en tu oponente que se substraerá del total de puntos de vida de ese personaje.

### Esquivar un ataque:

Durante la ronda de acciones debes declarar que vas a tratar de esquivar los ataques que vayan a realizar contra ti y posteriormente esperar a que tus atacantes realicen sus propias pruebas para tratar de impactarte con sus armas.



Selecciona cuantos dados de combate asignas a la acción de esquivar y repartelos entre los ataques que te hayan realizado. Si declaraste esta acción estas obligado a emplear al menos un dado para esquivar un ataque exitoso que te hayan dirigido, aunque podrás conservar todos tus dados de combate si ningún ataque tuvo éxito.

Deberás realizar una prueba de esquivar por cada ataque que te hayan dirigido empleando el atributo de agilidad como si de una prueba enfrentada se tratara, es decir, la dificultad para evitar un impacto es la tirada que tu atacante obtuvo para impactarte. En caso de empate en la tirada enfrentada el ataque habrá fallado.

### **Bloquear un ataque:**

Durante la ronda de acciones debes declarar que intentarás efectuar un bloqueo y que arma o equipo de protección emplearás para hacerlo así como el número de dados que emplearás en la acción (como de costumbre deberás emplear un mínimo de un dado de acción).

En el momento de la resolución el director de juego determinará si el ataque que te están efectuando puede bloquearse con el arma o equipo de protección que estés empleando. Para ello se valdrá del sentido común, un objeto puede emplearse para bloquear un determinado ataque si el objeto es capaz de detener o por lo menos amortiguar el impacto, si no es posible habrás perdido la acción (ver acciones perdidas).

Si es posible efectuar el bloqueo entonces el ataque se resolverá como una prueba enfrentada en la que se empleará el atributo de destreza y la habilidad de bloqueo, algunas armas y equipos de protección tienen un bonificador al usarlas en un bloqueo, aplícalo también si es el caso.

Para ser impactado deberán igualar o superar la prueba enfrentada de habilidad o la dificultad para emplear el arma, lo que sea mayor.

No es posible bloquear más de un ataque en cada ronda de acción aunque se emplee más de un dado en la acción (salvo en circunstancias especiales a discreción del director de juego).

En general un ataque bloqueado evita por completo el daño del impacto, aunque en ocasiones, especialmente en los casos en los que el objeto no es capaz de detener por completo el impacto pero si amortiguarlo sensiblemente, el director de juego puede determinar que en lugar de esto se obtiene una bonificación a la puntuación de armadura o alguna otra clase de beneficio.

### **Apuntar:**

Puedes emplear un único dado de combate en cada ronda de acción para reducir en 2 la dificultad para impactar en tu próximo ataque.

Puedes realizar esta acción durante tres rondas de acción consecutivas para una reducción de 6 puntos como máximo en la dificultad de tu próximo ataque.

La reducción a la dificultad permanece en caso de que haya un cambio de ronda de combate.

En algunos casos es posible iniciar un combate con un disparo apuntado, en este caso el director



de juego determinará si el personaje ha tenido tiempo suficiente como para apuntar el ataque con el máximo de reducción o si por el contrario debe conformarse con 2 o 4 puntos de reducción a la dificultad de su próximo ataque.

### **Movimiento:**

Cualquier personaje puede moverse gratuitamente en cualquier ronda de acción en la que haya empleado al menos un dado de combate sin necesidad de gastar más dados para efectuar el movimiento. la distancia que puede recorrerse de forma gratuita es el equivalente a 5 metros por ronda de acción.

Si tu personaje quiere desplazarse a mayor velocidad, deberá emplear un dado de combate en realizar el desplazamiento, en este caso se asume que el personaje está únicamente preocupado en correr y podrá mover el doble de la distancia que un personaje normal. A discreción del director de juego esta distancia puede incrementarse realizando tiradas de atletismo.

Es posible combinar la acción de correr con la de esquivar, siguiendo las reglas habituales de la esquivar y movimiento.

### **No hacer nada:**

Cualquier personaje puede optar simplemente por no hacer nada. Puede hacerse por razones estratégicas (guardar los dados para una ocasión más propicia en siguientes rondas) o por una interpretación de su personaje.

En cualquier caso el resultado es que el personaje pasa la ronda sin actuar y conserva todos sus dados de combate para la siguiente ronda de acción.

## **Vida o muerte**

*Nada de esto tiene sentido al fundirnos en un único ser, pues tu roce logra calmar las tormentas de mi interior, ciega por completo mis sentidos y me convence de que no hay nada que temer, pues a tu lado no siento nada, incluso a la inmensidad del universo logras hacer desaparecer.*

*Si no hay vida más allá de la muerte, si no hay más que vacío al otro lado entonces es esto lo que debemos encontrar al cruzar el umbral y yo lo abrazaré gustoso pues será como estar contigo para toda la eternidad.*

*Extracto de Nada, Cerbero*

Cariño... te van a hacer daño... así de perra es esta vida, y cuando eso ocurra querrás saber cómo de fuerte le han dado a tu personaje, cómo se encuentra y cuánto le llevará recuperarse.

Para eso está este apartado, en él se describen las reglas básicas de salud de los personajes, puntos de vida, daño químico, daño por radioactividad y como curar a tu personaje.



## Puntos de vida

---

Los puntos de vida describen la salud general de tu personaje, es una forma de medir la cantidad de daño físico, es decir, heridas, que es capaz de soportar antes de caer.



El funcionamiento de estos puntos es muy parecido al de muchos otros juegos de rol, en determinadas circunstancias (normalmente cuando recibas un ataque) el director de juego te indicará que has recibido un cierto número de puntos de daño. entonces tú subtraes de los puntos de vida actuales de la hoja de tu personaje dicho daño.

Si llegas a 0 puntos de vida tu personaje estará a punto de dejar este mundo, así que hay que tener cuidado con estas cosas.

## Daño químico

---

Penumbra es un mundo muy inhóspito, un lugar en donde solamente respirar puede ser mortal, estas rodeado de contaminación por todos lados, la hay en el agua que bebes, en la comida que ingieres y en el aire que respiras.

El daño químico refleja la cantidad de contaminación que tu cuerpo ha asimilado, al igual que los puntos de vida el director de juego te indicará cuando debes de apuntar que tu personaje ha recibido alguna clase de daño químico.



En muchas ocasiones la fuente del daño será obvia (residuos tóxicos del entorno, por ejemplo) y podrás tomar medidas para minimizarlo. Como usar equipos de protección o simplemente alejarte de la zona lo más deprisa posible, otras veces el ataque tóxico no es tan obvio (como un gas inodoro).

El daño químico por estar en un entorno hostil siempre se recibe de uno en uno, aunque la velocidad a la que se adquieren esos puntos varía en función de la toxicidad del ambiente, la siguiente tabla indica según el grado de toxicidad la cantidad de daño químico que recibirá tu personaje a lo largo del tiempo:

Toxicidad	Ejemplo característico	Daño/tiempo
-1	En lo más profundo de alguna cueva afortunada (muy pocos lugares tienen este nivel de contaminación).	-
0	La mayoría del aire respirable de los túmulos	1 cada mes
1	Túmulos menos afortunados, una cueva al azar no muy profunda en medio de la penumbra	1 por semana
2	A la intemperie en la penumbra, esta es el nivel de contaminación normal que uno puede esperar encontrar en exteriores.	1 cada 2 días
3	Un día ventoso en la penumbra, cerca de las instalaciones de depuración de un túmulo, el entorno del túmulo ceniza.	1 cada día
4	Caminar en la penumbra un día con niebla, caminar por un entorno abierto con productos químicos expuestos (barriles rotos, tanques químicos derramados...).	1 cada 6 horas
5	Una suave llovizna a la intemperie, entorno cerrado con productos químicos expuestos (barriles rotos, tanques químicos derramados...).	1 cada hora
6	Un fuerte chaparrón en la penumbra, vadear un río contaminado	1 cada 30 minutos
7	Nadar en agua contaminada	1 cada 10 minutos
8	Caer en un tanque de residuos químicos.	1 cada minuto





El director de juego será el encargado de determinar la toxicidad del ambiente y de ir asignando puntos de daño químico en función de los equipos de protección de cada personaje y del tiempo que vaya pasando en el entorno.

La tabla de ejemplos característicos es justamente eso, una tabla de ejemplos característicos, no hay ninguna razón por la que no pueda haber un aire más irrespirable de lo habitual o un tóxico más limpio que la media.

Ingerir agua o comida contaminada también puede acarrear daño químico, en este caso el director de juego asignará de 1 a 3 puntos de daño químico en función de lo ingerido.

Efectos del daño químico:

<b>Daño químico</b>	<b>Efecto (los efectos son acumulativos)</b>	<b>Efectos en el juego (los efectos son acumulativos, los puntos de vida perdidos no pueden recuperarse hasta reducir el nivel de daño químico)</b>
0	Sin efecto	Ninguno
1	Sensación de malestar	Ninguno
2	Malestar general	Ninguno
3	Vómitos y diarrea esporádica, dificultad para comer determinados alimentos.	-5pv
4	Vómitos y diarrea, palidez y dificultad para comer y beber alimentos.	-5pv
5	Te sientes débil, tienes accesos de tos, en ocasiones escupes sangre.	-1 fuerza, agilidad, resistencia y destreza (reduce los dados de acción y puntos de vida en consecuencia)
6	Aturdimiento, te cuesta mantener la concentración, tienes frecuentes dolores de cabeza y cuando estás cansado tienes ataques de fiebre	-5pv, -1 Inteligencia, carisma, voluntad y percepción
7	Debilidad general, cualquier esfuerzo conlleva dolores en alguna parte de tu cuerpo, necesitas ayuda para la mayoría de las tareas cotidianas.	-1 fuerza, agilidad, resistencia y destreza
8	No puedes pensar con claridad, la cabeza parece que te va a estallar tienes accesos febriles casi constantemente.	-5pv, -1 Inteligencia, carisma, voluntad y percepción
9	Te pasas el día entre convulsiones, necesitas ayuda médica inmediata.	-5pv, -1 a todos los atributos.
10+	Antes necesitabas asistencia médica, ahora necesitas la asistencia de un enterrador.	-5pv, -1 a todos los atributos.



Tras ver la tabla de daño químico y el ritmo al que se pueden llegar a ganar puntos de daño químico supongo que lo primero que habrás pensado es “vamos a morir todos”. Bueno, aunque esa frase es esencialmente cierta, la realidad es que el daño químico puede prevenirse y curarse, en la sección de equipo encontrarás equipos que reducen la toxicidad del ambiente en determinadas circunstancias y en la sección de curación encontrarás formas de recuperarte de los efectos que ya estén en tu cuerpo.



## Daño por radiación



La mecánica del daño por radiación es muy similar a la mecánica del daño químico, la diferencia radica principalmente en que los efectos que produce son menos evidentes en un principio, pero más duraderos y más complicados de curar, en ocasiones el daño es permanente.

Al igual que en el caso de daño químico, los puntos de daño por radiación refleja la cantidad de radiación que tu cuerpo ha asimilado.

Al contrario que en el caso del daño químico, la fuente de daño por radiación en muchos casos no será obvia, sino que será más bien un asesino invisible a no ser que cuentes con el equipo de detección apropiado. Al igual que con el caso del daño químico existen formas de protegerse contra el daño por radiación empleando sobre todo, el equipo de protección adecuado.

Similarmente al caso del daño químico los puntos de daño por radiación se reciben a diferentes velocidades dependiendo de la contaminación radiológica del entorno, sin embargo el director de juego podría asignarlos en secreto hasta que los daños empiecen a ser evidentes (por sus efectos), incluso entonces podría exigir una tirada de conocimientos médicos (ver habilidad de medicina) para conocer de donde provienen los efectos.



Toxicidad	Ejemplo característico	Daño/tiempo
0	La mayor parte de los lugares cerrados del mundo.	-
1	A la intemperie en la penumbra, algunos refugios particularmente desafortunados, los sótanos de los pilares del cielo.	1 por mes
2	En presencia de alguna fuente radioactiva pequeña, a la intemperie en la mayoría de los pilares del cielo.	1 por semana
3	Caminando por uno de los fuegos interiores	1 cada día
4	Con residuos radioactivos convenientemente almacenados en las inmediaciones	1 por 12 horas
5	Exposición directa a residuos radioactivos expuestos.	1 cada hora
6	Elementos radioactivos especialmente activos (combustible nuclear) o residuos radioactivos ardiendo.	1 cada 30 minutos
7	Realizando reparaciones en el núcleo de una central nuclear	1 por minuto





Efectos del daño por radioactividad:

<b>Daño por radiación</b>	<b>Efecto (los efectos son acumulativos)</b>	<b>Efectos en el juego (los efectos son acumulativos)</b>
0	Sin efecto	Ninguno
1	Sin síntomas: se puede detectar que se ha sido radiado con mediciones de radiación especializados pero sería complicado detectarlo incluso con un instalaciones médicas bien equipadas.	Ninguno
2	Sin síntomas: aunque un análisis médico realizado por un médico competente podría detectar la radiación.	Ninguno
3	Enfermedad por radiación leve: posible enrojecimiento leve de la piel similar a un sarpullido en algunas zonas más expuestas, ligero dolor de cabeza	Es posible que a la larga desarrolles algún cáncer, pero no nos preocupamos por eso en Penumbra. La esperanza de vida no es lo suficientemente larga para eso.
4	Envenenamiento severo por radiación: enrojecimiento de la piel, náuseas suaves o moderadas con posibilidad de vómitos durante un día. Tras 2 semanas de buena salud: malestar general, anorexia y fatiga.	-5pv el primer día, tras las dos semanas -1 resistencia (reduce los dados de acción y puntos de vida en consecuencia).
5	Envenenamiento severo por radiación: Quemaduras espontáneas en la piel. Náuseas y vómitos durante un par de días. Tras 7 días de buena salud pérdida del pelo en todo el cuerpo, fatiga y malestar general. Probabilidad elevada de contraer enfermedades	-5pv los dos primeros días, tras la semana -1 a resistencia, -1 a fuerza, destreza y agilidad.
6	Envenenamiento agudo por radiación: necrosis en la piel, náuseas y vómitos durante un par de días. Tras 7 días de buena salud posibilidad de hemorragias en la boca, bajo la piel y los riñones.	-5pv los dos primeros días, tras la semana -1 a carisma, además es necesario superar una tirada de (INT/medicina/TEC/20) para evitar que el paciente muera, si no hay un médico el paciente puede intentar (RES/aguante/FIS/25) en su lugar.
7	Envenenamiento agudo por radiación: Náuseas y vómitos intensos durante un par de días. Tras 7 días de buena salud fuertes hemorragias internas e infecciones.	-5pv los dos primeros días, tras la semana -1 a todos los atributos, además es necesario superar una tirada de (INT/medicina/TEC/25) para evitar que el paciente muera, si no hay un médico el paciente puede intentar (RES/aguante/FIS/30) (esta tirada sustituye a la de daño 6)
8	Daño por radiación masivo: La médula sufre daños, náuseas y vómitos durante 2 días. Tras 5 días de buena salud serios problemas con infecciones y hemorragias internas, independientemente de los cuidados médicos tendrás secuelas permanentes.	-5pv durante los dos primeros días, tras 5 días -1 a todos los atributos de forma permanente, además es necesario superar una tirada de (INT/medicina/TEC/30) para evitar que el paciente muera, si no hay un médico el paciente puede intentar (RES/aguante/FIS/35) (esta tirada sustituye a la de daño 6 y 7)
9	Daño por radiación masivo: Gran fatiga y náuseas casi inmediatas, vómitos durante los dos primeros días. Pasados 5 días de buena salud las diarreas masivas, hemorragias internas y deshidratación llevan a la muerte segura	-5pv y -1 a fuerza, resistencia, agilidad y destreza durante los dos primeros días, tras 5 días el paciente muere entre dolores intensos.
10+	Desorientación y coma tras unos pocos minutos, la muerte se produce a las pocas horas por colapso del sistema nervioso	Se deben hacer tiradas de (RES/aguante/FIS/10) cada minuto, sumando 5 a la dificultad por minuto transcurrido o perder la consciencia, se deben hacer tiradas de (INT/aguante/INT/10) cada minuto, sumando 5 a la dificultad por minuto transcurrido, o actuar de forma errática. Es imposible recuperarse del coma y tras unas pocas horas el paciente muere.



Tras haber visto la tabla de daño por radiación lo más probable es que hayas pensado “vamos a morir todos”. Me suena de algo... el caso es que al igual que en el daño químico, el daño por radiación también puede prevenirse con equipos de protección y con algunas sustancias, además es posible reducir el daño recibido mediante cuidados médicos y algunas medicinas.

Los síntomas de la radioactividad descritos son más o menos reales en función de la cantidad de radiación recibida, aunque adaptados a las reglas del juego.

Al documentarnos para describirlos, sorprendió descubrir que los efectos más severos de la radiación tardan un cierto tiempo en notarse, la razón de este hecho es que la radioactividad, además de los efectos inmediatos produce daños en las células que las impiden reproducirse correctamente.

Una vez el cuerpo supera los efectos inmediatos de la contaminación radioactiva, todas sus funciones vuelven a una relativa normalidad. El paciente se siente fuerte y sano en un periodo de tiempo que se conoce como anástasis, sin embargo a medida que pasa el tiempo sus células van muriendo (siguiendo su ciclo normal de muerte) pero sin haber sido capaces de dejar sucesoras en su función debido a que no pueden reproducirse adecuadamente.

Cuando esto ocurre se produce una brusca recaída en la salud del paciente que puede acabar con su vida y que produce los efectos descritos en la tabla anterior.

## Recuperando puntos de vida

Bueno, no todo iban a ser malas noticias, por suerte el ser humano es más duro de lo que puede parecer a simple vista y por lo tanto puede recomponerse de la mayoría de los golpes que recibe.





Hay 3 formas de recuperar puntos de vida, por curación natural, con primeros auxilios justo después de recibir una herida o con cuidados médicos, la siguiente tabla resume las 3 opciones.

<b>Método de curación</b>	<b>Curación</b>
Curación natural	Cada día recuperas la mitad de tu puntuación de resistencia redondeado hacia arriba al día, tu puntuación de resistencia completa si haces reposo absoluto.
Primeros auxilios	Al finalizar cada combate cada personaje que haya sido herido puede recibir un tratamiento (y solo uno) de primeros auxilios, el médico tirará (DES/Primeros auxilios/TEC/15), el paciente recupera tantos puntos de vida como la habilidad del médico en primeros auxilios, un personaje puede intentar aplicarse primeros auxilios a si mismo pero entonces la dificultad de la tirada aumenta hasta 18.
Cuidados médicos	El médico debe pasar el día al cuidado del paciente, al finalizar el día el médico realiza una tirada de (INT/Medicina/TEC/20), 15 si el paciente estuvo en reposo absoluto, si tiene éxito el paciente recupera la mitad de su puntuación de resistencia redondeado hacia arriba que se añaden a la curación natural propia del paciente. Un mismo médico puede atender a más de un paciente al día solamente limitado por la cantidad de dados técnicos de los que disponga.

## Curando el daño químico

Al igual que los puntos de vida el daño químico también puede curarse, en este caso también hay tres métodos para hacerlo pero ligeramente diferentes: por curación natural, con cuidados médicos o con medicamentos o tratamientos específicos.

<b>Método de curación</b>	<b>Curación</b>
Curación natural	Cada mes completo tu personaje es capaz de curar de forma natural un punto de daño químico.
Cuidados médicos	El médico debe pasar la semana al cuidado del paciente, al finalizar la semana de cuidados el médico realiza una tirada de (INT/medicina/TEC/20) si tiene éxito el paciente elimina un punto de daño químico de su hoja de personaje. Un solo médico puede atender a tantos pacientes simultáneos como dados técnicos.
Medicamentos	En el apartado de equipo encontrarás una serie de medicinas que te ayudarán a reducir el daño químico que hayas recibido o a prevenir el que vayas a recibir en el futuro. Algunas pueden ser empleadas por cualquier persona, otras funcionan mejor si las emplea un médico que sepa lo que se hace, las más específicas solamente pueden ser empleadas por personajes con conocimientos de medicina. Los detalles los encontrarás en las descripciones de cada una de las medicinas.



## Curación de daño por radiación

La medicina moderna actual todavía no ha alcanzado el punto de poder curar el daño causado por la radioactividad en organismos vivos, pero esto es Penumbra y Penumbra es un juego de ciencia ficción en el que sí se puede... aunque no es sencillo, la siguiente tabla te resume las opciones que tienes para desprenderte de este tipo de daño.

Método de curación	Curación
Curación natural	Ninguna, si recibes daño por radiación y no recibes ayuda externa sufrirás sus consecuencias.
Cuidados médicos inmediatos tras la exposición	El médico debe cuidar del paciente durante una semana completa, durante este periodo tanto el paciente debe disponer de una fuente de agua y comida salubre y abundante. Pasada la semana el médico realiza una tirada de (INT/Medicina/TEC/20 más la puntuación de daño por radiación del paciente), si tiene éxito reduce en uno este valor (y con el las consecuencias tardías de la intoxicación radiológica). Un solo médico puede atender a tantos pacientes simultáneos como dados técnicos disponga.
Medicamentos	En el apartado de equipo encontrarás una serie de medicinas que te ayudarán a reducir el daño por radiación que hayas recibido, verás que algunas sirven para prevenir el impacto de la radiación, otras deben emplearse justo al ser radiado y otras actúan a largo plazo eliminando la radiación acumulada por el organismo, la mayoría de estas medicinas funcionan mejor si las administra un personaje con conocimientos médicos. Los detalles los encontrarás en las descripciones de cada una de las medicinas.

## Experiencia

Al finalizar cada sesión de juego el director de juego podrá asignar una cierta cantidad de puntos de experiencia a cada jugador en función de su actuación en la partida y las interpretaciones realizadas por el jugador.





No hay unas reglas fijas al respecto de cuantos puntos de experiencia debes asignar, depende de si quieres una evolución rápida de los personajes o si en vuestra historia es preferible un ascenso más paulatino, en cualquier caso la asignación de puntos de experiencia debería estar situada en el rango de los 4-12 puntos de experiencia.

Teniendo en cuenta que no puede incrementarse un atributo o habilidad en más de un punto por sesión de juego, el gasto de puntos de experiencia y por lo tanto la evolución de los personajes se realiza de la siguiente forma:

	Atributo	Habilidad	Rasgo*
Puntos de experiencia	Valor actual x5	Valor actual x2	Coste x2

\*La adquisición de rasgos está sujeta a discreción del director del juego que podría pedir que ciertos eventos tuvieran lugar antes de que el rasgo pueda adquirirse o prohibir completamente la adquisición con experiencia algunos rasgos.

## Sistemas

En la sección de reglas básicas tienes todo lo necesario para jugar a Penumbra (de verdad), la sección de sistemas o reglas avanzadas engloba una serie de reglas que se han añadido para darle un poco más de profundidad y complejidad al juego y es que aunque se pretende mantener Penumbra dentro de la mayor simplicidad posible hay a gente a la que le gusta que los juegos sean un poco más complejos, si ese es tu caso: Este capítulo está hecho para ti.

Mi consejo es que lo leas, veas que reglas te gustan y cuales no e incorpores a tus partidas las que te parezcan oportunas. También estamos abiertos a sugerencias para siguientes ediciones o actualizaciones, si modificas o cambias algo y ves que funciona particularmente bien, háznoslo saber en el correo de contacto y trataremos de incorporarlo en el futuro.

## Pifias y críticos

Ahhhhh... nos encantan las pifias (o errores catastróficos) y los críticos (o éxitos impresionantes), dan pie a infinidad de interpretaciones sobre todo por lo abiertas que quedan de cara a la dirección del juego.

Las reglas para las pifias y los críticos en Penumbra son muy sencillas: Una pifia sucede siempre que una tirada de falle por un margen de más de 4 puntos (o sea 5 o más), un crítico sucede siempre que obtengas el doble o más de la dificultad requerida para una tirada.

Las probabilidades de que esto ocurra son bastante escasas, habrá un buen número de tiradas en las que los personajes no puedan pifiar porque sea matemáticamente imposible y será usual que obtener un crítico requiera encadenar varios 10s naturales seguidos.



Así debe ser, la idea es que estos eventos sean raros y den pie a momentos épicos.

Las repercusiones de un crítico o una pifia están siempre sujetas a discreción del director de juego.

## Pifias y críticos en combate

Las pifias y los críticos en combate se obtienen exactamente igual que fuera de él, es decir, cuando se falle una tirada por más de 4 puntos (o sea 5 o más) se obtiene una pifia, cuando se consigue un éxito que al menos dobla la dificultad de la tirada, se obtiene un crítico.

Las pifias deben ser manejadas igual que fuera del combate, es decir: a discreción del director del juego, pero algunos ejemplos pueden ser la pérdida de dados de combate de esta o subsiguientes rondas, la reducción en las tiradas para ser impactado por el enemigo, la pérdida del arma empuñada... En cualquier caso las pifias deben ser interpretadas.

Una opción adicional es que probéis el sistema por el que es el jugador el que interpreta su propia pifia describiendo su propia metedura de pata y posteriormente el director de juego determina los efectos sobre el juego.

Los críticos sin embargo tienen su propio sistema de resolución, las reglas básicas del juego contemplan que un personaje permanece vivo y sin secuelas siempre que sus puntos de vida no caigan hasta 0, es en los impactos críticos donde los personajes sentirán en sus propias carnes que las heridas no son tan solo una puntuación escrita sobre un papel.

Cuando obtengas un crítico debes tirar el daño efectuado de la forma convencional y posteriormente realizar una tirada al respecto de la localización del impacto empleando un dado de 10 caras:

	Pierna	Cadera	Torso	Brazos	Cabeza
Resultado	1-3	4	5-7	8-9	10

Posteriormente en función de la contundencia del impacto y de la localización el personaje sufrirá una herida grave de consecuencias más serias y que posiblemente requiera de las habilidades de primeros auxilios y medicina para su curación. A mayor pérdida de puntos de vida mayores serán las repercusiones de la herida grave de la que se trate.

Las heridas graves pueden consistir en hemorragias que causan pérdida de puntos de vida hasta que se aplique con éxito la habilidad de primeros auxilios, en la pérdida de dados de acción o la obligación de efectuar tiradas de aguante para evitar la pérdida de consciencia, golpes más contundentes podrían conllevar la rotura de huesos, hemorragias internas, desgarró de músculos, amputación de miembros...



Algunos ejemplos:

Ejemplo de efecto	Curación
<b>Impacto en la pierna que causa la pérdida de 0-2pv:</b> El impacto desestabiliza un poco (+2 a la dificultad de tu siguiente acción)	-
<b>Impacto en la pierna que causa la pérdida de 6-10pv:</b> Una profunda herida que desgarrar músculos y sangra en abundancia. Perderás un punto de vida por ronda de combate hasta que puedas ser atendido, además te desplazas a la mitad de la velocidad normal.	(INT/Medicina/TEC/17) o (DES/Primeros auxilios/TEC/17) para detener la hemorragia, la cicatriz es inevitable.
<b>Impacto en la pierna que causa la pérdida de 16 a 20pv:</b> Impacto en la rodilla que la destroza completamente. El sujeto cae al suelo y no podrá desplazarse más que arrastrándose. La herida no sangra demasiado pero el dolor es insoportable se debe superar una tirada de (RES/Aguante/FIS/22) para no caer inconsciente.	La curación de la rodilla requerirá dos semanas y una tirada de (INT/Medicina/TEC/22) para evitar una cojera permanente que reducirá la velocidad del personaje a la mitad.
<b>Impacto en la cadera que causa la pérdida de 3 a 6pv:</b> ¡OUCH! La herida no es muy importante pero pierdes un dado de acción de esta ronda (o de la siguiente si no te queda ninguno) si tu personaje es femenino o 3 si interpretas un personaje masculino mientras se recompone del intenso dolor.	Tranquilo, se pasa solo y no tiene secuelas.
<b>Impacto en la cadera que causa la pérdida de 11 a 15pv:</b> El impacto atraviesa la piel y fractura el hueso de la cadera, además de sangrar abundantemente es terriblemente doloroso. El sujeto cae al suelo y no podrá andar por sí mismo sin ayuda, si le ayudan su velocidad se reduce a la mitad. Además perderá 2 puntos de vida por ronda de combate hasta que pueda ser atendido. Finalmente debe de realizar una tirada de (VOL/Aguante/FIS/22) o permanecer aturdido (sin poder actuar) hasta que finalice la siguiente ronda de combate.	(INT/medicina/TEC/21) o (DES/Primeros auxilios/TEC/21) para detener la hemorragia.  La curación de la cadera llevará dos semanas pero no dejará secuelas.  La cicatriz es inevitable
<b>Impacto en la cadera que causa la pérdida de más de 20pv:</b> Un golpe certero o afortunado cercena por completo la ingle, la sangre mana a borbotones en cantidades que a muchos les parecerían imposible. El sujeto dispone de dos rondas de acción antes de perder la consciencia por la pérdida de sangre para actuar libremente, después se desploma. Además perderá 3 puntos de vida por ronda de acción hasta que pueda ser atendido.	La herida es mortal sin asistencia sanitaria inmediata, sin embargo todavía puede intentarse algo. (INT/Medicina/TEC/26) o (DES/Primeros auxilios/TEC/26) para detener la hemorragia. Posteriormente habrá que realizar una tirada de (INT/Medicina/TEC/25) para restablecer el flujo de sangre a la pierna, esto solo puede realizarse si la anterior tirada ha tenido éxito dado que requiere hacer una operación de una hora de duración al paciente, si la operación fracasa, la pierna se pierde



<p><b>Impacto en el torso que causa la pérdida de 0-2pv:</b> Un contundente golpe te deja sin aire (+3 a la dificultad de las acciones durante la siguiente ronda de acción)</p>	<p>-</p>
<p><b>Impacto en el torso que causa la pérdida de 6-10pv:</b> El golpe fractura o rompe alguna costilla.</p> <p>Esta herida no inhabilita para cualquier cosa que no sea hacer abdominales, pero lo cierto es que el dolor incomoda sobremanera, deberás añadir 2 a la dificultad de toda actividad física (lo que incluye el combate) hasta que pueda ser curada.</p>	<p>La curación lleva una semana, pero no es necesaria intervención médica.</p>
<p><b>Impacto en el torso que causa la pérdida de 16-20pv:</b> El colosal golpe hunde el pecho machacando varias costillas en el proceso y desgarrando tejidos internos.</p> <p>La herida no sangra de forma externa pero si lo hace dentro del cuerpo del sujeto.</p> <p>El sujeto cae al suelo sin poder apenas respirar y con dolores horribles, todavía podrá actuar sumando 5 a las dificultades de sus acciones siempre que supere una tirada de (RES/Aguante/FIS/25).</p> <p>El sujeto perderá dos puntos de resistencia inmediatamente y además uno diario hasta que llegue a 0 en cuyo momento morirá.</p>	<p>La curación de esta herida requiere una cirugía importante, tras preparar lo mejor posible un quirófano el médico realiza una tirada de (INT/Medicina/TEC/30).</p> <p>Es necesario repetir esta tirada hasta en 3 ocasiones para curar al paciente, pueden hacerse durante el mismo día (asumiendo que se dispongan de dados técnicos suficientes) o aplazarse a días posteriores si el sujeto aguanta.</p> <p>Si todo acaba bien el paciente recuperará un punto de resistencia por semana hasta su curación.</p> <p>El paciente debe guardar reposo absoluto al menos hasta que las operaciones puedan completarse.</p>
<p><b>Impacto en el brazo que causa la pérdida de 3-5pv:</b> Un contundente impacto que te deja el brazo “tonto” el sujeto deja caer lo que portara en ese momento y además no podrá usar ese brazo durante la siguiente ronda de acción.</p>	<p>-</p>
<p><b>Impacto en el brazo que causa la pérdida de 6-10pv:</b> El fuerte golpe te disloca el hombro, la herida no es seria pero no podrás usar el brazo hasta que un médico lo ponga en su lugar.</p> <p>Además debes de hacer una tirada de (VOL/Aguante/FIS/20) para poder mantener la mente clara y actuar con normalidad.</p>	<p>(INT/Medicina/TEC/17) o (DES/Primeros auxilios/TEC/17) para volver a colocar el brazo en su sitio.</p> <p>Cuando se coloque el sujeto debe superar una tirada de (RES/aguante/FIS/20) para mantener la consciencia.</p>
<p><b>Impacto en el brazo que causa la pérdida de más de 20 pv:</b> El impacto está a punto de seccionar completamente el brazo, cortando músculo y hueso por igual.</p> <p>El sujeto deja caer todo lo que llevara en la mano y el brazo queda inservible hasta que la herida sane... si sana...</p> <p>Perderá 3 puntos de vida por ronda de combate hasta que reciba atención médica. La herida es horrible y el dolor intenso, el personaje debe realizar una tirada de (RES/Aguante/FIS/20) para evitar perder la consciencia y posteriormente otra de (VOL/Aguante/FIS/20) para poder actuar con claridad.</p>	<p>(INT/Medicina/TEC/24) o (DES/Primeros auxilios/TEC/24) para detener la hemorragia.</p> <p>Posteriormente se requiere una tirada de (INT/Medicina/TEC/21) para evitar que el paciente pierda el brazo</p> <p>Si todo ha ido bien la curación del brazo tomará 3 semanas tras la cual el médico debe realizar una tirada de (INT/Medicina/TEC/21) para que el paciente recupere completamente la movilidad de su brazo, en caso contrario deberá sumar 1 a todas las tiradas que impliquen el uso de ese brazo.</p> <p>La cicatriz es inevitable.</p>



**Herida en la cabeza que causa la pérdida de 0 a 2 pv: PLONK!**

El golpe aturde por un momento al sujeto y este pierde un dado de su reserva de dados de acción (de la ronda de combate siguiente si es que no le quedan más en esta ronda).

-

**Herida en la cabeza que causa la pérdida de 6 a 10pv:**

El contundente golpe rompe la mandíbula de la víctima, la herida sangra en gran cantidad y duele terriblemente.

El sujeto no podrá hablar y debido al dolor la dificultad de todas las acciones que lleve a cabo que implique movimientos bruscos aumentará en 3 puntos.

Esta herida acabará cerrando por sí misma aunque si se quiere que quede bien el paciente debe de guardar reposo, comer únicamente líquidos y no hablar durante semanas, además se requiere una tirada de (INT/Medicina/TEC/22)

Si la tirada falla o si la curación es natural, el paciente perderá un punto de CAR permanente.

**Impacto en la cabeza que causa la pérdida de 16 a 20 puntos de vida:**

El sujeto recibe el golpe justo en la cuenca del ojo, el impacto lo derriba y pronto la sangre y la hinchazón le impiden ver nada.

Debe de hacer una tirada de (RES/Aguate/FIS/25) para mantener la consciencia.

Incluso entonces debido a la ceguera y el dolor las acciones que realice aumentarán en 4 puntos su dificultad.

Si el paciente no quiere perder el ojo de forma permanente deberá ponerse en manos de algún médico que supere una tirada de (INT/Medicina/TEC/22).

Incluso así el personaje permanecerá tuerto durante 2 semanas, hasta que la curación sea efectiva.

\* Toda esta tabla contiene ejemplos que únicamente debe servir como guía a la hora de determinar la gravedad de un impacto crítico. Siéntete libre de modificar la causa de las heridas, sus efectos y su curación según te parezca conveniente.

## Ataques de precisión

Un ataque de precisión es un ataque que se dirige a alguna zona en concreto de la anatomía de tu oponente, es decir, consiste en atacar una parte del cuerpo concreta: atacar el brazo que porta el arma, la pierna izquierda, la cadera o la cabeza son algunos ejemplos de ataques de precisión.

Un ataque de precisión es más complicado de acertar que un ataque convencional, para representar esto deberás sumar a la dificultad del arma un penalizador en función de la zona del cuerpo que quieras impactar de acuerdo a la siguiente tabla:

Localización	Pierna	Brazo	Cadera	Torso	Cabeza
Penalizador	+3	+4	+4	+2	+6



Posteriormente se realizará el ataque con normalidad, pudiendo emplear los dados de combate de los que el personaje disponga tal y como si se tratara de un ataque convencional con las mismas reglas en lo que respecta al éxito o fracaso en la acción.

Sin embargo en caso de que el ataque tenga éxito obtendrás dos beneficios:

En primer lugar solo contará a la hora de la reducción del daño la armadura presente en la zona impactada, si no hay ninguna el oponente no podrá reducir nada del daño recibido por la armadura que porte.

En segundo lugar en caso de que se obtenga un crítico en la tirada no será necesario comprobar la localización del impacto sino que automáticamente habrá impactado en la zona designada por el atacante.

Aparte de estas ventajas básicas el director de juego puede aplicar otros beneficios al atacante en función del impacto recibido y la escena que esté en juego, por ejemplo, aun sin obtener un crítico el director de juego podría solicitar una tirada de (RES/aguante/FIS/?) para evitar que la víctima suelte el arma que empuñe tras un disparo certero en el brazo que la porta.

## Drogas y adicciones

Cuando llegues al capítulo de equipo verás que hemos reservado un apartado para las políticamente bien denominadas “sustancias” ahí se incluyen medicinas, bebidas, drogas, gases y alguna que otra cosa con efectos sobre el juego.

Algunas de ellas (especialmente las drogas y las medicinas) tienen efectos poderosos sobre los personajes, igualmente algunas (especialmente las drogas) tienen efectos adictivos, estos efectos tienden a equilibrar un poco los efectos positivos de las sustancias y porque no decirlo a darle un mayor realismo al juego.





Para averiguar si tu personaje se vuelve adicto a una sustancia debe realizar una tirada de (VOL/-/1/Varía) la dificultad será igual al valor de adicción de la sustancia, cada vez que el personaje pruebe la sustancia. Si se supera la tirada entonces el personaje no se vuelve adicto, si se falla sufrirá los efectos de la adicción.

La dificultad de la tirada puede aumentar o reducirse a discreción del director del juego debido a cuestiones como un consumo excesivo de la sustancia o a que el personaje ya fue adicto a ella en el pasado.

Para superar la adicción el personaje debe gastar un dado de su reserva de dados de voluntad diariamente hasta igualar el valor de desintoxicación de la sustancia. No es posible gastar más de un dado de voluntad diario para acelerar el proceso.

Es posible que se requieran más dados de voluntad que la cantidad de dados de voluntad del adicto, si eso ocurre el adicto tendrá que conseguir ganar dados de voluntad durante el proceso de desintoxicación o echará por tierra el proceso, además todo progreso de desintoxicación se pierde si el adicto recibe una nueva dosis de la sustancia.

Como regla general se confía en el jugador para interpretar su personaje de acuerdo a la adicción que sufre, aunque el director de juego tiene la última palabra a este respecto.

## El dado interpretativo real

En las reglas básicas se comentó que cualquier personaje puede recibir un dado extra para las acciones que realiza si la interpretación es buena, sin embargo de vez en cuando aunque la interpretación sea buena el personaje puede complicar la situación en un momento puntual realizando una interpretación que es completamente opuesta a lo que pretende conseguir.

Esto ocurre ocasionalmente en las interacciones sociales y más raramente en las interacciones físicas, el caso puede darse por ejemplo haciendo un chiste para intentar caer simpático en una conversación sobre un tema desafortunado, como por ejemplo un comentario sagaz sobre huérfanos cuando sin saberlo tu interlocutor resulta que lo es.

En estos casos el director de juego puede en lugar de elevar la dificultad de la tirada, otorgar un dado interpretativo que en lugar de sumar restará a la tirada de dado del personaje otra opción es considerar la acción un fallo automático o llegado el caso incluso una pifia.





## Jugadores inexpertos o tímidos

En ocasiones un jugador inexperto acudirá a vuestra mesa de rol, estos jugadores que no están acostumbrados a las partidas de rol tienen un problema hasta que cogen la dinámica para interpretar sus personajes.

La idea para ponérselo más fácil es otorgarles el dado interpretativo en todas sus tiradas de sus primeras partidas para hacérselo más llevadero. Mientras que todos los demás deberán de currárselo, él lo obtendrá automáticamente, de esta forma el jugador inexperto siempre dispondrá de un dado independientemente de la acción que quiera realizar y no tendrá que preocuparse más que por indicar las acciones de su personaje.

Esto es importante de cara a que estos nuevos jugadores no dejen de realizar acciones por la presión que supondría perder los dados de acción de su personaje de cara al futuro.

## Hambre y deshidratación

La Penumbra es un lugar desolado, encontrar comida y agua, especialmente en condiciones salubres es ciertamente complicado, por ello la sensación de ausencia de recursos debe ser un sentimiento arraigado en los jugadores, una buena forma de lograrlo es incluir en la partida el hambre y al deshidratación.

Aunque en muchas ocasiones basta con usar el sentido común y una buena interpretación, en otras ocasiones el director de juego puede imponer penalizaciones más o menos arbitrarias por estos efectos de forma que se ajusten a la partida que está dirigiendo. Nuestro consejo es que empleéis una combinación de ambas, de todas maneras si necesitáis un reglamento específico para estos temas aquí va nuestra sugerencia la respecto:

Por cada día que un personaje pase sin comer excluyendo el primero el personaje pierde un punto en sus atributos de fuerza, destreza, agilidad y resistencia, si algún atributo llega a cero el personaje fallece.

Por cada día que un personaje pase sin beber el agua necesario (unos 3 litros de líquido en reposo, unos 6 realizando actividades) incluyendo el primero, el personaje pierde dos puntos en sus atributos de fuerza, destreza, agilidad y resistencia, si algún atributo llega a cero el personaje muere.

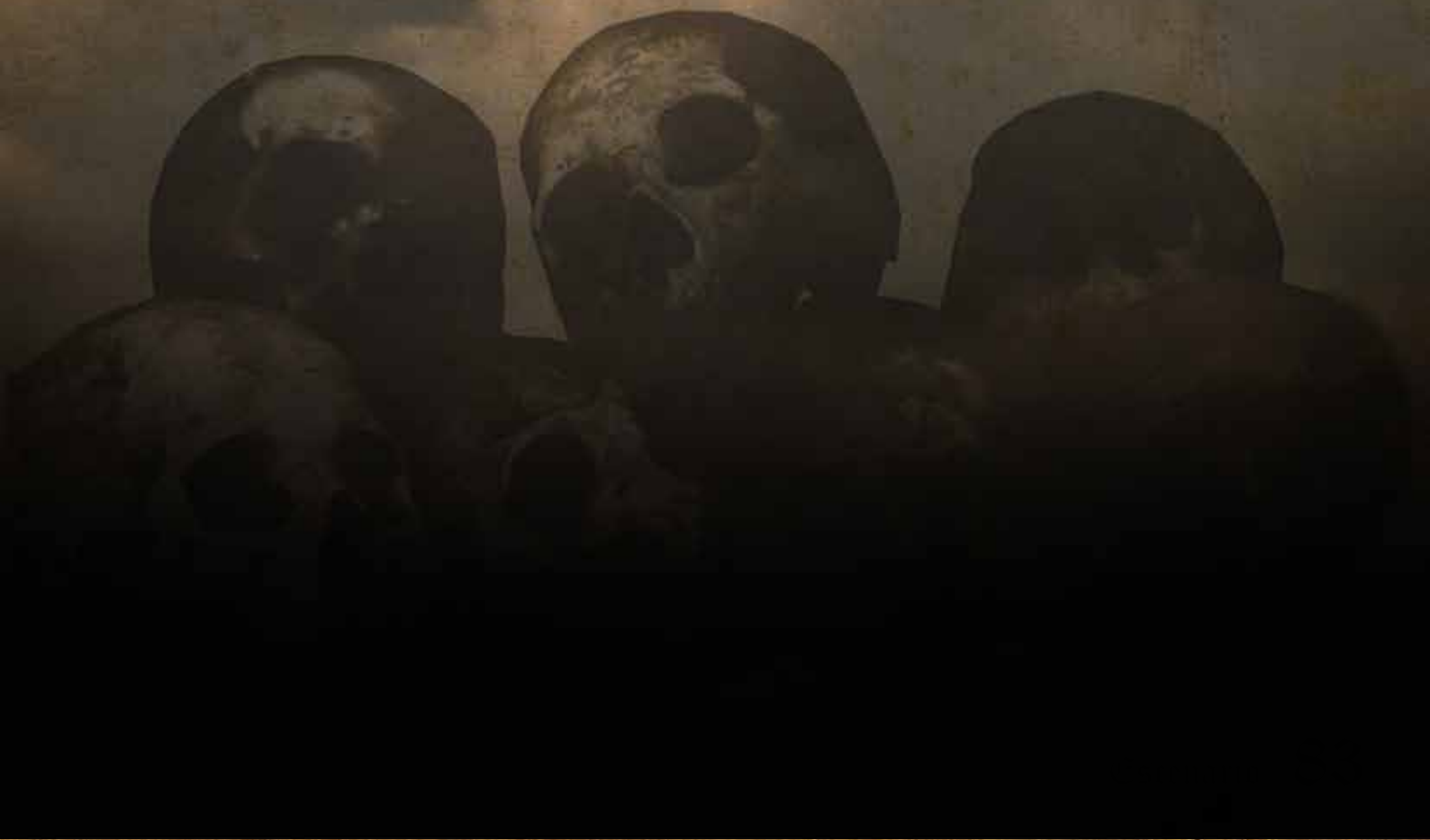
La reducción de estos atributos se recupera a ritmo de uno por día en el que el personaje coma o beba con normalidad.

De esta forma es posible comer una vez cada dos días y no tendría efectos serios salvo los que el personaje quiera interpretar por tener un hambre horrible, igualmente recibiendo raciones de agua 2 de cada 3 días es posible mantenerse en un estado más o menos saludable.



# 7. Capítulo 4:

## Personajes





*Tras el vapor producido por una de las máquinas de forjado podía adivinarse una figura femenina acercándose con paso lento pero seguro.*

*-¿Quién eres?! – Gritó darkfang.*

*-La pregunta no es “quién”, es “qué”. Soy la tormenta que sigue a la calma, soy la sangre que escapa por tus heridas, soy lo último que verán tus inertes ojos, soy la negrura de la eternidad y he venido a buscarte.*

Supongo que esto ya lo sabes pero los personajes en un juego de rol son como los actores en una película. Los hay protagonistas, los hay secundarios y también hay extras, al igual que en la vida real cada uno tiene sus virtudes y sus defectos, sus puntos fuertes y sus débiles, de alguna forma tenemos que caracterizar todos estos rasgos para poder darles forma en un juego de rol.

En este capítulo lo que vamos a ver es como estos personajes toman forma a nivel de reglas para adaptarse a la mecánica de juego de Penumbra.

## Describiendo un personaje

Si todavía no lo has hecho este es un buen momento para echar un vistazo a la hoja de personaje de Penumbra, no será hasta el siguiente apartado que veamos como rellenarla pero te será útil para seguir paso a paso cada uno de los conceptos que mencionamos aquí y tenerlos localizados.

El sistema de juego de Penumbra (como casi todos los sistemas de juegos de rol) emplea dados para resolver las acciones de los personajes, es decir, usamos un sistema matemático para resolver las acciones, eso implica que la caracterización del personaje también debe tener una representación matemática para darle cabida en la partida.

Para ello hemos tratado de resumir todo lo que “es” un personaje mediante números y por eso hemos creado Atributos, Habilidades, Rasgos y Estados de salud.

## Atributos

Definen las características físicas e intelectuales de tu personaje, por lo tanto incluyen aquello que es intrínseco a su ser.

Atrib.	Perm.	Temp.	Dados de combate:	Puntos de vida: Máximos <input type="radio"/> Actuales <input type="radio"/>
FUE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<b>Daño químico:</b>
AGI	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<b>Dados técnicos:</b>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
DES	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<b>Daño radiológico:</b>
RES	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<b>Dados intelectuales:</b>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
INT	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<b>Heridas graves:</b> _____
CAR	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<b>Dados sociales:</b>	_____
PER	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	_____
VOL	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<b>Dados físicos:</b>	_____
			<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	_____
			<b>Dados de voluntad:</b>	
			<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	



Se contemplan un total de 8 atributos, todos son empleados durante la partida aunque quizás algunos sean más importantes que otros en función de la campaña que el director de juego desarrolle.

Todos los atributos se mueven en un rango entre 1 y 10 siendo 2 el valor mínimo que un atributo puede adoptar (al menos en principio) y 10 el máximo al que un ser humano normal puede aspirar. Existen algunos rasgos que pueden aumentar o reducir los máximos y mínimos a los que tu personaje puede aspirar y por supuesto existen criaturas que pueden tener valores superiores para algunos atributos.

A lo largo de tu vida en Penumbra el valor de los atributos puede modificarse de forma temporal, esto sucede por ejemplo cuando acumules demasiado daño químico o por los efectos de la radiación, pero también puede deberse a efectos producidos por drogas, venenos, deshidratación u otras circunstancias.

Para eso tienes una columna en la que marcar el valor permanente de tu personaje (que se corresponde con el valor inicial en el momento de creación del personaje más cualquier incremento por experiencia gastada menos cualquier daño permanente que hayas podido sufrir) y otra en la que marcar el valor temporal del atributo (que se corresponde con el valor permanente modificado por todos los efectos temporales que afecten a tu personaje, por duraderos que estos puedan ser).

Cualquier valor que dependa de los atributos se modifica con las variaciones temporales de estos, el ejemplo más característico es el de los puntos de vida del personaje que dependen directamente del atributo de resistencia.

**Fuerza (FUE):** La fuerza determina la capacidad de tu personaje para desarrollar trabajo físico. Ejemplos de personas fuertes en la vida real, son boxeadores, bomberos, levantadores de peso...

Es importante para determinar la capacidad de carga del personaje y el daño que añade a cada impacto en armas que requieran la fuerza del personaje para esgrimirse, además te servirá como atributo en algunas tiradas de acciones físicas.

La capacidad de carga de un personaje viene determinada por su puntuación de fuerza multiplicada por cinco en kilos, de esta forma un personaje de fuerza 2 podrá cargar con 10 kilos mientras que uno de fuerza 7 podrá cargar con 35 kilos. Este valor se refiere a la cantidad de carga que el personaje puede portar sin realizar un esfuerzo significativo. Es posible levantar hasta el doble de peso durante un periodo de tiempo no demasiado largo, si este se prolonga se podrían requerir tiradas de (RES/aguante/FIS/?) a discreción del director de juego.

Todos los personajes añaden la mitad de su puntuación de fuerza redondeada hacia abajo a cada ataque exitoso con aquellas armas que dependan de la fuerza del personaje para emplearse, lo que incluye las armas de cuerpo a cuerpo, algunas las armas arrojadas y algunos tipos de armas de proyectiles como los arcos.

**Agilidad (AGD):** La agilidad representa la capacidad de reacción de tu personaje y su capacidad para moverse de forma rápida y dinámica. Ejemplos de personas ágiles en la vida real pueden ser bailarines, luchadores de artes marciales, deportistas de determinadas disciplinas como esquiadores o gimnastas.

La agilidad es importante para regir habilidades que impliquen una gran movilidad pero sobre todo es importante porque determina la cantidad de dados de combate de los que dispondrá el personaje en cada ronda de combate.



**Destreza (DES):** La destreza representa lo habilidoso que es tu personaje con las manos, lo que incluye por ejemplo la coordinación mano-ojo, ejemplos de personas diestras son los tahúres, los carteristas, cualquier persona que realice trabajos manuales delicados...

La destreza es importante para regir habilidades que requieran ser hábil con las manos o que requieran coordinación mano ojo, particularmente es interesante para la habilidad de primeros auxilios y para el ataque con armas a distancia, además es importante porque determina la cantidad de dados técnicos de los que dispondrá el personaje durante la partida.

**Resistencia (RES):** La resistencia representa la capacidad de tu personaje para continuar realizando un ejercicio físico extenuante y su capacidad de aguantar condiciones extremas o maltrato físico. Ejemplos de personas resistentes son los corredores de maratón, los boxeadores o las personas con trabajos especialmente duros como los mineros.

La resistencia es importante porque determina la cantidad de dados físicos del personaje para realizar acciones físicas y porque determina el total de puntos de vida de los que dispondrá y por lo tanto aumenta las posibilidades de sobrevivir a encuentros desafortunados, además regirá la tirada de algunas habilidades físicas cuando lo importante no sea la potencia de la acción o la precisión de esta sino mantenerse realizándola durante un periodo prolongado de tiempo.

**Inteligencia (INT):** La inteligencia representa la capacidad de tu personaje para comprender su entorno, particularmente cuestiones complejas o abstractas como la ciencia, . ejemplo de personas inteligentes son los científicos, filósofos.

La inteligencia es importante porque regirá en casi todas las ocasiones las tiradas sobre ciencias. Particularmente rige casi siempre la habilidad de medicina, además como veras en el apartado de habilidades hay algunas habilidades cuyo desarrollo está limitado por la puntuación de determinados atributos, muchas están limitadas por el valor de tu inteligencia, finalmente la inteligencia determina la cantidad de dados mentales de los que dispone un personaje.

**Carisma (CAR):** El carisma representa la capacidad de tu personaje para relacionarse con las demás personas y conseguir de ellas lo que el desea (ya sean buenas o malas intenciones),. No conviene confundir este atributo con “la belleza” de un personaje. En Penumbra se entiende que la belleza es subjetiva y por lo tanto no tiene representación en este juego. Ejemplos de personas carismáticas pueden ser líderes de revoluciones, cantantes de grupos musicales de éxito, actores...

El carisma de un personaje es importante porque rige la mayoría de las acciones que requieran una relación con otros personajes, especialmente los personajes no jugadores, además determina la cantidad de dados sociales de los que se dispone durante la partida.

**Percepción (PER):** La percepción de un personaje es la capacidad de este para darse cuenta de lo que sucede a su alrededor y abarca todos los sentidos. Ejemplo de personas perceptivas son los vigilantes, los guardabosques o rastreadores y los detectives.

La percepción de un personaje es importante porque determina la información que recibirá del director de juego durante la partida sobre su entorno, particularmente en situaciones confusas o cuando alguien pretende ocultar alguna cosa en particular.



**Voluntad (VOL):** La voluntad representa la capacidad de un personaje para sobreponerse a eventos que de otra forma minarían su moral o para seguir moviéndose cuando ya se debería abandonar toda esperanza. Se puede entender como la chispa que te mantiene en movimiento, ejemplo de personas con una gran voluntad son enfermos que hacen frente a enfermedades imposibles, personas que luchan por lo que creen y gente que se sale de la sociedad establecida para vivir como ellos consideren oportuno.

La voluntad de un personaje es importante porque te permitirá actuar con normalidad en las situaciones más estresantes y adversas, además rige la cantidad de dados de voluntad de los que dispone tu personaje, estos dados son los más poderosos del juego.

## Habilidades

Si los atributos representan todo aquello que forma parte intrínseca de tu personaje, las habilidades representan todo aquello que tu personaje ha aprendido o practicado a lo largo de su vida.

Todas las habilidades se mueven entre valores comprendidos entre 0 y 10, estando el 0 reservado para alguien que no tiene ni idea de la materia en cuestión y siendo el 10 el mayor valor que nadie puede esperar tener al respecto de una habilidad.

Algunas habilidades tienen su desarrollo limitado por un determinado atributo. Si es el caso verás que al lado de la descripción de la habilidad aparece entre paréntesis la abreviatura del atributo al que está ligado. Esto implica que la habilidad no puede alcanzar un valor que supere en más de un punto el valor del atributo que le liga, esta situación se da cuando es necesario que el personaje tenga unas capacidades antes de poder alcanzar un cierto nivel de conocimientos en una determinada materia. Esto es relativamente frecuente en las habilidades intelectuales.

El hecho de que una habilidad esté ligada a un determinado atributo no quiere decir que siempre se vaya a realizar las tiradas de dicha habilidad empleando ese atributo. Tal y como se describe en las reglas básicas es el director de juego el que determina el atributo y la habilidad necesaria para cada tirada. Por ejemplo, pese a que la habilidad de ciencia es una habilidad ligada al atributo de inteligencia, mantener una conversación sobre ciencia podría regirse mediante una tirada de Carisma mientras que identificar la naturaleza de una sustancia química sin el equipo científico adecuado podría regirse por el atributo de percepción.

Acrobacias{AGI}:	___	Ciencia{INT}:	___	Interpretar:	___	Persuasión{CAR}:	___
Advertir{PER}:	___	C. Vehículo primitivo:	___	Intimidar:	___	Primeros auxilios:	___
Aguante:	___	C. Vehículo moderno:	___	Investigación{INT}	___	Psicología:	___
Armas cuerpo a cuerpo:	___	Escalar:	___	Juegos de manos{DES}:	___	Regatear{CAR}:	___
Armas de energía:	___	Esquivar{AGI}:	___	Liderazgo{CAR}:	___	Reparación:	___
Armas de fuego{PER}:	___	Etiqueta:	___	Medicina:	___	Saquear:	___
Armas de proyectiles:	___	Fabricación:	___	Mentir:	___	Seguridad:	___
Armas pesadas{FUE}:	___	Habilidad artística:	___	Nadar:	___	Sigilo:	___
Atletismo:	___	Improvisar herramientas:	___	Ocultismo:	___	Supervivencia:	___
Bloquear:	___			Pelea:	___	Tasación:	___



**Acrobacias (AGI):** Esta habilidad se emplea para hacer piruetas, aunque en principio las piruetas fueron pensadas para entretener puede emplearse en situaciones de combate para alcanzar posiciones que con un movimiento normal no serían alcanzables.

Ejemplos de uso: Cruzar por debajo de una mesa y acabar de pie al otro lado, cruzar una habitación agarrado de una lámpara, saltar por encima a otros personajes.

**Advertir (PER):** si primeros auxilios es la hermana pequeña de la medicina, advertir es la hermana pequeña de la investigación. Advertir abarca la capacidad de un personaje para notar las circunstancias de su entorno especialmente cuando no existe un esfuerzo consciente por el personaje por notar estas circunstancias. Generalmente las dificultades de la habilidad de advertir son superiores a las de la habilidad de investigación para actividades equivalentes, advertir presenta la ventaja de que es más rápida y que no requiere un esfuerzo consciente por parte del personaje para realizarla (aunque también puede usarse advertir de forma consciente).

Ejemplos de uso: advertir a un intruso durante una guardia nocturna, percibir que alguien nos está siguiendo mientras caminamos por una ciudad, detectar una trampa en un pasillo (nótese que a diferencia de la habilidad de investigación estos dos últimos usos suelen ser espontáneos pero a su vez la dificultad suele ser más elevada).

**Aguante:** Aguante es una habilidad que se ha incluido para representar el entrenamiento que una persona ha recibido para soportar inclemencias y realizar trabajos físicos más allá de la resistencia física de cada uno. Se emplea sobre todo en conjunción con los atributos de resistencia y voluntad para resistir agresiones.

Aguante es particularmente útil para minimizar los efectos adversos de los críticos en combate, aunque definitivamente es un uso que no te gustará darle a esta habilidad, lo cierto es que podría permitirte seguir combatiendo cuando sufras heridas que habrían dejado fuera de escena a otros personajes.

Ejemplos de uso: Evitar ser noqueado por un golpe (posiblemente en tirada enfrentada a la del atacante), seguir desarrollando una actividad física, resistir una humillación sin montar en cólera, aguantar el dolor producido por una herida...

**Armas Cuerpo a Cuerpo:** Esta es la habilidad que emplearás para golpear a un oponente empleando un arma de combate cuerpo a cuerpo como espadas, hachas, mazas, porras... la habilidad abarca todas las armas cuerpo a cuerpo ya sean primitivas o modernas aunque puede que algunas armas requieran puntuaciones de ciencia para poder emplearse, también puede emplearse para conocer la calidad general de un determinado arma.

Ejemplos de uso: Aplastar cabezas con un mazo.

**Armas de energía (PER):** En Penumbra existen armas que sobrepasan la tecnología moderna actual, dentro de esta habilidad se incluyen el uso de armas láser o armas de plasma siempre que no se incluyan dentro de las armas pesadas o las armas de proyectiles, el uso de esta habilidad casi siempre requiere puntuaciones de ciencia elevadas.

Ejemplos de uso: Desintegrar cabezas con armas de energía.

**Armas de fuego (PER):** Esta habilidad se aplica al uso de cualquier arma que emplee la pólvora como propulsión para los proyectiles que arroja y que no se incluya en la habilidad de armas pesadas, por lo tanto incluye pistolas, fusiles, rifles de francotirador... tanto en sus versiones más antiguas como las más modernas. El uso de esta habilidad casi siempre requiere puntuaciones de ciencia más o menos elevadas.



Ejemplos de uso: Reventar cabezas con un disparo certero.

**Armas de proyectiles:** Esta habilidad comprende el ataque con toda arma a distancia cuya forma de propulsión se base en la fuerza del usuario. Eso quiere decir que incluye cualquier arma arrojadiza pero también cerbatanas, arcos, ballestas y granadas. Es posible que determinadas armas requieran puntuaciones de ciencia elevadas, también puede emplearse para conocer la calidad general de un determinado arma.

Ejemplos de uso: Atravesar cabezas con flechas.

**Armas pesadas (FUE):** Esta habilidad cubre el uso de cualquier arma que requiera el uso de un trípode o una plataforma más pesada, de esta forma si algún día pones tus manos en un cañón anti-aéreo esta es la habilidad que deberás usar para dispararla, igualmente ocurre con ametralladoras, cañones o armas embarcadas en vehículos.

Ejemplos de uso: hacer pedacitos minúsculos de tus enemigos con un cañonazo.

**Atletismo:** Atletismo comprende todas las acciones de tipo atléticas del juego, representa lo bien que tu personaje corre o salta, también podría regir el uso de habilidades con un fuerte componente deportivo.



Ejemplos de uso: Correr, saltar una determinada altura o distancia, trepar un muro, nadar...

**Bloquear:** el uso de la habilidad de bloquear se describe en mayor detalle en la sección de reglas básicas de combate. Su uso es similar al de la habilidad de esquivar salvo por dos diferencias significativas: la primera es que para bloquear debes de tener algo con lo que poder hacerlo, algunos ataques pueden bloquearse con el propio cuerpo, otros requieren de espadas o escudos, la buena noticia es que la mayoría de las armas y escudos proporcionan un bono a la hora de bloquear por lo que bloquear suele ser más sencillo que esquivar un ataque. La segunda diferencia es que no todos los ataques pueden bloquearse con cualquier arma o escudo sino que puede requerirse un equipo apropiado. Por ejemplo no es posible bloquear un disparo de bala con una espada, aunque si que es posible bloquear una maza, como dijimos las reglas a este respecto vienen descritas en las reglas de combate.



Ejemplos de uso: Interponer un objeto entre el arma de tú oponente y tu cabeza para evitar que te la reviente.

**Ciencia (INT):** La habilidad de ciencia es la que cubre el conocimiento que dispone tu personaje al respecto del funcionamiento de las tecnologías y su comprensión sobre la misma. Esta habilidad por si misma no sirve para nada más que para tener un cierto conocimiento en cuestiones científicas y tecnológicas pero sin embargo es muy importante porque la mayoría de los objetos en Penumbra requieren de una puntuación mínima en ciencia para poder usarse (y otra más alta para poder repararlas o mantenerlas). Algunos ejemplos de habilidades que habitualmente requieren de puntuaciones de ciencia elevadas son: Medicina, reparaciones, armas de fuego, armas de energía, informática, seguridad, fabricación y conducir vehículo moderno (aunque no tiene porque limitarse a exclusivamente estas). El director de juego tiene la ultima palabra en función de las acciones que los personajes lleven a cabo interactuando con objetos de tecnología avanzada sin la puntuación de ciencia adecuada.

Para más detalles sobre este aspecto consultar el apartado de equipo.

Ejemplos de uso: En conjunción con medicina, emplear equipamiento médico moderno, con reparaciones, reparar un arma de energía, con seguridad, reventar una cerradura electrónica.

**Conducir vehículo primitivo:** Es la habilidad que se emplea para conducir cualquier vehículo que emplee tracción animal (o humana) o sistemas de tracción naturales como el viento.

Ejemplos de uso: Dirigir un carro, dirigir una barca, tripular un barco a vela (independientemente de que el barco sea moderno o no), llevar una bicicleta.

**Conducir vehículo moderno:** Es la habilidad que se emplea para conducir o pilotar vehículos con motor de vapor o más modernos.

Ejemplos de uso: Conducir una moto, coche, camión o similar, pilotar un avión, pilotar un fueraborda...

**Esquivar (AGI):** Esquivar es la habilidad que usarás para evitar ser golpeado por los oponentes, la buena noticia de la habilidad de esquivar es que dándose las circunstancias adecuadas puede esquivarse cualquier ataque que te dirijan e incluso más de un ataque por ronda de acción, las reglas al respecto de cómo hacerlo se describen en las reglas de combate.

Ejemplos de uso: Apartar tu cabeza del ataque de tus oponentes para evitar que te la revienten.

**Etiqueta:** Es el arte de saber comportarse en entornos civilizados y mantener conversaciones de forma políticamente correcta.

Ejemplos de uso: Conocer el protocolo de determinados contextos, dirigirse con propiedad a personas con cargos importantes, actuar como se espera de los invitados a una recepción.



**Fabricación:** Esta habilidad permite al personaje fabricar objetos a partir de las materias primas adecuadas. Para hacerlo el personaje necesita de las herramientas/maquinaria/fábricas adecuadas y de la materia prima apropiada, en función de la materia prima de la que se trate y de las condiciones de trabajo el director de juego te indicará el estado de los objetos creados.

Ejemplos de uso: Fabricación de equipo de protección contra gases, ropa de lujo, armas, munición...

**Habilidad artística:** Los personajes con puntuación en esta habilidad conocen como desarrollar piezas de arte de un determinado ámbito, la habilidad artística comprende desde la pintura hasta la interpretación musical con instrumentos, el canto o el baile. Cuando se escoge esta habilidad el personaje debe escoger una especialidad concreta, si se desea tener otra habilidad artística adicional es necesario volver a comprar los puntos de habilidad necesarios desde cero.



Ejemplos de uso: Dependiendo de la habilidad puede emplearse para entretener a una multitud, para crear una obra de arte para su venta o para ganarse unas balas actuando en la calle.

**Improvisar herramientas:** En Penumbra las herramientas son escasas. En ocasiones no dispondrás de los equipos adecuados para llevar a cabo las acciones que desees, esta habilidad permite la improvisación de herramientas a partir de lo que el personaje lleva en su equipo o de lo que puede encontrar en su entorno para el desarrollo de una acción en concreto.

Ejemplos de uso: improvisar una cuerda a partir de unos cables resistentes, ganzúas a partir de clips o pequeñas piezas de metal, un equipo de cirugía a partir de lo que pueda encontrarse en una cocina...

**Informática (INT):** No existen muchos ordenadores en Penumbra ya sean portátiles o de sobremesa, pero si un personaje quiere tener alguna opción de emplear uno de esos aparatos, esta es la habilidad que deberá emplear.



Ejemplos de uso: emplear cualquier clase de equipo informático como ordenadores, PDAs, teléfonos móviles...

**Interpretar:** Se puede emplear esta habilidad para actuar convincentemente delante de una persona o un grupo de personas, en determinadas circunstancias puede emplearse como la habilidad que rige tiradas de engañar.

Ejemplos de uso: hacer creer que se realiza una acción cuando en realidad se pretende hacer otra diferente, integrarse en una población diferente, pasar desapercibido en una muchedumbre actuando como “uno más”.

**Intimidar:** Intimidar es el arte de coaccionar a otras personas mediante el uso de alguna clase de fuerza, ya sea física o presiones políticas o legales, también puede emplearse para parecer más poderoso de lo que realmente se es o directamente para asustar a otros personajes.

Ejemplos de uso: Obligar a otra persona a actuar contra su voluntad mediante coacción, amedrentar a otros personajes para que tengan miedo del personaje.

**Investigación (INT):** Investigación es la habilidad que usarás para averiguar mediante el descubrimiento de pequeñas pistas del entorno sucesos pasados en un determinado lugar. Es una versión refinada de lo que podríamos entender por buscar (Habilidad que no existe en Penumbra) y por lo tanto puede usarse como tal para encontrar objetos escondidos o en determinadas situaciones incluso seguir rastros en entornos civilizados (Seguir rastros en áreas rurales cae dentro de la habilidad de supervivencia), también puede emplearse para buscar trampas de forma consciente.

Ejemplos de uso: Buscar objetos escondidos, pasadizos o puertas ocultas en una habitación, seguir los pasos a un personaje a través de una ciudad mediante pequeños rastros dejados por él, percibir que alguien nos está siguiendo mientras andamos por una ciudad, buscar trampas en un pasillo.

**Juegos de manos (DES):** Esta habilidad es la que rige la mayoría de los juegos de azar más populares de Penumbra, además también contempla acciones como pequeños hurtos, habilidad de carterista...

Ejemplos de uso: Jugando al choque, jugando a otros juegos como el póker, robando como un carterista.

**Liderazgo (CAR):** Esta habilidad permite dirigir a una o varias personas para que realicen una actividad de forma coordinada y conjunta.

Ejemplos de uso: Dirigir un proyecto, alentar a las masas para que se alcen contra un tirano, reagrupar tropas en desbandada durante una batalla.

**Medicina:** Esta habilidad es la que se emplea para curar heridas de otros personajes por lo tanto es importante para la recuperación de puntos de vida, la curación de daño químico o por radiación y en el caso de que empleéis con la regla opcional de críticos en combate las secuelas que estos ataques producen en los personajes. El uso de la habilidad de medicina lleva tiempo, cualquier uso de la habilidad requiere al menos el tiempo que llevaría realizar 3 acciones convencionales para completarse.



Ejemplos de uso: Acelerar la curación de personajes, curar daño químico o por radiación.

**Ocultismo:** En Penumbra existen algunos fenómenos extraños que aparentemente no pueden ser explicados por la ciencia o si pudieron serlo, desde luego ya no es posible hacerlo. Allí donde hay algo sin explicación surge el ocultismo, en algunas ocasiones con base real y en otras ocasiones obteniendo resultados que desafían las bases de todo lo que es razonable concebir. Ocultismo es la habilidad que cubre el conocimiento y práctica de todos estos aspectos.

Ejemplos de uso: Conocer las costumbres rituales de determinados grupos oscuros, ser capaz de reproducir ritos complejos.

**Pelea:** Pelea es la habilidad que emplearás posiblemente cuando no te quede más remedio o cuando formes parte de una tangana amistosa en la que no se quiere que haya heridos de gravedad... lo que no quiere decir que no los haya... Incluye desde los básicos puñetazos y patadas hasta el uso de llaves personales o el conocimiento de artes marciales, además algunas armas como los puños americanos caen dentro de esta habilidad. Pelea es la única habilidad de combate cuyo conocimiento añade daño al resultado de un ataque, los personajes añaden la mitad de su puntuación en la habilidad de pelea (redondeado hacia abajo) al daño realizado en cada ataque con éxito y la única que emplea la agilidad en lugar de la destreza como atributo para impactar.

Ejemplos de uso: Fracturar cráneos con un puño americano.

**Persuasión (CAR):** Persuasión es la habilidad que se emplea para convencer a otros personajes de que tu postura es la correcta ya sea empleando engaños o subterfugios o simplemente la razón y el debate. También puede emplearse esta habilidad para tratar de modificar el curso de actuación de otros personajes de forma que actúen como el personaje pretenda que lo hagan.

Ejemplos de uso: Lograr que otros personajes cambien su opinión sobre determinados temas, conseguir que actúen según tus intereses de forma voluntaria.

**Primeros auxilios:** Esta es la hermana pequeña de la habilidad de medicina, permite la recuperación de puntos de vida inmediatamente después de cada combate, también se emplea en caso de que empleéis la regla especial de críticos en combate. Al contrario que la habilidad de medicina, los primeros auxilios son rápidos y dinámicos por lo que solo se requiere el tiempo que llevaría completar una acción para realizar una aplicación de primeros auxilios.

Ejemplos de uso: recuperación de puntos de vida tras un combate, corte de hemorragias tras recibir impactos críticos en combate, curaciones de primera necesidad por accidentes.

**Psicología:** Esta habilidad es la que se emplea para conocer la situación real de las personas más por su lenguaje corporal que por sus palabras, empleándola puedes averiguar si la gente está tranquilo, nervioso, si es alguien de fiar... o más importante todavía si te están mintiendo.

Ejemplos de uso: Averiguar si alguien miente, esconde algo o si trae intenciones amistosas u hostiles.



**Regatear (CAR):** Esta habilidad te permitirá obtener mejores precios de los comerciantes locales tanto para la compra como para la venta de material, también se emplea para lograr que otros personajes te vendan algo que normalmente no estarían dispuestos a vender aunque no conseguirá que alguien venda algo que le es necesario para sobrevivir ni que el precio de venta se rebaje por debajo de sus precios de coste. Es posible emplearla para conseguir mejores versiones de objetos por el mismo coste.

Ejemplos de uso: reducir el coste de algunas mercancías o vender las propias por un precio más elevado.

**Reparación:** Como verás en el apartado de equipo, los objetos en Penumbra se rompen con cierta frecuencia, esta habilidad es la que se emplea para reparar tanto los objetos que llevas encima como los aparatos y maquinaria que se encuentran esparcidos por el mundo. La habilidad abarca desde coser una pieza de cuero hasta la reparación de precisión en laboratorio de un circuito electrónico, sin embargo para poder reparar una pieza moderna se requiere tener una puntuación de ciencia lo suficientemente elevada como para comprender la tecnología.

Ejemplos de uso: Arreglar una armadura dañada, limpiar o desencasquillar un arma, arreglar una máscara de gas dañada...

**Saquear:** El arte del saqueo consiste en la capacidad de encontrar objetos útiles en zonas en las que aparentemente no quedan más que ruinas, de esta forma personajes con la habilidad de saqueo son particularmente útiles en la recuperación de materiales, objetos, o tecnología en zonas abandonadas o recientemente atacadas. la habilidad incluye desde un cierto conocimiento sobre donde es más probable encontrar objetos para saquear hasta un cierto conocimiento sobre si merece la pena o no llevárselo por el valor que pueda tener, también incluye una cierta intuición la respecto de si los objetos se encuentran en buen estado o no.





La habilidad de saqueo no asegura que encuentres “algo” allá donde busques porque para encontrarlo en primer lugar debe de existir ese algo. Tampoco te asegura que lo que encuentres vaya a funcionar (para eso hace falta la habilidad de reparaciones) aunque sí que te da una idea sobre si “tiene pinta” de que funcionará, así mismo tampoco te determina el valor de lo que encuentres (para eso hace falta la habilidad de tasación) aunque te da una ligera idea de si merece la pena cargar con algunos objetos o no... a veces la pista no siempre es la correcta, saquear solo proporciona una intuición en todos estos aspectos.

Ejemplos de uso: Rescatar unos cables en buen estado del interior de una conducción eléctrica subterránea, desmontar un radiador de un antiguo vehículo que aparentemente podría funcionar, recuperar piezas electrónicas de un viejo computador.

**Seguridad:** Esta habilidad es la que se emplea para sobrepasar cualquier barrera que normalmente se pasaría mediante el conocimiento de alguna clave, o por la posesión de alguna llave o tarjeta de seguridad. La habilidad abarca desde las cerraduras medievales más simples hasta la más moderna tecnología biométrica, sin embargo, para poder intentar abrir una cerradura moderna es necesario tener una puntuación en la habilidad de ciencia que permita comprenderla.

Ejemplos de uso: abrir una cerradura, descubrir la combinación de una caja fuerte, reventar una cerradura electrónica.

**Sigilo:** Es la habilidad que se emplea para pasar desapercibido, abarca todas las habilidades relacionadas con el camuflaje como esconderse.

Ejemplos de uso: Colarse en unas instalaciones, salir de una habitación sin despertar a nadie, esconderse o camuflarse en campo abierto... suele emplearse en oposición a la habilidad de advertir.

**Supervivencia:** Supervivencia es la habilidad que permite sobrevivir con los recursos naturales que el personaje sea capaz de encontrar. Aunque quizás esta sea la utilidad principal de la habilidad y la que por ende le da nombre además incluye todas las habilidades propias de la vida al aire libre como seguir rastros en entornos salvajes, encender un fuego o protegerse de las altas o bajas temperaturas.

Esta habilidad también permite relacionarse con tribus salvajes y conocer sus costumbres y relaciones. En otras palabras, supervivencia es a la relación con las tribus como la etiqueta a las relaciones con los políticos.

Ejemplos de uso: encontrar agua potable, encontrar un refugio seguro donde pasar la noche, conocer la dirección en la que se camina o seguir un rastro son todos ejemplos de uso de esta habilidad.

**Tasación:** Tasación es la habilidad que se emplea para conocer el valor real razonable de una mercancía, es particularmente útil para conocer si un comerciante nos está timando y para obtener un precio razonable por los objetos que se pretende vender, es importante hacer notar que el hecho de creer que el comerciante tiene unos precios elevados no es suficiente para que el comerciante decida bajarlos, eso cae dentro de la habilidad de regatear, esta habilidad también puede emplearse para conocer el estado de conservación de objetos.

Ejemplos de uso: Identificar si una piedra preciosa tiene valor real en el mercado o no, reconocer el precio justo de una determinada mercancía, averiguar cual de entre una serie de armas de fuego aparentemente idénticas es la mejor conservada.



## Rasgos

Los rasgos son circunstancias especiales que de alguna forma definen a tu personaje, dicho de otra forma, son cualidades especiales (positivas o negativas) que afectan la forma en la que tu personaje se relaciona con el mundo, como lo percibe o como lo perciben a el.

La mayoría de los rasgos tienen efectos directos sobre el juego pudiendo afectar a la puntuación de características o a los puntos de vida del personaje, en otras ocasiones pueden tener efectos sobre las reglas del juego como la curación de heridas o como se ve afectado por daños químicos o por radiación. También pueden tener efectos más complicados.

Cualquiera que sea el caso cada rasgo que encuentres en este capítulo viene acompañado de una descripción de sus efectos sobre el juego y de un coste en puntos de creación de personaje. Este es el coste que deberás pagar durante la creación del personaje para adquirir el rasgo en cuestión, si el coste es negativo quiere decir que podrás añadir el coste del rasgo al total de puntos de creación de personaje.

La adquisición de nuevos rasgos a lo largo de la partida está sujeta a discreción del director de juego al igual que el posible coste en puntos de experiencia que pudieran tener (si es que tiene alguno).

NOTA: todas las modificaciones de características del personaje debidas a modificaciones por rasgos adquiridos afectan a la puntuación máxima del rasgo del personaje de la misma forma además es importante asegurarse que ningún rasgo cae a valor 0 por las modificaciones de los rasgos si fuera así el personaje no sería legal y tendría que replantearse.

**Afinidad por las máquinas (6):** Tienes un don para manejar y reparar maquinaria y un conocimiento instintivo sobre su funcionamiento, las personas con este rasgo son muy valoradas en la penumbra, algunas son respetadas en su t́mulo mientras que otras son esclavizadas para que mantengan los equipos de sus captores.





Reduces en tres la dificultad para reparar u operar maquinaria siempre que la tirada se realice con la reserva de dados técnicos además una vez al día podrás añadir un dado gratuito a cualquier tirada que realices para fabricar o reparar una máquina de cualquier tipo.

**Afortunado (5):** Algo o alguien cuida de ti, o tal vez sea solo que tienes una suerte tremenda para salir indemne de las situaciones más escabrosas.

Una vez por sesión de juego puedes repetir una tirada de dado que te afecte (volviendo a tirar todos los dados implicados), puede ser una acción que tú realices o una acción realice otro personaje y que te afecte de alguna manera.

**Ambidextro (1):** Eres igual de hábil con la mano diestra que con la zurda.

Esto te permite usar indistintamente la mano zurda o la diestra en tus acciones, sigues sin poder realizar una acción con cada mano pero al menos puedes elegir con cual de ellas realizarla.

**Atractivo (2):** La gente del género opuesto encuentra algo irresistible en tu apariencia, quizás seas el estereotipo de la belleza o quizás tengas algo oscuro y oculto pero apetecible.

Según las circunstancias, especialmente en entornos privados donde puedas actuar con libertad, podrás recibir un bonificador a tus tiradas sociales cuando interactúes con personas del género opuesto.

Este rasgo es también una fuente de problemas infinitos con las personas de tú mismo género, a veces puede ser más una maldición que una bendición.

**Bajo (-3):** No llegas a ser un enano pero si eres más bajo de lo habitual, normalmente el siguiente más bajo del túmulo te sacará una cabeza, eso te causa problemas para emplear mobiliario y vehículos que no están pensados para gente de tu estatura.

Debes añadir un punto a tu puntuación de agilidad y restar uno a tus puntuaciones de fuerza y resistencia.

**Blackeyed (4):** Tus ojos son completamente negros no solamente la pupila o el iris sino todo el globo ocular. Esto hace que la oscuridad nunca caiga sobre ti por completo, aun en las condiciones de oscuridad ves al doble de distancia que una persona normal, incluso en la oscuridad absoluta eres capaz de percibir tu entorno hasta a 3 metros de distancia.

En algunas poblaciones te considerarán un maldito por tus ojos, en otras sin embargo a este rasgo se le considera una bendición, en muchas ocasiones depende de cómo empleara este rasgo la gente en el pasado en el túmulo en concreto.

**Buena salud (5):** Siempre has gozado de un buen estado de salud, rara vez te encuentras enfermo y si lo haces te recuperas rápidamente.

Siempre que recuperes puntos de vida por cualquier causa recuperas un punto de vida adicional, siempre que te recuperes del daño tóxico podrás tirar un dado, con un resultado menor que 3 recuperarás un punto adicional, siempre que te recuperes de daño radioactivo podrás tirar un dado si obtienes un 1 podrás recuperar un punto adicional.



**Confusión (-3):** Las cosas a tu alrededor parecen moverse demasiado deprisa, en general no tienes problemas para seguir más o menos el ritmo pero cuando la situación se precipita tienes verdaderos problemas para centrarte en lo que está ocurriendo.

Durante la primera ronda de acción de cada combate que no hayas iniciado tú, dispondrás de dos dados de combate menos de los que normalmente tendrías.

**Conocimiento de un túmulo (2):** Has pasado mucho tiempo en un túmulo que no es el tuyo propio, puede que te educaras allí, puede que residieras durante mucho tiempo o puede que tengas lazos comerciales constantes con dicho túmulo, cualquiera que sea la causa lo cierto es que conoces en profundidad como funciona, quienes son los líderes, tienes algunos amigos y conocidos en el túmulo y puedes moverte por el con la soltura de alguien que ha residido allí durante años.

**Conocimiento secreto (Variable):** Recibiste educación o encontraste un libro o escrito en el que se explicaba “algo” que tiene un alto valor, puede que se trate de rumores sobre la localización de algún lugar en concreto o puede que se trate de un conocimiento técnico importante. Sea como sea es muy valioso y mucha gente podría estar interesadas en hacerse con ese conocimiento.

La puntuación del rasgo queda elegida libremente por el director de juego pero debe ser menor si el conocimiento implica portar un objeto donde se esconde el secreto (como un libro o mapa) que si el conocimiento está memorizado o aprendido, además si es un conocimiento técnico el personaje podría recibir un bonificador en determinadas tiradas.

**Defecto físico (variable):** Puedes adquirir este rasgo para dar cabida a cualquier defecto físico que quieras añadir a tu personaje, algunos ejemplos son: Tuerto, ciego, cojo, manco, mudo, sordo...

La puntuación del defecto y sus efectos quedan a discreción del director de juego.

**Descuidado con las cosas (-4):** Tratas mal a tus posesiones, no es una actitud muy sabia en la penumbra pero así eres, ya sea por descuidos o porque no respetas los objetos lo cierto es que las cosas tienden a romperse más en tus manos que en las de cualquier otro.

Los objetos en tus manos se desgastarán si al emplearlos obtienes un resultado menor o igual al doble de la puntuación normal para que lo hagan (normalmente un 1 o 2 en cada tirada de dados en la que lo emplees).

**Desfigurado (-3):** Ya sea un efecto secundario de la radiación durante el nacimiento o las secuelas de alguna horrible herida el caso es que tu rostro (y posiblemente otras partes de tu cuerpo) presentan un aspecto horrible, puede tratarse de cicatrices, pústulas, verrugas, masas de carne fuera de su sitio... Cualquiera que sea la causa el aspecto de tu personaje debe quedar descrito antes de la adquisición del rasgo.

Resta un punto a tu puntuación de Carisma del personaje.



**Don especial (variable):** La naturaleza te ha dotado con una característica rara entre tus congéneres, puede que se trate de una voz preciosa para el canto, una flexibilidad inusitada, una vista de lince o un olfato superdesarrollado.

El coste de este rasgo y sus efectos sobre el juego lo determina libremente el director del juego en función del impacto del don en la partida.

**Duro de pelar (3):** Estás acostumbrado a aguantar todo lo que te echen y más.

Añade 10 puntos de vida al total de puntos de vida de tu personaje.

**Enfermizo (-5):** Eres frágil. Habitualmente presentas un aspecto enfermizo y decaído, las heridas se te infectan constantemente y siempre que hay un brote de alguna clase de enfermedad en tu túmulo tú acabas cogiéndola.

Para reflejar esto siempre que recuperes puntos de vida por cualquier causa recuperas un punto de vida menos de los que habitualmente recuperarías, además eres propenso a coger enfermedades e infecciones cuyas consecuencias determinará el director de juego.

**Enorme (2):** Eres tremendamente alto y corpulento, normalmente sacas una cabeza al siguiente más alto del túmulo, esto te causa problemas para usar vehículos, mobiliario y objetos que no están pensados para gente de tu estatura.

Debes de añadir un punto a tu puntuación de resistencia y restar otro a tu puntuación de agilidad, además tus tiradas de sigilo ven su dificultad incrementada en 3.

**Enorme masa de músculos (3):** Además de ser tremendamente alto y corpulento estas completamente forrado de músculos lo que te confiere una fuerza descomunal.

Solo puedes adquirir este rasgo si has adquirido anteriormente el rasgo “enorme”, si lo haces debes añadir un punto a tu puntuación de fuerza y restar otro a tu puntuación de destreza, además tu personaje come por dos...literalmente.

**Fobia (-3):** Quizás pasaste por un trauma ya sea reciente o antiguo que hace que sientas un miedo atroz a algo de tu elección.

Siempre que te enfrentes a la fuente de tus miedos actuarás de forma irracional, además mientras te encuentres en presencia de la fuente deberás añadir 2 puntos a la dificultad de todas tus acciones, sean las que sean (incluso para huir o evitar el objeto de la fobia).

**Frío y calmado (2):** Eres capaz de mantener la calma y pensar con frialdad independientemente de las condiciones que te rodeen, por otro lado no se te da bien mostrar emociones y a veces te encuentras fuera de lugar en determinadas circunstancias como festejos o celebraciones.

Nunca pierdes el control independientemente de la situación, sientes dolor, miedo o emociones como el resto de las personas pero eres capaz de ignorarlo para actuar de la forma más lógica posible. Reduces en 5 puntos cualquier dificultad de una tirada para tratar de mantener el control, por otro lado a veces tienes problemas para relacionarte con otras personas más emotivas.



**Hábil con los mercados (4):** Sabes como moverte, a quien preguntar y conoces los trucos de los comerciantes, eso te confiere una habilidad especial para encontrar lo que buscas, más rápido y al mejor precio posible.

Tienes mayores probabilidades de encontrar lo que buscas en los mercados aunque debido a la rareza del producto no pareciera razonable encontrarlo. También puedes conocer de forma instintiva que tiendas son las más baratas o venden los productos de mejor calidad, todo esto no te permite encontrar a la venta artículos que directamente no estén disponibles en la zona, además obtienes un bonificador de 2 puntos en todas tus tiradas de regatear.

**Forajido (Variable):** Hace tiempo hiciste algo en algún lugar que su población todavía no ha olvidado y te persigue para que pagues tus deudas. Este rasgo también abarca la venganza personal por lo que es posible que en lugar de la justicia te persiga alguna persona en concreto.

Alguien te persigue y quiere que pagues tus deudas, la deuda puede ser económica, puede que te busquen para matarte o puede que debieras portar la marca del destierro y te estén buscando para imponértela, el valor del rasgo depende de la peligrosidad de tus perseguidores y de lo que busquen de ti.

**Hombre de mundo (4):** Has viajado por muchos túmulos y conoces más o menos como funcionan las cosas ahí fuera lo que te proporciona una cierta habilidad para encontrar locales, tiendas, algún contacto menor o intuir cuando te estás metiendo en un lío. Este rasgo no suele incluir ningún conocimiento real o concreto sino más bien una nebulosa de instintos y corazonadas.

Puedes activar este rasgo para pedirle al director de juego que te de alguna pista sobre por donde deberías empezar a buscar, sobre si es buena idea tal o cual curso de acción o para obtener un bonificador en alguna tirada para la que se requiera moverse por el interior de túmulos desconocidos.

**Influyente en tu túmulo (5):** Eres una persona importante en tu túmulo, puede que sea porque el túmulo depende de ti para su supervivencia, porque proporcionas importante información, porque eres un líder espiritual, porque se valora especialmente tu sabiduría y consejos o porque ocupas una posición política importante.

La gente del túmulo te respeta y está predispuesta a ayudarte, por otro lado también se espera que te comportes como la persona influyente que eres.





**Inofensivo (3):** Algo en tu aspecto te hace parecer inofensivo al resto de las personas, esto te permite pasar desapercibido en muchas situaciones y que los enemigos te subestimen como oponente.

Tendrás una mayor facilidad para pasar desapercibido en las poblaciones por lo que podrás restar 2 puntos a las dificultades de la habilidad de sigilo cuando realices esta acción, a demás los enemigos raramente te verán como un oponente a tener en cuenta por lo que posiblemente no seas el objetivo de sus ataques cuando quieran atacar a los oponentes más fuertes... por otro lado posiblemente seas el objetivo cuando alguien quiera cebarse con los débiles.

**Inquietante (2):** hay algo en tu interior que se traduce en un malestar para los que se encuentran a tu alrededor, los animales suelen tratar de evitarte en la medida de lo posible aunque te atacarán si se ven acorralados, la relación con las personas te es más difícil y compleja.

El mérito hace más fácil las interacciones hostiles con otros personajes como el uso de la habilidad de intimidar, sin embargo complica las interacciones amistosas, resta o añade de 1 a 3 puntos a la dificultad de tus interacciones sociales en función de las circunstancias.

**Maldito (-3):** una mala sombra te persigue y hace que las cosas a tu alrededor salgan terriblemente mal.

Una vez por partida el director de juego podrá activar tu defecto para que una acción que realices se traduzca en una pifia de forma automática sin necesidad de realizar ninguna tirada.

**Metabolismo rápido de toxinas (6):** Tu cuerpo es capaz de asimilar y metabolizar sustancias tóxicas más rápido que el común de los mortales.

Siempre que tu personaje vaya a reducir en un punto su daño químico acumulado por curación natural o por cuidados químicos reducirá un punto de daño adicional gracias a este rasgo.

Además sufrirás los efectos de las drogas u otras sustancias (como el alcohol) durante la mitad del tiempo normal para cada tipo de sustancia (independientemente de que el efecto sea beneficioso o perjudicial).

**Niño (-7):** Aun eres un crío, tienes entre 7 y 14 años y ni siquiera te ha dado tiempo a desarrollarte completamente antes de meterte de lleno en el mundo de Penumbra con todo lo que ello implica.

En primer lugar debes restar un punto a todos tus atributos excepto la agilidad y a todas tus habilidades, seguidamente adquieres de forma gratuita el rasgo “bajo” aunque no deberás modificar tus atributos por este. Si la campaña es lo suficientemente larga y se extiende hasta que alcances los 16 años recuperarás los puntos en atributos perdidos y perderás el rasgo de “bajo”, finalmente tu personaje se encuentra en una época de aprendizaje y desarrollo lo que hace que adquiera el doble de puntos de experiencia que el resto de los personajes hasta que



alcances los 16 años.

**Objeto notable (variable):** Encontraste algo que tiene un gran valor desde un punto de vista objetivo, puede que sea por su manufactura, su calidad o puede que sea por sus utilidades concretas, algunos ejemplos podrían ser un arma, una copia de la llave de las dependencias del líder del túmulo, una tarjeta de seguridad de alguna cerradura electrónica desconocida o un mapa especialmente detallado de alguna zona de la penumbra, mucha gente te envidiará por poseerlo... con todo lo que ello conlleva.

Cuando adquieras este rasgo deberás acordar con el director de juego que es lo que hace a tu objeto especial o porque es valioso, entonces el director de juego le asignará un valor para su adquisición.

**Piloto (5):** Conoces todos los trucos para manejar los vehículos modernos en las difíciles condiciones de la penumbra, poca gente puede sacar más provecho que tú a las capacidades de cualquier vehículo.

Reduces en tres la dificultad de las acciones para pilotar vehículos, además gracias a tus conocimientos sobre su funcionamiento reduces en un punto la dificultad para reparar y mantener estos aparatos.

**Problema respiratorio (-2):** Tienes un problema en tu sistema respiratorio que te causa asfixia cuando no estás en ambientes con aire puro, el más común de estos trastornos es el asma.

Ocasionalmente te darán ataques de asfixia que debes superar mediante la relajación, durante estos ataques debes restar 3 puntos a tu puntuación de resistencia (morirás si esta llega a cero o si esto reduce tus puntos de vida a 0) y no podrás realizar actividades físicas. La buena noticia es que actúas como un radar para toxicidad en el aire: tu problema respiratorio te hace “notar” cuando el aire está saturado de contaminación tóxica.

**Protegido (-5):** Alguien depende de ti para su supervivencia o al menos así lo percibís tanto tú como él, además a ti te liga alguna clase de atadura con tu protegido, puede que sea un lazo sentimental, un juramento o código de honor, sea como sea, el caso es que no puedes simplemente “ignorar” a tu protegido.





Se deberá crear un personaje para el protegido con su propia personalidad que pasará a estar bajo el control del director de juego (también es posible que el protegido sea otro personaje jugador). Siempre que le suceda algo dañino al protegido el personaje con este rasgo perderá un dado de voluntad y siempre que el personaje logre salvarle la vida o sacarle de un atolladero serio, recuperará uno. Si en algún momento el protegido muere o si el personaje se desentiende de él de forma permanente, el personaje perderá 3 puntos permanentes de su atributo de voluntad.

Es posible liberarse de las obligaciones sobre el protegido pero para ello deben darse una serie de circunstancias muy concretas (y variables) a discreción del director de juego.

**Rasgo físico característico (Variable):** Tienes un rasgo físico especial y quizás raro, puede ser un color de pelo único e imposible o rasgos más comunes como estar terriblemente delgado u obeso, un color de piel terriblemente claro o quizás un tono color ceniza, quizás sea una marca de nacimiento especialmente compleja, sea cual sea es propio de ti y te identifica claramente allá donde vas.

El coste de este rasgo y sus efectos sobre el juego si es que tiene alguno lo determina libremente el director de juego pudiendo ser el coste perfectamente "0" si el rasgo es solamente una característica visual sin mayor relevancia.

**Red de contactos (variable):** Dispones de una serie de conocidos que están dispuestos a ofrecerte información a cambio de exactamente lo mismo, no son especialmente de fiar ni darán la cara por ti en ninguna circunstancia, es más casi ninguno querrá dar a conocer vuestra relación.

Debes acordar con el director de juego la extensión y profundidad de la red de contactos de la que dispones. Puede abarcar desde un solo túmulo hasta toda la penumbra y a su vez puede tratarse de una red de contactos entre la gente común con acceso únicamente a información común y rumores o tratarse de una red fuertemente establecida a nivel político entre las personas más influyentes, el valor del rasgo dependerá de la definición de red que establezcáis.

**Reputación (variable):** Has hecho algo en el pasado por lo que eres conocido en tu entorno local, la reputación puede ser sobre algo positivo o negativo, te costará (u otorgará) 3 puntos adicionales si la reputación rebasa fronteras siendo conocida en toda la penumbra.

Siempre que realices acciones sociales para la que tu reputación sea un apoyo reducirás en 2 puntos la dificultad de las tiradas relacionadas, también es posible que en determinadas situaciones tu reputación juegue en tu contra.

**Resistente a la adicción (2):** Quizás tengas una voluntad de hierro o quizás tu organismo es parcialmente inmune a las sustancias adictivas, sea como fuere tienes una resistencia especial para resistirte a las tentaciones de las drogas.

Reduces en 2 la dificultad para no volverte adicto a las sustancias adictivas que pruebes, además necesitas gastar un dado de voluntad menos para librarte de una adicción.

**Resistente a la radiación (5):** Tal vez naciste con una genética especial o quizás por alguna razón tu organismo ha desarrollado una defensa especial contra los efectos de la radiación, sea cual sea la causa el hecho es que puedes sobrevivir por mayor tiempo que un humano normal en entornos radiados.

Siempre que te encuentres en una zona con contaminación radioactiva consideras el nivel de toxicidad un punto por debajo de lo habitual.



**Tesoro personal (4):** Posees algo que para ti es muy importante, te recuerda tiempos mejores, seres queridos, te hace rememorar algún lugar que para ti es especial o puede que sea lo único que queda de algo que fue destruido (o muerto) en el pasado.

El objeto puede o no tener algún valor para el resto del mundo, pero indistintamente no estás dispuesto a desprenderte de él bajo ninguna circunstancia.

Una vez por semana, cuando tu reserva de dados de voluntad esté completamente vacía puedes recurrir a tu tesoro para recuperar un dado de voluntad, si alguna vez lo perdieras o fuera destruido perderías dos puntos de tu atributo de voluntad hasta que pudieras recuperarlo u olvidarlo.

**Tímido (-3):** Te cuesta relacionarte con el resto de las personas, cuando te ves obligado a hacerlo tu voz se corta, te tiemblan las piernas y te conviertes en un amasijo de nervios e inseguridad.

No sueles tener problemas cuando tratas solamente con una o dos personas siempre que no te presionen pero tres o más son multitud. Cuando hay más de tres pares de ojos fijos en tu persona todas las dificultades de tus tiradas sociales se incrementan en 2 puntos y se te percibe visiblemente incómodo.

**Visiones (1):** En ocasiones, especialmente cuando duermes o cuando estás drogado te vienen a la mente imágenes de lo que fue o lo que será, muchas veces no quedan más que impresiones o sensaciones y no sabes hasta que punto estas sensaciones son de fiar.

En ocasiones el director de juego podrá usar estas visiones para hacerte ver cosas, puede que tengan que ver con la realidad o quizás solo sean delirios del personaje.

**Vulnerable a la adicción (-4):** No te crees nada al respecto de los supuestos efectos perniciosos de las drogas y si te las crees no las das demasiada importancia porque posiblemente estés muerto mucho antes de que se hagan efectivas así que... ¿Por qué preocuparse?

Aumentas en 1 la dificultad para no volverte adicto a las sustancias adictivas, además siempre estás dispuesto a tomar parte de las “fiestas”.

**Vulnerable a la radiación (-5):** Tu cuerpo no asimila bien la radiación y eso es un problema en los tiempos que corren, no tiene porque haber problema siempre que no te acerques a esas pequeñas partículas voladoras.

Si tu personaje tiene alguna clase de daño radioactivo sufre los efectos de un nivel de daño superior al que presente la hoja de personaje.

**Whiteeyed (7):** Tus ojos son completamente de un color blanco marmóreo, esto incluye la pupila e iris. Desgraciadamente siempre percibes un blanco intenso mires a donde mires, un brillo similar al que se percibe cuando una persona normal mira directamente al sol. Es continuamente doloroso incluso cuando cierras los párpados.





En contrapartida, esto te permite ver el aura y las emociones de los seres vivos recortadas contra ese fondo luminoso. Gracias a ello puedes percibir el estado de ánimo, la forma de ser general de las personas (calmadas, agresivas...) e incluso con las habilidades médicas adecuadas y un estudio cuidadoso el estado de salud de la persona (lo que incluye la contaminación química y radioactiva), el atributo de percepción sigue siendo importante para estos usos.

Todo esto permite que, entre otras cosas, seas imposible de engañar con palabras, además puedes empuñar y apuntar armas de fuego contra seres vivos sin penalización dado que puedes localizarlos gracias a su aura, no puedes hacer lo propio contra objetos inanimados.

Esta visión no atraviesa objetos sólidos como paredes.

## Estados de salud

Si ya leíste las reglas al respecto de daño y curación no te vamos a desvelar ningún gran misterio en este apartado, aun así, valga como repaso o como explicación formal de esta parte del personaje.

C.N.(+1) B.E. D.(-1) Ch.(-2)			
Armadura: _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Cobertura: _____ Protección: _____
Arma: _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Peso: _____ Ciencia mínima: ____/____
Dif./Hab.: ____/____	Daño: _____	Cargador: _____	Especial: _____
Arma: _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Peso: _____ Ciencia mínima: ____/____
Dif./Hab.: ____/____	Daño: _____	Cargador: _____	Especial: _____
Arma: _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Peso: _____ Ciencia mínima: ____/____
Dif./Hab.: ____/____	Daño: _____	Cargador: _____	Especial: _____
Arma: _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Peso: _____ Ciencia mínima: ____/____
Dif./Hab.: ____/____	Daño: _____	Cargador: _____	Especial: _____



**Puntos de vida:** representan la salud general de tu personaje, pueden reducirse por muchas causas, aunque posiblemente la más común sean las heridas por ataques del enemigo, tus puntos de vida vienen determinados por la resistencia de tu personaje, eso quiere decir que si tu resistencia se reduce por cualquier causa, también lo harán los puntos de vida.

**Heridas graves:** Si empleáis la regla especial de Críticos en combate es posible que en ocasiones sufras una herida grave, si es el caso este es el lugar donde apuntar los efectos de las heridas graves que sufras o sus consecuencias permanentes si es que hay alguna. Es posible que las heridas graves se curen con el tiempo por lo que sus penalizaciones en general no tienen por que ser permanentes... aunque también puede que si lo sean...

**Daño por radiación:** Si tu personaje sufre daño por radiación es aquí donde debe de marcarlo. No existe un valor a partir del cual tu personaje muera sino que ese valor depende de los atributos de tu personaje, de las heridas sufridas y de la presencia de daño químico o no que pueda acumularse.

**Daño Químico:** Al igual que en el caso del daño por radiación, si tu personaje sufrió daño químico es aquí donde debes de marcarlo. También al igual que en el caso del daño por radiación no existe un valor de daño químico a partir del cual se asegure la muerte del personaje sino que depende de los atributos de tu personaje y de otros factores como las heridas o la combinación con daño por radiación.

## Creación de personaje

Llegados a este punto ya conoces las reglas del juego, te hemos descrito todas las partes de la hoja de personaje y solo te falta saber como rellenarla, por suerte para todos eso es lo más sencillo. En los siguientes apartados veremos paso a paso el proceso de creación de un personaje.

En líneas generales, el sistema que se emplea para crear los personajes es el de ir repartiendo una serie de puntos a través de los diferentes apartados hasta concluir el proceso, no existen factores aleatorios en la creación lo que asegura que todos los personajes tengan las mismas opciones aunque el objetivo no es que los personajes estén completamente equilibrados sino que los jugadores tengan las herramientas para representar con números su personaje en Penumbra.

Es posible que encuentres dificultades para completar el personaje que desees interpretar por falta de puntos o porque directamente te sobran y no sabes donde ponerlos, siempre puedes hablar con el director de juego y pedirle que te deje añadir unos pocos puntos o eliminar algunos.

También puedes pedir incorporar rasgos que no estén en el listado de rasgos del libro, el director de juego evaluará el efecto del rasgo en el juego y le asignará un coste, a partir de ahí eres libre de incorporarlo al personaje o rechazarlo.

Todas estas modificaciones están sujetas a la aprobación del director de juego en función del impacto que puedan tener en la partida.



Nota: si descubrís alguna modificación, añadido o rasgo que funcionen particularmente bien no dudéis en dejarnos nota en el contacto, así podremos añadirlo a próximas ediciones.

## ¿Quién eres?

Quizás sea la parte más complicada de todo el proceso y también la parte más importante.



Se trata de que en primer lugar visualices el personaje que quieres interpretar ¿será un rudo nómada del desierto? ¿Un joven carterista que sobrevive con lo poco que consigue escamotear? ¿Tal vez un anciano y sabio herrero con antiguos pero vitales conocimientos sobre la tecnología?

Sea cual sea tu elección, antes de pasar al siguiente apartado deberías poder al menos describir a tu personaje con unas breves palabras acerca de si mismo, sus fortalezas y debilidades y a ser posible una somera descripción física.

Nada de esto tiene porque ser definitivo, posiblemente a medida que avances en el proceso el personaje vaya ganando complejidad y vayas modificando la idea que tenías inicialmente de él, quizás ocurra que más adelante la idea inicial que tenías al principio no acabe de encajarte completamente y decidas hacer borrón y cuenta nueva.

Si ese es el caso, deberás volver a este punto y empezar de nuevo desde cero.



## Atributos

Todos los atributos empiezan con una puntuación mínima de 2, posteriormente puedes repartir otros 30 puntos como desees entre ellos al coste de un punto por cada incremento en los atributos, teniendo en cuenta que alcanzar los valores de 7 y 8 cuesta 2 puntos en lugar de uno y que el valor 9 cuesta 3 puntos, el valor 10 no puede alcanzarse durante esta etapa de la creación del personaje.

Si no dispones de suficientes puntos para los valores que quieres alcanzar siempre podrás añadir algún punto de atributos adicional más adelante.

## Habilidades

Dispones de 50 puntos de habilidad para repartir entre cualesquiera habilidades de entre las presentes en Penumbra, cuando lo hagas sin embargo debes de tener en cuenta las siguientes cuestiones:

Las puntuaciones del 1 al 5 pueden adquirirse al coste de un incremento por punto de habilidad, pero alcanzar las puntuaciones del 6 al 8 requiere 2 puntos por incremento y los valores 9 y 10 requieren de 3 puntos por incremento, de esta forma alcanzar la puntuación de 10 en alguna habilidad requiere un total de 17 puntos de habilidad.

Algunas habilidades están ligadas a algún atributo en concreto, si es el caso debes de saber que la habilidad no puede sobrepasar en más de 1 punto al valor del atributo a la que está ligada.

Si no dispones de suficientes puntos para todas las habilidades que quieres adquirir siempre podrás obtener algún punto de habilidad adicional más adelante.

## Puntos de personaje

Dispones de 25 puntos de personaje para acabar de perfilar tu personaje, estos puntos puedes cambiarlos por puntos de atributos al coste de 4 puntos de personaje por cada punto de atributo que quieras obtener, podrás también canjearlos por puntos de habilidad al coste de un punto de personaje por cada punto de habilidad.

Recuerda que con estos puntos no estás incrementando el valor de un atributo o el de una habilidad sino comprando puntos de atributo o habilidad adicionales por lo que se rigen por las reglas habituales de reparto de esos puntos.

Otro uso de los puntos de personaje es la adquisición de rasgos al coste marcado por cada uno de ellos, si el rasgo adquirido tiene un coste negativo entonces podrás añadir esa misma cantidad de puntos a los puntos de personaje de los que dispones.

No es posible que la suma de tus rasgos con valor positivo supere los 15 puntos ni que la suma de tus rasgos con valor negativo supere los -10 puntos, de esta forma el máximo de rasgos que puedes adquirir se da invirtiendo 5 puntos de personaje en rasgos al coger 10 puntos en rasgos negativos y otros 15 en rasgos positivos.



Los efectos de los rasgos son los últimos en aplicarse a la hoja de personaje, por lo que deberás realizar el gasto de todos tus puntos de atributos y habilidades antes de aplicar los efectos de los rasgos que hayas escogido.

Si adquieres algún rasgo que modifique tu puntuación en algún atributo o habilidad también modificarás el valor máximo y mínimo que ese atributo o habilidad puede alcanzar en tu hoja de personaje. De esta forma si obtienes un modificador de +1 a tu puntuación de fuerza, entonces tu puntuación máxima en ese atributo será de 11, lo que se encuentra por encima de un humano normal, las reglas para aumentar esos atributos con puntos de experiencia no se ven modificadas.

## Últimos retoques

**Puntos de vida:** Multiplica tu valor de resistencia por 5 y súmale 10, quizás tengas que modificar ese valor por algún rasgo que hayas adquirido, si es el caso hazlo.

Ese es el total de puntos de vida de tu personaje, anótalo en la casilla correspondiente de la hoja de personaje y recuerda que si alguna vez debido a heridas se reduce hasta 0, tu personaje estará con un pie en el otro lado.

**Dados de combate (COMB):** Divide el valor de tu atributo de agilidad entre dos (redondeado hacia abajo) y anota el número en la casilla “datos de combate”.

**Dados técnicos (TEC):** Divide el valor de tu atributo de destreza entre dos (redondeado hacia abajo) y anota el número en la casilla “datos técnicos”.

**Dados mentales (MEN):** Divide el valor de tu atributo de inteligencia entre dos (redondeado hacia abajo) y anota el número en la casilla “datos intelectuales”.

**Dados sociales (SOC):** Divide el valor de tu atributo de carisma entre dos (redondeado hacia abajo) y anota el número en la casilla “datos sociales”.

**Dados físicos (FIS):** Divide el valor de tu atributo de resistencia entre dos (redondeado hacia abajo) y anota el número en la casilla “datos físicos”.

**Dados de voluntad (VOL):** Divide el valor de tu atributo de voluntad entre dos (redondeado hacia abajo) y anota el número en la casilla “datos de voluntad”.

Llegados a este punto solo nos resta proporcionar a cada personaje un equipo básico y estaremos listos para jugar. Cada personaje dispone de una cantidad de dinero inicial que depende de la profesión del personaje o dicho de otra forma, de a que se dedique. Consulta en la siguiente tabla la cantidad de dinero inicial del personaje en función de la profesión del personaje, si no encuentras nada similar a la dedicación del personaje, el director de juego podrá inventarse una nueva categoría o asigne el dinero inicial de la que más se le parezca añadiendo quizás con algunas variaciones.



Ocupación	Dinero inicial
Matón	FUE x30 + Hab. Armas(a elegir) x5
Soldado	AGI x40 + Armas de fuego x10
Soldado especialista*	(AGI+INT) x30 + Hab. Armas (a elegir) x10
Delincuente	Des x30 + Sigilo x5
Delincuente especialista**	(CAR+INT) x25+Hab. A escoger x10
Comerciante	CAR x80+Regatear x10
Político/líder	CAR x80 + Liderazgo x5
Explorador/mensajero	(AGI+PER) x30 + Supervivencia x10
Trabajador	RES x15 + Hab. a escoger x5
Médico	INT x50 + medicina x10
Mecánico	DES x70 + Reparaciones x5
Artista	CAR x10+ Hab. Artística x10
Científico/inventor	INT x30 + Ciencia x15
Espía/infiltrado	PER x40 + Investigación x10
Saqueador***	AGI x30+ Saquearx20
Sin trabajo de ninguna clase	(ATR a elegir)x10

\* Asesino a sueldo, tras las líneas enemigas, experto en armas pesadas...

\*\*Timador, embaucador, robos de guante blanco...

\*\*\*Persona que se dedica a recuperar material de ruinas o pilares del cielo





## 8. Capítulo 5:

# Equipo





## La economía y el dinero

Como ya sabrás si has leído el capítulo 2 “escenario” durante mucho tiempo en este mundo se empleó el trueque como única forma de comercio posible. Sin embargo a medida que las poblaciones se hicieron más estables y algunas de ellas consiguieron los suficientes recursos como para tener capacidad de exportación fue necesaria la re-invencción del concepto del dinero.

Lo más difícil fue encontrar “algo” que fuera aceptado por todas las comunidades como una moneda de cambio aceptable. Tradicionalmente la humanidad ha empleado el oro o los metales preciosos como moneda de cambio, estos metales tienen la ventaja de que son durables en el tiempo, es decir, raramente se corrompen por acción del óxido o agentes corrosivos.

Sin embargo también tienen la desventaja de que en un mundo como Penumbra tienen una muy escasa aplicabilidad práctica para la supervivencia y eso les convierte en un peso muerto que no solo no aporta nada aparte de ostentación sino que reduce tus posibilidades de permanecer con vida.

Fue de esta forma como las comunidades empezaron a aceptar como moneda de cambio algo que si que dispone de un gran potencial de cara a la supervivencia de la gente que los porta: la munición.

De esta forma las balas y cartuchos se convirtieron en la moneda de cambio habitual: ligeros, fáciles de transportar, relativamente duraderos (al menos hasta que se disparan) y mundialmente aceptados eran los candidatos idóneos para convertirse en la moneda de cambio habitual.

Así que recuerda: cada vez que abres fuego con tu pistola, estas disparando literalmente dinero a tu enemigo.

Con el paso del tiempo y el aumento de la cantidad de mercancías transportadas quedó patente que era necesario disponer de una forma más eficiente para transportar grandes sumas de dinero. Por ello se empezaron a aceptar socialmente la munición pesada y las cargas de armas de energía como una unidad de mayor valor. No todo el mundo puede aceptar las cargas de energía como moneda puesto que hacen falta equipos especiales para medir realmente la cantidad de munición presente en esas cargas pero la mayoría de los comerciantes a gran escala disponen de esos equipos.

La conversión entre un tipo de moneda y la siguiente es la que sigue:

	(L) Munición Moderna ligera	(P) Munición Moderna pesada	(E) Cargas de energía
(L) Munición ligera	1		
(P) Munición pesada	5	1	
(E) Cargas de Energía	25	5	1



Así que sí, adivinando tus pensamientos: Cualquier persona que tenga conocimientos para fabricar balas o tengan una fuente para cargar pilas energéticas (y suficientes pilas para almacenar la energía, por supuesto) tiene capacidad para fabricar dinero de forma efectiva.

Para simplificar y facilitar la comparación de precios, a lo largo de las siguientes páginas verás que los precios están referenciados a la munición ligera (L), este es el tipo de munición que disparan la mayoría de las armas de fuego. Si en algún momento se reverenciara a la munición pesada o de energía se representaría con los símbolos (P), que se corresponde con la munición que disparan las armas pesadas, o (E), que se corresponde con cargas de energía. Esta es la forma abreviada de referirse a los diferentes tipos de munición.

Los precios de las tablas de equipo son precios orientativos y se refieren al precio por el que un comerciante vendería ese determinado objeto en una población con un suministro “normal” a esa mercancía, el precio puede subir si el objeto es particularmente escaso en esa zona o bajar si la población tiene un exceso de esa clase de productos (quizás porque se fabrican allí).

Además verás que los objetos tienen una referencia a su disponibilidad. Este valor se emplea para que el director de juego determine si ciertos objetos se encuentran disponibles o no en un determinado lugar. El sentido común suele ser el mejor aliado para determinar si un objeto se encuentra disponible pero aquí va una pequeña guía para hacer las cosas más fáciles:

**Muy común:** Se encuentra presente en prácticamente todos los túmulos a no ser que el túmulo esté pasando por alguna crisis importante.

**Común:** Lo normal es que puedas adquirirlos en casi cualquier sitio aunque si el túmulo es pequeño, existe un incremento en la demanda o si por alguna razón el comercio no está yendo bien, es posible que escasee momentáneamente.

**Normal:** No es que sea un objeto raro pero tampoco lo hay en todas partes, la mayoría de las ocasiones tendrás que buscar un poco por el comercio de la zona hasta encontrar a alguien que disponga de uno de estos para venderlo, pero deberías de ser capaz de encontrarlo sin problema en la mayoría de los túmulos de tamaño medio, con toda seguridad no se dispondrá de un amplio stock a no ser que se trate de un producto de fabricación local.

**Raro:** Estas piezas son escasas, ya sea porque ya no se fabrican (o se fabrican demasiadas pocas) o porque son muy deseadas por la población. Lo cierto es que encontrar una de estas empieza a ser complicado, tendrás mucha suerte si puedes encontrar una de estas piezas en los túmulos pequeños o medianos pero todavía tienes esperanzas de encontrarlas con ciertas garantías en los túmulos más grandes.

**Muy raro:** Estas piezas son realmente difíciles de encontrar, posiblemente nadie a lo largo y ancho de la penumbra puede decir que tenga un suministro fiable de esta mercancía y si lo tiene posiblemente sea su secreto mejor guardado, encontrarlas requerirá mucho tiempo y esfuerzo.

**Extremadamente raro:** Lo más probable es que estas piezas sean de alta tecnología imposibles de fabricar desde hace mucho tiempo, con casi absoluta certeza nadie sabe quien o como se fabricaron y lo más probable es que hayan pasado de mano en mano o que haya sido recuperada recientemente de algún pilar del cielo, sea como sea encontrar una de estas piezas es una verdadera proeza y posiblemente tener la munición suficiente para adquirirla sea otra.



También observarás que los objetos disponen de una característica denominada “ciencia mínima”, esta es la puntuación de ciencia que un personaje debe tener para comprender el funcionamiento del objeto, siempre dispone de 2 valores.

La puntuación izquierda es la puntuación necesaria para usar el objeto y operarlo sin riesgos (tanto para el que lo usa como para el objeto en si). Quizás sea posible usar un objeto sin los conocimientos necesarios si se recibe instrucciones acerca de cómo hacerlo, pero el personaje podría sufrir penalizaciones en sus acciones y el objeto será más proclive a romperse.

El segundo valor se refiere a la puntuación necesaria en ciencia que un personaje debe tener para poder mantener, reparar o fabricar un objeto concreto. Sin una puntuación suficientemente elevada es imposible hacerlo.

## Equipo vario

### Comida y bebida

#### Raciones pobres (por persona y día)

**Precio: 1L**

Las raciones pobres es lo que la población menos afortunada de Penumbra tiene para llevarse a la boca. Suelen estar formadas por carne seca procedente de aquello que puede cazarse en la zona, comúnmente ratas. Posiblemente la encuentres ahumada lo que anula en cierto modo su repugnante sabor pero no hace nada por mejorar su casi nulo valor nutritivo. Irá acompañada de alguna clase de bebida de dudosa calidad, generalmente agua embarrada.

La comida no suele ser tóxica ni encontrarse en mal estado (aunque en ocasiones podría ocurrir) pero tiene un efecto descorazonador.

**Efectos sobre el juego:** Si la dieta habitual del personaje está exclusivamente formada por esta comida el valor de voluntad del personaje se reduce en un punto de forma temporal, además siempre que el personaje fuera a recuperar algún punto de vida ya sea por curación natural u otros medios la curación se reduce en un punto debido a la mala alimentación del personaje.

**Disponibilidad: Muy Común**

**Ciencia Mínima: -/-**

**Peso: 0.5Kg**

#### Raciones normales (por persona y día)

**Precio: 3L**

No se diferencian en demasiado a las raciones pobres aunque si que disponen de mayor cantidad y quizás alguna mejor calidad. Al menos la comida es más fresca y reciente y el agua, sin ser cristalina posiblemente no tenga restos de barro. Posiblemente sea el tipo de alimentación más frecuente entre la gente que se aventura al exterior de los túmulos.

**Efectos sobre el juego:** Sin efectos

**Disponibilidad: Muy Común**

**Ciencia Mínima: -/-**

**Peso: 1Kg**



**Comida normal (por persona y día)****Precio: 3L**

Al contrario que las raciones, que están pensadas para transportarlas encima, esta es la clase de comida que se consume en los túmulos de forma habitual, hace falta alguien que la cocine y normalmente es más perecedera que las raciones. Por otro lado la calidad suele ser mejor y sobre todo más sabrosa, aunque eso depende de las habilidades culinarias de cada uno.

**Efectos sobre el juego:** Si la dieta habitual de un personaje es este tipo de comida, siempre que el personaje fuera a recuperar algún punto de vida ya sea por curación natural u otros medios la curación esta se aumenta en un punto.

**Disponibilidad: Común****Ciencia Mínima: -/-****Peso: -****Comida lujosa (por persona y día)****Precio: 15L+**

La clase de banquetes que se dan los más adinerados de la Penumbra, incluye con toda seguridad comida fresca y bien preparada acompañada posiblemente de alguna bebida de calidad, ya sea agua limpia y fresca o alguna clase de bebida alcohólica (como vino de la antigua era).

**Efectos sobre el juego:** Una vez por semana tras degustar esta comida el personaje puede recuperar uno de los dados de voluntad que haya gastado.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: -/-****Peso: -****Comida enlatada (por persona y día)****Precio: 5L**

Esta comida proviene de la antigua era, posiblemente haya sido recuperada recientemente de algún escondido almacén en alguno de los pilares del cielo. En general esta comida es más nutritiva que cualquier cosa que pueda conseguirse hoy en día en la penumbra. Es terriblemente duradera y su recipiente te asegura que la comida de su interior se mantendrá salubre hasta que lo abras, además es adecuada para transportarla allá a donde vayas.

**Efectos sobre el juego:** Si la dieta habitual de un personaje es este tipo de comida, siempre que el personaje fuera a recuperar algún punto de vida ya sea por curación natural u otros medios la curación se aumenta en un punto.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: -/-****Peso: 1Kg****Cerveza (o similar)****Precio: 2L**

La cerveza no es muy común, pero es habitual encontrar alguna clase de sustituto alcohólico similar procedente de la fermentación de alguna raíz u hongo. Sea cual sea la procedencia, esta es la forma más común de evasión de los problemas.

**Efectos sobre el juego:** Tras tantas cervezas como RES-3 el personaje estará borrado. Por cada cerveza adicional resta uno a sus atributos de DES, AGI, PER, INT y CAR hasta que se le pase la moña, si alguno llega a cero el personaje caerá inconsciente.

**Disponibilidad: común****Ciencia Mínima: -/-****Peso: 0.5Kg**



**Botella de bebida alcohólica fuerte****Precio: 20L**

Whisky, ron, vodka, aguarás, agua mezclado con alcohol de quemar y cosas peores son todo ejemplos de bebidas alcohólicas fuertes que pueden encontrarse en la penumbra. Para que engañarte... la mayoría de las veces te venderán como Whisky algo que obviamente no lo es... Pero es lo que hay.

Una botella contiene aproximadamente 5 consumiciones

**Efectos sobre el juego:** Tras tantas consumiciones como tu RES-4 (redondeado hacia abajo) tu personaje estará borracho. Por cada consumición adicional resta dos a sus atributos de DES, AGI, PER, INT y CAR hasta que se le pase la moña, si alguno llega a cero el personaje caerá inconsciente.

**Disponibilidad: común****Ciencia Mínima: -/-****Peso: 1Kg****Agua embotellada****Precio: 10L**

El agua de esta botella aun conserva toda su frescura de la antigua era, agua cristalina y pura conservada en algún viejo sótano para que alguien la descubriera y la trajera directamente a tu mesa.

**Efectos sobre el juego:** Si este es el único líquido que bebe tu personaje durante una semana completa podrás eliminar un punto de daño químico presente en tu personaje. Si además permaneces bajo cuidados médicos podrás curar un punto adicional (Además del normal por el tratamiento médico y el que normalmente alcanzarías por el consumo del agua).

Para obtener estos efectos debes consumir una botella por día.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: -/-****Peso: 1.5Kg**

## Ropa y equipos de protección

**Ropa indigente****Precio: -**

Consiste en vestirse con lo que puede encontrarse en cualquier lugar: sacos remendados, tiras de plástico, correas de cinturón viejas, bolsas de plástico sujetas por cordones o por cuerdas medio rotas, pantalones rescatados después de que su usuario de segunda mano los desechara...

**Efectos sobre el juego:** portar esta ropa suele ser un indicativo de pobreza absoluta, en algunos casos puede ser hasta una protección (a quien no tiene nada no se le puede robar), pero en general las desventajas superan a las ventajas dado que tendrás problemas para relacionarte con la mayoría de las personas. El director de juego aumentará la dificultad de tus relaciones sociales de dos a cinco puntos cuando te relaciones con personajes que no vean con buenos ojos a los indigentes.

**Disponibilidad: Muy común****Ciencia Mínima: -/-****Peso: 0.5Kg****Ropa de trabajo o viaje****Precio: 12L**

Esta ropa es ruda y duradera, suele estar hecha de cuero, de alguna tela resistente como el algodón o alguna fibra sintética duradera, no ofrece una especial protección contra impactos, cortes etc., pero es la ropa adecuada para los trabajos "de campo".

**Efectos sobre el juego:** Esta ropa es adecuada en la mayoría de los ambientes de Penumbra y es lo que la gente normal suele emplear en la mayoría de las ocasiones. Aun así no es la ropa idónea para ambientes demasiado lujosos, es posible que el director de juego aumente la dificultad de tus relaciones sociales entre uno y tres puntos cuando lleves esta ropa en determinados ambientes.

**Disponibilidad: Muy común****Ciencia Mínima: -/-****Peso: 1.5Kg**



### Ropa elegante

Precio: 50L

Sin ser una ropa lujosa es una ropa adecuada para parecer una persona que se preocupa por su aspecto, es la clase de ropa que pueden llevar comerciantes, dueños de locales o gente que quiere distanciarse de la masa laboral por su aspecto.

La variedad de este tipo de ropa es muy elevada dependiendo del estilo del personaje y de su sexo: zapatos, botas, pantalones, camisas o blusas, chaquetas, chalecos, corsés, guantes, sombreros... son ejemplos de ropa para hombres que caería dentro de este ámbito. Faldas o minifaldas, medias (rasgadas o no), zapatos o botas con tacones más altos o bajos, blusas, camisas, corsés, vestidos victorianos, guantes largos o cortos de rejilla o no, chaquetas, pañuelos, sombreros, dreads cybergoth... son todo ejemplos de ropa femenina que cae en este rango.

Al adquirir esta ropa deberías describir el aspecto de tu personaje cuando la porta.

**Efectos sobre el juego:** Aun saliéndose de la norma esta ropa es todavía común en Penumbra. En casi todos los ambientes suele haber al menos unas pocas personas que luzcan este estilo de ropa. Lo normal es que esta ropa no te produzca penalizaciones en tus relaciones aunque podría hacerlo en alguna circunstancia concreta, es más probable que la dificultad en tus relaciones sociales se reduzca en un punto o dos en aquellos ambientes en los que tu estatus esté por encima de lo local sin llegar a causar demasiadas envidias.

La parte negativa es que demuestras ser un buen blanco para los amigos de lo ajeno.

**Disponibilidad:** normal

**Ciencia Mínima:** -/-

**Peso:** 1Kg

### Ropa lujosa

Precio: 100L+

La ropa lujosa también puede entenderse como ropa festiva, sobrepasa lo elegante para empezar a ser ostentosa y dejar patente el poder económico del que la lleva. Es raro ver esta ropa salvo en los ambientes más poderosos de la Penumbra aunque puede llegar a ser habitual en los cargos políticos o las cortes de los tómulos más importantes.

Según la ocasión, esta ropa puede llegar a ser desde obligatoria para acceder a determinados lugares hasta un insulto o provocación para la gente que te rodea.

En cuanto a la composición de esta ropa... simplemente deja volar tu imaginación.

**Efectos sobre el juego:** varían mucho según las ocasiones, portar esta ropa en entornos pobres puede provocar desde la intimidación de la población y el respeto hacia el personaje hasta un asalto por una marabunta intentando arrancar algo de valor.

Dependiendo de las personas con las que trate es posible que esta ropa confiera un bono o un penalizador a la puntuación de carisma del personaje a discreción del director de juego.

**Disponibilidad:** Rara

**Ciencia Mínima:** -/-

**Peso:** 1.5Kg



### Catsuit de látex

**Precio: 60L**

Una prenda muy ajustada al cuerpo hecha de látex (una especie de plástico) que cubre normalmente desde los pies hasta el cuello, algunos incluyen los brazos y/o manos mientras que otros los dejan al aire. Se cierra con una cremallera que se encuentra generalmente en la espalda.

En términos sociales es equivalente a una ropa de trabajo o de viaje aunque puede portarse en conjunción con (o incluso hacer que no se vea llevándolo debajo de) otra ropa para convertirlo en una ropa elegante o incluso lujosa.

Las Niñas de Marfil fabrican estos equipos.

**Efectos sobre el juego:** El látex es impermeable y no transpira lo que aunque parezca increíble lo convierte en una prenda muy valorada en la Penumbra. Reduce el nivel de toxicidad químico del entorno en el que te encuentras en 2 puntos siempre que la toxicidad se debiera al contacto con sustancias tóxicas (ya sean líquidos o gases siempre que no los ingieras o respires).

**Disponibilidad: Rara**

**Ciencia Mínima: -/6**

**Peso: 0.5Kg**

### El velo

**Precio: 20L/25L**

El velo es una prenda que se lleva sobre el rostro, está fabricado con una tela especial llamada seda de araña, recibe su nombre gracias a su parecido en su aspecto y textura con el de una tela de araña muy compacta. El resultado es ligeramente translucido lo que permite ver más o menos bien a través de él.

Esta tela tiene la propiedad de atrapar partículas de contaminación y dejarlas atrapadas entre sus hilos.

La versión más barata cubre únicamente boca y nariz mientras que la versión más cara puede llegar a cubrir la cabeza entera.

El material es sintético, no proviene de las arañas y se puede conseguir en una gran variedad de colores y formas, a medida que va capturando partículas va ensuciándose y haciéndose más impermeable hasta el punto de no dejar pasar nada de aire. Llegados a este punto es necesario darle un buen lavado para que vuelva a ser operativo.

**Efectos sobre el juego:** El velo es una de las prendas más comunes entre las personas que se aventuran al exterior de los túmulos dado que es la forma más barata de protegerse contra los gases nocivos del exterior, reduce en 1 la toxicidad química del entorno siempre que se deba a la respiración de gases tóxicos, en la versión que cubre toda la cabeza además proporciona una cierta protección a los ojos frente a vientos que arrastren polvo o arena mejorando sensiblemente la visión en entornos con tormentas de arena o similares.

**Disponibilidad: Normal**

**Ciencia Mínima: -/3**

**Peso: -**



### La máscara

Precio: 40L

Esta máscara es la evolución tecnológica del velo, consiste en una máscara realizada con el mismo material que el velo pero en capas más prensadas y compactas. El aspecto final es similar al del látex aunque un análisis más cuidadoso revelaría que no es un plástico sino una serie de fibras que dejan microscópicos pasadizos por los que el aire puede circular.

Al igual que el velo, protege de la contaminación y funciona mediante la captura de partículas en el aire, también al igual que el velo con el paso del tiempo va ensuciándose hasta el punto de saturarse completamente y no permitir el paso de ninguna clase de gas y volverse inefectivo.

La buena noticia es que es más efectivo en su protección que su hermano menor. Desgraciadamente al ser más compacta también se satura con mayor rapidez por lo que tiene una menor vida útil, además su limpieza no es tan sencilla y es necesario que la realice unas manos expertas si no se quiere dañar el tejido.

**Efectos sobre el juego:** La máscara al igual que el velo reduce el nivel de toxicidad del entorno siempre que se deba a respiración de gases tóxicos. Siendo más efectiva que el velo, la máscara reduce en 2 grados la toxicidad química de la que se trate. La máscara es opaca por lo que no existe ninguna versión que además cubra el rostro completamente.

**Disponibilidad:** Normal

**Ciencia Mínima:** -/7

**Peso:** -

### Máscara de gas

Precio: 70L

La máscara de gas está fabricada con alguna clase de goma y cubre completamente la cabeza, lógicamente dispone de lentes para permitir la visión. Viene equipada con uno o varios filtros que permiten respirar incluso en los ambientes más viciados, si se prefiere puede incorporársele un suministro de aire independiente conectando la máscara mediante un tubo de goma a una bombona de aire.

**Efectos sobre el juego:** La máscara de gas en cualquiera de sus versiones es más eficaz que la máscara o el velo en la protección contra gases contaminantes, siempre que la uses reduce en 3 la toxicidad del entorno cuando esta se deba a la inhalación de gases tóxicos. Elimina completamente la toxicidad si se emplea con un suministro de aire independiente (ten en cuenta que el entorno todavía podría seguir siendo tóxico si el gas es tóxico por contacto con la piel).

La bombona de oxígeno es también un artículo raro, cuesta 15l cada una, tiene una duración de unos 45 minutos y pesa 20kg. Recargar la botella requiere el equipo apropiado, conocimientos de reparación y cuesta 2L, existen versiones más pequeñas que duran un par de minutos cuestan 2L, recargarlas 1L y pesan 1 kilo y medio cada una.

**Disponibilidad:** Rara

**Ciencia Mínima:** 3/5

**Peso:** 0.5Kg



### Traje completo de protección NBQ

**Precio: 600L**

Estos trajes fabricados con tecnología largo tiempo olvidada reciben su nombre por las siglas de “nuclear” “biológico” y “químico” es decir es el traje perfecto para sobrevivir en cualquier entorno hostil.

Desgraciadamente son equipos muy raros y caros y tienen el gran inconveniente de que son pesados, voluminosos y dificultan enormemente el movimiento.

**Efectos sobre el juego:** El traje de protección NBQ reduce la toxicidad del entorno por daño químico a 0 independientemente del tipo de gases o líquidos de los que se trate, además reduce en 2 puntos la toxicidad de cualquier entorno radiolactivo.

Por otro lado un personaje enfundado en este tipo de trajes ve reducida su destreza y agilidad en 2 puntos y le será difícil operar herramientas, maquinaria, vehículos u objetos diseñados para dedos normales... como los gatillos de las armas de fuego por ejemplo.

**Disponibilidad: Extremadamente raro**

**Ciencia Mínima: 5/8**

**Peso: 3Kg**

## Equipo de supervivencia

### Mochila

**Precio: 6L**

La mayoría de la gente que viaja por la penumbra porta una de estas, las hay de todos los tipos y tamaños, como norma general están fabricadas con materiales resistentes, algunas opciones más comunes son el cuero, tela dura como algodón o alguna clase de tela sintética.

**Efectos sobre el juego:** Una mochila te permite llevar objetos de manera más cómoda, no existe un límite sobre lo que puedes o no puedes llevar en la mochila más que lo que dicta el sentido común.

**Disponibilidad: Común**

**Ciencia Mínima: -/-**

**Peso: 0.5Kg**

### Saco

**Precio: -**

La versión pobre de la mochila, básicamente es un trozo de tela con un agujero en alguno de sus extremos que se emplea para meter cosas en su interior, puede que tenga alguna forma de cierre (como una cuerda) o puede que no, las versiones más pobres son simplemente una sábana o manta a la que se le hace un nudo uniendo sus 4 esquinas.

**Efectos sobre el juego:** Al igual que la mochila la función del saco es la de llevar cosas más cómodamente, no es muy cómodo y además los objetos suelen aplastarse y sufrir daños, en función de lo que lleves y el tiempo que pasen en el saco el director de juego podrá degradar el estado de tus objetos uno o más grados.

No existe un límite al respecto de lo que puedes llevar o no en un saco aparte de lo que dicta el sentido común.

**Disponibilidad: Muy Común**

**Ciencia Mínima: -/-**

**Peso: 0.5Kg**



### Cuerda 5 metros

**Precio: 5L**

Una cuerda... la versión tradicional se compone por fibras de tela sintética trenzadas de tal forma que se vuelven muy resistentes a la hora de soportar tensiones.

Las versiones de fabricación actual más comunes suelen hacerse con largos cables trenzados recuperados de los pilares del cielo son cuerdas pesadas que se van haciendo más y más rugosas e incómodas de usar a medida que el plástico que recubre los cables va pelándose o sufriendo cortes y daños.

Todavía existen cuerdas de tela sintética aunque ya son pocas las que se fabrican en la penumbra. Estas son mucho más cómodas, aproximadamente igual de resistentes y mucho más livianas, tienen una disponibilidad rara y un coste de 15L pero pesan únicamente medio kilo por cada 5 metros de longitud.

**Efectos sobre el juego:** No tienen efectos directos sobre el juego, en función de su uso el director de juego determinará su función.

**Disponibilidad: Común**

**Ciencia Mínima: -/-**

**Peso: 5kg**

### Botiquín

**Precio: 15L**

Un botiquín contiene todo lo necesario para realizar curas de primeros auxilios: vendas, tijeras, gasas, aguja e hilo, un poco de agua limpia y un poco de alcohol para desinfectar.

**Efectos sobre el juego:** Un botiquín es necesario para emplear la habilidad de primeros auxilios, si no se dispone de uno cuando se vaya a usar la habilidad se incurre en una penalización de 4 puntos a la dificultad de la tirada, esta penalización puede reducirse (o incluso eliminarse) con la habilidad de improvisar herramientas.

**Disponibilidad: Normal**

**Ciencia Mínima: 4/5**

**Peso: 3kg**

### Antorcha

**Precio: 1L**

Una antorcha es un objeto alargado tradicionalmente de madera, aunque puede hacerse a partir de trozos de metal como tuberías o herrajes. El extremo se envuelve en un trapo empapado de brea o alguna otra sustancia de combustión lenta. Una vez prendida se emplea como fuente de luz y de fuego.

Es posiblemente la forma más primitiva para conseguir una fuente de iluminación. Se encuentra bastante de moda en la penumbra.

**Efectos sobre el juego:** Una antorcha proporciona luz, empleada en la oscuridad absoluta permite ver adecuadamente a una distancia de aproximadamente 5 metros, al tener fuego la antorcha también puede emplearse para prender objetos o para mantener a raya animales asustadizos por las llamas.

Rara vez una antorcha dura más de 15 minutos hasta que se extingue.

**Disponibilidad: Muy común**

**Ciencia Mínima: -/-**

**Peso: 0.5kg**



### Lámpara de aceite, gasolina o alcohol.

**Precio: 25L**

Una lámpara portátil de aceite o gasolina es básicamente una lata fabricada con alguna clase de metal rellena de combustible, posteriormente se introduce un trozo de algodón (aunque también puede emplearse un trozo de tela o cuerda) cuya función es la de empaparse del combustible que asciende por capilaridad hasta el extremo exterior, ese extremo es el que se prende y produce una pequeña llama.

En Penumbra es posible encontrar este tipo de lámparas confeccionadas al estilo convencional o realizadas a partir de viejas latas de refrescos o botellas de alcohol.

**Efectos sobre el juego:** Una lámpara de aceite proporciona una pequeña llama que ilumina levemente el entorno y permite ver con claridad hasta a una distancia de 3 metros. Para poder leer un texto es necesario pegar el escrito a la llama.

El fuego de una lámpara de aceite es suficiente para prender materiales pero en general insuficiente para asustar a animales, de hecho movimientos bruscos o corrientes de aire fuertes pueden apagar la lámpara.

La duración de una de estas lámparas depende de su tamaño, su duración oscila entre los 30 minutos en los casos más pequeños hasta algunas horas en las lámparas más grandes

**Disponibilidad: Muy común**

**Ciencia Mínima: -/2**

**Peso: Desde 0.5 hasta 2kg**

### Linterna

**Precio: 40L**

Una linterna es una versión más civilizada de fuente de luz. Consiste en un objeto generalmente fabricado con alguna clase de plástico que contiene una pequeña bombilla eléctrica alimentada por baterías eléctricas.

Algunas linternas pueden ser sumergidas mientras que otras, por su tamaño pueden ser empleadas como una improvisada porra.

**Efectos sobre el juego:** Una linterna proporciona una iluminación focalizada en una dirección concreta, permite iluminar claramente ese entorno y ver con claridad hasta una distancia comprendida entre los 5 y 20 metros dependiendo de la linterna de que se trate, sin embargo ilumina muy poco o nada de la zona que no se ilumina activamente.

La duración de una linterna suele ser inversamente proporcional a la distancia a la que puede iluminar, las menos potentes pueden durar varias horas sin tener que recambiar las baterías mientras que las más potentes pueden agotar sus baterías en tan solo 30 minutos.

Un juego de pilas para linternas tiene un coste de 2L.

**Disponibilidad: Normal**

**Ciencia Mínima: 2/5**

**Peso: Desde 0.5 hasta 2kg**





### Bengala

**Precio: 10L**

Una bengala es un objeto preparado para ser empleado en la iluminación puntual de un área y en su caso para encender un fuego. Disponen de un producto combustible al contacto con el aire generalmente derivado del magnesio que al romper un precinto prende en una lluvia de chispas.

Otra versión de bengala de menor iluminación es la bengala que se ilumina al mezclar dos sustancias químicas. En este caso se rompe un precinto que separa ambos productos y se mezclan agitando la bengala hasta que su reacción produce la iluminación por fluorescencia. Esta versión no produce llama pero funciona bajo el agua.

**Efectos sobre el juego:** La bengala tradicional se emplea para producir luz de forma puntual pero sobre todo para señalar posiciones gracias a que emite una luz más intensa capaz de iluminar un área de unos 10 metros entorno a ella y verse a varios cientos de metros. Desgraciadamente esta bengala es de escasa duración, en cambio la bengala por fluorescencia emite una luz más suave apenas capaz de iluminar un radio de unos 3 metros pero más duradera.

La bengala tradicional tiene una duración no superior a un par de minutos mientras que la bengala por fluorescencia puede alcanzar una duración de unos 15 minutos

**Disponibilidad: Normal**

**Ciencia Mínima: -/6**

**Peso: 0.2kg**

### Tienda de campaña común

**Precio: 60L**

Una tienda de campaña es un improvisado refugio portátil de tela empleado principalmente para resguardarse de condiciones meteorológicas adversas y, si acaso, lograr un poco de intimidad. Desde luego se convertirá en tu mejor amiga en caso de que no consigas encontrar un refugio a tiempo en el que descansar si te encuentras en medio de la penumbra.

La tela de la que esta formada suele ser de alguna clase de plástico sintético aunque es posible fabricarlas a partir de telas embreadas o pieles de animales. Estas ofrecen la misma protección pero a costa de tener un peso muy superior y una mayor incomodidad para su transporte y montaje.

Generalmente tienen capacidad para 2 personas, aunque es posible encontrarlas de mayor tamaño.

**Efectos sobre el juego:** Una tienda de campaña se crea con una tela semi-permeable lo que permite mantener seca a la gente en su interior en caso de lluvia, su tela actúa hasta cierto punto como un filtro para las partículas más grandes que estén presentes en el aire del entorno lo que permite reducir en 1 punto la toxicidad del ambiente siempre que se deba a la presencia de gases tóxicos y en 2 puntos si la toxicidad es por causa de lluvia tóxica o similares.

Desgraciadamente una tienda de campaña normal no está pensada para soportar la lluvia de la penumbra y se degradará si se la obliga a permanecer durante muchas horas en estas condiciones.

**Disponibilidad: Normal**

**Ciencia Mínima: -/3**

**Peso: desde 2Kg**



### Tienda de campaña NBQ

Precio: 1800L

Una tienda de campaña NBQ es similar a una tienda de campaña normal salvo que viene preparada para resistir y mantener a salvo en su interior a las personas de agentes tóxicos externos. Mientras que las tiendas de campaña normales suelen estar realizadas con alguna clase de tela, las tiendas de campaña NBQ son casi todas de plásticos completamente impermeables y resistentes a agentes tóxicos, corrosivos y abrasivos. Siempre disponen de alguna clase de equipo activo o pasivo para el filtrado y limpieza de aire. En algunos casos ofrecen alguna clase de protección contra agentes radioactivos.

Generalmente suelen ser grandes y pesadas y requerir su transporte en alguna clase de vehículo, la buena noticia es que proporcionan cobijo para al menos 6 personas.

**Efectos sobre el juego:** Una tienda de campaña NBQ reduce en 5 puntos la toxicidad del entorno para todos los que se encuentren en su interior ya se deba esta contaminación a la presencia de líquidos tóxicos o por presencia de gases contaminantes, además reducen en dos puntos la contaminación radioactiva.

Una tienda de estas características tiene una autonomía de una semana antes de que sea necesaria la limpieza de sus filtros y pierdan su efectividad.

**Disponibilidad:** Extremadamente rara

**Ciencia Mínima:** 5/8

**Peso:** desde 20 Kg.

### Equipo de comunicaciones por radiofrecuencia

Precio: 420L

Un equipo de comunicaciones por radiofrecuencia es un aparato del tamaño aproximado de una mochila que permite la captación de transmisiones de radio y su difusión a un alcance corto, requiere potentes baterías para su funcionamiento, especialmente si se mantienen transmisiones continuas.

**Efectos sobre el juego:** Permite la captación de señales de radio y la difusión de las mismas con un alcance máximo de unos pocos kilómetros, quizás más si se emite desde puntos elevados del terreno, su utilidad se ve muy limitada bajo tierra donde su alcance es de tan solo unas pocas decenas de metros.

**Disponibilidad:** Rara

**Ciencia Mínima:** 5/7

**Peso:** desde 10Kg

### Walkie

Precio: 100L

Un walkie es un aparato de comunicaciones personal de un tamaño parecido al de un teléfono móvil y con un alcance máximo de un par de kilómetros en circunstancias ideales. Permite que un grupo de personas que comparten la misma frecuencia de comunicaciones se comuniquen entre si.

**Efectos sobre el juego:** permite la comunicación personal entre un grupo de personas aunque no hay forma de saber a ciencia cierta quien puede estar escuchando.

**Disponibilidad:** Normal

**Ciencia Mínima:** 4/6

**Peso:** desde 0.5Kg



### Cuaderno de papel

**Precio: 5L**

El papel generalmente se emplea para escribir aunque también puede ser un excelente combustible para iniciar una fogata. En Penumbra no es normal encontrar folios sueltos, es más probable encontrar el papel formando parte de algún cuaderno más o menos gastado. Todavía aparecen de tiempo en tiempo remesas de papel en los restos de alguno de los pilares del cielo... una fortuna para los que conocen la localización de ese antiguo almacén

**Efectos sobre el juego: -**

**Disponibilidad: Común**

**Ciencia Mínima: -/2**

**Peso: 0.2Kg**

### Ordenador

**Precio: 750L**

Un ordenador es un aparato con una amplia gama de funciones en función del software que albergue... sin embargo no tiene ninguna utilidad si no se sabe como emplearlo. En Penumbra son algo más comunes los ordenadores de sobre mesa dado que dentro de que su mantenimiento no es sencillo, si es más sencillo que el mantenimiento de los ordenadores portátiles.

Generalmente solo se encuentran en los túmulos, como autómatas para controlar la maquinaria que allí se encuentre.

**Efectos sobre el juego:** Permite almacenar cantidades ingentes de información y realizar diferentes operaciones en función del software que albergue.

**Disponibilidad: Muy rara**

**Ciencia Mínima: 5/7**

**Peso: desde 10Kg**

### PDA

**Precio: 900L**

Una PDA es un equipo informático portátil con unas capacidades de proceso, almacenamiento de datos e interfaces más limitadas que las que podrías lograr con un ordenador portátil, aun así son muy útiles de cara al transporte de información.

Algunas PDAs vienen equipadas con brújulas, sistemas de comunicación telefónica, localización por GPS etc., desgraciadamente la red de telefonía móvil no se encuentra en funcionamiento y la cobertura GPS es prácticamente inexistente.

**Efectos sobre el juego:** Permite almacenar cantidades ingentes de información y realizar diferentes operaciones en función del software que albergue.

**Disponibilidad: Muy rara**

**Ciencia Mínima: 5/7**

**Peso: 1Kg**

### Litro de gasolina

**Precio: 10L**

La gasolina es fundamental para la operación de la maquinaria y vehículos con motores de combustión, aunque en el mundo real se suele adquirir en surtidores especializados o en latas especiales, en Penumbra no se es tan exquisito al respecto de su venta y puede adquirirse en botellas de plástico, latas de refresco, cantimploras o en definitiva en cualquier recipiente que el cliente quiera rellenar.

**Efectos sobre el juego:** Permite operar maquinaria o vehículos con motor a combustión y llegado el caso conforma una excelente granada incendiaria.

**Disponibilidad: Común**

**Ciencia Mínima: -/6**

**Peso: 1kg**



### Recipiente vacío

**Precio: 2L**

Un recipiente es un objeto que se utiliza para contener líquidos, puede ser una botella de plástico, una cantimplora, una lata de aceite, una botella de cristal, una lata de refresco... la capacidad de los recipientes van desde los pocos centilitros hasta garrafas de 10 o más litros. En realidad lo que determina su precio no es tanto la capacidad del objeto como el material del que esté hecho siendo los más caros aquellos hechos de metal y con algún cierre en forma de tapón que evite que su contenido se derrame.

**Efectos sobre el juego:** Permite almacenar líquidos.

**Disponibilidad:** Muy Común

**Ciencia Mínima:** -/3

**Peso:** variable

### Herramientas

**Precio: 110L**

Las herramientas se emplean generalmente para reparar o desmontar aparatos mecánicos, las versiones más reducidas pueden caber en un cinturón específicamente diseñado para portarlas, versiones más amplias ocupan el espacio de una maleta. Un equipo completo con todas las herramientas que cabría esperar que pudieras necesitar puede caber en una caja, aun así los sets de herramientas más completos caben únicamente en un gran taller.

**Efectos sobre el juego:** Dependiendo de la situación disponer del equipo de herramientas adecuado podría proporcionarte un bonificador a tus tiradas de reparación, no disponer de las herramientas adecuadas puede acarrear un penalizador a tus tiradas. Esta penalización puede paliarse o incluso suprimirse mediante el uso de la habilidad “improvisar herramienta”.

**Disponibilidad:** normal

**Ciencia Mínima:** 3/5

**Peso:** 2kg (en su versión más reducida)

### Algo para escribir

**Precio: 5L**

Además de papel te será necesario algo para escribir si quieres dejar tus pensamientos por escrito, bolígrafos, tizas, lápices, plumas con su tinta son todo objetos que puedes emplear para escribir.

**Efectos sobre el juego:** Permite escribir.

**Disponibilidad:** Común

**Ciencia Mínima:** -/3

**Peso:** -

### Juego de ganzúas

**Precio: 70L**

Las ganzúas se emplean para forzar cerraduras para las que no se dispone de la llave apropiada. Las tradicionales están formadas por una serie de finos pero resistentes alambres de diferentes formas, las más modernas funcionan con baterías y se asemejan a una llave. El juego de ganzúas también incluye un set completo de tarjetas de plástico.

**Efectos sobre el juego:** Forzar una cerradura sin el equipo adecuado y sin romperla por fuerza bruta es una tarea complicada por lo que el director de juego te impondrá una severa penalización a tus intentos de forzar cerraduras sin el equipo apropiado. Esta penalización puede reducirse e incluso anularse con el uso de la habilidad “improvisar herramienta”.

**Disponibilidad:** Rara

**Ciencia Mínima:** 2/5

**Peso:** 0.2kg



### Juego de ganzúas electrónicas

**Precio: 750L**

Apenas quedan cerraduras electrónicas en Penumbra, hay algunas en los túmulos más avanzados y posiblemente también en algunos lugares escondidos que aun dispongan de su antigua tecnología en funcionamiento así que esta no debería ser una de tus mayores preocupaciones. Eso sí, si algún día das con una de estas, forzarlas será prácticamente imposible sin un juego de ganzúas electrónicas.

El set de ganzúas electrónicas se compone por un pequeño ordenador o PDA, varias tarjetas de acceso programables, pequeños cables, buses de comunicaciones, herramientas de reparación de circuitos electrónicos, un pequeño soldador y una miríada de pequeños componentes que se emplean en función de la cerradura a forzar.

**Efectos sobre el juego:** Si forzar una cerradura convencional sin las herramientas adecuadas sin romperla es difícil, forzar una cerradura electrónica es prácticamente imposible, además la habilidad de improvisar herramientas no se puede usar de forma convencional, solo podrá emplearse si se dispone de un equipo eléctrico o electrónico completo del que echar mano.

**Disponibilidad:** Extremadamente Rara

**Ciencia Mínima:** 6/8

**Peso:** 1.5kg

### Contador Geiger

**Precio: 350L**

Un contador Geiger es un dispositivo que se emplea para detectar y medir la presencia de partículas radioactivas, consiste en una barra o sensor que detecta los impactos de estas partículas en su superficie y los traduce en un sonido audible. Suelen ser muy sensibles y precisos.

Los modelos más antiguos requieren de una mochila o maletín para poder portarse mientras que los más modernos caben en la palma de una mano, curiosamente estos primeros y anticuados modelos son mucho más duraderos, resistentes y fáciles de reparar que los segundos.

**Efectos sobre el juego:** Permite conocer con precisión el nivel de contaminación radioactiva de un determinado área.

**Disponibilidad:** Muy Rara

**Ciencia Mínima:** 6/8

**Peso:** 6 kilos la versión antigua, 1kg la versión moderna

### Equipo de visión nocturna

**Precio: 300L**

Un equipo de visión nocturna está formado por una gafas bastante voluminosas y unas baterías, existen esencialmente dos modelos diferenciados: por un lado los modelos que captan la luz en el espectro visible y después la potencian hasta que es visible por el ojo humano y los equipos que captan una frecuencia lumínica diferente a la del espectro visible y después la traducen a un espectro que nuestro ojo puede percibir.

Las primeras son completamente inútiles en entornos en los que no existe absolutamente ninguna fuente de luz (como una profunda caverna) pero producen imágenes más nítidas y detalladas que permiten por ejemplo identificar rostros. La segunda versión suele funcionar en el espectro infrarrojo (detectando fuentes de calor) o ultravioleta estas versiones producen imágenes más borrosas y poco detalladas pero funciona en entornos carentes de iluminación.

**Efectos sobre el juego:** Todo equipo de visión nocturna permite moverse con soltura en entornos de oscuridad.

**Disponibilidad:** Raro

**Ciencia Mínima:** 4/8

**Peso:** 0.5kg



### Batería portátil

**Precio: 60L**

Una batería portátil es un equipo que almacena energía eléctrica para su posterior uso, aunque en líneas generales cada equipo emplea una batería con dimensiones y tensiones de alimentación concretas, en Penumbra, para simplificar, asumimos que todos los equipos eléctricos funcionan con cualquier clase de baterías.

**Efectos sobre el juego:** necesitarás de estas baterías para operar cualquier equipo eléctrico o electrónico como las gafas de visión nocturna, las PDAs, los ordenadores o las radios portátiles.

Como norma general asume que la duración de una de estas baterías es de 6 horas, reduce el tiempo a la mitad si el equipo consume mucha energía (como una radio transmitiendo).

Tras su uso las baterías no pierden su utilidad sino que pueden ser recargadas, una carga de batería cuesta 3L.

**Disponibilidad: Normal**

**Ciencia Mínima: 4/6**

**Peso: 2kg**

### Célula de energía

**Precio: 150L**

Una célula de energía es similar en su concepción al de las baterías portátiles pero mucho más eficientes en el almacenamiento de energía que sus hermanas pequeñas, este tipo de dispositivos es el que se emplea en las armas de energía para almacenar la munición como elemento para el transporte de dinero a gran escala.

Las células de energía suelen tener forma rectangular midiendo 20x10x5 centímetros, cuando se emplean en un arma la célula suele ir acoplada al propio arma si el arma es lo suficientemente grande. Cuando esto no es posible se conectan mediante un cable llevándose la célula generalmente colgada del cinturón.

**Efectos sobre el juego:** Una célula de energía completamente cargada dispone de 20 cargas de energía, desgraciadamente las células se venden generalmente vacías y es necesario comprar las cargas a parte, cada carga de energía tiene un coste de 25L.

Además de cómo munición para armas las células de energía pueden emplearse para operar equipos eléctricos o electrónicos (cada carga tiene tanta capacidad como dos baterías portátiles, por lo que una célula completamente cargada puede alimentar un equipo eléctrico durante 10 días de forma continua). Las células de energía son tan potentes que también pueden emplearse para proporcionar energía a maquinaria industrial como elevadores, etc., aunque su duración dependerá de cuanta potencia consuma la instalación.

**Disponibilidad: Rara**

**Ciencia Mínima: 5/8**

**Peso: 1Kg**

### Purificador de agua

**Precio: 250L**

Un purificador de agua es un pequeño equipo que permite filtrar el agua y reducir, hasta cierto punto su toxicidad, el equipo suele estar fabricado en metal o plástico y tiene unas dimensiones similares a las de un maletín particularmente voluminoso.

**Efectos sobre el juego:** Un equipo de purificación de agua permite beber prácticamente cualquier clase de agua sin demasiado riesgo, una vez localizada la fuente de agua se requiere un par de horas para dejar actuar los filtros hasta que al agua es potable. El equipo reduce en 3 puntos la contaminación tóxica de un líquidopor lo que conviene elegir fuentes de agua más o menos salubres.

Fuentes particularmente contaminadas podrían seguir siendo perjudiciales para la salud.

**Disponibilidad: Rara**

**Ciencia Mínima: 5/7**

**Peso: 4Kg**



# Vehículos

## Motocicleta común

**Precio: 175L**

Una motocicleta común es una moto de baja cilindrada superviviente de la antigua era, algunas han sido parcheadas con las piezas que se han podido encontrar por lo que pueden lucir motores más grandes o pequeños que los que venían de fábrica, tubos de escape enormes o inexistentes, pueden o no disponer de faros...

En general su fiabilidad es baja y definitivamente no son el vehículo apropiado para adentrarse en la penumbra, salvo tal vez los terrenos más rocosos y planos. La buena noticia es que si se queda atascada en el terreno lo normal es que una persona sola pueda moverla.

**Disponibilidad: Normal**

**Ciencia Mínima: 3/5**

**Consumo: 2litros/100km**

## Moto de alta cilindrada

**Precio: 450L**

Este tipo de motos fueron diseñadas para correr, el problema es que fueron diseñadas para correr por asfalto y aunque muchas han sido modificadas incorporándolas amortiguadores más apropiados para el terreno actual y mejores neumáticos para agarrar en terrenos rocosos y arenosos, este vehículo se aleja mucho de estar bien preparado para pilotarse por la penumbra.

Aun así son valoradas por tratarse posiblemente del vehículo más rápido para desplazarse siempre que el terreno o la ruta lo permitan.

**Disponibilidad: Rara**

**Ciencia Mínima: 4/6**

**Consumo: 6 litros/100km**

## MotoCross

**Precio: 750L**

Sin duda uno de los vehículos más valorados en cualquier túmulo, este tipo de motos tienen capacidad para cruzar prácticamente cualquier terreno, son duras como rocas y prácticamente indestructibles si se las da el mantenimiento apropiado.

**Disponibilidad: Normal**

**Ciencia Mínima: 4/5**

**Consumo: 5 litros/100km**

## Utilitario

**Precio: 200L**

Se trata de un coche, generalmente pequeño y que seguro que ha visto tiempos mejores, es raro encontrar uno de estos que funcione a la primera por lo que echar a andar uno de estos juguetes suele requerir la sustitución de piezas y más piezas por otras que rara vez son del mismo modelo.

Suelen dar problemas al moverse por la penumbra dado que nunca fueron pensados para sus extremas condiciones y los recambios con los que se les ha parcheado no ha mejorado en nada ese hecho. No disponen ni de la maniobrabilidad de sus hermanas pequeñas las motos ni la capacidad de carga de sus hermanos mayores por lo que son en general poco valorados como vehículos.

**Disponibilidad: Común**

**Ciencia Mínima: 4/6**

**Consumo: 6 litros /100km**



### Furgoneta

**Precio: 550L**

Posiblemente una vieja furgoneta de reparto o quizás una furgoneta empleada en algún viejo negocio, el caso es que en la actualidad se emplean ya sea como transporte (aquellas que aun andan) o como almacén más o menos portátil y seguros en túmulos.

Lo cierto es que no dan muchos más problemas que los utilitarios y su mayor capacidad de carga les da muchas más aplicaciones prácticas así que son mucho más valoradas que sus hermanos pequeños.

**Disponibilidad: Normal**

**Ciencia Mínima: 4/6**

**Consumo: 8 litros /100**

### 4X4

**Precio: 900L**

Puede que sea un jeep, una furgoneta con capacidad 4x4 o incluso algún vehículo más convencional pero con esta característica que les hace terriblemente interesantes en la penumbra.

Los 4x4 son difíciles de detener, además suelen estar pensados para aguantar en condiciones más duras que sus hermanos pequeños lo que les hace muy interesantes de cara a ser empleados como transporte, por todo ello los 4x4 siempre obtienen los mejores cuidados y las mejores piezas de repuesto.

**Disponibilidad: Rara**

**Ciencia Mínima: 4/7**

**Consumo: 10 litros /100**

### Camión con trailer

**Precio: 1510L**

No existen muchas rutas por las que estos mastodontes todavía puedan circular sin problemas, sin embargo siguen siendo la única opción cuando de transporte de mercancías a gran escala se trata.

Cuando uno de estos se desplaza se puede estar seguro de que es porque el valor de la carga que transporta así lo merece, eso hace que con ellos también se desplieguen algunos vehículos de apoyo más rápidos como exploradores y bastantes guardias para protegerlo.

En ocasiones estos vehículos se usan como bases de operaciones, su trailer puede proporcionar un cierto cobijo frente a las condiciones climatológicas de la penumbra.

**Disponibilidad: Rara**

**Ciencia Mínima: 4/7**

**Consumo: 13 litros /100km**

### Avioneta

**Precio: 4000L**

Sin duda una rareza allí donde se encuentra. Existen muy poquitas de estas y en su mayoría se tratan de la ampliamente empleada en el pasado y prácticamente indestructible Cessna, es prácticamente el único vehículo aéreo que existe y casi nadie sabe como pilotarlo.

Su utilidad se ve muy limitada por el hecho de que no es fácil encontrar lugares aptos para su aterrizaje (Aunque es posible preparar una pista con unos días de trabajo) y por el hecho de que la baja capa de nubes obliga a mantener un vuelo demasiado bajo si se quiere ver algo y no atravesar la nube tóxica de las alturas. Aun así con sus 300km/h de velocidad de crucero, la Cessna es el vehículo más rápido de la penumbra por lo que algunos túmulos mantienen alguna de estas en funcionamiento empleándolas como exploradores, bombarderos y como una vía de abastecer de comida agua o munición a unidades militares que se encuentran destacados fuera del túmulo.

**Disponibilidad: Muy Rara**

**Ciencia Mínima: 7/8**

**Consumo: 50 litros /hora**



### Helicóptero

**Precio: 8000L**

Si una avioneta es un elemento raro en la penumbra un helicóptero lo es aun más, es difícil encontrar uno de estos, más difícil aun es que haya alguien que sepa como mantenerlo operativo (mucho más complejo que una avioneta) y casi se necesita un milagro para que coincidan con un piloto capaz de hacerlo despegar.

Aun así algunos tómulos de los más poderosos se las han apañado para mantener activo alguno de estos juguetes que se emplean principalmente como fuerza de supremacía aérea o como unidades de apoyo a unidades militares distantes.

**Disponibilidad: Muy Rara**

**Ciencia Mínima: 8/9**

**Consumo: 100 litros /h**

### Lancha a motor

**Precio: 250L**

Cuando hay que atravesar un río o pantano esta suele ser la forma más común de cruzarlo, se trata de una pequeña canoa que puede haber sobrevivido desde la antigua era o que puede ser de confección nueva a base de plásticos y barras, sea como sea el caso es que flota y que con el motor adecuado puede ayudarte a cruzar pequeños cursos de agua.

No se suele prestar mucha atención al mantenimiento de estos juguetes y muchas veces han dejado tirado en los momentos más incómodos a sus pasajeros, por suerte su mecánica es lo suficientemente sencilla como para que apaños de última hora consigan hacerlas llegar un poco más lejos.

**Disponibilidad: Normal**

**Ciencia Mínima: 3/5**

**Consumo: 4 litros /100km**

### Yate

**Precio: 3000L**

Un yate en la penumbra es todo barco de cierta envergadura con un motor integrado en su estructura, estos vehículos son la espina dorsal del comercio por vías fluviales, al menos en aquellas en las que el curso del río es navegable.

Presentan la ventaja adicional de que al sobresalir una cierta distancia sobre el agua sus estructuras proporcionan una cierta cobertura frente a tiradores externos, muchas de estas embarcaciones portan blindaje adicional en forma de planchas de metal por las líneas de flotadura, en las partes más sensibles de su estructura y en los puestos de tirador de los guardas

En general pueden alcanzar velocidades bastante decentes lo que les hace relativamente proclives a evitar asaltos improvisados. Por supuesto sigue necesitando agua para navegar por lo que puede verse atrapado en situaciones embarazosas.

**Disponibilidad: Rara**

**Ciencia Mínima: 4/7**

**Consumo: 70 litros /h**



# Armas

## Pistola 9mm

Precio: 75L

**Tipo:** Arma de fuego

**Dificultad:** 16

**Daño:** 1D10+3

La pistola de 9mm es un arma típica en la penumbra, pequeña, manejable y efectiva, dispone de un cargador de 12 balas y puede llevar una adicional en la recámara.

**Efectos sobre el juego:** Recargar una de estas pistolas requiere una sola acción de combate, asumiendo que se disponga de otro cargador con balas.

**Disponibilidad:** Normal

**Ciencia Mínima:** 4/5

**Peso:** 1kg

**Bonificador al bloqueo:** -

## Revólver

Precio: 90L

**Tipo:** Arma de fuego

**Dificultad:** 15

**Daño:** 1D10+5

El revólver fue el primer arma de fuego que no requería de recarga después de cada disparo, para lograrlo se creó un tambor circular que de forma automática, después de cada disparo, rota para colocar la siguiente bala en la apertura del cañón.

Gracias a su sencillo mecanismo y a que el revólver no escupe los casquillos es un arma fiable como pocas, de hecho la mayoría de los revólveres están hechos para durar, lo que los convierte en las armas favoritas de muchos viajeros de la penumbra, desgraciadamente su tambor solo tiene capacidad para 6 balas, lo que en ocasiones se hace un poco escaso.

**Efectos sobre el juego:** Un revolver no puede encasquillarse, recargarlo requiere una acción por cada dos balas que introduces en el tambor, no es necesario recargar el tambor entero para seguir disparando.

**Disponibilidad:** Normal

**Ciencia Mínima:** 3/4

**Peso:** 1.5kg

**Bonificador al bloqueo:** -

## Pistola de avancarga

Precio: 25L

**Tipo:** Arma de fuego

**Dificultad:** 17

**Daño:** 1D10+2

Una pistola de avancarga es el tipo de pistola más primitiva de la humanidad, están formados a partir de alguna clase de soporte (tradicionalmente de madera aunque debido a la escasez de ese material, en Penumbra suele ser plástico o metal) sobre el que descansa un tubo de metal por la que se introduce la pólvora y la munición.

La munición de esta arma es simplemente una bola de metal, es posible comprar pólvora para 5 disparos por tan solo 1L.

**Efectos sobre el juego:** Solo dispone de un disparo y recargarlo lleva 3 rondas de acción completas suponiendo que tengas todo a mano y nadie esté incordiando.

**Disponibilidad:** Común

**Ciencia Mínima:** 1/2

**Peso:** 1.5kg

**Bonificador al bloqueo:** 1



## Fusil de avancarga o trabuco

Precio: 35L

Tipo: Arma de fuego

Dificultad: 18

Daño: 2D10+2

El fusil de avancarga es una de las primeras armas de fuego que inventó la humanidad, su funcionamiento consiste en introducir la pólvora por la boquilla del fusil, posteriormente se prensa y luego se introduce la munición (generalmente una bola de hierro) finalmente se enciende la mecha y se mantiene el arma apuntada hasta que la mecha se consume y el arma se dispara.

La primera buena noticia es que teniendo pólvora estos fusiles pueden disparar prácticamente cualquier tipo de munición, clavos, tornillos, tuercas, piedras, gravilla... la pólvora es barata, puedes comprar suficiente pólvora para 5 disparos por 1L.

La segunda buena noticia es que su tecnología de fabricación es tan sencilla que prácticamente todos los túmulos pueden fabricar estos juguetes.

**Efectos sobre el juego:** Esta arma de fuego hace un ruido atronador, además expulsa una nube de humo grisáceo cada vez que se dispara, un disparo de esta arma en un pasillo o entorno cerrado similar asegura una nube de humo que dificultará la visión, 10 o más de estas armas en campo abierto consiguen una cortina de humo de similares efectos.

Solo dispone de un disparo y recargarlo lleva 4 rondas de acción completas suponiendo que tengas todo a mano y nadie esté incordiando.

Disponibilidad: Común

Ciencia Mínima: 1/2

Peso: 1.5kg

Bonificador al bloqueo: 2

## Escopeta

Precio: 150L

Tipo: Arma de fuego

Dificultad: 16

Daño: 2D10+3

Una escopeta es un arma de fuego diseñada para disparar una nube de pequeñas postas de metal, las postas surgen del cañón y se abren en un cono de destrucción con un alcance máximo efectivo de unos 25 metros.

Este cono hace que las escopetas sean relativamente sencillas de apuntar contra un objetivo por lo que las convierte en las armas preferidas para tiradores poco experimentados, además un disparo a quemarropa es demoledor, sin embargo manejar esta arma en un entorno cerrado rodeado de aliados es un riesgo elevado puesto que es fácil que parte de la munición impacte sobre los compañeros del tirador.

**Efectos sobre el juego:** Si impactas con una escopeta a un objetivo que se encuentra a menos de 2 metros de distancia añade un dado al daño de la misma, resta uno si impactas a un objetivo a más de 10 metros.

Siempre que se obtenga un impacto con una escopeta contra un combatiente implicado en un combate cuerpo a cuerpo se impacta automáticamente a ambos contendientes.

La escopeta aumenta en 5 puntos la dificultad para esquivar sus impactos.

La escopeta de carga posterior dispone de dos cañones y únicamente de 2 disparos, se pueden cargar ambos cartuchos en una ronda de acción siempre que se disponga de la munición a mano.

Un modelo de escopeta más moderno dispone únicamente de un cañón, se carga por un costado con capacidad entre 4 y 6 cartuchos aunque solo pueden cargarse dos cartuchos por ronda de acción.

Disponibilidad: Normal

Ciencia Mínima: 4/6

Peso: 2kg

Bonificador al bloqueo: 2



### Escopeta automática

Precio: 720L

**Tipo:** Arma de fuego

**Dificultad:** 15

**Daño:** 2D10+4

La escopeta automática es una versión militar de la escopeta normal, son más raras, solo sutilmente más potentes pero tienen la ventaja de disponer de cargadores para la recarga rápida de las mismas, además algunas escopetas de combate disponen de selector de fuego permitiéndoles disparar con fuego automático.

Los cargadores de una escopeta de combate disponen de entre 6 y 10 cartuchos dependiendo del modelo.

**Efectos sobre el juego:** Si impactas con una escopeta automática a un objetivo que se encuentra a menos de 2 metros de distancia añade un dado al daño de la misma, resta uno si impactas a un objetivo a más de 10 metros.

Siempre que se obtenga un impacto con una escopeta contra un combatiente implicado en un combate cuerpo a cuerpo se impacta automáticamente a ambos contendientes.

La escopeta de combate aumenta en 5 puntos la dificultad para esquivar sus impactos.

Disparar una escopeta de combate en modo de fuego automático incrementa la dificultad del disparo en 4 puntos y añade 5 puntos de daño al impacto, hacerlo emplea 3 cartuchos del cargador.

Cambiar el cargador de una escopeta de combate ocupa una ronda de acción.

**Disponibilidad:** Rara

**Ciencia Mínima:** 5/6

**Peso:** 1.5kg

**Bonificador al bloqueo:** 2

### Fusil de cerrojo

Precio: 125L

**Tipo:** Arma de fuego

**Dificultad:** 16

**Daño:** 2D10+5

El fusil de cerrojo no es de las armas más modernas del mundo sin embargo sigue siendo una de las armas más precisas, su simplicidad y su carencia de piezas móviles automáticas le proporcionan un mejor aprovechamiento de los gases y una mayor precisión en sus disparos.

Todo ello la convierte en un arma adecuada para los francotiradores y un arma adecuada para la penumbra dado su relativa sencillez y facilidad en el mantenimiento.

Los modelos más antiguos requieren introducir una bala manualmente en la recámara tras cada disparo, las versiones más modernas disponen de pequeños cargadores, llamados peines de hasta 6 balas. La recarga sigue sin ser automática y requiere operar el cerrojo manualmente.

**Efectos sobre el juego:** El fusil de cerrojo no siempre es capaz de realizar un único disparo por ronda de acción, en las versiones más antiguas es necesario emplear la siguiente ronda en recargar para volver a tener el arma lista. La versión con cargador por peine permite operar el cerrojo y disparar en la misma acción con una penalización adicional sobre el disparo de dos puntos, el recambio del peine requiere una ronda de acción completa suponiendo que se tenga el siguiente peine a mano.

**Disponibilidad:** Normal

**Ciencia Mínima:** 3/5

**Peso:** 5kg

**Bonificador al bloqueo:** 3



**Fusil semiautomático****Precio: 340L****Tipo: Arma de fuego****Dificultad: 17****Daño: 2D10+3**

El fusil semiautomático es un arma con capacidad para alojar en la recámara una nueva bala tras cada disparo desprendiéndose del casquillo de la anterior de forma automática, esto permite que el tirador se centre únicamente en el disparo.

La presencia de piezas móviles automáticas hace que el arma sea algo menos precisa y en general algo menos potente que los fusiles de cerrojo, disponen de cargadores llamados peines de hasta 8 balas.

**Efectos sobre el juego:** El fusil semiautomático es capaz de realizar un único disparo por ronda de acción. El recambio del peine requiere una ronda de acción completa suponiendo que se tenga el siguiente peine a mano.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: 4/6****Peso: 4.5kg****Bonificador al bloqueo: 2****Fusil de asalto****Precio: 750L****Tipo: Arma de fuego****Dificultad: 19****Daño: 2D10+4**

El fusil de asalto es un arma que dispone de selector de fuego. Esto permite emplearlo en modo semiautomático o en modo automático, en el primer caso su funcionamiento es similar al del fusil semiautomático, el segundo modo de empleo permite aumentar la cantidad de balas disparadas a costa de reducir su precisión.

El fusil de asalto es más potente que su hermano el fusil semiautomático lo que le confiere una mayor fuerza de impacto y también hace más difícil su empleo, un fusil de asalto dispone de cargadores de hasta 30 balas.

**Efectos sobre el juego:** El fusil de asalto puede realizar disparos en modo semiautomático con la dificultad normal y el daño habitual durante su empleo. También puede realizar ráfagas de 3 disparos, lo que incrementa la dificultad del disparo en 1 puntos y añade 3 puntos al daño efectuado en un disparo con éxito. Finalmente puede descargarse el cargador en una lluvia de fuego lo que añade 5 a la dificultad del disparo pero permite disparar a varios oponentes que se encuentren dentro de un área próxima causándoles 2D10+7 puntos de vida a cada uno si el ataque tiene éxito.

El cambio de cargador requiere una ronda de acción completa suponiendo que se tenga el reemplazo a mano.

**Disponibilidad: Rara****Ciencia Mínima: 5/7****Peso: 4kg****Bonificador al bloqueo: 0**



**Subfusil****Precio: 400L****Tipo: Arma de fuego****Dificultad: 17****Daño: 1D10+4**

Un subfusil es un arma diseñada para escupir una gran cantidad de munición de bajo calibre en un corto lapso de tiempo, en cierto modo se puede decir que es el hermano pequeño del fusil de asalto.

Las ventajas que esta arma tiene sobre el fusil de asalto es que es más pequeña, manejable y fácil de emplear, por contrapartida los disparos de un subfusil son mucho menos potentes que los de un fusil de asalto.

**Efectos sobre el juego:** El subfusil puede realizar disparos en modo semiautomático con la dificultad normal y el daño habitual durante su empleo. También puede realizar ráfagas de 3 disparos, lo que incrementa la dificultad del disparo en 1 puntos y añade 3 al daño efectuado en un disparo con éxito. Finalmente puede descargarse el cargador en una lluvia de fuego lo que añade 5 a la dificultad del disparo pero permite disparar a varios oponentes que se encuentren dentro de un área próxima causándoles 1D10+7 puntos de vida a cada uno si el ataque tiene éxito.

El cambio de cargador requiere una ronda de acción completa suponiendo que se tenga el reemplazo a mano.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: 5/7****Peso: 3kg****Bonificador al bloqueo: -1****Rifle de francotirador****Precio: 950L****Tipo: Arma de fuego****Dificultad: 22****Daño: 3D10+1**

Un rifle de francotirador busca conseguir la mayor precisión posible en disparos a larga distancia. Emplea munición especial que en términos de juego se considera munición pesada y generalmente viene equipado con visor telescópico.

Son una evolución del fusil de cerrojo por lo que emplean también la recarga manual, disponen de peines de 3 a 5 balas.

**Efectos sobre el juego:** Un personaje que emplee un rifle de francotirador y que realice la acción de apuntar verá la dificultad de su siguiente disparo reducida en 3 puntos en lugar de 2 por cada ronda de acción que emplee en apuntar. Esto permite reducir la dificultad del ataque en un máximo de 9 puntos, lo que le convierte en el arma idónea para realizar disparos apuntados a zonas concretas del cuerpo u obtener impactos críticos si es que se emplean dichas reglas opcionales.

Un rifle de francotirador puede disparar una bala por ronda de acción pero al igual que en los rifles de cerrojo, si se opera el cerrojo y se dispara en el mismo asalto la dificultad del disparo aumenta en 2 puntos convirtiéndolo en un arma horrenda para el combate en espacios cerrados. Es posible operar el cerrojo y apuntar durante el mismo asalto.

La recarga del rifle de francotirador lleva una ronda de acción completa siempre que se tenga a mano el peine de reemplazo.

**Disponibilidad: Rara****Ciencia Mínima: 4/7****Peso: 5.5kg****Bonificador al bloqueo: -2**



**Lanzallamas****Precio: 1250L****Tipo: Armas pesadas****Dificultad: 15****Daño: 3D10+5**

Un lanzallamas es un aparatoso arma que funciona mediante la propulsión de un combustible ardiendo hacia un objetivo. Generalmente se emplea una versión modificada de gasolina pero es posible emplear gasolina común o gases combustibles para su funcionamiento, ni que decir tiene que su efecto es devastador sobre criaturas vivas.

Contra lo que pueda parecer el Lanzallamas es un arma relativamente sencilla de apuntar y operar.

La “munición” suele cargarse en forma líquida en bombonas que se portan a la espalda y que hacen por razones obvias muy vulnerable al portador a ataques por la retaguardia.

**Efectos sobre el juego:** Impactar a un oponente con un lanzallamas (siempre que se encuentre dentro del alcance máximo de 2 metros) es relativamente sencillo, lo que es difícil es impactar únicamente a ese objetivo. Si este se encuentra en combate cuerpo a cuerpo automáticamente se impactara a todos los personajes que se encuentren en la zona y se prenderá todo material combustible presente.

Cualquier personaje que sufra daño por el ataque de un lanzallamas permanecerá ardiendo durante 3 rondas de combate, a la finalización de cada una de ellas recibirá un daño de 3D10, 2D10 y 1D10 por el fuego a medida que este se va consumiendo, además el sujeto entrará en pánico y no podrá actuar con claridad salvo, tal vez para arrojar a una masa de agua próxima de la que tenga conocimiento.

Solo las armaduras que cubran el cuerpo entero protegen contra los ataques de un lanzallamas.

**Disponibilidad: Muy rara****Ciencia Mínima: 3/6****Peso: 15kg (incluyendo la bombona llena de combustible)****Bonificador al bloqueo: -****Arma cuerpo a cuerpo primitiva ligera****Precio: 17L****Tipo: Armas cuerpo a cuerpo****Dificultad: 12****Daño: 1D10**

Cualquier arma del tamaño de una daga o un punzón cae dentro del concepto de arma primitiva ligera, en general se trata de armas fabricadas con metal y que se pueden esconderse con relativa facilidad en la ropa.

**Efectos sobre el juego: -****Disponibilidad: Muy Común****Ciencia Mínima: -/1****Peso: 0.5kg****Bonificador al bloqueo: 1****Arma cuerpo a cuerpo primitiva a una mano****Precio: 25L****Tipo: Armas cuerpo a cuerpo****Dificultad: 14****Daño: 1D10+2**

Espadas, hachas, mazas, lanzas cortas, martillos, sables, porras, floretes o incluso picos son todas armas primitivas a cuerpo a cuerpo y caen dentro de este grupo siempre que se empleen a una mano, en general tiene un tamaño que impide que puedan esconderse aunque algunas de ellas, especialmente si se encuentran decoradas o si son de gran calidad podrían considerarse elementos de moda en algunos ambientes.

**Efectos sobre el juego: -****Disponibilidad: Común****Ciencia Mínima: -/1****Peso: 2kg****Bonificador al bloqueo: 3**



**Arma cuerpo a cuerpo primitiva a dos manos****Precio: 45L****Tipo: Armas cuerpo a cuerpo****Dificultad: 16****Daño: 2D10+2**

Espadas, hachas, mazas, lanzas, martillos, porras, alabardas, guadañas, mangüales son todas armas primitivas a cuerpo a cuerpo y caen dentro de este grupo siempre que se empleen a dos manos, todas tienen un tamaño que impiden que puedan esconderse y no se reconocerán como parte de la indumentaria en prácticamente ningún entorno, aunque si como una ostentación de fuerza.

**Efectos sobre el juego:** Un arma primitiva a dos manos añade Tanto daño al impacto como la puntuación de fuerza del personaje en lugar de la mitad redondeada hacia abajo como es habitual.

**Disponibilidad: Común****Ciencia Mínima: -/2****Peso: 5kg****Bonificador al bloqueo: 2****Arco****Precio: 40L****Tipo: Armas proyectiles****Dificultad: 17****Daño: 1D10+2**

Un arco es un arma impulsora que se emplea para arrojar flechas a gran distancia con precisión. Tradicionalmente se fabricaban de madera pero con la escasez de ese material en la penumbra, la mayoría de los arcos de Penumbra son modernos fabricados con alguna fibra plástica

**Efectos sobre el juego:** Un arco puede dispararse en cada ronda de acción pero si se hace se incurre en un incremento de 2 puntos a la dificultad.

Puedes añadir tu bono al daño normal por fuerza al daño efectuado con un arco.

**Disponibilidad: Común****Ciencia Mínima: -/1****Peso: 2kg****Bonificador al bloqueo: -****Ballesta****Precio: 75L****Tipo: Armas proyectiles****Dificultad: 16****Daño: 1D10+5**

Al igual del arco una ballesta es un arma impulsora con partes mecánicas cuyo fin es el de arrojar con fuerza y precisión virotes a gran distancia, a diferencia de los arcos una ballesta requiere esfuerzo para cargarla pero no así para dispararla, lo que le permite una mayor precisión y una mayor fuerza en los proyectiles.

La mayoría de las ballestas están fabricadas con materiales sintéticos como los arcos.

**Efectos sobre el juego:** Una ballesta requiere una ronda de acción completa para su carga.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: 1/2****Peso: 3kg****Bonificador al bloqueo: -1**



**Lanza o Jabalina****Precio: 32L****Tipo: Armas proyectiles/cuerpo a cuerpo****Dificultad: 18****Daño: 2D10+3**

Una lanza o jabalina es un arma realizada en base a un palo alargado y una punta de metal, en Penumbra, debido a la falta de madera el palo suele estar realizado en base a alguna fibra plástica, en algunos casos fibra de vidrio y en casos más extremos de tubos de metal.

Su función es la emplearse como arma cuerpo a cuerpo o la de ser arrojadas a un oponente. La distancia que puede alcanzar depende del material del que está realizado y de la fuerza del lanzador, siendo las mejores jabalinas las fabricadas con fibra de carbono, seguidas por las raras jabalinas de madera, posteriormente por las plásticas y finalmente por las de metal. Curiosamente estas últimas son la mejor opción de cara a usarlas como un arma de cuerpo a cuerpo (como arma primitiva a dos manos o para bloquear ataques).

**Efectos sobre el juego:** Un lanzador puede añadir su puntuación de fuerza al daño efectuado por una jabalina.

Una lanza que se emplea en cuerpo a cuerpo a dos manos aplica el bonificador al daño normal.

**Disponibilidad: Común****Ciencia Mínima: -/1****Peso: 2kg****Bonificador al bloqueo: 3****Granada de fragmentación****Precio: 85L****Tipo: Armas proyectiles****Dificultad: Variable (15)****Daño: 4D10+4**

Una granada es un objeto que contiene una pequeña bomba de tamaño y peso apropiados para ser arrojados con la mano.

Las granadas de fragmentación están diseñadas para su empleo contra infantería dado que contienen en su interior pequeñas piezas de metralla que incrementan su poder destructivo contra objetos sin blindaje o solo ligeramente blindado.

**Efectos sobre el juego:** La dificultad para lanzar una granada en circunstancias ideales es 15, pero esto implica que el objetivo se encuentra a una distancia razonable para la fuerza del lanzador, que este puede apuntar sin problemas y realizar un buen lanzamiento (lo que generalmente implica estar de pie), sin preocupaciones y sin necesidad de hacer carambolas. La experiencia nos indica que este no suele ser el caso por lo que la dificultad puede aumentarse debido a las dificultades del momento si el director de juego así lo estima.

Una granada nunca “se pierde” como podría ocurrir con una bala sino que siempre acaba explotando en algún lugar, es del director de juego el que determina donde explotan los lanzamientos fallidos... procura no pifiar empleando una de estas.

A discreción del director de juego una granada puede causar un daño menor del listado si el lanzamiento no es perfecto o puede causar daños parciales a objetivos cercanos al punto de la explosión.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: 2/6****Peso: 1kg****Bonificador al bloqueo: -**



**Granada aturdidora****Precio: 75L****Tipo: Armas proyectiles****Dificultad: Variable (15)****Daño: 0**

Una granada aturdidora es un objeto con forma de tubo que emite un fuerte flash lumínico y una explosión sónica de gran volumen, el resultado es que las personas en su entorno permanecen cegadas y sordas por un tiempo que depende de la persona y su exposición a la granada pero que puede variar entre los 5 segundos y el minuto.

**Efectos sobre el juego:** La dificultad para lanzar una granada en circunstancias ideales es 15, pero esto implica que el objetivo se encuentra a una distancia razonable para la fuerza del lanzador, que este puede apuntar y realizar un buen lanzamiento (lo que generalmente implica estar de pie), sin preocupaciones y sin necesidad de hacer carambolas. La experiencia nos indica que este no suele ser el caso por lo que la dificultad puede aumentarse debido a las dificultades del momento si el director de juego así lo estima.

Una granada aturdidora no daña a los oponentes en su lugar los ciega y deja sordos por un tiempo determinado. La primera ronda de combate cualquier persona que estuviera en un radio de 20 metros y no se protegiera del fogonazo quedará sorda y ciega, cada ronda de combate posterior los personajes deben de realizar una tirada de (RES/aguante/1/20) para librarse de los efectos, la dificultad de la tirada se reduce en 2 puntos en cada ronda subsiguiente hasta que se obtenga un éxito.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: 2/6****Peso: 1kg****Bonificador al bloqueo: -****Granada incendiaria****Precio: 92L****Tipo: Armas proyectiles****Dificultad: Variable (15)****Daño: 3D10+3**

Una granada incendiaria es similar a una granada de fragmentación convencional salvo por el hecho de que en lugar de portar munición de fragmentación porta una carga pegajosa e incendiaria diseñada para adherirse a las superficies y producir su combustión.

Es posible fabricar versiones caseras de esta clase de granadas con gasolina (u alguna otra clase de material inflamable, una botella de cristal y un trapo), su uso conlleva más riesgo para el portador y son menos efectivas pero su efecto psicológico es el mismo.

**Efectos sobre el juego:** La dificultad para lanzar una granada en circunstancias ideales es 15, pero esto implica que el objetivo se encuentra a una distancia razonable para la fuerza del lanzador, que este puede apuntar y realizar un buen lanzamiento (lo que generalmente implica estar de pie), sin preocupaciones y sin necesidad de hacer carambolas. La experiencia nos indica que este no suele ser el caso por lo que la dificultad puede aumentarse debido a las dificultades del momento si el director de juego así lo estima.

El daño de una granada incendiaria solo se produce si se consigue que la granada impacte de lleno sobre la víctima, por ello se suele emplear más para producir incendios que como arma antipersonal, si se obtiene el impacto la víctima sufrirá el daño listado al finalizar la primera ronda de combate, 2d10+3 al finalizar la siguiente y 1d10+3 al concluir la tercera, durante ese tiempo la víctima no podrá actuar con claridad salvo quizás para arrojar en una masa de agua.

Las versiones caseras de la granada incendiaria son menos efectivas, producen un daño de 2D10+3 al finalizar la primera ronda de combate, 1D10+3 al finalizar la siguiente ronda de combate y 1D10 durante la subsiguiente, además su recipiente improvisado y la mayor posibilidad de vuelco o accidente hacen que la dificultad básica del lanzamiento se incremente hasta 17.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: 2/6 (2/4 versión casera)****Peso: 0.5kg****Bonificador al bloqueo: -**



**Ametralladora de posición****Precio: 820L****Tipo: Armas pesadas****Dificultad: 22****Daño: 3D10+3**

Una ametralladora de posición es un arma automática voluminosa diseñada para disparar una gran cantidad de proyectiles en un corto lapso de tiempo a partir de un cargador o más comúnmente de una cinta de municiones.

Las versiones más antiguas requieren de un servidor que ayude a la munición a ir entrando en la ametralladora, esta puede operarse sin ayuda pero se corre un mayor riesgo de encasquillamiento.

Las versiones más modernas disponen de unas cajas que contienen las cintas de munición y que se acoplan a la ametralladora a modo de cargadores por lo que no es necesario un servidor para operarlas.

Todas las ametralladoras de esta clase requieren de un soporte y anclaje, este puede encontrarse en un vehículo o directamente a tierra con un trípode.

**Efectos sobre el juego:** Las ametralladoras no se diseñaron para disparos de precisión sino para cubrir áreas de terreno de balas. Esto implica que mientras la dificultad para impactar a un oponente en concreto es de 22, la dificultad para impactar a una masa de gente o un vehículo siempre que no se pretenda impactar a una persona en concreto o en un lugar específico se puede reducir hasta un mínimo de 15 en función del tamaño del vehículo o la masa de gente.

Determinar cuanta gente es impactada por una ametralladora o cuantos impactos recibe cada uno queda a discreción del director de juego, cualquiera impactado por la ametralladora sufre el daño integro del impacto (3D10+3).

La ametralladora de posición dispara un mínimo de 3 balas por ronda de acción, hasta un máximo de 30.

Los disparos de una ametralladora de posición tienen una potencia brutal por lo que pueden atravesar personas y algunas coberturas. Las ametralladoras, en ocasiones, aun no siendo capaces de atravesar una cobertura si que pueden irla destrozando hasta hacerla inservible.

**Disponibilidad: Rara****Ciencia Mínima: 5/8****Peso: 10kg****Bonificador al bloqueo: -****Pelea sin armas****Precio: -****Tipo: pelea****Dificultad: 11****Daño: 1D10-4**

Pelea sin armas implica el arte de herir a un oponente con lo que dispone el cuerpo humano, es decir, puñetazos, patadas, cabezazos y si acaso algún mordisco que otro.

**Efectos sobre el juego:** Un luchador puede añadir la mitad de su puntuación de fuerza y la mitad de su puntuación en la habilidad de pelea, redondeada hacia abajo, al daño de sus ataques sin armas.

Un impacto con éxito nunca puede producir menos de 1 punto de daño.

**Disponibilidad: -****Ciencia Mínima: -/-****Peso: -****Bonificador al bloqueo: -**



**Puño americano****Precio: 10L****Tipo: pelea****Dificultad: 12****Daño: 1D10-1**

Un puño americano, también llamado en ocasiones nudillo de acero, es precisamente eso, una cobertura de metal para los dedos que permite que los impactos con los puños produzcan heridas más serias sobre los oponentes.

**Efectos sobre el juego:** Un luchador puede añadir la mitad de su puntuación de fuerza y la mitad de su puntuación en la habilidad de pelea, redondeada hacia abajo, al daño de sus ataques con puño americano.

Un impacto con éxito nunca puede producir menos de 1 punto de daño.

**Disponibilidad: Muy común****Ciencia Mínima: -/-****Peso: 0.5kg****Bonificador al bloqueo: -****Arma de electrochoque****Precio: 350L****Tipo: pelea****Dificultad: 12****Daño: 1D10**

Un arma de electrochoque es un objeto del tamaño de un puño con dos terminales eléctricos que al aplicarse sobre una víctima produce una descarga eléctrica que imita a las señales nerviosas y confunden a los músculos, estos, bajo sus efectos, no pueden más que convulsionar.

Un arma de electrochoque no produce heridas ni laceraciones de consideración sin embargo es muy efectiva a la hora de incapacitar a un oponente, además es un arma fácil de portar y de esconder, lo que la hace ideal como arma de defensa personal.

**Efectos sobre el juego:** Una víctima que sufra daños por un impacto con un arma de electrochoque pierde automáticamente un dado de acción de la ronda de combate en curso, o uno de la siguiente si es que no le quedan más disponibles. Nótese que es posible evitar este efecto por el blindaje que se porte.

Un atacante empleando un arma de electrochoque no añade ni su puntuación por fuerza ni por pelea al daño del ataque.

Requiere de baterías para funcionar, cada batería permite efectuar 10 ataques con este arma.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: 3/6****Peso: 0.5kg****Bonificador al bloqueo: -**



### Pistola láser

Precio: 2500L

**Tipo:** Arma de energía

**Dificultad:** 14

**Daño:** 2D10

Una pistola láser es un objeto de aspecto similar a una pistola, aunque más ligera al estar fabricada principalmente con materiales plásticos, durante sus ataques emite un sigiloso haz de luz de alta potencia capaz de cortar y atravesar la mayoría de los materiales.

Es una de las armas más modernas disponibles en Penumbra, de gran precisión y de fácil empleo aunque quizás no la más eficiente ni la más barata de mantener.

Como ventaja adicional, el disparo de un arma láser viaja demasiado deprisa como para poder percibir de donde se produjo el disparo por lo que el empleo de estas armas no desvela la posición de un tirador oculto, aunque la orientación del impacto si que puede proporcionar pistas sobre su procedencia.

**Efectos sobre el juego:** Debido a que el impacto de una pistola láser está muy focalizado la protección de las armaduras del objetivo se reduce a la mitad (redondeado hacia abajo).

La pistola láser emplea una carga de una célula de energía en cada disparo, el cambio de la célula de energía requiere una acción siempre que se disponga de la célula de recambio a mano.

**Disponibilidad:** Muy Rara

**Ciencia Mínima:** 6/9

**Peso:** 1kg

**Bonificador al bloqueo:** -

### Fusil láser

Precio: 3750L

**Tipo:** Arma de energía

**Dificultad:** 15

**Daño:** 2D10+5

Un fusil láser es un objeto de aspecto similar al de un fusil fabricado con plástico, emite un sigiloso haz de luz similar al de la pistola láser pero de mayor potencia, igualmente capaz de cortar y atravesar la mayoría de los materiales.

Es una de las armas más modernas disponibles en Penumbra, es un arma de gran precisión y de fácil empleo aunque quizás no la más efectiva ni la más barata de mantener.

Como ventaja adicional, el disparo de un arma láser viaja demasiado deprisa como para poder percibir de donde se produjo el disparo por lo que el empleo de estas armas no desvela la posición de un tirador oculto, aunque la orientación del impacto si que puede proporcionar pistas sobre su procedencia.

**Efectos sobre el juego:** Debido a que el impacto de un fusil láser está muy focalizado la protección de las armaduras del objetivo se reduce a la mitad (redondeado hacia abajo).

Un fusil láser es un arma sin retroceso lo que hace posible emplear el fusil láser a una mano, aunque es posible, no es la forma idónea para su disparo por lo que la dificultad para impactar se incrementa en 2 puntos.

El fusil láser emplea 2 cargas de energía de una célula de energía en cada disparo, el recambio de la célula de energía requiere una acción siempre que se disponga de una célula de reemplazo a mano.

**Disponibilidad:** Extremadamente rara

**Ciencia Mínima:** 6/9

**Peso:** 1kg

**Bonificador al bloqueo:** -



## Fusil de plasma

Precio: 6500L

**Tipo:** Arma de energía

**Dificultad:** 18

**Daño:** 3D10+5

Un fusil de plasma es un arma moderna que mediante el calentamiento de alguna clase de masa contenida en su interior genera un proyectil de plasma capaz de dispararse a grandes distancias.

Al dispararse, el plasma, deja un inconfundible (al menos inconfundible para aquellos que conocen el arma) rastro de humo negro hasta su objetivo fundiendo y atravesando sin esfuerzo prácticamente cualquier material con el que tropieza e incendiando todo aquello que sea combustible dentro de su alcance (de aproximadamente un kilómetro).

A pesar de su aspecto moderno y de su más puntera tecnología, el rifle de plasma dista mucho de ser un arma elegante y ligera, de hecho la cámara de contención de plasma es bastante grande y sensible. Por ello esta cámara se porta en una mochila blindada a la que se acoplan un mínimo de una célula de energía y un máximo de 4.

Esta cámara va unida al cañón del arma mediante un tubo semicircular por el que circula una fuerte corriente eléctrica con el fin de generar el campo electromagnético suficientemente potente como para mantener confinado el disparo de plasma, finalmente el cañón del arma se asemeja bastante al de un cañón de un fusil convencional pudiendo estar dotado de mirilla.

**Efectos sobre el juego:** un fusil de plasma ignora completamente cualquier clase de blindaje por pesado que este sea, lo único capaz de detener un disparo de plasma es quizás un metro de hormigón o piedra, no se conoce forma eficaz de protección personal contra esta arma.

El fusil de plasma emplea 4 cargas de energía de una célula de energía por cada disparo efectuado, el recambio de cada célula de energía de la mochila toma una acción completa aunque puede ser realizado por un segundo personaje mientras el artillero continúa disparando.

**Disponibilidad:** Muy rara

**Ciencia Mínima:** 7/10

**Peso:** 5kg

**Bonificador al bloqueo:** -

## Armaduras y protecciones

Las armaduras son equipos de protección frente a golpes o heridas producidas por armas esgrimidas contra el personaje que la porta. La utilidad en términos de juego de todas ellas es la de reducir el daño que sufre el personaje en cada impacto.

Observarás que las armaduras difieren de las descripciones del resto de los objetos en que incluyen un valor de protección y una cobertura, el valor de protección es lo que se substrahe del daño que recibe el personaje de cada ataque, el daño se substrahe de todo ataque que el personaje reciba a no ser que el ataque impacte en un área donde la armadura no tiene cobertura.

¿Cómo saber si la armadura tiene cobertura en la zona del impacto? Repasando las reglas básicas observarás que no existe una localización de impacto en las tiradas de ataque convencionales, esto es así a propósito para tratar de mantener el juego dentro de la mayor simplicidad posible.



Si únicamente empleáis las reglas básicas al no existir localización de impacto la cobertura de la armadura no se emplea y por lo tanto la protección por armadura se aplica **siempre** a cualquier ataque.

Si empleáis las reglas avanzadas la protección por armadura se aplica a cualquier ataque siempre que este no sea un ataque apuntado y/o un impacto crítico, en ese caso la protección por armadura no se aplicará si el impacto se produce en una zona donde la armadura no tenga cobertura.

#### **Armadura de cuero**

**Precio: 70L**

**Cobertura: piernas, cadera, torso y brazo**

**Protección: 3**

Una armadura de cuero es una armadura confeccionada a partir de la piel curtida y endurecida de alguna clase de animal, no se diferencia demasiado de la ropa de viaje confeccionada con cuero, salvo que es más pesada y más resistente.

**Efectos sobre el juego:** Además de las protecciones habituales de la armadura puedes emplear esta armadura como si se tratase de una ropa de viaje como la descrita anteriormente en el apartado de ropa y equipos de protección.

**Disponibilidad: Común**

**Ciencia Mínima: -1**

**Peso: 5Kg**

#### **Cota de mallas**

**Precio: 185L**

**Cobertura: piernas, cadera y torso**

**Protección: 5**

Una cota de mallas es una pieza de armadura realizada con anillos de metal enlazados entre sí, es pesada e incómoda, aun así es efectiva hasta cierto punto.

**Efectos sobre el juego: -**

**Disponibilidad: Normal**

**Ciencia Mínima: -2**

**Peso: 20Kg**

#### **Armadura completa medieval**

**Precio: 375L**

**Cobertura: Todo el cuerpo**

**Protección: 6**

Una armadura completa medieval está compuesta por placas de acero que se enganchan mediante correas unas a otras hasta cubrir por completo al portador de la misma. Posiblemente sea lo más pesado e incómodo que se haya inventado nunca en lo que a protección personal se refiere.

**Efectos sobre el juego:** Ponerse una de estas armaduras uno solo requiere al menos 30 minutos. Este tiempo se reduce a 10 si al menos una persona nos ayuda durante el proceso, una vez puesta el personaje reduce su agilidad y destreza en 2 puntos cada una. Además por cada hora que se porte la armadura es necesario realizar una tirada de (RES/Aguante/FIS/17) para evitar acabar exhausto, un personaje exhausto por llevar una de estas ve sus atributos de fuerza, agilidad, destreza y resistencia reducidos en 2 puntos hasta que pueda descansar.

**Disponibilidad: Rara**

**Ciencia Mínima: -2**

**Peso: 40Kg**

#### **Coraza**

**Precio: 260L**

**Cobertura: Torso**

**Protección: 6**

Una coraza es una armadura formada por la pieza de la armadura completa medieval que únicamente cubre el torso de la persona.

**Efectos sobre el juego: -**

**Disponibilidad: Rara**

**Ciencia Mínima: -2**

**Peso: 15Kg**



**Chaleco de kevlar****Precio: 470L****Cobertura: Torso****Protección: 7**

Un chaleco de kevlar es una pieza de protección formada por pequeños hilos de metal cruzados entre sí que forman una compacta malla. Contra lo que el instinto indica es más eficaz a la hora de detener impactos que una placa de metal con la misma cantidad de material.

**Efectos sobre el juego: -****Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: -/6****Peso: 10Kg****Traje de protección antidisturbios****Precio: 620L****Cobertura: Todo el cuerpo****Protección: 5**

Un traje de protección antidisturbios es un equipo de protección de cuerpo entero realizado a partir de piezas de plástico endurecido y acolchados especialmente diseñados para resistir golpes contundentes y aun así permitir una alta movilidad al portador, la versión de Penumbra además viene con una ligera capa de kevlar para proteger frente a disparos de bala.

**Efectos sobre el juego: -****Disponibilidad: Rara****Ciencia Mínima: -/6****Peso: 15Kg****Corsé de Herore****Precio: 720L****Cobertura: Torso****Protección: 6**

El Herore es una tela sintética producida a partir de derivados del petróleo en combinación con telas metálicas microscópicas, el resultado es una tela en apariencia común pero que se endurece terriblemente cuando se ve sometida a una tensión o a un impacto, el resultado final es el de una tela que conforma el material perfecto para la confección de corsés tanto como elemento estético como por sus características protectoras, existe tanto en su versión de mujer como de hombre

**Efectos sobre el juego:** Un corsé de Herore puede llevarse como parte de una vestimenta elegante o de lujo sin que llame la atención (siempre que se encuentre en buen estado), también es fácil de esconder debajo de una ropa de viaje o de trabajo.

**Disponibilidad: Rara****Ciencia Mínima: 4/7****Peso: 1Kg****Corsé con bañeras de metal****Precio: 430L****Cobertura: Torso****Protección: 4**

Se trata de un corsé fabricado con bañeras de metal de tamaño más grandes de lo normal de forma que actúen como protecciones frente a los ataques que recibe el portador, existe en sus versiones masculina y femenina.

**Efectos sobre el juego:** Un corsé con bañeras de metal es sensiblemente más incómodo que un corsé normal, no tiene efectos directos sobre las características del personaje o sus acciones pero deberá ser interpretado como tal.

Esta prenda puede ser llevada como parte de una vestimenta elegante o de lujo sin que llame la atención (siempre que se encuentre en buen estado), también es fácil de esconder bajo una ropa de viaje o de trabajo.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: -/4****Peso: 5Kg**



<b>Exoesqueleto reforzado</b>	<b>Precio: 1900L</b>
<b>Cobertura: Piernas, cadera, torso y brazos</b>	<b>Protección: 12</b>
Un exoesqueleto reforzado es una armadura completa inventada por los habitantes de La Fortaleza, en imitación a las armaduras de la infantería blindada de la antigüedad. Incapaces de imitarlas en todo su esplendor tienen un aspecto bastante más steampunk que sus predecesoras.	
Cada una de ellas es única y se encuentran decoradas por arietes hidráulicos, válvulas, engranajes... su mantenimiento es muy complicado	
<b>Efectos sobre el juego:</b> Un exoesqueleto reforzado es imposible de disimular de ninguna de las maneras, además de los beneficios de protección física que proporciona, los habitantes de La Fortaleza los han preparado para protegerles al menos parcialmente de los efectos de su incipiente problema con la contaminación radioactiva de la zona, por ello reduce en 1 punto la contaminación radioactiva del entorno para el portador del exoesqueleto.	
Además los arietes hidráulicos elevan en 2 puntos la fuerza del personaje, sin embargo los problemas de diseño reducen en un punto tanto la agilidad como la destreza del personaje.	
El empleo de este exoesqueleto requiere alguna clase de fuente de energía, cada exoesqueleto es único así que no hay nada escrito al respecto, podría emplear gasolina y llevar un pesado y ruidoso motor a la espalda, baterías eléctricas o alguna clase de pila de energía o...	
El consumo de cada exoesqueleto es variable en función de su creador y su fuente de energía por lo que queda a discreción del director de juego.	
<b>Disponibilidad: Muy rara</b>	<b>Ciencia Mínima: 7/9</b>
<b>Peso: 40Kg+</b>	

<b>Armadura de infantería blindada</b>	<b>Precio: 8000L+</b>
<b>Cobertura: Todo el cuerpo</b>	<b>Protección: 15</b>
La mejor protección personal existente en la penumbra. Se trata de joyas de la antigüedad imposibles de encontrar a día de hoy y aun más difícil de mantener o reparar, se asemejan a armaduras completas medievales salvo porque son mucho más ligeras, más cómodas, dificultan mucho menos los movimientos de su portador y disponen de elementos activos para potenciar la fuerza y reflejos del que las lleva.	
Están fabricadas con aleaciones de metal largamente olvidadas que hoy en día solo pueden encontrarse en otros equipos de tecnología similar, disponen de complicados sistemas electrónicos para el control de los actuadores mecánicos de brazos y piernas.	
El casco viene dotado con filtro para gases, visión nocturna, un control de puntería y una serie de dispositivos que anulan cualquier posibilidad de quedar cejado por fogonazos o aturdido por el ruido de explosiones.	
<b>Efectos sobre el juego:</b> Al igual que el exoesqueleto, la armadura de infantería blindada es imposible de camuflar debajo de ninguna clase de ropa, los actuadores elevan en 3 puntos la fuerza de su portador y en 1 la agilidad y la destreza, el control de puntería añade 2 puntos a la tirada para impactar con cualquier arma preparada para usarla. Hoy en día esto suele requerir la adaptación de las armas mediante la inclusión de mirillas especiales, sensores, electrónica e incluso pequeños ordenadores.	
Además al igual que el exoesqueleto el sistema protege contra el daño radioactivo reduciendo en 2 puntos la toxicidad del ambiente y previene completamente contra el daño químico por inhalación de gases o por contacto con sustancias químicas perjudiciales.	
<b>Disponibilidad: Extremadamente rara</b>	<b>Ciencia Mínima: 6/10</b>
<b>Peso: 30Kg</b>	



<b>Escudo de metal</b>	<b>Precio: 105L</b>
<b>Cobertura: variable</b>	<b>Protección: 6</b>
Un escudo de metal es un objeto grande y voluminoso que suele portarse en el brazo torpe con la intención de interponerlo entre el cuerpo y un posible ataque.	
<b>Efectos sobre el juego:</b> Para que un escudo sea efectivo debe bloquear un ataque del oponente, aunque es posible que esto suceda por casualidad, generalmente requiere un uso de la habilidad de bloqueo exitosa.	
Cuando un escudo bloquea el ataque de un arma que en circunstancias normales pueda detener (como una espada) el ataque se considera bloqueado completamente y no causará daño. Cuando se emplea para bloquear un arma que no tiene capacidad para detener (como un disparo de una bala) entonces su valor de protección entra en efecto y se añade a la puntuación de armadura del personaje.	
<b>Disponibilidad: Normal</b>	<b>Ciencia Mínima: -/2</b>
<b>Peso: 7.5Kg</b>	
<b>Bonificador al bloqueo: 4</b>	

<b>Escudo antidisturbios</b>	<b>Precio: 170L</b>
<b>Cobertura: variable</b>	<b>Protección: 4</b>
Un escudo antidisturbios es similar en su forma a un escudo de metal con la ventaja de ser más ligero, manejable y transparente, lo que permite ver a su través mientras se emplea.	
<b>Efectos sobre el juego:</b> Para que un escudo sea efectivo debe bloquear un ataque del oponente, aunque es posible que esto suceda por casualidad, generalmente requiere un uso de la habilidad de bloqueo exitosa.	
Cuando un escudo bloquea el ataque de un arma que en circunstancias normales pueda detener (como una espada) el ataque se considera bloqueado completamente y no causará daño. Cuando se emplea para bloquear un arma que no tiene capacidad para detener (como un disparo de una bala) entonces su valor de protección entra en efecto y se añade a la puntuación de armadura del personaje.	
<b>Disponibilidad: Normal</b>	<b>Ciencia Mínima: -/5</b>
<b>Peso: 2Kg</b>	
<b>Bonificador al bloqueo: 6</b>	

## Sustancias

Gracias a que no existe un gobierno fuerte y establecido en la penumbra ni mucho menos unos controles sanitarios de ninguna clase, ninguna sustancia está prohibida globalmente. Aunque quizás los tómulos más civilizados puedan tener sus propias leyes al respecto.

Sin embargo la mayoría de los tómulos suelen mirar con malos ojos a los comerciantes de las drogas más peligrosas, especialmente si intenta hacer negocio con los más vulnerables de los tómulos a esta clase de tentaciones, es decir, con los niños y adolescentes.

La puntuación de ciencia que se muestra en las descripciones se refiere a las puntuaciones necesarias para emplearlas (si es que se requiere alguna) y para fabricarlas (suponiendo que se disponga de las materias primas necesarias y del laboratorio adecuado).



Observarás que muchas sustancias tienen valores de adicción y desintoxicación, estos valores se emplean si en vuestra partida empleáis las reglas avanzadas al respecto de adicciones (deberíais si pensáis introducir las drogas en la partida). Las reglas al respecto se encuentran en el apartado de sistemas.

Desde el desarrollo del juego en ningún momento promovemos el consumo de drogas de ninguna clase, de hecho recomendamos encarecidamente no hacerlo. Las reglas recogidas en este libro son ficción y en ningún caso deben considerarse un reflejo de la realidad. Las drogas han sido introducidas en el juego con la intención de dar una imagen más decadente a un mundo ya en decadencia.



## Bruto

Precio: 4L

### Adicción: 9

### Desintoxicación: 3

El comúnmente llamado Bruto es una de las drogas más comunes en la penumbra, se trata de una sustancia destilada a partir del veneno de una clase en particular de hormiga roja.

En su versión natural el veneno produce urticaria, en una mayor dosis (decenas de mordiscos) los músculos entorno a las picaduras empiezan a convulsionar convirtiendo en violentos espasmos prácticamente cualquier movimiento que se quiera realizar.

Una vez destilado las dosis se guardan en pequeños frascos de cristal no más grandes que un dedal, lo normal es que después sea ingerido, tras unos segundos el corazón se acelera, se entra en un estado de locura temporal y finalmente se estalla en una gran ira inducida en la que el sujeto solo busca alguien en quien descargar toda su violencia.

Mientras el sujeto se encuentra en este estado tiene una menor precisión en los movimientos pero una mayor fuerza, la capacidad de ignorar el dolor y desde luego la pérdida total del instinto de auto conservación.

La sustancia también puede inyectarse pero pocos que lo hayan probado o hayan visto sus efectos lo harán voluntariamente: los efectos son bastante más potentes y poco recomendables, algunas bandas lo usan como prueba de fuego, forma de castigo o para eliminar molestias.

**Efectos sobre el juego:** El sujeto entra en un estado de ira y una sensación de invulnerabilidad que le lleva a enfrentarse con oponentes sin razones reales y a cometer auténticas locuras.

Mientras duran los efectos se obtienen 2 puntos de fuerza, uno de agilidad y uno de resistencia, además se ignoran todas las consecuencias del dolor, sin embargo se pierden 3 puntos de destreza.

La versión inyectada es todavía más fuerte, la duración de los efectos se prolongan 10 minutos más y se obtienen 3 puntos de fuerza, 2 de agilidad y 2 de resistencia, sin embargo se pierden 5 puntos de destreza debido a que el sujeto apenas puede controlar sus movimientos, además al finalizar los efectos el sujeto debe superar una tirada de (RES/aguante/1/14) o perecer de un infarto, en caso de superar la tirada el sujeto perderá la consciencia durante al menos 8 horas.

Un personaje adicto que no consiga su dosis para evitar los efectos del mono ve reducida su fuerza y agilidad en un punto hasta que consigue librarse de la adicción o consigue una nueva dosis.

Disponibilidad: Rara

Ciencia Mínima: -/5

Duración de los efectos: 15 minutos

Dosis para evitar el mono: 1/día.



**El vuelo****Precio: 5L****Adicción: 11****Desintoxicación: 2**

El vuelo es una droga destilada a partir de hongos cultivados en entornos húmedos y tóxicos, el hongo absorbe parte de las sustancias tóxicas del agua y eso produce efectos alucinógenos y sensación de euforia en los que posteriormente lo consumen.

El consumo se realiza mediante su añadido a alguna comida, fumándose o mediante su incineración en incensarios, consiguiéndose en estas dos últimas versiones los mejores efectos.

Los efectos de esta droga consisten en una pérdida paulatina de conexión con la realidad que se traduce en una sensación de euforia que va poco a poco en aumento, en dosis mayores se pueden producir alucinaciones, si se sigue consumiendo se produce una pérdida parcial de la consciencia mientras el sujeto queda atrapado en las fantasías de su propia mente.

Hay quien dice que estos estadios de alucinación producen en algunas personas visiones sobre el futuro o el pasado y por ello en ocasiones son utilizadas por chamanes o curanderos, no se sabe que hay de cierto (si es que hay algo) en ello.

**Efectos sobre el juego:** En bajas dosis el vuelo no tiene ningún efecto perjudicial o beneficioso y salvo que se consuma de forma continuada no es necesario hacer ninguna tirada para soportar la adicción.

A medida que la dosis aumenta el sujeto pierde 1 punto en sus puntuaciones de percepción e inteligencia a medida que el sujeto se evade de la realidad y la sensación de euforia aumenta. Se seguirán perdiendo puntos de percepción e inteligencia mientras el sujeto siga aumentando la dosis consumida. A partir de la pérdida de 3 puntos se empezarán a tener alucinaciones y tras la pérdida de 5 puntos el sujeto perderá la consciencia parcialmente.

La buena noticia es que estos colocones son en cierta forma reconstituyentes, una vez por semana se puede recuperar un dado de voluntad empleado con anterioridad tras el consumo de esta droga.

Si el vuelo se destila bien no tiene efectos tóxicos perjudiciales a largo plazo, pero si no es de buena calidad todos los que participen en su consumo deben sumar un punto de daño químico a su hoja de personaje.

Un personaje adicto que no consiga su dosis diaria de Vuelo se encuentra irritable y nervioso y se deberá interpretar el personaje en función de esta situación.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: -/4****Duración de los efectos: 30 minutos****Dosis para evitar el mono: 1/día.****La guardia****Precio: 10L****Adicción: 10****Desintoxicación: 3**

La guardia es una droga sintética parecida a las antiguas anfetaminas, aunque desde luego, menos segura, cuando se ingiere, la guardia proporciona una energía y vitalidad fuera de lo común y una insensibilidad absoluta al cansancio.

Sus efectos permanecen durante 8 horas, durante ese tiempo, el sujeto no deberá hacer ninguna tirada para permanecer activo, de hecho lo que le será imposible será descansar de ninguna forma.

Esta droga se emplea en ocasiones en operaciones militares para que los soldados permanezcan despiertos y activos en situaciones de emergencia. En realidad la mayor parte de la clientela se encuentra en los túmulos, de hecho su foro de venta y uso suele ser en locales de alterne a altas horas de la noche.

**Efectos sobre el juego:** El principal efecto de la guardia es que el personaje que la consuma podrá continuar activo durante 8 horas más realizando ejercicio físico extenuante cualquiera que sea su naturaleza, como efecto secundario también produce una cierta euforia y en ocasiones psicosis, este último efecto es más frecuente en consumidores habituales.

Transcurridas las 8 horas el sujeto se desploma agotado perdiendo 2 puntos a los atributos de fuerza, destreza, agilidad y resistencia, esto en algunas ocasiones puede ser suficiente para matar al personaje, la penalización a los atributos permanece hasta que el sujeto recupere sus horas normales de sueño.

Es posible tomar varias dosis consecutivas de la guardia, mientras duren sus efectos la penalización a los atributos contraída tras la última dosis se ignoran (las anteriores se mantienen).

Un personaje adicto que no consigue su dosis se vuelve depresivo y falto de energía lo que (además de requerir la interpretación apropiada) se traduce en una pérdida de 1 puntos en los atributos de voluntad y agilidad.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: -/4****Duración de los efectos: 8 horas****Dosis para evitar el mono: 1/2 días.**



**Boom****Precio: 20L****Adicción: 11****Desintoxicación: 4**

Siguiendo un proceso de destilación que emplea como materia prima un extracto de una especie de alga solo existente en el río al paso por La Lágrima, se consigue esta droga llamada Boom por los efectos inmediatos que consigue en la mente del que la consume.

En bajas dosis consigue de forma casi inmediata una estimulación del cerebro del sujeto que mejora sus capacidades intelectuales y su percepción. En dosis superiores o cuando el sujeto es un consumidor habitual el sujeto empieza a percibir alucinaciones, no siempre agradables pero que todavía pueden distinguirse de la realidad. Dosis aun mayores, o en consumidores adictos las alucinaciones se vuelven más frecuentes y consistentes indistinguibles de la realidad.

La droga se obtiene en forma de una pasta negra que se coloca debajo de la lengua

**Efectos sobre el juego:** En dosis pequeñas el sujeto “expande” sus ideas y su percepción, e incrementa en un punto sus atributos de inteligencia y percepción.

Consumidores habituales empiezan a sufrir alucinaciones que normalmente son fácilmente distinguibles de la realidad pero no siempre son agradables, rememorando o incluso integrando en la realidad las visiones más impactantes de su vida. Algunos ejemplos podrían ser ver surgir las marcas de quemaduras por radiación en la propia piel, ver heridas horribles al ver cualquier cicatriz o ver legiones de insectos en el plato de comida, estas visiones duran mientras duren los efectos de la droga.

Los adictos y los consumidores constantes pasan a percibir las alucinaciones de forma permanente, además estas se integran tan sutilmente con la realidad que resultan difíciles de distinguir de la verdadera realidad, es normal que las personas que sufren este trastorno vean personas que no están ahí (aunque pueden ser imágenes de personas que en realidad si existen pero no están presentes) e incluso mantienen conversaciones con ellas.

Una persona adicta que no obtiene su dosis además de seguir percibiendo las alucinaciones se encuentra “espeso” y le cuesta mantener el ritmo de las situaciones sin despistarse o distraerse, lo que, además de las consecuencias interpretativas, reduce en un punto sus atributos de inteligencia, percepción y agilidad.

**Disponibilidad: Rara****Ciencia Mínima: -/6****Duración de los efectos: 4 horas****Dosis para evitar el mono: 1 días.****Tabaco****Precio: 5L****Adicción: 7****Desintoxicación: 2**

Hay quien lo considera una droga y hay quien no, si lo es, es de las más suaves e inocuas que existen.

La planta de tabaco hace tiempo que dejó de existir, sin embargo en La Lágrima se cosecha una planta que ha resultado ser un excelente sustituto, una vez seca y tratada se exporta al resto de los túmulos en forma de cigarrillos (envueltos en hojas verdes de la misma planta) o como cargas para pipas e incensarios, sus efectos son el de una suave relajación y poco más.

El tabaco se vende en paquetes de 10 cigarrillos, se considera un artículo de lujo y cuesta 50L si es un paquete proveniente de la antigua era recuperado en buen estado.

**Efectos sobre el juego:** El tabaco produce un efecto relajante y de bien estar, tiene pocos efectos prácticos reales aunque quizás un buen cigarro en el momento adecuado (tras una situación de estrés) podría permitir reponerse de la misma e incluso recuperar un dado de voluntad que se empleará en situación de estrés durante la última escena.

El cáncer de pulmón es un riesgo, pero seamos serios nadie tiene una esperanza de vida suficientemente larga como para sufrirlo y aunque así fuera es mucho más probable que lo desarrolles por la radioactividad y el ambiente tóxico que por estos cigarrillos.

Un personaje adicto que no consigue su dosis diaria se vuelve irascible y nervioso.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: -/-****Duración de los efectos: mientras se consume****Dosis para evitar el mono: 5 al día.**



**Panacea****Precio: 15L****Adicción: 7****Desintoxicación: 2**

La panacea es una combinación de ungüentos y hiervas curativas cultivadas y comerciadas por los habitantes de La Lágrima, aplicadas sobre las heridas produce una casi inmediata sensación anestésica y un efecto de coagulación que suele detener las hemorragias salvo en los casos más graves.

Finalmente unos cuidados prolongados empleando esta medicina favorece la cicatrización y curación de las heridas mientras que mantiene a raya las infecciones y afecciones.

Por todo ello es una de las mejores amigas de los viajeros de la Penumbra.

**Efectos sobre el juego:** Una aplicación de una dosis de estas plantas proporciona un bonificador de 5 puntos a la habilidad de primeros auxilios de un personaje durante una única aplicación de la habilidad lo que permite facilitar la tirada y a su vez mejorar la curación obtenida en una tirada exitosa.

Además la aplicación sostenida de esta medicina por un médico (una dosis espaciada a lo largo de un día es suficiente) durante sus cuidados a un paciente permite que el sujeto recupere 6 puntos de vida adicionales a los que recuperaría en circunstancias normales.

No mucha gente se hace adicto a esta medicina, si es el caso, el adicto necesita sentir la sensación anestésica incluso cuando no sufre de ninguna dolencia. Esto lleva a una situación complicada debido a que la droga no tiene los mismos efectos anestésicos sobre una piel sin heridas, muchos adictos recurren a practicarse cortes para posteriormente aplicar la medicina,

Los personajes adictos que no consigan su dosis pierden un punto en su característica de VOL mientras dure su adicción.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: -/6****Duración de los efectos: 15 minutos****Dosis para evitar el mono: 1/cada 2 días.****Medicinas avanzadas****Precio: 125L****Adicción: -****Desintoxicación: -**

Las medicinas avanzadas incluyen las sustancias medicinales empleadas comúnmente para la mayoría de las afecciones: antibióticos, antivirales, productos desinfectantes e inocuos para el ser humano, adrenalina y vacunas básicas son algunos ejemplos de lo que se puede encontrar en un pack de estas medicinas.

También es posible adquirir medicinas avanzadas para alguna aplicación concreta específica, como el tratamiento de enfermedades específicas como puede ser el asma, las alergias, hipertensión, dolencias del corazón... el precio y la disponibilidad de estas medicinas específicas pueden variar enormemente.

**Efectos sobre el juego:** El empleo de estas medicinas proporciona un bonificador de 10 puntos a la habilidad de primeros auxilios de un personaje durante una única aplicación de la habilidad.

Además la aplicación sostenida de esta medicina por un médico (una dosis espaciada en el tiempo es suficiente) durante sus cuidados a un paciente permite que el sujeto recupere 12 puntos de vida adicionales a los que recuperaría en circunstancias normales.

La aplicación de estas medicinas inmediatamente después de la muerte de un personaje permite intentar devolverlo a la vida, para ello el médico debe realizar una tirada de (DES/Primeros auxilios/TEC/20 más la cantidad de puntos de vida que le falten para estar en al menos 1 punto de vida), si la tirada tiene éxito el paciente recupera tantos puntos de vida como la habilidad de primeros auxilios del médico, si eso es suficiente para devolverle a un punto de vida o más el personaje volverá a la vida. Estará inconsciente al menos hasta el día siguiente, nótese que el empleo de las medicinas modifica la puntuación de primeros auxilios del médico tanto para realizar al tirada como para comprobar la curación del paciente.

Disponer de estas medicinas también permite a los médicos tratar dolencias o heridas que de otra forma podrían ser imposibles de tratar o mortales de necesidad a discreción del director de juego.

**Disponibilidad: Rara****Ciencia Mínima: 5/8****Duración de los efectos: -****Dosis para evitar el mono: -**



**Pre-Rad****Precio: 95L****Adicción: -****Desintoxicación: -**

El Pre-Rad está formado por unas pastillas que tomadas previa a la exposición a una fuente de radiación ayuda a minimizar sus efectos.

El Pre-Rad se fabricó con tecnología largo tiempo olvidada pero por fortuna se fabricaron montones de estas pastillas lo que permite que aun siendo imposible su replicación aun exista un suministro decente de esta mercancía en la Penumbra.

**Efectos sobre el juego:** El Pre-Rad tarda 10 minutos en hacer efecto, a partir de ese momento y durante todo el día reduce en 2 puntos la contaminación radiológica del entorno del personaje a efectos de ver el daño radioactivo absorbido.

Durante el día siguiente el personaje reduce en un punto la contaminación radiológica del entorno.

Al tercer día sus efectos se habrán desvanecido y es necesario tomar una nueva dosis.

**Disponibilidad: Normal****Ciencia Mínima: -/10****Duración de los efectos: hasta 2 días****Dosis para evitar el mono: -****El suero verde****Precio: 120L****Adicción: -****Desintoxicación: -**

El suero verde proviene de mejores épocas, consiste en una bolsa de plástico que contiene un líquido verde oscuro en su interior, el líquido se inyecta mediante una sonda en el cuerpo del paciente y se asimila por éste a lo largo de un periodo de 6 horas.

Mientras se encuentra en el organismo produce una sensación de aturdimiento en el que algunos pacientes llegan a perder la consciencia.

El líquido captura de alguna forma los elementos radioactivos en el interior del cuerpo del paciente que posteriormente se expulsan por una orina de color azul, consiguiendo de esta forma reducir el daño de una exposición radioactiva del paciente en el pasado.

**Efectos sobre el juego:** La aplicación del suero verde no es trivial y debe ser realizado por un médico con experiencia para que el tratamiento sea efectivo, para ello realiza una tirada (INT/medicina/TEC/21) (asumiendo que dispone de la puntuación de tecnología adecuada), el médico permanece al lado del paciente durante todo el proceso monitorizando al paciente y realizando los ajustes necesarios durante el tratamiento.

Si tiene éxito el paciente cae en un estado de somnolencia en el que ve reducida su AGI, DES, INT, CAR y VOL en 5 puntos si alguna llega a 0 perderá la consciencia.

Finalmente tras el tratamiento y tras una noche de reposo el paciente se recupera de un punto de daño por radiación más uno adicional por cada 5 puntos que el médico obtuviera en la tirada por encima de la dificultad básica.

**Disponibilidad: Muy Rara****Ciencia Mínima: 6/10****Duración de los efectos: unas 14 horas.****Dosis para evitar el mono: -**



**Chem-Kill****Precio: 75L****Adicción: -****Desintoxicación: -**

El Chem-Kill es un líquido salino proveniente de la antigua era que generalmente se encuentra en pequeñas botellas de 20cl de capacidad. Visto desde fuera Chem-Kill tiene el aspecto de una botella de agua ligeramente turbia con algunas partículas blancas en su interior.

Una vez consumido, El cuerpo del paciente absorbe el líquido y este va recogiendo por todo el organismo las partículas contaminantes que puede encontrar, finalmente el cuerpo se desprende de Chem-Kill junto con todo lo que este haya podido recoger.

El consumo de Chem-Kill produce un fuerte malestar estomacal y tiene unos fuertes efectos laxantes y diuréticos.

**Efectos sobre el juego:** Chem-Kill reduce en dos puntos el nivel de contaminación tóxica del personaje tras solo 2 horas desde su consumición.

La única mala noticia es que produce todas las incomodidades de un producto laxante.

**Disponibilidad: Rara****Ciencia Mínima: -/10****Duración de los efectos: unas 14 horas.****Dosis para evitar el mono: -**

## Desgaste y reparación del equipo (regla opcional)

Los objetos se desgastan con el uso. En el ambiente hostil de Penumbra el problema de la herrumbre y el desgaste se hace mucho más patente que en la vida real. Además la escasa calidad de las piezas de repuesto, las deficientes técnicas de mantenimiento y las herramientas de más que dudosa calidad hace que los objetos requieran constantes cuidados para mantenerse en forma.

Esta presión sobre los jugadores en las que las adquisiciones no son “para toda la vida” sino que requieren de cuidados constantes para su conservación y la necesidad de contar con personajes capaces de realizar las reparaciones necesarias es recomendable para vuestras partidas. Con ella lograreis incrementar la sensación de pobreza, austeridad y precariedad de los habitantes de la penumbra.

Para representar este hecho surge el concepto de “estado” de los objetos. Si has revisado la hoja de personaje habrás visto que en el apartado de equipo existen una serie de cuadros para marcar el estado en el que se encuentra el objeto:

- Como nuevo: El objeto se encuentra como recién salido de fábrica, tiene todas sus piezas originales (o unos substitutos perfectos) y funciona perfectamente. Si tu objeto se encuentra en este estado obtienes un +1 a tu tirada siempre que lo emplees para realizar una acción.
- Buen estado: Un objeto en buen estado se encuentra en buenas condiciones, puede que tenga algún rasguño aquí o allá o puede que se note que ha sido reparado, si fue así sin duda pasó por manos expertas. Cuando emplees un objeto en este estado no obtienes ninguna penalización ni ningún bonificador a tus tiradas de dados.
- Desgastado: Un objeto usado posiblemente haya pasado por múltiples manos y sufrido bastante maltrato, probablemente haya sido reparado en múltiples ocasiones y se le haya mantenido funcionando a base de cinta aislante. Cuando emplees un objeto en mal estado sufrirás una penalización de 1 punto a tus tiradas de dados.



- **Chatarra:** Los objetos en este estado se caen a pedazos y amenazan con dejar de funcionar en cualquier momento, puede que tenga cables colgando, piezas desprendidas y diversas roturas en su carcasa. Cuando emplees un objeto chatarra sufres una penalización de 2 puntos en tus tiradas de dados.

Si empleas la regla especial de desgaste deberás de marcar en el momento de la adquisición del objeto el estado en el que este se encuentra (El director de juego te indicará este dato), a partir de ese momento cada vez que obtengas un “1” en una tirada en la que emplees el objeto este se degradará un nivel al inmediatamente inferior.

A este respecto existen tres tipos de objetos:

**Los que únicamente tienen un uso**, como la comida, las drogas o las medicinas, que nunca se desgastan... no tiene mucho sentido que modifiquéis el estado de estos equipos teniendo en cuenta que se consumen al primer uso. Aun podéis emplear la condición de estado para indicar la calidad del equipo (de esta forma una panacea “Desgastada” indica una medicina de baja calidad, adulterada o en mal estado que incrementará la dificultad de su uso aparte de los efectos interpretativos que queráis añadir por este hecho).

**Los objetos que se emplean en acciones**, como armas, cuerdas, herramientas... Cada vez que realices una acción con estos objetos degradarás un nivel su condición de estado por cada 1 que obtengas en tus dados. De esta forma si empleas más de un dado podría ocurrir que se degradara más de un nivel en un solo uso.

**Objetos que producen efectos pero no se emplean en acciones**, como ropas, armaduras, máscaras de gas... Cada vez que finalice una escena en la que estos objetos hayan tenido una utilidad (una armadura haya recibido un impacto, hayas cruzado una zona en la que la máscara redujo la toxicidad del ambiente...) tira un dado por cada objeto empleado, si obtienes un 1 tendrás que rebajar un nivel la condición de estado del objeto.





Además de estas condiciones el director de juego puede degradar la condición de estado de alguno o todos tus objetos cuando se den ciertas condiciones. Por ejemplo un personaje a la intemperie en la penumbra durante una fuerte tormenta de lluvia ácida podría ver todos sus objetos degradados uno o más niveles de forma automática.

Si este desgaste lleva al objeto por debajo del nivel de chatarra, el objeto se habrá roto y dejará de funcionar. Todavía podrías vender el objeto roto a mecánicos o técnicos como piezas de repuesto para otros equipos o quizás con las piezas sobrantes de otros equipos similares pueda volver a montarse uno que funcione.

Sin embargo antes de llegar a ese punto querrás intentar repararlos con la intención de evitar perderlos definitivamente, para realizar una reparación se debe de disponer de los conocimientos, herramientas, materiales y tiempo necesarios.

Los conocimientos se refieren a la puntuación de ciencia mínima que un personaje debe poseer para entender y poder intentar la reparación de un determinado objeto. Lo podrás encontrar en la puntuación derecha de la característica “ciencia mínima” impresa en la descripción de los objetos, si no se dispone de esa puntuación de ciencia mínima la reparación no podrá intentarse.

Las herramientas y materiales se refieren a repuestos y aparatos adecuados para la reparación de cada objeto, el director de juego te indicará si dispones de ellas. La habilidad de “improvisar herramienta” es muy socorrida en este aspecto.

El tiempo se refiere a que no es posible realizar una reparación en un suspiro, es necesario disponer de tiempo y tranquilidad para llevarla a cabo.

Si disponemos de todo lo necesario podremos realizar una tirada de (Des/Reparaciones/TEC/Varia), si obtenemos un éxito al realizar la tirada mejoraremos la condición de estado del objeto en un grado, al obtener un crítico se eleva la condición de estado en dos grados.

La dificultad para realizar una reparación depende del nivel de condición de estado en la que se encuentra el objeto (cuanto más destrozado se encuentre más fácil es hacer una chapuza que lo mantenga funcionando) más el nivel de tecnología necesario para repararlo.

Estado del objeto	Dificultad de la reparación
Como nuevo	No es posible mejorar el estado.
Buen estado	25+ciencia mínima del objeto.
Desgastado	20+ciencia mínima del objeto.
Chatarra	15+ciencia mínima del objeto.

Esta dificultad podría modificarse en función de algunas circunstancias externas. Por ejemplo, a discreción del director de juego algunas circunstancias que podrían aumentar o reducir la dificultad de la tirada son: Es la primera vez que el personaje intenta reparar el objeto en cuestión, el personaje está completamente familiarizado con el objeto y su tecnología, no se dispone de piezas de repuesto adecuadas (es posible paliarlo con la habilidad de improvisar herramientas), el personaje dispone de un taller completamente equipado...



Si empleáis las reglas de desgaste y reparación es posible ser más laxo en el concepto de ciencia mínima para emplear un objeto.

Anteriormente se dijo que un personaje debía de tener una puntuación mínima de ciencia para poder usar los objetos siendo imposible su uso si no se disponía de ella. Empleando esta regla opcional es posible permitir a cualquier personaje usar cualquier objeto. De esta forma si un personaje usara un objeto para el que no dispone de la ciencia mínima para su uso este se degradaría con un resultado en las tiradas de dado igual a 1 más la diferencia entre la ciencia mínima de objeto y la puntuación de ciencia del personaje.

Por ejemplo un subfusil empleado por un personaje con una puntuación de ciencia de 2 se degradaría siempre que al usarlo se obtenga un resultado de 1,2 o 3 en las tiradas de dados.

Esto refleja el hecho de que el personaje no le procura el mantenimiento y los cuidados adecuados para un arma de sus características.

## Regateo y tasación

Como se ha comentado anteriormente los precios que se ofrecen en el listado de equipo se refieren al precio razonable por el que una persona podría adquirir una unidad del objeto en cuestión de calidad normal en un tóculo que no tenga ni una especial carencia ni una especial sobreabundancia del artículo en si.

Para simplificar podéis pensar que ese es el precio de los objetos en todos los tóculos y punto (salvo tal vez en circunstancias especiales).

Sin embargo en la penumbra el regateo y los intentos de colar material defectuoso como si fuera de primera calidad están a la orden del día.

Si queréis representar esta realidad en vuestras partidas entonces debéis de plantearos el regateo y la tasación.

El regateo y la tasación funcionan mucho mejor si empleáis las reglas de desgaste y reparación de los objetos. La razón es que además de afectar el precio final del objeto mediante el uso de estas reglas es posible afectar a la calidad del objeto que se adquiere.

De esta forma mediante el empleo del uso de la habilidad de tasación podrás averiguar la calidad del objeto que te están intentando vender, y mediante la habilidad de regateo podrás influir en el precio o tratar de adquirir alguna otra pieza en apariencia idéntica pero que en la opinión de personaje tenga una mejor calidad.



Además de influir sobre la condición de estado del objeto y sobre el precio el regateo puede emplearse para adquirir versiones más modernas de los equipos o armas.

Al leer las descripciones de los objetos te habrás dado cuenta de que en ocasiones dentro de un mismo objeto se menciona que las versiones antiguas tienen algún defecto subsanado en las versiones más nuevas, o que las versiones más modernas tienen alguna clase de ventaja sobre sus predecesoras.

Lógicamente el director de juego hará bien en elevar sutilmente el precio de las versiones más modernas de los equipos o rebajar el precio de las versiones antiguas, quizás mediante el uso del regateo pueda conseguirse adquirir las versiones modernas al mismo precio que las viejas.





9.

# Narración





Les nubla la vista con una magia inmemorial y presente en sus fuertes manos, les ceba como animales con ron de contrabando, añejos licores que casi se creen extintos, pero que ¡dios sabe cómo! siguen apareciendo por cajas en la pequeña despensa de nuestro carromato. Comida, y una nube azulada les envolverá durante una hora, ella creará estar viviendo un nebuloso sueño, mientras la besa por su delicado y frágil cuello, él dejará que el opio cubra completamente sus abotargados sentidos ... Y al final, como siempre, como cada noche que toca levantar las estacas de madera, dejar rugir el motor de los camiones, volver a las oscuras vías que comunican las soledades de este vasto y maltratado mundo; descubrirá, demasiado tarde, que su vida despreocupada habrá terminado.

Ojos oscuros, de negro interior, que otean intentando no concentrarse en lo que ocurre dentro.

Ojala pudiese tapar mis pequeños oídos para no escucharles, ojala hubiese sido más lista.

El rocío infecto de la mañana se junta con el pútrido halito que sube como finas columnas de vaho desde los charcos del campamento, baja por las cuerdas que sobre mi cabeza retienen mis manos, mi cuerpo, mis piernas, mi alma. Sobre ellas me bamboleo con el traqueteo del amanecer de un viaje, dejando que su movimiento castigue mis articulaciones.

Un golpe, una maldición y la puerta se abre.

Veo desde mi inerte posición sus oscuros y maliciosos ojos, sus manos llenas de magia que traen a la nueva adquisición de la caravana. La coloca con suavidad en el clavo contiguo al mío, siempre es suave al principio, creo incluso que nos llega a amar a su extraña manera. Por fin puedo ver su carita, ahora es una pequeña princesa de vestido malva y corona raída. Sus ojos están fríos, tardarán días en despertar, y cuando lo hagan su mundo habrá muerto. Será desde entonces una marioneta más de este círculo feriante.

-Extracto de Ensoñaciones-





Este capítulo va dirigido a ti, que vas a ser el encargado de dirigir las partidas de Penumbra, es decir, que serás esa figura tan misteriosa a la que a lo largo y ancho de este libro hemos estado llamando constantemente “director de juego”.

En estas líneas leerás cual va a ser tu papel como director de juego durante la partida, desengranaremos la estructura básica de una narración, te daremos algunos consejos y finalmente te echaremos una mano con los antagonistas.

## El director de juego

El director de juego es la persona encargada de preparar la partida y ofrecérsela a un grupo de jugadores para que tomen parte de ella, posteriormente encargarse de que la partida evolucione y gestionar las interacciones de sus jugadores con el universo que se ha creado para ellos, finalmente sacar conclusiones de la partida y preparar la siguiente. Mucha gente encuentra en esto más un trabajo que una diversión, si es tu caso, tal vez no debas ejercer de director sino buscar a otra persona que encuentre el gusanillo en organizar las partidas mientras tú te limitas a jugarlas.

Hay a mucha gente a la que le encanta preparar partidas. Quizás por el proceso creativo que conlleva, quizás por la sensación de mover los hilos en un mundo que tú has creado para el disfrute de tus amigos o quizás por otras razones más dispares.

Sea cual sea tu motivación, si estás leyendo esto es porque vas a ser el encargado de dirigir una partida de Penumbra, y entonces hay algunas cosas que deberías saber.

Tu papel como director es sin duda el papel más variado y complejo de entre todos los que participen en la partida, además requerirá una considerable cantidad de tiempo y esfuerzo en solitario, es decir, aparte del tiempo que como grupo le dediquéis al juego en sí.

Tú serás la persona encargada de recrear un mundo único, de poblarlo de criaturas, de definir las tramas, conspiraciones, peligros y aventuras que vivirán los personajes de los jugadores. También serás el encargado de describir todo esto de forma coherente para que los personajes puedan actuar y modificar su entorno según sus acciones asegurándose que siempre se haga dentro de unas reglas que definen “lo que es posible”. Estas reglas las definirás tú en última instancia apoyado por este libro.

Si de todo lo anterior tuviéramos que centrarnos en “algo” como lo más importante de tu aportación a la partida, deberíamos de resaltar que lo más importante son tu imaginación y tus palabras, y es que es en tu cabeza donde todo este mundo va a formarse y son tus palabras las que harán de la vista, el oído, el olfato, el tacto y el gusto de los personajes de tus jugadores. Solo a través de ellas estos lograrán abrir la puerta que conduce a tu mundo.

Una vez que estén allí, el mundo debe de ser coherente con lo que los jugadores esperan o con lo que de forma implícita o explícita se ha acordado que será el mundo. Esto es importante de cara a la permanencia de los jugadores en la esencia de la partida. El hecho de que un mundo sea coherente implica que responde según lo esperado: que su gente actúa con normalidad según lo que se espera de una persona de esa tierra, que las leyes de la física son estables (sean las que sean), que las criaturas del lugar actúan como las criaturas que son... etc.



Entrar en un túmulo y que de repente todos sus habitantes salgan corriendo como fieras detrás de los jugadores para arrancarles la piel a mordiscos puede tener sentido en un juego de rol de zombies, no así en Penumbra. De igual forma describir vagamente una habitación como cuadrada, sin ventanas ni puertas y parca en muebles, para que tras unos minutos de investigación aparezcan nuevos personajes por una puerta que antes no existía y tomen asiento entorno a una mesa antigua y ricamente decorada lo único que logra es generar un rechazo de tus jugadores al mundo. Dejarán de pensar que se encuentran en un mundo real sobre el que pueden actuar para sentir que se encuentran inmersos en el sueño de un demente, un mundo que responde únicamente a los desvaríos de un durmiente.

## Asegurando la diversión

Un error de concepto general entre los directores de juego suele ser asimilar que es su responsabilidad la de asegurar la diversión de los jugadores durante la partida, esto no es cierto, la responsabilidad de que la partida sea entretenida y divertida recae sobre todos y cada uno de los participantes, sin embargo es cierto que tu, como director de juego, eres el que más herramientas tienes a tu alcance para lograrlo.

Ten en cuenta que tratar de asegurar la diversión de todos los participantes implica que tú también debes divertirte.

La mejor forma de conseguir que la partida sea entretenida para todos los participantes es que todos ellos estén implicados y participen de la misma. En el momento en el que algún jugador adquiere demasiado protagonismo, la diversión del resto suele sufrir. De igual forma si alguno de los jugadores se queda descolgado, su implicación en la partida decae y con ella su diversión. Si cualquier participante se aburre demasiado, abandonará el juego.





No existe un tamaño máximo ni mínimo para una partida de rol. Es cierto que las interacciones entre jugadores añaden riqueza a la partida, por lo que un número mínimo de jugadores es necesario. Pero también es cierto que el aumento del número de jugadores reduce la atención que el director puede dedicar a cada uno de ellos y sus acciones por lo que la calidad de sus interacciones decae y aumenta la sensación de abandono a su personaje.

A modo orientativo: 2 jugadores y un director de juego es un grupo pequeño, quizás el mínimo necesario para que una partida tenga sentido. Entre 3 y 4 jugadores puede estar el número ideal. 5 o 6 jugadores empiezan a ser demasiados para un único director de juego. Un grupo de más de 6 jugadores debería empezar a plantearse la posibilidad de que alguien le eche una mano al director de juego.

Otra cuestión que debes de tener en cuenta a la hora de hacer lo posible por mantener la diversión e implicación de todos los jugadores es que a nadie le gusta sentirse inútil, para lograrlo hay que tratar de conseguir dos cosas:

Por un lado que las acciones de los jugadores afecten realmente la historia. Si no permites que se modifique una hipotéticamente estricta línea argumental te verás obligado a empujar constantemente a tus jugadores hacia donde tú quieras que vayan mediante trucos sucios. Esto hace que tu partida sea menos realista e interesante y los jugadores tarde o temprano se darán cuenta de que ellos no pintan nada en ese mundo.

Por otro lado debes de prestar especial cuidado a la hora de la creación de los personajes de los jugadores. Cuando informes a tus jugadores de que habrá una partida de Penumbra, ellos empezarán a darle vueltas en la cabeza a sus personajes generando un concepto y unas capacidades generales para el mismo.

Este es el momento de que te preocupes por qué personajes van a interpretar y te asegures de que ese personaje y sus capacidades encajan de alguna forma en lo que tú tienes pensado para ellos. No es divertido descubrir que tu personaje es un superviviente nómada de la penumbra con todas las habilidades y capacidades que ello implica para descubrir a posteriori que la historia entera se desarrollará en el interior de la pirámide de las Niñas de Marfil y que por lo tanto no tendrás ninguna oportunidad de aportar algo con tus habilidades al grupo.

De esta forma debes controlar qué personajes se están desarrollando y tratar de orientarles un poco hacia el contenido de la partida. También debes de tratar de que los personajes se complementen de alguna forma. Si todos los personajes son expertos en armas, se encontrarán con problemas para resolver situaciones en las que las armas no son la respuesta apropiada.

También debes escuchar a tus jugadores. empápate de las descripciones de sus personajes y averigua que esperan de ellos, que contactos tienen, cuales son sus esperanzas y ambiciones y en definitiva cualquier dato sobre sus personajes que te quieran o puedan ofrecer. Después trata de ver si algo de entre todo eso que han dicho puede encajar y añadirse a la historia, aunque solo sea como tramas secundarias o guiños a sus aportaciones, de esta forma lograrás una implicación muy superior de tus jugadores.



# Estructura

Como director de juego será responsabilidad tuya crear el mundo en el que se moverán los jugadores, pero además también será responsabilidad tuya crear una serie de acontecimientos que den sentido a las acciones de los jugadores. En función del detalle de esos acontecimientos y de la visión global que aporten sobre la partida en su conjunto los acontecimientos adquieren el nombre de “historia”, “capítulo” o “escena”

## Historia, o trama general

Una historia es una línea argumental que integra las ideas generales que darán forma a tu partida. La diferencia entre una historia y una serie de partidas aisladas reside en que una historia está formada por varias partidas en las que existe una continuidad en cuanto a los personajes que interactúan con ella (tanto de los jugadores como los personajes no jugadores) y que existe también una continuidad en cuanto a la línea argumental sobre la que se mueven los personajes.

Lo primero que necesitas a la hora de preparar una historia es la idea general sobre la que se desarrollarán los acontecimientos. Una pincelada sobre cual es el problema al que se enfrentan, cual es el punto de partida, por donde se supone que evolucionará la trama y cual es el final que se espera de la misma es suficiente para empezar. En este punto no merece la pena centrarse demasiado en los detalles puesto que es posible que durante el desarrollo de la partida las cosas cambien bastante.

Aquí tienes algunos conceptos de historia que puede que te ayuden a crear la tuya propia:

- **Conspiraciones en palacio:** Penumbra es un mundo de luchas personales en las que la elección de los aliados adecuados es básica para la supervivencia. Tanto a nivel colectivo, como a nivel de pequeñas sociedades o a nivel individual las intrigas por el poder y por los recursos que permitan sobrevivir a los tuyos están a la orden del día. Intrigas políticas en el interior de un túmulo o la búsqueda de agentes, espías o saboteadores de túmulos enemigos podrían entrar en el concepto de este tipo de historias.
- **La familia:** Poca gente puede sobrevivir en la penumbra por sus propios medios pero desde luego nadie puede hacerlo con una calidad de vida y seguridad adecuadas. La gente se agrupa en núcleos para tratar de protegerse unos a otros y mejorar su situación de forma colectiva. Los núcleos más importantes son los túmulos, pero por encima de ellos están las grandes alianzas, las rutas comerciales y por debajo de ellos están las bandas y asociaciones dentro o fuera de la ley para protegerse de amenazas más cercanas. Cuando la familia se ve amenazada responde como una sola haciendo frente a la amenaza que se cierne sobre ella.
- **En busca de un hogar:** En ocasiones los túmulos son asaltados y sus habitantes forzados a abandonarlos, en otras ocasiones los recursos de los túmulos se agotan y sus habitantes deben emigrar. En otras un accidente hace algún lugar inhabitable, sea cual sea la causa y tanto si solo los personajes jugadores se encuentran en la situación o si se encuentran a cargo de más supervivientes, la búsqueda de un nuevo túmulo puede constituir una historia en si misma.



- **Rebelión interna:** El descontento de la plebe en un t mulo poderoso puede llevar a generar una inestabilidad que debilite seriamente a las autoridades locales. Los jugadores pueden formar parte de la revuelta o mantenerse firme de parte de los antiguos dirigentes pero  Qu  medidas tomar n los aliados del t mulo?  a qui n apoyar n?  aprovechar n sus enemigos para tomar medidas que puedan debilitarle m s hasta poderse hacer con  l y sus recursos o pretender n borrarlo del mapa?
- **B squeda:** Poco se sabe de lo que fue la antigua era,  qu  pas  anta o?,  qu  conocimientos se ten an? y  qu  queda de todo ello en nuestro tiempo?. La b squeda y exploraci n del pasado siempre tiene relevancia en una partida de Penumbra y puede por supuesto convertirse en una historia en si misma.
- **Explorando el mundo:** Pocos habitantes de Penumbra conocen mucho m s mundo que su t mulo y sus alrededores, algunas personas se juegan la vida a diario recorriendo la distancia que separa los t mulos ya sea como mensajeros, exploradores, esp as o comerciantes. Sea como fuere la exploraci n del mundo de Penumbra puede ser una historia en si misma, este tipo de partidas esta especialmente recomendado al principio, cuando tus jugadores todav a no tienen un gran conocimiento sobre el juego y por lo tanto ir “de aqu  para all ” mientras se resuelven asuntillos puede ser una historia en si misma sin necesidad de que haya una trama  pica de fondo.



- **Soldados de fortuna:** Otra opci n de historia es aquella en la que los jugadores se mueven por la riqueza personal, sin ligarse emocionalmente a nadie ni a nada simplemente act an a favor del mejor postor con la intenci n de obtener recursos y riquezas. Esta es una motivaci n muy sencilla de cara los jugadores.



- **Conflicto abierto:** La mayoría de las diferencias en Penumbra se redimen en la sombra. La razón es que a nivel individual a poca gente le interesa hacer nada que pudiera enfurecer a sus congéneres hasta el punto de que le expulsen del túmulo. Y a nivel de túmulo, nadie puede permitirse la destrucción de recursos que conllevaría un conflicto armado importante. Sin embargo en ocasiones la situación se da, ya sea porque se agotan las otras alternativas o porque alguien ve claro que un fuerte golpe de mano podría acabar con todos sus oponentes de una vez por todas.

Llegados a este punto ya debemos de tener un argumento general para nuestra historia. Un punto de inicio, un desenlace provisional y una idea al respecto de una posible línea argumental que nos llevará de uno a otro. Ahora toca el laborioso trabajo de darle forma. Para hacerlo al menos deberías de ser capaz de responder a las siguientes cuestiones: ¿Quién está implicado? Y más importante todavía ¿Qué relación tiene con los jugadores?, ¿Dónde sucede?, ¿De qué forma afectará a los jugadores?, ¿Con quién se relacionarán los jugadores?, ¿De qué forma avanzarán por la trama hasta su consecución?, ¿Quiénes son los antagonistas y de qué forma se opondrán a las acciones de los jugadores?.

Con toda esta información en la mano pasaremos a crear los capítulos, pero antes hay una cosa más que debes saber:

Toda historia ha de tener un final y cuando la historia finalice debe hacerlo adecuadamente. Es necesario que cuando la historia llegue a su clímax se resuelvan todos los cabos sueltos que queden colgando, de otra forma tus jugadores se quedarán esperando más. En ocasiones es necesario una partida de despedida, que sirva como cierre definitivo ya más allá de toda tensión, pero lo plantees como lo plantees la última sesión de juego debe ser algo para recordar que prepare para lo que viene a continuación que será sin duda: la siguiente historia.

Cuando llegue el momento de iniciar la siguiente historia no hay ninguna razón para cambiar de personajes si no se desea hacerlo, aunque es un buen momento para empezar de cero de nuevo, todo depende de vuestras preferencias.

## Los capítulos

Un capítulo describe de forma detallada las interacciones de los jugadores con un bloque de acontecimientos limitados por un par de eventos que le dan un inicio y un fin y cuyas descripciones se centran en resolver una pequeña parte de la historia.

Generalmente un capítulo se centra en algún aspecto concreto de la historia o da respuesta a todo lo que puede hacerse u obtenerse de una localización concreta.

De esta forma un capítulo puede responder a “conseguir la alianza con los regentes de la Fortaleza”, “el asesinato del comerciante local”, “la incursión en el nido” o también podría corresponderse con la visita al túmulo de La Lágrima (describiendo sus habitantes, sus intrigas y su situación).

Ya te habrás dado cuenta de que la unión de una serie de capítulos es lo que conforma una historia completa.



Cuando generábamos la historia decíamos que no era necesario definirla en detalle sino simplemente generar unos conceptos generales sobre los que basar la partida. Ahora, en la descripción de los capítulos es cuando debemos de definirlo todo lo más detalladamente posible. Esta será nuestra principal herramienta de cara a darle forma a la partida y más importante todavía darle una respuesta coherente a las acciones de los jugadores.

Por lo tanto un capítulo debe estar descrito al máximo nivel de detalle posible. Por desgracia no importa el nivel de detalle que desarrolles, es un hecho que los jugadores siempre quieren ir “un poco más allá”.

Siguiendo todas estas líneas de pensamiento la descripción de un capítulo debe por lo tanto asegurar la continuidad de la línea argumental de cara a que la historia avance hacia el desenlace que se propuso en la descripción de la historia y a su vez extenderse horizontalmente para dar respuesta a todas las acciones que razonablemente se pudiera esperar que los jugadores llevaran a cabo. Esto quizás incluya pistas falsas o formas de sutilmente re-encaminar a los jugadores hacia la línea argumental principal.

Es también en la estructura del capítulo donde se le da forma a los personajes con los que los jugadores van a interactuar, es importante definir sus capacidades y habilidades, pero más importante todavía es definir su personalidad de cara a que la interacción con ellos sea específica para cada personaje con el que se encuentren. Esto proporciona mayor profundidad y realismo a la partida. Aun más importante es definir su relación con la trama principal si es que tiene alguna y anotar sus motivaciones y objetivos de cara a que pueda actuar acorde con los mismos.

Finalmente mientras que la descripción general de la crónica es más o menos estable y su línea argumental más o menos lineal, los capítulos no lo son y deben estar abiertos a adaptarse a las modificaciones o aportaciones que de alguna forma aporten los jugadores. Es aquí donde debes de adaptar tus ideas a los personajes que crearon tus jugadores dando cabida a sus habilidades y características a la vez que generas dificultades acordes a sus capacidades. Igualmente debes de mantener la mente abierta para poder incorporar los cambios necesarios para dar cabida a las acciones que realicen tus jugadores y que no previste que fueran a realizar.

Un ejemplo de esto último es el de incorporar personajes que los jugadores visitan de forma imprevista o darle mayor o menor relevancia en la trama principal a personajes que inicialmente les correspondía una relevancia diferente. Esto se hace por la implicación que adquieren debido a las acciones de los jugadores.

Sin embargo, el lugar donde la acción se lleve a cabo no va a ser en los capítulos sino en las escenas.





## Escenas

Una escena es un campo de interpretación que se crea cuando el director de juego describe una localización o evento junto con los personajes que intervienen en el y se lo entrega a sus jugadores para que sus personajes interactúen con ellos. Las escenas son, por tanto, la única forma que tienen los jugadores de influir en la partida.

Es virtualmente imposible tener preparadas y redactadas todas las escenas que se desarrollarán a lo largo de tu historia. Muchas dependerán directamente de la forma en la que los personajes intervengan en la historia y de que forma se enfrenten a sus adversidades.

Entrar en la casa de un comerciante pegando una patada en la puerta escopeta en mano generará una escena completamente diferente que entrar de forma civilizada preguntando por el regente del local.

Por todo ello, aquí será cuando tus dotes como improvisador y como director de juego realmente se pongan a prueba. Por fortuna no estarás solo a la hora de plantear las escenas y desarrollarlas, debes apoyarte en la descripción de los capítulos que realizaste anteriormente. Siguiendo con el ejemplo anterior en el que los personajes entraban escopeta en mano en el local, si conoces que productos se comercializan en la tienda y la personalidad del comerciante de cara a saber si se amilanará frente a sus atacantes o si responderá con la misma moneda tendrás ya la mitad de la escena preparada. Si además conoces cual será la respuesta de los habitantes del entorno y cual es la composición de la fuerza de seguridad local y cuanta simpatía profesan hacia los jugadores y el comerciante prácticamente lo tendrás todo resuelto.

El hecho de que haya muchas escenas que no vayas a poder prever y que sea aquí donde más vayas a tener que improvisar no quiere decir que no haya que realizar un cierto trabajo previo en la preparación de las escenas. Esto es particularmente cierto en las escenas épicas o más relacionadas con la trama principal de la partida. Algunos ejemplos de esta situación pueden ser las escenas de inicio o finalización de los capítulos o los enfrentamientos directos con antagonistas relevantes de la trama.

Es particularmente importante que no dejes para la improvisación las interacciones de los jugadores con los elementos principales de la trama o podrías encontrarte de pronto con que buena parte de lo que planteaste se va al traste debido a que los jugadores tomaron decisiones inesperadas durante las mismas. Todo se puede complicar si no tienes un plan alternativo para reconducir la situación hacia lo previsto.

Además puedes aprovecharte de las escenas detalladamente descritas para conseguir una implicación adicional de los jugadores en la partida. Aquellas escenas épicas o especialmente relevantes pueden prepararse con mapas detallados de la situación, música específica para ambientarla o quizás con reglas especiales que rijan únicamente en esa confrontación. Sea como sea añadir esta clase de giros hará notar a los jugadores que se enfrentan a una situación específica y especial y que deben dar lo mejor de si mismos para lograr un evento único.



## La narración en Penumbra, ambiente y sensaciones

Todo empieza con una imagen en tu cabeza, mientras lees el libro te viene a la mente una discoteca enterrada bajo tierra con decenas de personas bailando bajo la tenue luz de unas desvencijadas lámparas de araña que se mueven al son de la música de un grupo musical. La cantante, de corte de pelo estilo cybergoth, con mechas verdes y rojas en el pelo, viste un catsuit de látex, una minifalda y un imponente corsé de vinilo.

En el exterior de la caverna el resto de los habitantes del túmulo, también subterráneo, se afana en sus quehaceres diarios: algunos comercian con lo poco de lo que disponen, otros se afanan en conseguir toda la comida que pueden, ya sea cazando alimañas, recogiendo alguna clase de cosecha o jugándose la vida para recuperar viejas latas de conserva aun en buen estado del exterior. Otros cuantos vigilan las entradas del túmulo para asegurarse de que nadie ni nada irrumpe en sus ya bastante complicadas vidas mientras el herrero se afana en construir una pieza de recambio para el viejo purificador de agua que vuelve a dar problemas.

En lo más profundo del túmulo los líderes tratan de mantener el orden en su territorio, pueden ser líderes carismáticos o puede que sean déspotas que rigen con mano de hierro gracias a tener la mayor cantidad de armas y hombres a su servicio. Quizás exista un único líder o quizás haya una lucha por el poder, allí tejen sus intrigas y crean sus conspiraciones en un intento de extender su influencia por el túmulo y más allá, buscando dominar el recurso más escaso de la Penumbra: El agua pura.

En algún lugar del túmulo se esconde la peor amenaza: un espía. Un saboteador que espera su oportunidad para dar el golpe definitivo. Proviene de un túmulo con el que se rivaliza por el control de un pequeño grupo de pilares del cielo, fuente de riqueza para ambos dado que de allí se obtiene parte de la comida que se consume y la mayoría de la tecnología de la que se dispone.

Todos tratan por sus mejores medios de sobrevivir conscientes de que sus compañeros son tanto una amenaza como su única esperanza de supervivencia creando un equilibrio inestable en el que la más leve chispa puede hacer saltar todo por los aires.

En ese momento piensas: estaría bien iniciar la historia con esta situación y de alguna forma has creado el escenario básico para ello, ahora solo falta darle forma entorno a una partida real.

A la hora de construir el resto del escenario y de la trama, una de las principales tentaciones que conviene evitar es la de centrar la trama exclusivamente en la supervivencia de los personajes ante la fuerza de los elementos y de una sociedad depredadora con sus semejantes. Si bien estos aspectos posiblemente deban de formar parte de la trama como catalizadores de la sensación de vivir una situación crítica, lo cierto es que el mundo de Penumbra es mucho más que simplemente la lucha por la supervivencia.

Tratemos de evadirnos por un momento de la imagen de un desierto desolado rodeado de roca y arena y tratemos de encontrar la belleza en los arcos góticos de La Catedral, en la delicadeza de las hijas de marfil o fijémonos en el repunte tecnológico de la Fortaleza.



No debemos olvidar que al final es la política y el comercio el que determina la supervivencia o la muerte de las comunidades y que la pugna entre los grandes túmulos por el control de los exiguos recursos o riquezas de cada uno de los túmulos menores es lo que al final determina el destino de los habitantes de la penumbra. En un mundo en el que lo que está en juego es la supervivencia de cada uno, las apuestas suelen elevarse por encima de lo que es sensato.

Independientemente de que la intención de tu partida sea llevar la trama por unos derroteros más físicos o políticos lo que no debería de faltar en ninguna partida de Penumbra, es un ambiente de desasosiego y opresión. Los recursos nunca sobran, las enfermedades, el riesgo y los enemigos se encuentran detrás de cada esquina. A veces pueden provenir de gente de tu absoluta confianza y en otras ocasiones puede que se trate de enemigos invisibles que golpean sin que uno se de cuenta acabando con su vida tan solo unas semanas después.

Esta es la realidad en un mundo que incluso en las horas diurnas la oscuridad y la penumbra es lo único a lo que pueden aspirar sus habitantes.



Las sensaciones que una partida de Penumbra deberían transmitir son las de desasosiego al ver las sombras de una civilización que bien podría ser la nuestra, combinadas con la impotencia al comprobar que todo esfuerzo es fútil a la hora de mejorar las condiciones de vida de los personajes, unido a la adrenalina por evitar abandonar este mundo. Quizás no tanto por conservar la vida sino por no dejar que los demás se alcen victoriosos sobre los restos saqueados de nuestro cadáver.



# Algunos consejos

## El director de juego no es el enemigo de los jugadores

Lo primero que tienes que saber como director de juego es que **tu papel NO es el de ser el enemigo de tus jugadores...**

Esto es una de las grandes verdades de los juegos de rol que una vez descubierta y llevada a la práctica potencia terriblemente la diversión de todo el grupo. Piensa que como director de la partida tu controlas todos los aspectos del juego excepto los personajes de los jugadores, lo que incluye por ejemplo las fuerzas de la naturaleza. Si quisieras podrías arrojarles millones de meteoritos a la cabeza o ahogarles en el diluvio universal, en respuesta ellos solo podrían hacer millones de tiradas de esquivar o nadar hasta que sus personajes finalmente fallezcan...

No parece una lucha muy igual... por supuesto cuando volvierais a la vida real posiblemente hubieras perdido varios amigos... o algo peor.

No, la realidad es que tu papel NO es el de ser el enemigo de los jugadores sino el de desarrollar una cadena de sucesos de una forma más o menos coherente y realista dentro del universo de fantasía en el que sus personajes se desenvuelvan. Les introducirás dificultades y te encargarás de determinar las consecuencias de sus éxitos o sus fracasos, pero eso no debe convertirte en su enemigo, te debe convertir en un juez imparcial.

## Tu mejor arma es la descripción

El segundo consejo es que **tu principal arma para lograr un buen entretenimiento es la descripción** (Y el de tus jugadores la interpretación). La mayoría de los jugadores de rol tarde o temprano descubren que lo importante no es el resultado de la acción o de un evento o de la partida sino como se ha llegado a ese resultado.

De esta forma un:

Director: "Es un pasillo oscuro, al fondo hay una puerta"

Jugador: "mi personaje abre la puerta"

D: "OK, hay dos malos, empezamos una ronda de combate"

Es aburrido.

Sin embargo un:

D: "Avanzas por el pasillo con cautela, a cada paso que das no puedes evitar que el polvo se levante a tu alrededor, pronto has formado una ligera capa que parece acompañarte allá a donde vayas y te produce ganas de estornudar.

A medida que avanzas por el pasillo consigues ver una puerta en el fondo, está oscuro así que no la logras ver claramente"





J: “Dejo un momento el arma en la funda para ajustarme el velo sobre el rostro para librarme del molesto polvo. Mientras tanto no dejo de avanzar con sigilo hacia la puerta, justo antes de entrar me detengo, vuelvo a empuñar el arma y con precaución empujo suavemente la puerta”.

D: “Empiezas a abrir la puerta. A medida que lo haces empiezas a escuchar una conversación en el interior, parece que dos personas están discutiendo al respecto de cómo dividir algo que han encontrado, te detienes a escuchar sus palabras cuando uno de ellos exclama: ¡maldita sea Grodic, te dije que te habían seguido!”

Fíjate que el resultado es exactamente el mismo, sin embargo en un caso se está describiendo e interpretando una escena, mientras que en el otro se está... aportando muy poco sobre un simple póker de dados.

## No te conviertas en un cuentacuentos

El tercer consejo es que **no les cuentes un cuento**. Cuando uno se mete en la dinámica de la descripción corre el riesgo de querer encapsular la partida en un pasillo que “se entra por aquí, se sale por allí y por el camino les leo unas descripciones chulísimas que me he currado”.



La realidad es que para que el juego sea entretenido los jugadores deben de tener la capacidad de afectar el curso de la partida. Esto es quizás la parte más complicada de lograr por parte del director de juego: requiere experiencia, capacidad de improvisación y capacidad para asimilar que todo el trabajo que has hecho para preparar la partida quizás no sirva para nada.

Puede que los jugadores quieran unirse a la banda de los malos en lugar de acabar con ella, puede que no quieran continuar en el túmulo para el que te has preparado la partida y decidan ir a otro lugar, puede que tú quisieras que la partida girara entorno a las historias de un explorador superviviente de la penumbra y que en su primer encuentro le tomen por un loco, un espía o un enemigo y decidan acabar con su vida.

Estas cosas pasan. Tus jugadores deben de tener la capacidad de cambiar el mundo o el curso de la partida con acciones como esas y tú debes tener la capacidad para improvisar como reconducir la partida. Si todavía no la tienes o no sabes por donde seguir es mejor decir un: “OK, si os parece lo dejamos aquí porque tengo que prepararme la partida en base a esto último que habéis hecho que no me lo esperaba, seguimos mañana”.

Eso no quiere decir que tengas que permitir que tus jugadores te estén continuamente destrozando la partida con acciones absurdas. Si es el caso, deberíais de plantearos si queréis seguir jugando a Penumbra, si preferís otro juego o si mejor nos vamos a tomar unas cervezas y ya jugaremos a esto algún día que tengamos un mejor ánimo o disposición.

## Prepara la partida poco a poco

El cuarto consejo sobre como desarrollar una partida de rol larga es que **no prepares todos los capítulos de golpe**, viene relacionado con lo anterior, ¿si los jugadores tienen la capacidad de afectar al mundo que les rodea como es posible que tengas preparado desde el principio todos los capítulos de la partida?.

Es mucho más conveniente preparar la partida sobre una base argumental. Posteriormente generar unos personajes no jugadores y unas situaciones al respecto del inicio de la base argumental. Paralelamente generar una serie de escenas o acontecimientos de carácter más “general” que encajen en prácticamente cualquier situación. Finalmente dejar de preparar la partida y esperar a jugarla con el grupo de jugadores hasta ver por donde vamos a seguir.

De esta forma los jugadores empiezan las partidas movidos por una serie de acontecimientos relativos a la base argumental y se mueven por el escenario que se ha creado para ellos. Según como se desarrolle pueden seguir lo que estaba más o menos pensado o pueden irse por otros derroteros. Empleando los acontecimientos de carácter general se puede dar un poco más de vida a la partida o alargar la duración de la sesión si se ve que están avanzando demasiado rápido.

Finalmente la tarde acaba y se va cada uno a su casa. Es entonces cuando se aprovecha para hacer un repaso de lo que ha pasado en la partida, hacerse una idea de por donde van a seguir sus personajes (o preguntárselo directamente) y se prepara o modifica el siguiente capítulo de la partida de acuerdo a lo que los jugadores han modificado del entorno y a su línea de actuación.

Con esta técnica consigues varias cosas: Por un lado que los jugadores perciban que tienen una capacidad de interacción con el entorno elevada, por otro que la partida sea más coherente y fluida alrededor de las acciones de los personajes.



## Haz trampas

Como último consejo: Haz trampas pero siempre en busca de un mayor entretenimiento en la partida.

No permitas que un encuentro épico, una situación especialmente dramática o una huida desesperada se resuelva con una simple tirada de dados afortunada: añádele 30 puntos de vida al villano para que continúe la pelea, permite que lleguen refuerzos antagonistas, añádele al enemigo un arma escondida si se las apañan para desarmar su arma principal... improvisa alguna cosa para mantener la tensión.

De la misma forma tampoco permitas que una situación trivial se convierta en un reto insuperable por cualquier tontería o por una tirada de dados que se complicó por golpes consecutivos de mala suerte.

Cuando hagas trampas, sé justo: si las trampas perjudicaban los jugadores no permitas que ese enemigo que debería haber muerto mate o hiera seriamente a ningún jugador, si continuas con una escena de huida cuando ya deberían haberse librado de ella, asegúrate de que todos los personajes consiguen huir... las trampas son solo para mantener la tensión y continuar con una escena que de alguna forma está siendo entretenida, no para causar problemas al grupo.

Procura que no se note, hay pocas cosas que puedan sublevarte a un grupo de jugadores y una de ellas es dar la sensación de que no eres justo con ellos en la partida.

Por otro lado recuerda que las reglas de este libro son simples indicaciones. De hecho la mayoría de las reglas excepto las más básicas son todas opcionales de cara a que precisamente puedas hacer con ellas lo que te parezca oportuno. No dejes que una determinada regla limite la diversión de ninguna forma.

## La línea histórica

La línea histórica de Penumbra se ha dejado intencionadamente abierta.

Aunque cualquiera que lea el libro y con lo que sabemos hoy en día se puede hacer a la idea de que la situación en Penumbra es la de un mundo post-apocalíptico que desciende de la situación actual de la humanidad debido a una posible guerra nuclear, la realidad es que nos hemos cuidado de hacer ninguna referencia explícita a ese respecto en el libro.

Lo cierto es que poca gente en el universo de Penumbra sabe a ciencia cierta que es lo que ha pasado en el pasado... existen leyendas y quizás algún documento formal sobre la historia reciente pero cualquier dato sobre la situación pasada ha sido olvidada por el común de los mortales hace una gran cantidad de tiempo.

Tampoco está claro que es lo que hay más allá de lo que se describe en este libro ¿está toda la tierra igual de devastada o esto es una situación puntual de una zona en concreto de la tierra? ¿Existen otras civilizaciones ahí fuera o no queda ningún alma viva más allá de la Penumbra explorada?





Finalmente tampoco se hace ninguna referencia hacia donde evolucionarán los túmulos y sus habitantes. Todos se enfrentan a problemas y situaciones que potencialmente podrían extinguirlos e incluso iniciar reacciones en cadena que acaben con el resto de los túmulos extinguiendo a la humanidad en la zona. Pero también existe la posibilidad de que consigan establecer una sociedad más o menos próspera y autosuficiente con los recursos que les rodean... también puede ser que nada cambie en las futuras generaciones y que las luchas por el control de los exiguos recursos perduren durante centurias.

Como decía esto se ha dejado intencionadamente abierto con la idea de que seáis vosotros en vuestras propias partidas los que creéis vuestra propia línea temporal, tanto hacia el pasado como hacia el futuro expandiendo la realidad de vuestro propio mundo.

En el momento de escribir estas líneas, en el futuro de Penumbra se vislumbra la posibilidad de crear una línea temporal oficial en Penumbra paralela a la que todos vosotros podáis crear en vuestros grupos de juego. El planteamiento para ello es el de crear una serie de partidas oficiales de Penumbra (lo que en otros juegos se conoce como módulos) de tal forma que aquellas personas que sigan los módulos puedan enviarnos el resultado de sus partidas explicándonos cual fue el resultado de su partida (que personajes sobrevivieron, cuales murieron, que túmulos obtuvieron finalmente el poder sobre determinados recursos, quien accedió a determinada tecnología, que descubrieron sobre el pasado del mundo...).

En base a esos resultados, favoreciendo aquel resultado que más grupos de juego hayan obtenido se escribiría un relato oficial que describiría el desenlace de los acontecimientos para esa determinada partida y se escribiría el siguiente módulo de forma que fuera la comunidad y los jugadores de Penumbra los que determinaran de una forma u otra el destino de sus habitantes.



# Antagonistas

## Fauna salvaje

### Lobos de la Penumbra

Los lobos de la penumbra son los descendientes de los perros y lobos de antiguas edades.

Al igual que los humanos lograron sobrevivir de alguna forma a la devastación y ahora se han convertido en sombras de lo que alguna vez fueron sus antecesores: los pocos supervivientes se han convertido en criaturas horribles y deformes.

Aun conservan los rasgos generales de los cánidos, sin embargo son versiones retorcidas y deformes con pocos parecidos: retorcidos huesos, piel pálida con extrañas coloraciones puntuales que rara vez presenta pelo y el rostro desfigurado son algunas de sus señas de identidad.

Además de esos horribles cambios la situación actual sigue machacándoles sin pausa: La escasez de alimentos hace que sus cuerpos estén mayoritariamente famélicos y la falta de agua hace que padezcan de muchas enfermedades. Aun así sobreviven y muestran una fuerza y fiereza impresionante cuando el alimento es la recompensa.

Normalmente se mueven en manadas aunque en ocasiones los más débiles quedan atrás o la manada se reduce tanto en número que únicamente unos pocos miembros sobreviven, en estos casos es posible encontrarlos como miembros aislados o en pequeños núcleos familiares.

#### Características:

**FUE:** 7  
**AGI:** 6  
**DES:** 5  
**RES:** 6  
**INT:** 3  
**CAR:** 3  
**PER:** 7  
**VOL:** 4

#### Habilidades:

**Sigilo:** 6  
**Nadar:** 6  
**Supervivencia:** 8  
**Intimidar:** 5  
**Advertir:** 8  
**Pelea:** 7  
**Esquivar:** 5

**Puntos de vida:** 40

**Armadura:** 4 (todo el cuerpo)

**Combate:** Mordisco (17, 1D10+5)

**Equipo:** -

**Especiales:** Los lobos de la penumbra son particularmente resistentes a la radiación y la contaminación por lo que los efectos derivados de ellos son prácticamente ignorados por ellos.

Se han visto casos de personas que han conseguido amaestrar a estos animales pero es enormemente difícil lograrlo.



## Destripadores

Los destripadores son los descendientes de los antiguos buitres: enormes criaturas voladoras que pueden llegar a alcanzar los 3 metros de envergadura. Huesos retorcidos y un enorme pico curvo acabado en un afilado gancho son sus principales características, aun conservan las plumas de sus antepasados que de hecho son muy valoradas para la confección de flechas.

Patrullan escondidos entre las nubes a la espera de que alguna víctima pase por su radio de acción, cuando esto sucede descienden en un brusco picado produciendo un suave silbido con la intención de producir profundos cortes en sus víctimas, para ello emplean el extremo de sus alas acabadas en un fuerte hueso con forma de cuchilla, después remontan el vuelo y esperan a que su víctima se desvanezca por la hemorragia antes de descender sobre el y comenzar el festín.

Solo cuando se ven obligados a pelear en espacios cerrados o cuando creen que su víctima ya está demasiado débil como para luchar emplean su pico como arma de combate.

---

### Características:

**FUE: 5**

**AGI: 8**

**DES: 6**

**RES: 5**

**INT: 2**

**CAR: 2**

**PER: 7**

**VOL: 3**

---

### Habilidades:

**Supervivencia: 5**

**Advertir: 7**

**Pelea: 6**

**Esquivar: 6**

---

**Puntos de vida: 35**

**Armadura: 2 (todo el cuerpo)**

---

**Combate:** Corte de ala (18, 1D10+2, +1pv por cada ronda de combate), Pico (18, 1D10+5)

---

**Equipo:** -

---

**Especiales:** El hueso exterior del ala está dotado con una sustancia anti-coagulante que asegura que la víctima sangrará profusamente por la herida, cerrar una de estas heridas es más complicado que hacerlo con una herida normal y requiere una tirada de (DES/Primeros auxilios/TEC/19) para hacerlo.

El Destripador ataca generalmente realizando pasadas, en cada pasada solo puede atacar a un personaje por lo que empleará el resto de sus acciones de combate en esquivar los ataques dirigidos contra él.



## La gran bestia Karnak-Kovc

Durante mucho tiempo se consideró al Karnak-Kovc como una criatura única en el mundo, una bestia similar a los lobos de la penumbra pero mucho más grande, fuerte y poderosa, una leyenda surgida de entre sus semejantes.

Sin embargo tras darle caza y muerte se comprobó que en realidad el Karnak-Kovc es una mutación relativamente frecuente entre sus congéneres, los lobos de la Penumbra. Cuando uno de ellos nace empieza a crecer rápidamente apoderándose de la comida del resto de la manada, su insaciable hambre no conoce límites y eventualmente ataca a sus propios congéneres. Algunos logran huir pero la mayoría perece bajo sus garras, desde ese momento el Karnak-Kovc deambula por la Penumbra en solitario convirtiéndose en una demente máquina de matar y acabando con la vida de toda criatura que se cruza en su camino con la única intención de alimentarse.

Hay pocas cosas que pueda detener a un Karnak-Kovc ni siquiera tienen respeto por los túmulos humanos. En ocasiones se ha adentrado en ellos acabando con varios de sus habitantes hasta que pudo ser reducido, cuando esto ocurre a la población de los túmulos más pequeños solo le queda la opción de esconderse hasta que el Karnak-Kovc se retire a la penumbra a degustar alguna de sus víctimas.

---

### Características:

**FUE:** 14  
**AGI:** 6  
**DES:** 8  
**RES:** 12  
**INT:** 1  
**CAR:** 1  
**PER:** 8  
**VOL:** 6

### Habilidades:

**Sigilo:** 5  
**Nadar:** 7  
**Supervivencia:** 5  
**Advertir:** 7  
**Pelea:** 9  
**Esquivar:** 5

---

**Puntos de vida:** 70

**Armadura:** 9 (todo el cuerpo)

---

**Combate:** Mordisco (17, 2D10+10), Arrollar (17, 1D10+5, puede atacar a varios oponentes próximos entre sí)

---

**Equipo:** -

---

**Especiales:** Cuando el Karnak-Kovc ha empleado (o perdido) todos sus dados de acción de la ronda de combate actual puede efectuar un último ataque de mordisco a un oponente dentro de su alcance empleando un único dado para atacar.

El Karnak-Kovc seguirá luchando hasta que no queden oponentes a su alrededor o haya obtenido lo que busca, es decir alimento. Lo sigue haciendo incluso después de muerto, para representar este hecho, el Karnak-Kovc seguirá luchando incluso 2 rondas de combate después de haber alcanzado los 0 (o menos) puntos de vida.



## Serpientes del desierto

Las serpientes del desierto viven tanto en terrenos arenosos como en terrenos rocosos, miden normalmente entorno a dos metros de longitud y tienen una envergadura de unos 30 centímetros aunque en el caso de las serpientes de terrenos rocosos suelen ser algo más pequeñas.

Son capaces de sobrevivir a la intemperie durante largos periodos de tiempo, incluso semanas, sin consumir alimento ni comida lo que las convierte en un cazador paciente y esquivo.

El peligro de estas criaturas se acrecienta gracias a su capacidad de mimetizarse con el ambiente adquiriendo una tonalidad de piel muy similar al terreno al que se encuentran como si de un camaleón se tratara.

Muchos túmulos tienen partidas de caza especializadas en la caza de estas serpientes debido a que su carne es muy valorada y que su piel es una fuente excelente de materia prima para la fabricación de objetos de cuero.

El mayor peligro de estas criaturas es sin duda su veneno, capaz de incapacitar a un humano en segundos.

Las serpientes del desierto viven en nidos de entre 3 y 10 miembros lo que las hace letales para viajeros solitarios.

---

### Características:

**FUE: 5**

**AGI: 8**

**DES: 6**

**RES: 7**

**INT: 2**

**CAR: 3**

**PER: 5**

**VOL: 4**

### Habilidades:

**Sigilo: 7**

**Supervivencia: 7**

**Advertir: 6**

**Pelea: 6**

**Esquivar: 7**

---

**Puntos de vida: 45**

**Armadura: 4 (todo el cuerpo)**

---

**Combate: Mordisco (17, 1D10+5)**

---

**Equipo: -**

---

**Especiales:** El mordisco de la serpiente del desierto inyecta un veneno paralizante en sus víctimas que pierden de forma inmediata 1 punto de agilidad y destreza (lo que reduce sus dados de acción disponibles).



## Sierpes del pantano

Las sierpes del pantano son las hermanas mayores de las serpientes del desierto, son tan grandes y enormes que en ocasiones su cuerpo se asemeja a islas de terreno firme en el pantano.

Las sierpes pueden llegar a medir 30 metros de largo y hasta 10 de ancho siendo su boca lo suficientemente grande como para devorar personas e incluso pequeños vehículos de una sola pieza.

En el combate estas criaturas atacan con sus fauces mientras con la cola tratan de rodear a sus oponentes,. Cuando su cola se junta con su cabeza dejando a sus oponentes (o alguno de ellos) en el círculo interior la serpiente se constriñe con fuerza aplastando con su tremenda masa todo lo que quede dentro.

---

**Características:****FUE: 22****AGI: 6****DES: 5****RES: 30****INT: 1****CAR: 1****PER: 3****VOL: 3****Habilidades:****Nadar: 8****Supervivencia: 8****Advertir: 3****Pelea: 5****Esquivar: 6**

---

**Puntos de vida: 160****Armadura: 10 (todo el cuerpo)**

---

**Combate:** Mordisco (15, 2D10+14, puede atacar a varios enemigos contiguos), Constreñimiento (automático, 1D10+11 cada asalto, la víctima queda apresada)

---

**Equipo: -**

---

**Especiales:** Una serpiente que permanece estática resulta muy complicada de detectar debido a que al encontrarse cubierta de fango se confunden con el terreno que las rodea.

Por suerte para los viajeros por el pantano, las sierpes no tienen un sentido de la vista desarrollado, lo que las hace poco proclives a detectar a las personas. Por desgracia siempre detectarán criaturas caminando por su grupa y sin duda el ruido de los vehículos a motor podría llamar su atención.

Durante el combate, un personaje víctima de un constreñimiento debe superar una tirada de (AGI/Pelea/FIS/18) para poderse zafar de la presa, si lo logra finalizará la acción sobre la grupa de la serpiente.



## Ratas gigantes

Una de las criaturas más comunes en la penumbra y también una de las piezas básicas de la alimentación de sus habitantes.

Se encuentran prácticamente en todas partes aunque difieren de tamaño según el lugar y la zona, la mayoría de ellas miden entorno a los 30 centímetros de largo aunque se han llegado a encontrar monstruosidades de hasta un metro.

Esta tabla se refiere a una rata gigante “normal”, siéntete libre de modificar estos atributos para representar especímenes particularmente grandes o feroces.

### Características:

**FUE:** 6

**AGI:** 8

**DES:** 6

**RES:** 4

**INT:** 3

**CAR:** 1

**PER:** 7

**VOL:** 2

### Habilidades:

**Sigilo:** 7

**Nadar:** 5

**Supervivencia:** 8

**Advertir:** 6

**Pelea:** 5

**Esquivar:** 7

**Puntos de vida:** 30

**Armadura:** 2 (todo el cuerpo)

**Combate:** Mordisco (19, 1D10+4)

**Equipo:** -

**Especiales:** -



## Acechador

El acechador es posiblemente una de las criaturas más temidas de la penumbra, son criaturas descendientes de los felinos de la antigua era pero mucho más fieros e insidiosos.

Un acechador es una criatura delgada de cuerpo alargado, mide metro y medio de largo, llegando a los dos metros y medio si se añade su larga cola, al igual que los lobos de la penumbra carece de pelo lo que deja a simple vista una piel ennegrecida y quemada por la radiación. Desgraciadamente para todos esto es un camuflaje excelente para actuar por la noche.

Y como si los acechadores lo supieran, eso es lo que suelen hacer: atacar por la noche. Recorren la penumbra en solitario o en pequeños grupos siguiendo el rastro de viajeros o incluso de vehículos persiguiéndolos de forma incansable. Una vez cerca observan al grupo hasta que cae la noche y es entonces cuando atacarán.

Los acechadores son criaturas traicioneras y muy astutas, aprovecharán cualquier debilidad del grupo siendo algunas de sus estrategias preferidas la espera a que el grupo se duerma para atacar cuando el miembro más débil se encuentra de guardia.

En combate el acechador intentará mantener a su oponente distraído con amagos de ataque con su cola que se encuentra cubierta de púas y ganchos mientras evade los ataques de sus oponentes para después morder con sus potentes mandíbulas tan pronto como encuentra un hueco en sus defensas.

---

### Características:

**FUE:** 6  
**AGI:** 10  
**DES:** 6  
**RES:** 7  
**INT:** 4  
**CAR:** 3  
**PER:** 7  
**VOL:** 4

### Habilidades:

**Sigilo:** 8  
**Nadar:** 4  
**Supervivencia:** 6  
**Advertir:** 7  
**Pelea:** 6  
**Esquivar:** 8

---

**Puntos de vida:** 45

**Armadura:** 5 (todo el cuerpo)

---

**Combate:** Mordisco (18, 1D10+5) y Coletazo (17, 1D10+2)

---

**Equipo:** -

---

**Especiales:** Un acechador que impacta con su mordisco con un margen de más de 3 puntos impactará también con la cola al mismo oponente.

Un acechador que esquiva con éxito un ataque cuerpo a cuerpo de un oponente obtiene un +2 para atacar en su siguiente acción contra ese mismo oponente.



## Habitantes de la Penumbra

### Nómada

Un nómada es una persona que por alguna razón no quiere pertenecer o establecerse en ningún túmulo sino que deambula por la penumbra cazando o recolectando los alimentos que puede reunir.

Algunos nómadas son dementes de los que ya nada puede obtenerse, son peligrosos por su inestabilidad aunque suelen conocer muy bien el terreno en el que residen.

Otros nómadas viajan de túmulo a túmulo con la intención de comerciar ofreciendo recursos de otros túmulos, información o los restos de lo que hayan podido cazar en la penumbra. Estos últimos son muy valorados como guías, exploradores y como fuentes de información, aunque realmente ningún túmulo pondrá sus esperanzas de sobrevivir en uno de estos por su alta mortalidad.

En ocasiones los nómadas se reúnen en pequeños grupos para protegerse, a estos grupos se les suele conocer como la familia.

#### Características:

**FUE:** 4

**AGI:** 5

**DES:** 5

**RES:** 5

**INT:** 4

**CAR:** 4

**PER:** 6

**VOL:** 4

#### Habilidades:

**Sigilo:** 6

**Supervivencia:** 7

**Advertir:** 5

**Pelea:** 6

**Esquivar:** 5

**Conducir vehículo moderno:** 4

**Atléticas:** 4

**Regatear:** 4

**Reparación:** 5

**Armas de fuego:** 5

**Ciencia:** 4

**Improvisar herramientas:** 4

**Puntos de vida:** 35

**Armadura:** Armadura de cuero: 3

**Combate:** Pistola 9mm (16, 1D10+3), Fusil de cerrojo (16, 2D10+5)

**Equipo:** 1 cargador de repuesto (12 balas), 30 balas adicionales para la pistola, 20 balas para el rifle, el velo, 2 dosis de panacea, algo de equipo vario centrado en la supervivencia.

**Especiales:** Un nómada posiblemente disponga además de algún medio de transporte que puede ser una moto si es solitario o un (o varios) vehículo más grande en caso de grupos, en caso de grupos alguno de sus miembros suele disponer de la habilidad de medicina.

La naturaleza de los nómadas es muy amplia por lo que habrá nómadas que empleen arcos o ballestas como armas en lugar de armas de fuego, las habilidades de las que disponen también pueden variar.



## Los marcados

Fueron juzgados, condenados y desterrados por algún terrible crimen en sus túmulos, hoy en día portan la marca del destierro en su frente lo que los condena a vagar por la penumbra sin posibilidad alguna de ser admitidos en ningún túmulo civilizado.

Sin nada que perder y mucho que ganar estas personas son sumamente peligrosas, muchas vagan por la penumbra buscando una banda de forajidos a los que poderse unir. Otros simplemente tratan de sobrevivir por sus propios medios, muchos solo buscan venganza contra el túmulo que les expulsó atacando las caravanas y viajeros que entren o salgan del túmulo y unos pocos más han abandonado toda esperanza y simplemente esperan el momento idóneo para perder la vida.

---

### Características:

**FUE:** 6

**AGI:** 6

**DES:** 5

**RES:** 4

**INT:** 4

**CAR:** 3

**PER:** 5

**VOL:** 4

---

### Habilidades:

**Sigilo:** 4

**Supervivencia:** 4

**Advertir:** 6

**Pelea:** 7

**Bloquear:** 5

**Esquivar:** 6

**Conducir vehículo moderno:** 6

**Atléticas:** 3

**Reparación:** 5

**Armas de fuego:** 4

**Ciencia:** 4

**Intimidar:** 5

---

**Puntos de vida:** 30

**Armadura:** Armadura de cuero, 3

---

**Combate:** Revolver (15, 1D10+5), Machete (14, 1D10+5)

---

**Equipo:** 12 balas adicionales para el revolver.

---

**Especiales:** El perfil y equipo que se incluye en esta ficha se corresponde con el de un marcado recientemente desterrado, desterrados con mayor experiencia posiblemente tenga un perfil más variado y un mejor equipamiento.



## Bandidos y asaltantes de caravanas

Se reúnen en grupos tan numerosos como pueden a la espera de poder actuar conjuntamente contra comerciantes y viajeros, conforman una gran amenaza para todos ellos y sin duda un problema serio cuando se asientan entorno a un túmulo estable. Cuando eso ocurre no quedan muchas más opciones que las de formar partidas de ataque para librarse de ellos.

Las comunidades de bandidos forman grupos sociales muy poco cohesionados y terriblemente inestables: en su seno se reproducen continuamente las peleas y las luchas por el poder que se traducen en conflictos armados, en ocasiones finalizan en verdaderas masacres internas.

Sin embargo cuando un líder fuerte consigue unificar bajo su puño a un grupo grande de combatientes sin reglas ni escrúpulos, hasta los túmulos más poderosos tiemblan y ven peligrar sus suministros.

En ocasiones se han dado grupos de bandidos realmente bien organizados que llegaron a disponer de redes de espías establecidos en los túmulos sobre los que actuaban camuflándose como comerciantes y estableciéndose en el túmulo de forma permanente.

<b>Características:</b>	<b>Habilidades:</b>
<b>FUE: 7</b>	<b>Supervivencia: 2</b>
<b>AGI: 4</b>	<b>Advertir: 4</b>
<b>DES: 5</b>	<b>Pelea: 7</b>
<b>RES: 5</b>	<b>Bloquear: 4</b>
<b>INT: 3</b>	<b>Esquivar: 4</b>
<b>CAR: 3</b>	<b>Conducir vehículo moderno: 4</b>
<b>PER: 4</b>	<b>Atléticas: 5</b>
<b>VOL: 2</b>	<b>Armas de fuego: 5</b>
	<b>Habilidad de armas secundaria: 5</b>
	<b>Ciencia: 1-5</b>
	<b>Intimidar: 5</b>
<b>Puntos de vida: 35</b>	<b>Armadura: Chaleco de kevlar 7</b>
<b>Combate:</b> Fusil semiautomático (17, 2D10+2), Arma secundaria (u otra configuración en función de su puntuación de ciencia)	
<b>Equipo:</b> 2 cargadores para el fusil, 20 balas adicionales, 1 dosis de panacea, 1 dosis de bruto, algo de equipo vario.	
<b>Especiales:</b> Los grupos de bandidos suelen tener algún miembro que entiende de reparaciones, primeros auxilios y medicina aunque no sea una habilidad común en ellos.	

La mayoría de los bandidos manejan más de un arma, el arma secundaria preferida posiblemente sean las granadas, aunque es posible encontrar ballestas y armas de cuerpo a cuerpo (preferiblemente a dos manos) en cualquier grupo de bandidos.



## Locos y ermitaños

Las motivaciones de este grupo social son difíciles de entender.

Los locos tienen sus propias razones y motivaciones para actuar como actúan aunque posiblemente nadie que no comparta su locura podrá entenderlas.

Al respecto de los ermitaños, algunos buscaron la soledad al no soportar la sociedad en la que vivían. Otros, incapaces de acabar con sus propias vidas simplemente abandonaron su tómbulo con la esperanza de que la muerte viniera a buscarles a ellos. Algunos más se vieron obligados a huir al correr su propia vida un riesgo mortal allí donde residían, quizás por algo que vieron u oyeron.

Fuera como fuere, cada una de estas personas es única al igual que las posibilidades de interacción con otros personajes.

### Características:

**FUE:** 4

**AGI:** 4

**DES:** 5

**RES:** 7

**INT:** 6

**CAR:** 2

**PER:** 6

**VOL:** 6

### Habilidades:

**Sigilo:** 6

**Supervivencia:** 7

**Advertir:** 6

**Pelea:** 3

**Bloquear:** 5

**Esquivar:** 5

**Conducir vehículo moderno:** 2

**Atléticas:** 4

**Armas de fuego:** 4

**Ciencia:** 2

**Primeros auxilios:** 6

**Puntos de vida:** 45

**Armadura:** Cota de mallas 5

**Combate:** Fusil de avancarga (18, 2D10+2)

**Equipo:** 20 cartuchos de escopeta, Equipo de supervivencia aunque posiblemente antiguo, algún vehículo posiblemente inutilizado por falta de mantenimiento.

**Especiales:** -



## Tribales

Los tribales son grupos de personas que han abandonado por completo la tecnología y han empezado a vivir de nuevo como antiguos habitantes de la edad media con lo poco que pueden obtener de los recursos naturales del planeta.

Generalmente se reúnen en pequeños entornos en los que aun crece algo de vegetación, quizás valles profundos o pantanos donde el agua es ligeramente más salubre que en el resto de la penumbra.

Sea como sea estos tribales sobreviven por sus propios medios en una relación inestable con la madre naturaleza. Son gente ruda, en ocasiones difíciles de tratar pero valorados debido a que suelen conocer muy bien su entorno

### Características:

**FUE:** 7

**AGI:** 6

**DES:** 5

**RES:** 7

**INT:** 3

**CAR:** 3

**PER:** 6

**VOL:** 4

### Habilidades:

**Sigilo:** 5

**Conducir vehículo primitivo:** 4

**Nadar:** 4

**Supervivencia:** 6

**Advertir:** 4

**Pelea:** 4

**Esquivar:** 5

**Atléticas:** 4

**Escarar:** 3

**Armas cuerpo a cuerpo:** 5

**Armas de proyectiles:** 4

**Puntos de vida:** 45

**Armadura:** Armadura de cuero 3

**Combate:** Arco (17, 1D10+5), Hacha a dos manos (16, 2D10+9)

**Equipo:** 20 flechas, baratijas primitivas

**Especiales:** -

## Máquinas de otros tiempos

Nadie sabe muy bien de donde han salido estos aparatos pero sí que se sabe que emplean para su funcionamiento una tecnología que desafía todos los conocimientos actuales de la ciencia. Son extremadamente raras aunque en ocasiones pueden encontrarse todavía protegiendo determinadas áreas o entradas.



### HEL-X194L

El HEL-X194L es un pequeño aparato volador propulsado por dos hélices localizadas en cada uno de sus costados.

A pesar de que Helly no es demasiado rápido, si que es muy maniobrable lo que le hace un objetivo difícil de apuntar. Normalmente este aparato se emplea en misiones de reconocimiento por lo que rara vez inicia un combate por si mismo, sin embargo cuando es necesario Helly aprovecha su maniobrabilidad para realizar constantemente movimientos evasivos mientras hostiga a sus oponentes con sus dos láseres.

El aparato dispone de células de energía capaces de mantenerle operativo durante unas 12 horas tras lo cual debe volver a alguna base a repostar.

#### Características:

**FUE:** 3  
**AGI:** 12  
**DES:** 6  
**RES:** 4  
**INT:** -  
**CAR:** -  
**PER:** 7  
**VOL:** -

#### Habilidades:

**Sigilo:** 4  
**Advertir:** 7  
**Armas de energía:** 2  
**Esquivar:** 6

**Puntos de vida:** 30

**Armadura:** 3 (todo el cuerpo)

**Combate:** Pistola láser (14, 2D10, reduce a la mitad el blindaje del objetivo)

**Equipo:** -

**Especiales:** HEL-X194L obtiene una acción de esquiva gratuita empleando un único dado en todas las rondas de acción en las que pueda actuar.



## TWR-15710

La torreta de defensa TWR-15710 es un modelo de torreta automatizada procedente de la vieja era, en su tiempo se encontraba protegiendo instalaciones militares hoy en día casi todas las que se conocen han sido recuperadas de algún lugar y reparadas para ponerlas al servicio de los tómulos más poderosos, defendiendo enclaves críticos como las entradas o los lugares más secretos y sensibles del túmulo.

Encontrar una de éstas en la penumbra es tanto una bendición como una maldición: por un lado es un enemigo temible que hará todo lo posible porque nadie se acerque ni a ella misma ni al lugar que está programada para proteger. La buena noticia es que la presencia de una de estas torretas indica que en las proximidades en la antigua era había algo que merecía la pena proteger.

### Características:

**FUE:** 12

**AGI:** 6

**DES:** 7

**RES:** 22

**INT:** -

**CAR:** -

**PER:** 10

**VOL:** -

### Habilidades:

**Advertir:** 10

**Armas de fuego:** 7

**Armas de energía:** 6

**Puntos de vida:** 120

**Armadura:** 16 (todo el cuerpo)

**Combate:** Ametralladora de posición (22,3D10+3), Fusil láser (15, 2D10+5, reduce a la mitad el blindaje del objetivo), Arma de electrochoque (automático, 1D10)

**Equipo:** -

**Especiales:** TWR-15710 es una estructura grande lo que hace fácil impactarla, todos los ataques dirigidos contra ella reducen su dificultad en 2 puntos.

El fusil láser de la TWR-15710 tiene un alcance especialmente largo lo que le permite disparar prácticamente a cualquier localización a la que tenga línea de visión.

Cualquier persona que toque la torreta sufrirá una descarga eléctrica como si de un arma de electrochoque se tratara.



## HULK

El diseño HULK fue el diseño de soldado del futuro, de hecho estaba destinado a sustituir por completo a la infantería en los conflictos bélicos y desde luego tiene el potencial de lograrlo.

Algunas unidades HULK han sobrevivido a la devastación que acabó con la antigua era, hoy en día pocas cosas hay que puedan hacer frente a esta criatura, sin duda el emisario de la muerte más terrible que puede encontrarse en la penumbra.

En combate simplemente avanza hacia su objetivo disparando sus armas hasta que acaba con él, posteriormente continuará avanzando hacia su siguiente objetivo hasta haber acabado con todos sus oponentes.

### Características:

**FUE:** 14

**AGI:** 6

**DES:** 7

**RES:** 20

**INT:** -

**CAR:** -

**PER:** 6

**VOL:** -

### Habilidades:

**Advertir:** 7

**Armas de fuego:** 8

**Armas de energía:** 7

**Armas de proyectiles:** 5

**Puntos de vida:** 110

**Armadura:** 15 (todo el cuerpo)

**Combate:** Fusil de plasma (18, 3D10+3 ignora armadura), Ametralladora de posición (22, 3D10+3), lanzagranadas (15, 5D10+5)

**Equipo:** -

**Especiales:** -



## UAV-PATRIOT

El UAV-PATRIOT es una pequeña belleza de la aeronáutica, se trata de un pequeño avión espía no tripulado programado para operaciones de vigilancia y eliminación selectiva de oponentes.

Muy poca gente ha visto uno de estos en persona y menos aun viven para contarlo, existen algunos operados por algunos túmulos y aun existen algunos operativos protegiendo emplazamientos de la antigua era.

Desgraciadamente, al contrario de lo que ocurre con las torretas TWR-15710 estos aparatos no señalizan la localización de ninguna base por lo que su presencia no conlleva ninguna buena noticia.

Su larga autonomía y rápida velocidad hace imposible seguirlos hasta su base por medios convencionales.

### Características:

**FUE:** 4

**AGI:** 8

**DES:** 7

**RES:** 6

**INT:** -

**CAR:** -

**PER:** 9

**VOL:** -

### Habilidades:

**Esquivar:** 7

**Sigilo:** 6

**Advertir:** 7

**Armas de fuego:** 7

**Armas de proyectiles:** 5

**Puntos de vida:** 40

**Armadura:** 5 (todo el cuerpo)

**Combate:** Rifle de francotirador (22, 3D10+1) Granada (15, 5D10+5)

**Equipo:** -

**Especiales:** El UAV-PATRIOT dispone de un rifle de francotirador acoplado con un alcance efectivo de varios kilómetros. Su estrategia favorita consiste en permanecer fuera del alcance de las armas de sus oponentes disparando con su rifle desde la ventaja que le proporciona su altura.

Si sus objetivos buscan cobertura a la que es imposible alcanzar mediante el uso de su rifle el UAV intentará alcanzarlos desde las alturas con sus dos granadas a modo de bombardeo. Si eso tampoco es posible el UAV permanece sobrevolándolos mientras su autonomía lo permite a larga distancia antes de volver a la base a repostar.



# 10. Anexo 1:

## Glosario

### de términos.

**Penumbra:** A lo largo de este libro podrás leer el término “penumbra” refiriéndose a 3 cuestiones diferentes: por un lado es el nombre del juego en sí, por otro la superficie de tierra que separa los diferentes túmulos, recibe este nombre debido a que una densa capa de nubes asegura una vida en penumbra para todos los habitantes de este mundo, la tercera referencia de este término es al mundo en sí, los habitantes de la tierra se refieren a la propia tierra con el nombre de Penumbra.

**Pilares del cielo:** Los pilares del cielo hacen referencia a agrupaciones de grandes construcciones de la antigua era, o mejor dicho, lo que queda de ellas. En la mayoría de los casos solo quedan restos de hormigón y acero que se yerguen, en ocasiones más alto que la contaminante capa de nubes que cubre el cielo. Por ello y por un desconocimiento absoluto al respecto de quién y porque construyo esas estructuras reciben el nombre de pilares del cielo. Agrupaciones de edificios más bajos (entorno a 2 y 4 plantas) suelen recibir el nombre de “ruinas”.

**El fuego interior:** Se conoce como el fuego interior a aquellas zonas más o menos delimitadas con una especial incidencia de radiación. El nombre proviene porque el primer aviso que una persona recibe de encontrarse en estas áreas suele darse cuando la piel empieza a mostrar síntomas de quemaduras sin que el personaje haya sufrido ninguna agresión que las justifique.

**Sombras:** Reciben el nombre de sombras todos los seres humanos que vagan por la penumbra sin un túmulo estable, puede tratarse de comerciantes, nómadas, ermitaños, desterrados o locos que vagan sin rumbo fijo.

**La marca del destierro:** La marca del destierro es un tatuaje que se practica en la frente de los delincuentes más peligrosos o que han cometido las mayores atrocidades, esta marca les identifica ante todos los túmulos civilizados como peligrosos criminales y es razón suficiente para que el portador sea expulsado de nuevo a la penumbra. Poca gente sobrevive mucho tiempo en este entorno por lo que no hay mucha gente con esta marca ahí fuera.

**Túmulo:** Túmulo es el nombre que recibe en la penumbra las poblaciones humanas más o menos consolidadas. La mayoría de ellos son subterráneos y muchos de sus pobladores (quizás todos) están condenados a muerte por lo que el nombre que adquieren es muy apropiado.



# 11. Anexo 2:

## Colaboradores

Colaborador: **Manuel L Salvador**

Enlace: <http://www.manuelsalvadorfotos.tk/>

Aportaciones:



Obra: *Angel Nebel*

Artista: Manuel L. Salvador

Modelo: Angel Nebel

Página: 107



Obra: *Whiteeyed*

Artista: Manuel L. Salvador

Modelo: Pastory Oliver

Página: 105



Obra: *Marilyn Morbo III*

Artista: Manuel L. Salvador

Modelo: Marilyn Morbo

Página: 30



**Biografía:** El artista Manuel L. Salvador nos brinda una entrevista sobre su trayectoria artística, para conocerle un poco más, tanto en lo personal como en sus futuros proyectos.

Es normal en su trabajo encontrar bellas imágenes envueltas en un halo de misterio y oscuridad que deja volar la imaginación hasta el punto que lo que vemos llega a cobrar vida propia en nuestra mente... nos hace descubrir sensaciones y curiosidades que hasta ese momento no le habíamos prestado atención.

La fotografía erótica y gótica pintada con luz, montajes digitales, fotografía de moda, son su seña... acompáñanos a conocer a Manuel L. Salvador.

### **¿Desde cuando tienes esa fascinación por la fotografía?**

Pues desde que tengo uso de razón, ya desde pequeño tenía la típica cámara de fotos que te regalan cuando haces la comunión y me ponía a fotografiar cualquier cosa que me parecía interesante, pero no fue hasta 2007 cuando me compré mi primera cámara digital réflex y me centré de lleno en la fotografía, tras un accidente de tráfico que me dejó varios meses de baja y no podía trabajar, así que mi cámara era mi vía de escape... empecé a estudiar fotografía, seguido de varios máster para completar mi aprendizaje y así hasta el día de hoy.

### **¿En qué te inspiras para hacer tus obras más oscuras?**

Es difícil explicar eso, ya que lo que intento plasmar con mis obras más siniestras, son miedos, agobios, pesadillas... que yo mismo tengo y que todo ser humano más o menos suele temer... digamos que intento hacer una película de terror de gran presupuesto y saco un único fotograma... el más impactante, el que lo resume todo, esa es mi foto, por lo tanto podíamos decir que me inspiro en los terrores y las fobias que tienen las personas, en historias de fantasmas y vampiros, en la época victoriana y en el movimiento gótico actual, el cabaret, la época barroca, el bdsm, el erotismo, los fétiches, el morbo etc.... lo mezclo todo y ese es el resultado.

### **¿Qué es lo que más detestas del mundo de la fotografía?**

Me dan rabia como suelen triunfar fotógrafos que hacen fotos movidas y borrosas que intentan vender, haciéndonos creer que han intentado plasmar un sentimiento, una situación, cuando en realidad, no es más que una foto borrosa, mal hecha, sin más... y como otros fotógrafos o artistas digitales etc.... se lo curran y hacen auténticas maravillas cada día y sin embargo no hacen más que cerrarles puertas... eso no lo soporto, me gustaría que los entendidos en arte fueran capaces de ver la verdadera evolución y el auténtico talento de nuevas promesas y que dejaran de darle más importancia a un nombre que a un buen trabajo.

### **¿Cuáles son tus planes para el futuro a corto plazo?**

Pues actualmente llevo hacia delante varios trabajos personales, uno artístico y otro documental y a todo eso le sumamos un año más para la tienda de ropa gótica Nebelzeit haciendo su publicidad y sus catálogos de ropa y para la página Web Sevillagothic, de la cual me suelo encargar de los flyers y carteles de los eventos que suelen organizar.

### **¿Tienes intención de publicar tu trabajo?**

Me encantaría exponer más, publicar mi libro de fotos etc.... pero esas cosas se consiguen poco a poco, trabajando muchísimo y luchando cada día. No me gusta hablar mucho sobre eso, porque después se gafan XD



### ¿Crees qué tu trabajo sobresale de alguna manera?

Suelo tener un estilo muy propio. Cuando alguien ve una foto mía y la reconoce sin dudarlo, es lo mejor del mundo, me anima muchísimo y me ayuda a continuar trabajando de esta forma.

### ¿Qué artistas son tu inspiración?

Eccehomo, Rebeca Saray, Chema Madoz, David LaChapelle, Anton Corbijn, Helmut Newton, Diane Arbus, Richar Avedon, Karl Lagerfeld... hay tantos...XD

NOTA del autor: En los primeros momentos de escribir este libro estaba preocupado por como iba a hacer aquellas cosas que yo no sabía hacer, esencialmente la ilustración del mismo, mientras buscaba una solución la problema ví la imagen de Pastory Oliver y pense: "Vaya, ésta es justo la imagen que yo tenía en mente para el rasgo whiteeyed... igual le pido permiso para usarla y así tengo ya una imagen para el libro... mmhhh.... Igual puedo buscar más fotografías e ilustrar todo el libro en base a sus trabajos..."

Así que puede decirse que fue el trabajo de Manuel el germen que permitió que este libro esté ilustrado y que por lo tanto vea la luz.

Colaborador: **Vanesa Salas**

Enlace: <http://vanessa-photography.com>

Enlaces adicionales: <http://cristina.fotoplatino.com/>

Aportaciones:



Obra:

Artista: Vanesa Salas

Modelo: Cristina Sánchez

Página: 100



Obra: *Juicy Steampunk*

Artista: Vanesa Salas

Modelo: Cristina Sánchez

Página: 33



**Biografía:** Serie de fotografías Steampunk con el estilismo y make up de Alassie y Cristina como modelo.

Me llamo Vanessa Salas Moreno, me encanta cliquer con mi Nikon todo lo que me gusta, intento adaptarlo a mi propio estilo. No quiero parecerme a nadie, ni que nadie se parezca a mí, aunque tengo muchísimos fotógrafos favoritos, entre ellos Lachapelle. Mi pasión es la fotografía de moda y aunque parezca contradictorio la callejera, en la moda encuentro toda la belleza que me gusta captar, en la de calle, la busco, capturo momentos mágicos, que no son escenificados, y eso es lo que adoro.

Me gusta lo analógico, me gusta lo digital, me gusta experimentar retos fotográficos, bodas, comuniones, siempre con un estilo diferente, fuera el aburrimiento, fuera lo típico, por eso nunca me canso de hacer....CLIC!!

Nota del autor: A Vanessa Salas la encontré gracias a Alassie Angelines y su tienda “el Costurero Real” <http://costureroreal.blogspot.com/>, Alassie es diseñadora de ropa medieval y hace trabajos realmente increíbles, el caso es que yo la escribí preguntándola si podía usar alguna de las imágenes de su Web para ilustrar el libro, ella me comentó que por su parte no había problema pero que debía contactar también con los fotógrafos... Y así contacté con Vanessa.

Colaborador: **Lady Aradia**

Enlace: <http://lady-aradia.deviantart.com/>

Enlaces adicionales: <http://www.ladyaradia.info> (en construcción)

Aportaciones:



Obra: *Get me out of this hell hole.*

Artista: Lady Aradia

Modelo: Lady Aradia

Página: 80



Obra: *Nuclear Baby*

Artista: Brujilla Patri

Modelo: Lady Aradia

Página: Portada





Obra: *Post War Girl*

Artista: Brujilla Patri

Modelo: Lady Aradia

Página: 58

**Biografía:** Aradia nació en Valencia en 1988, y desde siempre se sintió atraída por las imágenes y las historias de fantasía, de terror, fantasmas, hadas, vampiros, mundos etéreos, Ángeles, etc. De niña dedico muchas horas a leer y a ver películas de terror, ciencia ficción y fantasía, las cuales alimentaron su imaginación con lugares con miles de lunas brillantes y seres envueltos en tules y gasas vagando entre tinieblas.

Sus trabajos están influidos por mundo paralelos de fantasía y terror, luz y oscuridad, lo bueno y lo malo, lo feliz y lo triste, donde juega con las imágenes a su antojo, transmitiendo sentimientos que viven en su imaginación.

Autodidacta desde hace años y compaginándolo con sus estudios de informática en la universidad de valencia, ha ido evolucionando en sus trabajos, hasta llegar a la actualidad, donde ha colaborado con varias paginas Web de temática gótica en las cuales se ha expuesto su trabajo. También ha colaborado con el tema “Obscured By Clouds” de Julio Nexus (Megabeat/ Interfront/Division of Blue) cediendo sus imágenes para crear un montaje visual.

Nota del autor: En cuanto encontré “Nuclear baby” supe que quería que fuera la imagen de la portada del libro, de entre todas las que he encontrado es la que mejor representa la opresión y la realidad de la Penumbra.

Colaborador: **Mistabys**

Enlace: <http://www.flickr.com/photos/51753537@N00/>

Contribuciones:



Obra: *Lady with sword*

Artista: Charlypics

Modelo: Mistabys

Página: 63





Obra: *Dark amazon*  
Artista: Charlypics  
Modelo: Mistabys  
Página: 74



Obra: *Dark storm*  
Artista: Charlypics  
Modelo: Mistabys  
Página: 13



Obra: *Passage*  
Artista: Nanou  
Modelo: Mistabys  
Página: 19

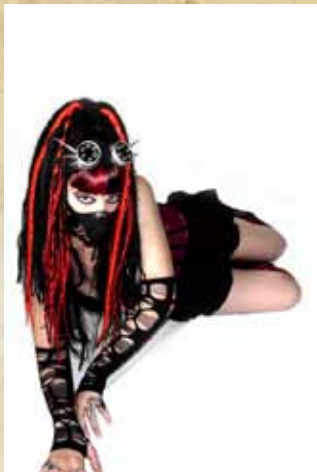


Obra: *Escape*  
Artista: Mistabys  
Modelo: Mistabys  
Página: 89



Obra: *Catacomb*  
Artista: Mistabys  
Modelo: Mistabys  
Página: 40





Obra: *Post nuclear*

Artista: Mistabys

Modelo: Mistabys

Página: 54

### **Biografía:**

NOTA del autor: Mistabys no nos ha dejado biografía así que hablaré yo un poco de ella.

La encontré en flickr, buscando imágenes para el libro, la primera que encontré fue escape y me pareció que podría encajar perfectamente en la estética del libro, luego, al bucear en sus imágenes descubrí que era una verdadera mina, de hecho no se por que no hay más de sus imágenes en el libro.

También tengo que decir que Mistabys es una gran persona, desde siempre se ha mostrado entusiasta con el proyecto, ha sugerido nuevas imágenes para incluir e incluso se presentó voluntaria para hacer el maquetado (Otra de mis grandes carencias), aunque al final no lo hizo ella desde aquí le extiendo un agradecimiento muy especial.

Por cierto, siento decir que en su perfil de flickr dice que está casada...

Colaborador: **Brujilla Patri**

Enlace: <http://www.brujillapatri.com/>

Enlaces adicionales:

Foto 1: [www.noctemofficial.com/](http://www.noctemofficial.com/)

Foto 2 y 6: <http://www.flickr.com/people/mentinjeccio/>

Foto 3: <http://beavizious.blogspot.com>

Foto 4: <http://lugubrum-stock.deviantart.com/>

Foto 5: <http://www.flickr.com/photos/sinistralis/>

Contribuciones:



Obra: *Guitar*

Artista: Brujilla Patri

Modelo: Exo Noctem

Página: 91





Obra: *Davijd*  
Artista: Brujilla Patri  
Modelo: David Munster  
Página: 15



Obra: *Masklook*  
Artista: Brujilla Patri  
Modelo: NecroVizious  
Página: 69



Obra: *Ghost of you*  
Artista: Brujilla Patri  
Modelo: Luqubrum  
Página: 66



Obra: *Toxic*  
Artista: Brujilla Patri  
Modelo: Sinistralis  
Página: 72





Obra: *Davijd*

Artista: Brujilla Patri

Modelo: David Munster

Página: 94

### **Biografía:**

Patricia Bru Jilla (19 de octubre, 1989) nacida en Valencia y criada en un pueblo cercano a la capital empezó a interesarse por el mundo de la fotografía a los 15 años de edad recorriendo Web e inspirándose en sus ídolos. Tras 2 años realizando múltiples fotografías a sus amigas con la cámara familiar, sus padres le compran su primera cámara réflex digital, CANON 350D la cual, poco a poco, ha ido completando con nuevos objetivos y flashes.

A los 17 años volvió de nuevo a la ciudad de las fallas para realizar sus estudios. Actualmente estudia la licenciatura de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Valencia y la licenciatura de Publicidad y Relaciones Públicas en la Universidad ESIC Valencia. Además posee el título de Diseño Gráfico gracias a un curso intensivo realizado por la Academia de estudios CEI Valencia y, además, en el curso 2010-2011, gracias a la beca universitaria Erasmus, pudo estudiar en Lyon, Francia Arts du spectacle: Photographie en la Université Lumière, Lyon II. Este en el 2011 ha realizado prácticas formativas voluntarias como fotógrafa en la agencia de modelos valenciana MásGente. Aparte de dedicarse a sus estudios, realiza sesiones fotográficas tanto en interior como en exterior a particulares, grupos de música y modelos profesionales.

Colaborador: **Ariana Wing**

Enlace: <http://winged-creations.deviantart.com/>

Contribuciones:



Obra: *Cellar door*

Artista: jgerecht

Modelo: Ariana Wing

Página: 167





Obra: *Elegant adiction*

Artista: Jonah

Modelo: Ariana Wing

Página: 149



Obra: *Suffocation*

Artista: Fragile Sanctuary

Modelo: Ariana Wing

Página: 158



Obra: *Toxic Waste*

Artista: Ariana Wing

Modelo: Jacqueline

Página: 67

**Biografía:** ¡Hola! Mi nombre es Ariana Wing y soy una joven artista freelance de 20 años de edad. Soy modelo, estilista, sopladora de cristal, fotógrafa y mucho más. ¡Amo el mundo del arte! Espero que algún día pueda forjarme una carrera en base a alguna rama de el. Pero por ahora me mantengo haciendo lo que estoy haciendo. Parece que por ahora está funcionando bien.

Winged creations es un nombre que adopté en 2007. Debía de conseguir ser un nombre que permitiera identificar todo el trabajo que realizo. Mi habilidad artística me viene por parte de padre, la familia “Wing”. Así que Winged creations es una forma de decirle al mundo todo lo que podemos hacer.



Empecé haciendo de modelo para amigos allá por el 2006 y encontré que disfrutaba haciéndolo. A pesar de que estar enfrente de la cámara es sin duda emocionante también quería estar detrás de ella así que me inicié en la fotografía entorno a 2008 creando un fuerte portfolio y realizando algunos trabajos esporádicos aquí y allá. Durante un tiempo estuve trabajando también como estilista, de hecho creo que tengo buen ojo para el maquillaje y que puedo transmitir con mis habilidades artísticas toda esa habilidad a la piel de mis modelos.

Debido a la falta de fondos solo puedo llevar a cabo pequeños trabajos aquí y allá pero al menos es algo que disfruto profundamente haciendo.

También tengo otros hobbies como el soplado de cristal, disparar chorros de arena a cristales, confección de joyas, tatuaje, diseño Web, escultura en barro, edición de fotografía y más. Espero que algún día pueda desarrollar mi propio negocio tomando fotografías profesionales o vendiendo mi arte.

Genero de música favorita: Industrial/Goth/Rock/Horror.

Fotógrafo favorito: Patrik Tonkinson

Estilo de arte favorito: Surrealista

Fondo de pantalla: Cualquiera siempre que sea negro.

Colaborador: **Azahara Pintanel Alcázar**

Enlace: <http://festivalgoticozaragoza.blogspot.com/>

Contribuciones:

Obra: *El lago de barro*

Artista: Azahara

Página: 11

Cada amanecer, es un resplandor oculto entre nubes de penumbra.

Una visión difusa de un devenir, extraño, entre las confusas intenciones de la existencia.  
Y, para mayor gloria del abismo que me separa mente y corazón, mis días se ven marcados por un alma incandescente, que se consume eternamente en un fuego fatuo. Invisible en las pupilas de los observadores ajenos.

Rogar, implorar, ejercicios vanos ante un adversario que desgarrar sin piedad el terreno de batalla, en el interior mismo de las filas enemigas. En la profunda inmensidad de los acertijos de una vida.

Falsas sonrisas en semblantes aun más falsos,  
que escalan colinas de evidencias,  
perdurando, tras sus pasos,  
un rastro perenne de injurias mal sonantes,  
de palabras vacías  
que recorren la linde del vasto agujero abismal.



El calor de la espera consume mis sueños. La desquiciante visión de un mundo lleno de huecos, en un pecho resplandeciente aun por la pervivencia de esperanzas, que sin embargo, se marchitan lentamente llevándose con ellas todo atisbo de la luz percedera.

Vidas que caen sobre la superficie de barro.  
Lagrimas dulces, redentoras,  
única agua pura de esta tierra  
y única capaz de aliviar pesos extraordinarios  
de los hombros hundidos de mi valentía.  
¿A quién llamar en la espesura de la penumbra?  
¿A quién exhortar ante los envites de la vida?

Soledad,  
solaz de mente torturada,  
se convierte en la pesada argolla  
de mi cadena carcelaria,  
anclada a un corazón marchito,  
que se sumerge lentamente  
en la oscura superficie  
de mi lago de barro.

MI DOLOR OBSERVA: Cada amanecer, visión difusa de alma incandescente. En la profunda inmensidad de un mundo marchito.

Obra: *Ensoñaciones*

Artista: Azahara

Página:

La noche avanza como una oscura manta, cálida, de hálitos que casi puede olerse y palparse en la tenebrosa inquietud de esta feria rodante que nunca descansa.

Las casetas son puestos llenos de fantasía un par de horas, y desolación de soledad desarraigada las siguientes, con esas tristes caras que asoman por sus ventanales de madera en círculos y cuadrados de interiores misteriosos.

Durante las horas de la feria el exterior se mezcla con nosotros, vemos pasar las caras de la gente, en contorsionadas risas, felices gestos; el dinero intercambia de manos, la falsa alegría es comerciable, las manos de uñas negras venden falsos sueños, mientras los exteriores compran incautos lo que a sus ojos son radiantes recuerdos, mágicas memorias. Después cuando la oscuridad se rompe con las lámparas de aceite y el olor de las máquinas de algodón se termina, son otros aromas menos agradables los que se extienden por las filas de madera. Somos necesarios dicen, en un mundo que derrumbado busca obsesivo momentos de solaz y despreocupación.

Durante las travesías, nuestras ruedas rompen charcos infectos, nauseabundas ciénagas que antes fueron hermosos parques, ruinas de edificios a los que ya no se les distingue su anterior utilidad. El óxido corrompe los metales, los desechos tóxicos las paredes de las piedras que osan erguirse inmutables. Nuestro carromatos pasan incólumes ante ellas y no paran, no detienen su avance.



Ojillos oscuros, de negro interior, manos pequeñas que redimen vestiditos de telas raídas, sonrisas pintadas de colores desvaídos, piernas que ya no responden a las obligaciones. Me siento, a dejarme mecer por la brisa infecta que anuncia otra oscura y tormentosa mañana de ácidos encuentros. Oigo las risas salvajes de la habitación contigua, él no descansa, él nunca descansa, los jadeos anuncian otra víctima incauta.

Les nubla la vista con una magia inmemorial y presente en sus fuertes manos, les ceba como animales con ron de contrabando, añejos licores que casi se creen extintos, pero que ¡dios sabe cómo! siguen apareciendo por cajas en la pequeña despensa de nuestro carromato. Comida, y una nube azulada les envolverá durante una hora, ella creará estar viviendo un nebuloso sueño, mientras la besa por su delicado y frágil cuello, él dejará que el opio cubra completamente sus abotargados sentidos ... Y al final, como siempre, como cada noche que toca levantar las estacas de madera, arrear a los caballos, volver a las oscuras vías que comunican las soledades de este vasto y maltratado mundo; descubrirá, demasiado tarde, que su vida despreocupada habrá terminado.

Ojillos oscuros, de negro interior, que otean intentando no concentrarse en lo que ocurre dentro. Ojala pudiese tapar mis pequeños oídos para no escucharles, ojala hubiese sido más lista.

El rocío infecto de la mañana se junta con el pútrido halito que sube como finas columnas de vaho desde los charcos del campamento, baja por las cuerdas que sobre mi cabeza retienen mis manos, mi cuerpo, mis piernas, mi alma. Sobre ellas me bamboleo con el traqueteo del amanecer de un viaje, dejando que su movimiento castigue mis articulaciones. Un golpe, una maldición y la puerta se abre.

Veo desde mi inerte posición sus oscuros y maliciosos ojos, sus manos llenas de magia que traen a la nueva adquisición de la compañía. La coloca con suavidad en el clavo contiguo al mío, siempre es suave al principio, creo incluso que nos llega a amar a su extraña manera. Por fin puedo ver su carita, ahora es una pequeña princesa de vestido malva y corona raída. Sus ojos están fríos, tardarán días en despertar, y cuando lo hagan su mundo habrá muerto. Será desde entonces una marioneta más de este círculo feriante.

**Biografía:** Azahara Pintanel es bailarina, profesora y coreógrafa de danza, pero además, como artista visual y expresiva, sus campos de interés son muy amplios y complejos. Comenzó sus estudios de danza en el año 1985, a la edad de cuatro años, y desde entonces la danza ha sido una constante en su vida. Desde los grupos regionales de danza y folklóre de sus inicios hasta la Jazz-Dance, Funky, Bailes de Salón o el Moderno Latino; sus influencias y conocimientos son amplios y variados, así como su experiencia como profesora de dichas disciplinas.

Ha participado en gran cantidad de muestras y exhibiciones de danza y música, a lo largo de su extensa carrera. Para Azahara, las tablas de un escenario son parte intrínseca de su vida. Un recuerdo y una constante que le acompañan desde sus inicios hasta ahora.

En 1998 entró a formar parte de un grupo de teatro joven. Descubriendo así que no sólo la danza y la música entraban dentro de sus inquietudes, si no que el arte dramático es sin duda una de sus más arraigadas pasiones. Como actriz y también como colaboradora, ha participado en multitud de montajes desde que comenzase su andadura teatral. Actualmente compagina con su trabajo esta experiencia en montajes, que incluyen teatro, por supuesto, y también danza. Aunando de esta forma maravillosa dos de sus más grandes amores.



Ha trabajado como monitora de danza desde la sorprendente edad de 16 años, comenzando con grupos infantiles de baile moderno. Hasta el momento afirma sin dudas que ser profesora de baile es una de la cosas más gratificantes de su vida, según ella misma “el trabajo con niños, y el trabajo relacionado con cultura y patrimonio son grandes intereses para mí. Conocer la propia cultura, aprender de su discurrir histórico y su sabiduría y transmitirla a las futuras generaciones, esos deberían ser pilares sólidos de toda sociedad”. En el año 2004 añadió a su currículo el título de monitora de aeróbic a través de la Federación Aragonesa de Gimnasia, ampliando así al mundo del fitness sus inquietudes como educadora.

En el 2005 entra a formar parte del profesorado de la Asociación Aragonesa de Bailes de Salón, con los que continua actualmente, y a través de los cuales, su experiencia laboral se ha ampliado increíblemente, trabajando así para el ayuntamiento y muy diversas entidades y empresas de Zaragoza dedicadas a la danza. La AABS la nombra en 2007 mejor profesora de danza oriental del año.

Previamente entró en contacto con el fascinante mundo de la danza oriental en 2003, de la mano de la bailarina, profesora y coreógrafa Gemma Cuartero y desde entonces no ha dejado de indagar experimentar y formarse en un mundo que la tiene como ella dice “completamente fascinada, la danza oriental implica lo más profundo del ser femenino, su espiritualidad, su cuerpo y los movimientos de este, tan arraigados en las formas femeninas que son sin lugar a dudas, universales para todas la mujeres, ejerciendo en ocasiones de puente de unión de países culturalmente muy distintos”.

Dentro de la danza y el teatro, ha participado como bailarina y actriz; y colaborado en la creación de distintos espectáculos, pudiendo mostrar así su faceta menos conocida de escritora en muchos de estos shows. Además de crear, producir y dirigir sus propios montajes de danza y teatro. Esa faceta de escritora se ve así completamente renombrada, cuando además colabora con diversas revistas digitales con textos y poesías de su mano, que acompañarán en su bibliografía personal a las obras teatrales que escribirá tanto para colaboraciones con compañías y compañeras del sector como para sus propios grupos de danza y teatro.

Además, desde el año 2008, crea y dirige el Encuentro Anual Danzas del Mundo. Un Encuentro que a través de exhibiciones de danza y un concurso de baile por categorías o estilos, tiene como objetivo promover la danza en Zaragoza, así como la tolerancia y la convivencia cultural. Han participado en dichos encuentros más de 30 grupos y bailarines de diversos estilos que abarcan desde el hip-hop, jazz dance, latinos, danza oriental, break dance, danza fusión, etc... Procedentes de muy diversos entornos, como centros cívicos, casas de juventud, institutos de enseñanza secundaria, centros deportivos y/o lúdicos, e incluso la escena profesional de la danza en Zaragoza. Pues bailarines/as y profesionales de la danza han participado no sólo exhibiendo sus conocimientos, sino también como jurado de dicho concurso de baile.

Para Azahara, las artes, la expresión, son inquietudes constantes de su trabajo, y como profesora y coreógrafa sigue investigando para llevar, su peculiar visión al mundo de la danza, el teatro y la escritura.



Colaborador: **Midnight digital**

Enlace: <http://www.midnight-artwork.com/>

Contribuciones:



Obra: *A canticle for leibowitz*

Artista: Midnight Digital

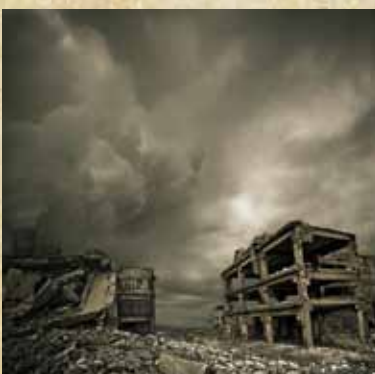
Página: 165



Obra: *Dystopia*

Artista: Midnight Digital

Página: 36



Obra: *The zone*

Artista: Midnight Digital

Página: 14



Obra: *Cassandra*

Artista: Midnight Digital

Página: 45



**Biografía:** Christophe Dessaigne es un artista francés que vive en un pequeño pueblo llamado Perpignan en el sur de Francia, cerca de la frontera Española en la costa mediterránea. Sus creaciones son puertas abiertas a horizontes fantásticos de ensueño donde la fotografía digital sirve como plataforma para alcanzar fotomontajes surrealistas.

Sus universos son desolados, vastos e insustanciales. Gigantes estructuras dominan el paisaje reduciendo a los seres humanos al tamaño de las hormigas. Sus post-apocalípticos reinos, igualmente poéticos y aterrorizadores, son visiones del fin del mundo.

Su trabajo aparece en varias portadas de CDs y libros en Europa y ha sido recientemente representado en “Advanced creations” y en la revista “PSD PhotoShop Magazine”.

Las visiones de su fotografía son invitaciones a remotos y quiméricos territorios. Un viaje a través de una ruta misteriosa.

---

Colaborador: **KornKidSam**

Enlace: <http://kornkidsam.deviantart.com/>

Contribuciones:



Obra: *Silent lip-sewn Song*

Artista: KornKidSam

Modelo: Desconocida

Página: 52



Obra: *Wavi Sabi*

Artista: KornKidSam

Página: 170





Obra: *Jordan Gas Mask Fog*

Artista: KornKidSam

Modelo: Jordan

Página: 26



Obra: *Crestfall photography*

Artista: Crestfall photography

Modelo: Desconocido

Página: 38



Obra: *VII booklet Jono*

Artista: KornKidSam

Modelo: Jono

Página: 155

### **Biografía:**

Samantha Tatum-Honer es una joven artista nacida en 1991 en Cornwall, Inglaterra. Empleando un ordenador como un instrumento para crear arte durante más de 7 años, Samantha ha sido capaz de satisfacer su pasión por lo extraño y lo maravilloso y a su vez liberar su (ligeramente) perturbada creatividad a través del arte digital, la fotografía, el diseño y el retoque fotográfico.



Colaborador: **LordBone**

Enlace: <http://lordbone.deviantart.com/>

Contribuciones:



Obra: *Darkness, Come*

Artista: Stephanie Fraikin

Modelo: LordBone

Página: 162



Obra: *no more air*

Artista: Stephanie Fraikin

Modelo: Lord Bone

Página: 102



Obra: *Target Spotting*

Artista: Desconocido

Modelo: Lord Bone

Página: 61



Obra: *The Dark Stone*

Artista: Ann Cuypers

Modelo: Lord Bone

Página: 59



**Biografía:**

Lord Bone es un joven belga de 22 años de edad que disfruta incluyendo una gran variedad de estilos en su vida, durante las fiestas lo encontrarás vestido en estilo Cyber gótico o industrial. Fuera de ese ambiente le puedes encontrar vestido en estilo victoriano, rococo o Lolita picnic y en el día a día podrás encontrarlo e algo más estiloso gracias a su novia (en sus propias palabras).

Lord Bone es un joven muy social que disfruta bromeando con todo el mundo, le encanta la risa, hacer que la gente ría y disfruta sobre todo cuidando y ayudando a sus amigos.

Adora ver Anime, hentai, películas, jugando a juegos de ordenador (siendo su serie favorita “Diablo”), creando música y haciendo Websites.

Realmente lleva a cabo una gran cantidad de actividades durante su tiempo libre, de hecho, tantas, que a veces no sabe por donde empezar.

No es modelo profesional pero le encanta las imágenes oscuras de las que puede formar parte y por lo tanto adora ser fotografiado.

Nota del autor: Lord Bone no es un profesional de la fotografía ni del trabajo de modelo, sin embargo, a mí me da igual, buscaba imágenes que representaran la realidad del mundo de Penumbra y buscando imágenes sobre hombres en un ambiente post-apocalíptico lo encontré. Me pareció que su trabajo representaba perfectamente el ambiente de la Penumbra y decidí contactar con el para ver si le parecía bien participar en el proyecto. Ojala esto le sirva como un empujón por su carrera artística...

Colaborador: **Logan Knight**

Enlace: <http://knightmanproductions.com/>

Enlaces adicionales: <http://knightflyte96.deviantart.com/gallery/>

<http://www.cafepress.es/knightman>

Contribuciones:

Obra: *Bio Hazard dead*

Artista: Logan Knight

Modelo: Xjuliex

Página:21







Obra: *Burnt Little Cyber doll*

Artista: Logan Knight

Modelo: Lady stardust

Página: 69



Obra: *I need a heart beat*

Artista: Logan Knight

Modelo: Pour Souls

Página: 96

### **Biografía:**

Logan Knight, también conocido como KnightmanProductions ha estado creando alguna clase de arte desde su infancia, pero no fue hasta 1997 que Logan empezó su viaje hacia la libertad creativa...

Durante los siguientes años, Logan se ha creado una presencia en Internet que le ha permitido compartir su arte en varias formas y en diversas direcciones.

Siempre ha sido un artista prolífico que no cree en los límites creativos, siempre queriendo intentar nuevas cosas su arte contribuye al progreso en las áreas de lo surrealista, de la fantasía oscura, de la abstracción digital y del arte fractal.

Todo ello ha permitido que Logan haya creado piezas de arte para teléfonos celulares trabajando para clientes como Sony Ericsson, donde ofreció arte exclusivo para sus diseños, así como ofreciendo varios cientos de imágenes disponibles para su descarga a través de [www.Arphiola.com](http://www.Arphiola.com), igualmente su trabajo ha sido empleado por varias bandas musicales de corte independiente, portadas de libros, Websites y mucho más.

De hecho puedes encontrar sus trabajos también en tu PlayStation 3, PSP y Xbox 360 a modo de imágenes y temas conceptuales gracias a su colaboración con [www.DisruptivePublishers.com](http://www.DisruptivePublishers.com).

Desde mayo de 2011 no se plantea el lanzamiento de nuevos temas conceptuales pero cualquier noticia a ese respecto se publicará a medida que se tomen nuevas decisiones... Los viejos temas estáticos siguen disponibles para la venta en la tienda PSN. Gracias a todos por vuestro apoyo.

Logan también ofrece su arte para la venta en forma de impresiones de alta calidad, por toda la Web (Seguid los enlaces para encontrar la información) Logan está disponible para contratos



de trabajo para la creación de piezas de arte para prácticamente cualquier proyecto, podéis contactar con el a través de su facebook, Myspace, Twitter, knightmanProductions.com...

Algunos ejemplos de trabajos:

- Portadas de CD
- Portadas de libro
- Portadas de DVD
- Postres
- Tarjetas de visita
- Arte para páginas Web
- Impresiones personales

Si queréis cualquier clase de trabajo o tenéis alguna cuestión, por favor contactad conmigo.

“The Beauty of Art Comes From Its Freedom”.

(La Belleza del Arte Proviene De Su Libertad)

Hago esto por satisfacer una necesidad de mi interior, y lo comparto con la esperanza de poder contactar con tantos de vosotros como sea posible, doy las gracias por cada uno de vosotros que me visita y hecha un vistazo a mi trabajo.

Paz y amor.

La travesía continúa...

Logan Knight.

Colaborador: **Meli**

Enlace: <http://froweminahild.deviantart.com/>

Enlaces adicionales: <http://de.dawanda.com/shop/MADmoiselleMeli>

Contribuciones:

Obra: *La Distraction de Soiree noire*

Artista: FroweMinahild

Modelo: Madame de Corbeau & MADmoiselle Méli (aka

FroweMinahild)

Página: 49







Obra: *Huntress II*

Artista: FroweMinahild

Modelo: Desconocido

Página: 35



Obra: *Lady Vampire*

Artista: FroweMinahild

Modelo: Carina

Página: 47



Obra: *Runa*

Artista: FroweMinahild

Modelo: Runa

Página: 31

### **Biografía:**

NOTA del autor: Meli no nos ha dejado una biografía, así que comentaré yo algo sobre ella.

Encontré a Meli en Deviant Art, buscando imágenes steampunk con las que poder ilustrar el libro, lo primero que me sorprendió es que sin llegar a ser una profesional en temas de fotografía la verdad es que sus trabajos son verdaderamente buenos, aunque supongo que eso es normal tras 6 años desde que creó su página de Deviant Art.

Pero a pesar de que sus trabajos me han encantado realmente lo que más me ha gustado es la tienda que Meli tiene en Dawanda.



Si no os habéis pasado por el enlace adicional, deberíais hacerlo, y es que Meli fabrica con sus propias manos unas obras de arte en forma de complementos de corte victoriano que luego pone a la venta, la única pega es que la Web está en alemán... aunque más o menos se entiende.

Sencillamente espectacular.

Colaborador: **J-U-D-A-S**

Enlace: <http://j-u-d-a-s.deviantart.com/>

Contribuciones:



Obra: *Banshee*

Artista: J-U-D-A-S

Modelo: KillerZonk

Página: 110



Obra: *Control*

Artista: J-U-D-A-S

Modelo: Lizzie

Página: 160





Obra: *Gravedanzer*  
 Artista: J-U-D-A-S  
 Modelo: Kerri taylor  
 Página: 43



Obra: *Hellbound*  
 Artista: J-U-D-A-S  
 Página: 175



Obra: *Nightshift*  
 Artista: J-U-D-A-S  
 Modelo: Marcus J. Ranun  
 Página:

### **Biografía:**

J-U-D-A-S, también conocido como paul, reside en la actualidad en Holanda tras que dejara atrás hace un año su país natal Inglaterra. Su creación artística se inició hace apenas año y medio haciendo uso para ello de la experiencia conseguida durante 8 años de uso del photoshop.



Colaborador: **Evil Design Studio**

Enlace: <http://evildesignstudio.tk>

Enlaces adicionales: [evildesignstudio@gmail.com](mailto:evildesignstudio@gmail.com)



Diseño y maquetación:

**Virginie Mâté (Evil Design Studio)**

### **Biografía:**

Nací en Bruselas en 1980. Desde el principio, mis estudios estuvieron orientados hacia el mundo del Arte (dibujo artístico, pintura, grabado, Historia del Arte). Obtuve la diplomatura con distinción por la escuela “Le 75” de Enseñanza Superior Artística de Bruselas en la especialidad de Diseño Gráfico, en 2003.

En 2004, llegué a España, Sevilla, en búsqueda de luz e inspiración. Trabajé en un estudio creativo durante 2 años (maquetaciones de catálogos y libros, ilustraciones, retoques de fotos y composiciones). También trabajé para profesionales liberales (imagen corporativa, maquetación editorial, cartelería, flyers, ilustraciones, diseño web) y hice varios cursos.

Actualmente, estoy plenamente volcada en mi propio estudio de diseño gráfico dedicado a un mundo más oscuro (gothic, heavy, extreme metal), desde los estilos más sutiles a los más extremos. En **EVIL DESIGN STUDIO** se realizan diseños personalizados para el mundo musical, editorial y publicitario.





# 12. De cara al futuro

A pesar de todos mis esfuerzos por lograr que este libro fuera lo más completo posible lo cierto es que se me quedan muchas cuestiones en el tintero. Desgraciadamente hay que ponerle punto (y seguido) en algún momento o si no puedo eternizarme a escribir sin llegar a ningún sitio en concreto.

El libro tal y como lo estás leyendo ahora ya es un compendio de reglas y ambientación completo para que desarrolléis vuestras partidas en la penumbra, sin embargo, supongo que te quedarán muchas dudas por responder al respecto de este mundo: Descripciones detalladas de túmulos, descripción de personajes influyentes, ¿Qué ocurrió en el pasado?, ¿Cómo se desarrollará el futuro?, misticismo y ocultismo en la penumbra, nuevas tecnologías, armas y equipos...

Por todo esto Penumbra no debe de quedarse solo en este manual y es mi intención seguir desarrollándolo mientras la situación lo permita y vea que merece la pena.

La primera cuestión he de responderla yo: Mientras tenga tiempo y dinero seguiré adelante con esto.

La segunda depende más de vosotros: ¿merece la pena? Si es así hacédmelo saber, acercaros por la Web de contacto y contadme vuestras impresiones, vuestras partidas, habladme de vuestros personajes, que añadiríais, que quitaríais y que cambios llevaríais a cabo.

Por mi parte el futuro más inminente implica la traducción del libro que estás leyendo al inglés, se llamará “Penumbra: The Gothic Role Playing Game”. Cuando ese trabajo esté finalizado empezaré a desarrollar el primer módulo de aventura, consistirá en una partida de iniciación al juego e idealmente servirá como origen para empezar a montar la línea histórica del mundo de Penumbra en el que todos los jugadores podrán influir con sus partidas en el futuro y el pasado del mundo.

El plan, aunque supongo que todavía estamos a tiempo para cambiarlo, es seguir por un compendio de equipo extendido, después el segundo módulo de aventura, ocultismo en la penumbra, tercer módulo de aventura, un manual de equipos steampunk... luego ya, lo que surja, compendio de criaturas, mutaciones, las tribus .

Así que... si os gusta la idea... Ya sabéis donde encontrarme.

<http://www.penumbra-rpg.com>

No dejéis de pasar por la Página Web de Penumbra, es ahí donde encontrareis anexos, añadidos, correcciones, ayudas para el director de juego y en caso de que se hagan cambios en el manual ,es el sitio donde se encontrará la última versión del juego.



# Penumbra

Nombre: \_\_\_\_\_

**Descripción:** \_\_\_\_\_

Algo sobre tí: \_\_\_\_\_

Atrib.	Perm.	Temp.	D. de combate{AGI}:	Puntos de vida: Máximos	Actuales
FUE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
AGI	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
DES	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
RES	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
INT	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
CAR	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
PER	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/>
VOL	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/>

Rasgos: \_\_\_\_\_ ( ): \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ ( ): \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ ( ): \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ ( ): \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ ( ): \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ ( ): \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ ( ): \_\_\_\_\_

Acrobacias{AGI}:	___	Bloquear:	___	Interpretar:	___	Primeros auxilios:	___
Advertir{PER}:	___	Ciencia{INT}:	___	Intimidar:	___	Psicología:	___
Aguante:	___	C. Vehículo primitivo:	___	Investigación{INT}	___	Regatear{CAR}:	___
Armas cuerpo a cuerpo:	___	C. Vehículo moderno:	___	Juegos de manos{DES}:	___	Reparación:	___
Armas de energía:	___	Esquivar{AGI}:	___	Lideradgo{CAR}:	___	Saquear:	___
Armas de fuego{PER}:	___	Etiqueta:	___	Medicina:	___	Seguridad:	___
Armas de proyectiles:	___	Fabricación:	___	Ocultismo:	___	Sigilo:	___
Armas pesadas{FUE}:	___	Habilidad artística:	___	Pelea:	___	Supervivencia:	___
Atletismo:	___	Improbisar herramientas:	___	Persuasión{CAR}:	___	Tasación:	___

C.N.(+1) B.E. D.(-1) Ch.(-2)

Armadura: \_\_\_\_\_     Cobertura: \_\_\_\_\_ Protección: \_\_\_\_\_

Arma: \_\_\_\_\_ 

--	--	--	--

 Peso: \_\_\_\_\_ Ciencia mínima: \_\_\_\_/\_\_\_\_

Dif./Hab.: \_\_\_\_/\_\_\_\_ Daño: \_\_\_\_\_ Cargador: \_\_\_\_\_ Especial: \_\_\_\_\_

Arma: \_\_\_\_\_ 

--	--	--	--

 Peso: \_\_\_\_\_ Ciencia mínima: \_\_\_\_/\_\_\_\_

Dif./Hab.: \_\_\_\_/\_\_\_\_ Daño: \_\_\_\_\_ Cargador: \_\_\_\_\_ Especial: \_\_\_\_\_

Arma: \_\_\_\_\_ 

--	--	--	--

 Peso: \_\_\_\_\_ Ciencia mínima: \_\_\_\_/\_\_\_\_

Dif./Hab.: \_\_\_\_/\_\_\_\_ Daño: \_\_\_\_\_ Cargador: \_\_\_\_\_ Especial: \_\_\_\_\_

Arma: \_\_\_\_\_      Peso: \_\_\_\_\_ Ciencia mínima: \_\_\_\_/\_\_\_\_

Dif./Hab.: \_\_\_\_/\_\_\_\_ Daño: \_\_\_\_\_ Cargador: \_\_\_\_\_ Especial: \_\_\_\_\_

Objeto: \_\_\_\_\_ 

--	--	--	--

 Peso: \_\_\_\_\_ Ciencia mínima: \_\_\_\_/\_\_\_\_

**Objeto:**

--	--	--	--

**Peso:**

--	--	--	--

**Ciencia mínima:**     /

[illegible]

Objeto: \_\_\_\_\_ 

--	--	--	--

 peso: \_\_\_\_\_ Cienfuegos mínima: \_\_\_\_/\_\_\_\_

Objeto: \_\_\_\_\_ 

--	--	--	--

 Peso: \_\_\_\_\_ Ciencia mínima: \_\_\_\_/\_\_\_\_

Objeto: \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Objeto: \_\_\_\_\_

Objeto: \_\_\_\_\_ 

--	--	--	--

 Peso: \_\_\_\_\_ Ciencia mínima: \_\_\_\_/\_\_\_\_

Objeto: \_\_\_\_\_ 

--	--	--	--

 Peso: \_\_\_\_\_ Ciencia mínima: \_\_\_\_/\_\_\_\_











