



IL SACRARIO REVELADO

II

EYES ONLY

UN JUEGO DE ROL DE ESPIONAJE, INTRIGA Y ACCIÓN FRENÉTICA



> open connection 'agency.srv' /address:678.123.12.9

[OPEN CONNECTION...]

[CONNECTION ATX AGENCY SERVER IS OPEN]

Enter your ID and Password:

ID: NSR

PASSWORD: *****

[ATX AGENCY SERVER NEW SESSION INICIATED AS NSR]

[SESSION ID: 59541212997]

> new access file 'EyesOnly.tsf' open for read as #AF43F3

[PROCESSING ACCESS FILE...]

[PERMISSION ACCEPTED]

['EyesOnly.tsf' IS OPEN FOR READ AS # AF43F3]

----->

RTF ::: FOR YOUR EYES ONLY ::: MI



MATERIAL SENSIBLE: AUTORIZACIÓN DE
SEGURIDAD **CLASE A** REQUERIDA

MEMORICE Y DESTRUYA ESTE MATERIAL
CUANDO HAYA TERMINADO DE LEERLO

ONLY ::: MISSION REPORT ::: FOR



LA PRIMERA BAZA RECLUTADA

La serpiente era el más astuto de todos los animales del campo que el Señor Dios había hecho. Y dijo a la mujer:

- "¿Cómo es que Dios les ha dicho: No coman de ninguno de los árboles del jardín?"

Respondió la mujer a la serpiente:

- "Podemos comer del fruto de los árboles del jardín. Mas del fruto del árbol que está en medio del jardín, ha dicho Dios: No coman de él, ni lo toquen, so pena de muerte."

Replicó la serpiente a la mujer:

- "De ninguna manera morirán. Es que Dios sabe muy bien que el día en que coman de él, se les abrirán los ojos y serán como dioses, conocedores del bien y del mal."

Y como viese la mujer que el árbol era bueno para comer, apetecible a la vista y excelente para lograr sabiduría, tomó de su fruto y comió, y dio también a su marido, que igualmente comió. Entonces se les abrieron a ambos los ojos, y se dieron cuenta de que estaban desnudos; y cosiendo hojas de higuera se hicieron unos ceñidores.

Génesis 3:1 a 3:7

Es posible que la primera maniobra para reclutar lo que en inteligencia se llama una baza, mucho antes de las guerras encubiertas de inteligencia y contrainteligencia de hoy, la realizase el Diablo en el Paraíso. Quizás en una manipulación perfecta de una baza, usó a Eva para acceder hasta Adán, influir en él, y mancillar desde la sombra la mayor obra de Dios, su enemigo. Una acción de sabotaje inducido desde dentro, digna de manual.

Es verdad que Eva reveló su participación en los hechos, pero solo cuando el objetivo estuvo alcanzado y el sabotaje realizado. Hoy en día muchas agencias de inteligencia considerarían esto una manipulación exitosa. Y así es como piensan los miembros más implicados del Sacratio.

Recordemos que *Il Sacratio* es una agencia de inteligencia que es necesario estudiar dividida en dos grandes ramas; por un lado se encuentra la mayor parte de la agencia, aquellos agentes que aunque se les exige confesión, no han sido ordenados sacerdotes ni están vinculados a lo eclesiástico.

Por otro lado minoritario están los agentes que han sido ordenados. Estos agentes no necesariamente disfrutan de una posición superior al resto de agentes, y además de ser sacerdotes de puro derecho formados en **[Conocimiento académico] Teología**, llevar una vida como sacerdotes, y escuchar las confesiones de sus compañeros, no tienen diferencia práctica.

Son de entre estos agentes de quienes vamos a hablar, los que conocen el verdadero propósito secreto de su agencia, quienes creen en la lucha contra el Adversario (ya lo avisa el sello del Sacratio, "Deus Vult") para quienes su fé es un arma contra el Adversario.

CAZADORES

Para los agentes del Sacratio que conocen y libran la guerra secreta contra el Adversario, **su pertenencia al status superior del Sacratio se refleja con la Ventaja Posición (2 puntos)**, ya que, el pertenecer a los auténticos soldados de Cristo, aunque sea una militancia secreta dentro del Sacratio, garantiza una posición a ojos de La Displicencia, los titiriteros finales de la agencia.

Estos agentes, como sus compañeros sacerdotes, tienen formación en **[Conocimiento académico] Teología** (de hecho, Il Sacratio les exige una formación más fuerte, superior con mucho al clérigo común).

Algunos de ellos, los más dedicados, son convencidas personas virtuosas que practican la perseverancia y el tesón de su credo, tanto en su vida privada, como eclesiástica, o en Il Sacratio (lo que a efectos de reglas las malas lenguas llamamos **desventaja Fanático [1 punto]**, en esta sociedad descarriada, sin valores y moralmente laxa).

Un agente ordenado sacerdote no tiene necesariamente que conocer el auténtico propósito del Sacratio, como uno de estos luchadores contra Satán no es normal que conozca de la misteriosa Displicencia más que referencias indirectas, o algunos datos discretos de los compañeros que se hayan reunido con alguno de los Displicentes en la base de Roma (Ver Eyes Only, pag 138).





Naturalmente, si a un agente, sea monacal o nó, tras estudiarle, se le presenta la verdad y no es encajada de la forma discreta y correcta, Il Sacratio no dudará en silenciarle y rezar por el alma del compañero perdido. Un agente puede salir de cualquier lado, incluso si es sacerdote puede salir de cualquier lado, pero si a un sacerdote se le revela la verdad (y la acoge debidamente), deberá formarse como exorcista para poder realizar bien su trabajo. Aunque lo normal es que no obtenga el oficio de exorcista, y su formación no venga impartida de forma oficial por la Santa Iglesia, el temario y la preparación adquirida le será igualmente valida. Por el contrario, si el agente no era sacerdote, y se le revela el verdadero proposito del Sacratio, imperativamente deberá convertirse en exorcista desde cero (por muy bien que lo encaje). Naturalmente esto no suele ocurrir, y los auténticos cruzados contra el Maligno salen de entre los agentes sacerdotes (por que los otros no suelen conocer la verdad, y por que cuando ocurre, o no aceptan convertirse en sacerdotes, o la conversión no convence al Sacratio). Y bastante les cuesta ya a los sacerdotes aceptar que los demonios caminan a plena luz del día por el mundo. Los raros casos de agentes que no son sacerdotes y conocen la verdad, se dan por los raros (contados) casos donde se tiene contacto con un demonio, y el demonio da muestras de sus habilidades infernales, atisbando el agente la existencia de los demonios.

Cuando esto ha pasado, raro es que el agente racionalice el evento de alguna forma.

En cuanto se para a pensar que su agencia le hace confesar tras cada misión, y especialmente si ha participado en misiones para buscar *imposibles* reliquias Braschi, sus mentes se abren a otras posibilidades mas esotéricas, y si no es silenciado por su agencia, codearse con loz cruzados del Sacratio le dará perspectiva más que suficiente para aceptar la existencia de demonios.

Muy lejos de formar estos cruzados del Sacratio una suerte de *cazadores de demonios organizados*, si es cierto que todos ellos son en diverso grado exorcistas, y su formación en teología es requerida tanto para forjarse como armas del Altísimo, como para estar informados sobre los demonios que combaten, y los exorcismos y recursos disponibles contra ellos.



De hecho, esta lucha secreta contra el Maligno, sus demonios, y sus servidores conscientes o influenciados, ha llevado a estos agentes del Sacario a un cierto grado de paranoia previniéndose de todo el mundo, incluyendo a sus propios compañeros en la agencia, gobiernos, agencias de inteligencia, y la propia iglesia. Hay quien piensa que *Satán ya se ha infiltrado en la Iglesia*. Como estos agentes formados en exorcismos han visto como la *Iglesia ha cambiado en 2001 el ritual exorcista que se usaba desde 1614 a una versión menos eficiente*, esta hipótesis gana adeptos mientras ellos continúan librando su sagrada misión con sus viejos exorcismos, actúe como actúe una errada, ciega, y quizás *corrompida Iglesia*.

Los sacerdotes del Sacario obran contra la Santa Sede si realizan un exorcismo, ya que para realizarlo, es necesario el permiso de un Obispo, y nunca se conceden a la ligera ni tras un erio historial psiquiátrico del supuesto poseído.

Desde la teología, el auténtico exorcismo es realizado por un ministro de la iglesia hablando en el nombre de la Iglesia y de Dios, pero la necesidad del permiso del Obispo es una burocracia humana, legislación, cuya ausencia, a nivel teológico, no debiera afectar al proceso de exorcismo.

Aunque vistos los resultados de los pocos exorcismos que han intentado, Il Sacario ha comenzado a reflexionar mas profundamente sobre esto.

Si el exorcismo lo realizase un laico, no se habla de exorcismo si no de plegaria de liberación, ya que el laico, al no estar ordenado, no es un ministro de la Iglesia. Estas plegarias se asumen mucho menores, dado que el laico solo dispone del poder de su fé para ahuyentar al demonio, sin hablar en nombre de la Iglesia, ni de Dios.





CAZADOS

¿Demonios? ¿Poseidos? ¿Poderes infernales? ¿Exorcismos? Si. En un sentido literal. En su corta historia, Il Sacrario ha aprendido algunas cosas por el camino de la experiencia.

Ha aprendido que los demonios, al menos los menores con los que han topado, necesitan poseer cuerpos humanos para caminar por el mundo (aunque el Malleus Maleficarum diga que forman sus cuerpos con el aire), que pueden estar infiltrados en cualquier lugar ejerciendo su influencia a largo plazo, que son muy pocos o se esconden muy bien, que los exorcismos parecen no hacerles efecto, o no se han ejercido de la manera adecuada o con la suficiente fé (por la media docena de casos que se han probado), y que aunque cueste imaginarlo, poseen poderes infernales. El que los exorcismos pudieran fallar por no poseer la fé suficiente los exorcistas, es un tema que abre otras reflexiones internas entre los cruzados...

Estos agentes advierten a sus compañeros; un agente no debe esperar poseidos girando la cabeza y vomitando bilis, si no individuos en apariencia normales, dispuestos a todo con tal de negar su naturaleza y confundir a los agentes. Los agentes saben que la muerte no asusta a los demonios, pues a fin de cuentas, los exorcismos, la cruz, o el agua bendita no parecen funcionar y una bala en la nuca es solo enviarles a la casilla de salida, por lo que una vez logran capturar a uno, sus técnicas se centran en la tortura para intentar sacarles información, ya que se ha comprobado que al poseer personas, son susceptibles como cualquiera al daño físico.

Por el momento Il Sacrario lo ignora casi todo sobre la posesión: si deben darse ciertos requisitos para que suceda, si puede ser invocada sobre uno, o forzada en otros, qué de cierto hay entonces en los *aquejarres* que *la inquisición perseguía* si los demonios necesitan poseer cuerpos, y todas las cuestiones relativas al destino del alma del poseído. Lo único que han comprobado empíricamente es que las tradicionales pruebas de posesión

no parecen darse (aversión a lo sagrado, lenguaje o actos blasfemos, automutilación, marcas demoníacas en la piel, o fuerza inusitada).

Sí han encontrado un par de casos en los que el poseído mostraba conocimientos ajenos (lenguas o datos que no debía conocer). Y por supuesto, poderes infernales como la levitación propia o de objetos, poseer a los presentes, reducir la temperatura de una sala, o la capacidad de crear y controlar fuego.

Representar estos poderes en las reglas no es complicado. Introduciremos una característica nueva, Poder, que tendrá la particularidad de partir desde -5 a diferencia del resto de las características. Introduciremos también 4 habilidades nuevas relacionadas con ella; Arcano remoto, Arcano cercano, y Arcano inmediato.

Cada una de estas cuatro habilidades tienen un nivel base de -5. Como sus nombres sugieren, representan (Donde Poder, como característica, mide el poder infernal bruto del demonio) la habilidad para ejercer los maleficios a distancias lejanas, cercanas, y en contacto directo.

No se pueden tener mas niveles en una de ellas, que su inmediata inferior. Es decir, no se pueden poseer 3 o más niveles en Arcano remoto, si se poseen 2 en Arcano cercano. Y si se poseen 2 niveles en Arcano cercano, esto significa que se poseen 2 o más en Arcano inmediato. (Por que Arcano inmediato podría ser mayor que Arcano cercano, pero nunca al revés, como hemos dicho). No hablaremos todavía de la cuarta habilidad.

Los maleficios de los demonios comienzan en su cercanía. El poder del demonio está mejor controlado por el espíritu infernal en su cercanía, y es mas difícil de proyectar a distancia. Muchos demonios pueden causar dolor o hemorragias internas por contacto (Arcano inmediato), causar poltergeist en la habitación en la que se encuentran, reducir la temperatura en esta misma habitación (Arcano cercano, ambas), o invocar llamas infernales en sus manos (Arcano inmediato) o en sus proximidades (Arcano cercano).

Por contra, parece que no todos los demonios pueden crear estos mismos poltergeist a distancia, helar a sus oponentes si salen huyendo, incendiar objetos apartados, o hacer que sus rivales vomiten sangre solo con mirarlos desde lejos (Arcano remoto, estos ejemplos). Porsupuesto, esto es solo una reflexión del Sacrario, aunque a priori acertada. La primera reflexión de los agentes es siempre que desconocen por completo el alcance de los poderes demoniacos, empezando por si poseen otras capacidades (la clásica concesión de deseos) con las que quizás regatear por las almas humanas.

Mas adelante veremos los poderes que (al menos hasta ahora) los demonios han demostrado poseer. Por ahora solo necesitamos saber que cada demonio escoge una dote infernal de la lista que presentaremos mas adelante, y **por cada nivel en la característica Poder (a partir de -4, incluido), un demonio puede tener uno de los poderes de esa dote infernal (una familia de poderes). Alcanzando Poder 1, el demonio tiene la opción de dominar una segunda dote infernal.** Hay dotes infernales mas amplias que otras, mas útiles, o mas sutiles. Esto lo que probablemente signifique es que como siempre se ha dicho, en el infierno hay jerarquías de demonios, unos mas temibles que otros.

Por ejemplo, si destinamos 5 PD a la característica Poder de un demonio, eso (Ver Eyes Only pag 48) nos resulta un demonio con Poder -1; 4 poderes a seleccionar de su dote infernal.

Si destinamos 14 PD para subir Poder desde -5 hasta 5, podemos tener dos dotes infernales, de entre las cuales podremos seleccionar hasta 10 poderes.

Cada uno de estos poderes, indica qué podría típicamente el demonio hacer con ello, indicando usos para Arcano inmediato, cercano y remoto (no siempre proceden todos).

Los demonios saben sacar partido de sus poderes, y si un demonio tiene el poder de crear poltergeist, nada le impide intentar simplemente que la anilla de tu granada salte, sin necesidad de que las sartenes se pongan a rebotar por el suelo. Ahora vamos a hablar de la cuarta habilidad.

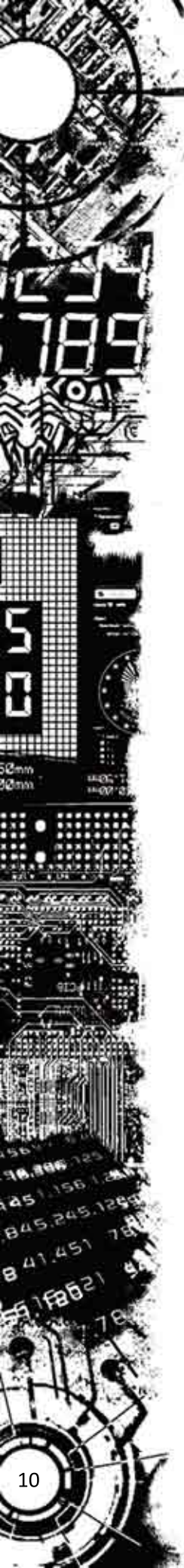
Para casos tan precisos como el letal poltergeist que acabamos de ver (o los cuchillos de la cocina volando hacia tu cabeza, o las pistolas de los policas comenzando a dispararse en sus fundas para intentar dejarles cojo, etc) **existe el Arcano preciso**, esa cuarta habilidad que no se había citado hasta ahora. A efectos de nivel máximo, esta habilidad es una excepción en la regla vista.



La habilidad Arcano preciso puede alcanzar cualquier nivel, saltándose la limitación de que Arcano remoto no puede ser mayor que Arcano cercano, y este a su vez no puede serlo que Arcano inmediato.

Por contra, cuando un demonio use su poder de una forma que como Director de Juego juzgues fina o precisa (como el ejemplo de crear un poltergeist consistente en una anilla saltarina) puedes decretar que para el Arcano que esté en uso (Remoto, cercano o inmediato) queda limitado por el Arcano preciso.





En el ejemplo del poltergeist que consiste en una sola anilla saltarina, el ejemplo puede complicarse de la siguiente manera; Podemos tener Arcano inmediato 0, Arcano cercano -3, Arcano remoto -5, y Arcano preciso -3.

Intentar esto a distancia nos obligaría a considerar nuestro Arcano remoto de -5 (no nos dimos puntos).

Hacerlo mas cerca nos permitiría usar Arcano cercano -3, y hacerlo al lado nos permitiría usar Arcano inmediato 0 (el mas conveniente de los tres). En cualquier caso habría que sumar nuestro Poder (siempre es una característica y una habilidad),

pero asumiremos es 0. Numericamente nos convendría realizar este poltergeist estando cerca para beneficiarnos de la mayor puntuación (el demonio controla su poder mejor en distancias cortas) pero como consideramos esto una cosa delicada, Arcano preciso solo nos deja usar la habilidad hasta -3.

Nos da igual hacerlo a distancia media que corta. El beneficio de usar nuestro poder desde cerca (lo que el demonio sabe hacer mejor) queda neutralizado por intentar hacer algo que requiere afinar el poder más de lo que el demonio controla.

Los alcances no se miden por metros exactos, son estimaciones abiertas en manos del Director de Juego;

Inmediato se refiere al propio demonio, o a aquello que está agarrando. Cercano se refiere al espacio situado en sus inmediaciones, la persona con la que habla, la habitación en que se encuentra, o la acera de enfrente que vigila desde una ventana.

Distancias mayores como el otro lado de un campo de futbol, se consideran remoto. La línea de visión, y la presencia del demonio son requisitos en esta distancia. Es decir, un demonio que quisiese hacer que su enemigo ardiese es la noche, podría hacerlo apartado a través de una mira de francotirador con visión nocturna, pero no podría si la bruma o una pared ocultan a su adversario, o si le vé a través de una cámara de vigilancia.

La Caza

La guerra contra estos demonios de poderes infernales se realiza como un calmado baile de vigilancia y contravigilancia; investigación, seguimientos, espionaje... Il Sacario no entra una noche a la casa de un poseído para secuestrarle con un saco en la cabeza y llevarlo a un almacén donde exorcizarle hasta liberar al alma prisionera.

En su lugar, Il Sacario espía, sigue, rastrea, deja hacer, intentando siempre aprender más de los demonios, intentando seguirles hasta otros de su estirpe. La información y la visión de conjunto siempre antes que eliminarles (a los pocos que se descubra).

Y es que aunque los exorcismos aparentemente no se haya conseguido que surtan efecto, se ha probado que matar al anfitrión poseído obliga al demonio a regresar al infierno, o cuando menos, a cambiar de huesped permitiendo salir del paso. Es por estas justificables víctimas (quizás no tan) inocentes por las que estos cazadores rezan.

En medio de esta lucha de vigilancia y contraespionaje, Il Sacario ha descubierto que unos *misteriosos hombres de negro* parecen vigilar también a estos demonios desde la distancia.

Los hombres de negro no parecen estar relacionados con ellos, si no mas bien parece que intentasen seguirles y vigilarles, pero realmente Il Sacario desconoce quienes son estos hombres de negro, ante quien responden, y cuales son sus intereses. También han sabido de un par de casos en los que los demonios se han enfrentado entre sí, lo que hace pensar al Sacario que existen facciones opuestas dentro de las filas del mal.

Mientras Il Sacario baila esta danza de contraespionaje con los demonios, otro frente que Il Sacario mantiene abierto es el proyecto "Puerta Celeste" (Eyes Only pag 139).

Este proyecto secreto estudia ciertas iglesias francesas cuyas anomalías arquitectónicas estudió Milo Braschi, y que según su documentación, serviría "para abrir el Reino de los Cielos a los hombres". Algunos de quienes conocen el proyecto "Puerta Celeste" creen que esto debe leerse literalmente, y creen que parte clave de esta

guerra contra los demonios pasa por abrir la puerta celeste para que los ejércitos angelicales finalicen la batalla, y guíen a la humanidad al Reino Celestial, o a un mundo nuevo y mejorado, cuando menos.

DOTES INFERNALES

Por cada nivel en la característica Poder (a partir de -4, incluido, ya que parte de -5), un demonio puede tener una dote infernal (una familia de poderes) como veíamos. Alcanzando Poder 1, el demonio tiene la opción de dominar una segunda dote infernal. Si se permitiesen características por encima de 5, alcanzando Poder 6 el demonio podría escoger una tercera dote infernal, y así sucesivamente cada 5 niveles en Poder. Por tanto, si estamos creando un demonio con 35 PD, y le damos 7 PD a Poder, tendrá Poder 0. Solo podrá este demonio escoger una dote infernal, de entre la que escogerá 5 poderes. Si tuviese Poder 1, escogería 6 poderes de entre dos dotes. Estos poderes no se escogen en orden, ni se necesita uno para tener el otro.



Combustión

Calentar
Prender
Enfriar
Apagar

Posesión

Esforzar
Levitar
Saltar
Tregar

Terror

Desgarrar
Materializar
Proyectar
Sondear

Hechizo

Alterar
Borrar
Encantar
Gobernar
Implantar
Sugestionar

Poltergeist

Animar
Enloquecer
Mover
Lanzar

Tortura

Dañar
Herir
Lanzar
Matar
Mover
Quebrar

Mentira

Argumentar
Engañar
Entender
Intimidar
Seducir

Saber

Atisbar
Conocer
Descubrir
Hablar
Observar
Sondear
Localizar

Combustión: Es una dote infernal que permite controlar la temperatura. Engloba los poderes Calentar, Prender, Enfriar, y Apagar.

Calentar y Enfriar cambian la temperatura de la sustancia hacia arriba y abajo respectivamente. El agua puede hervir, o congelarse. Una sala puede volverse sofocante o helada. Personas y animales pueden sudar, necesitar agua, tiritar, o necesitar calor, al verse expuestos a esto (con la temperatura/éxitos debidos) pero solo pueden ser dañados por Prender o Apagar.

Estos poderes se usan sobre un objeto de un tamaño/masa como el de un mechero, o similar. Objetos mas pequeños (una cerilla compensa el penalizador de centrarse en su cabeza, con el bonificador de estar preparado para arder), partes concretas de un objeto (el gatillo de una pistola), objetos en movimiento, o complicaciones que requieran precisión, se limitan por el Arcano preciso.

La dificultad típica es 0, pero los objetos verán modificada esta dificultad si son proclives a cambiar su temperatura (la dificultad no sube) o nó (la dificultad sube) y según la temperatura del entorno. También influye el tamaño del objeto, elevando la dificultad según mas tamaño o masa tenga. Es corriente que las dificultades sean tales (evaporar o fundir), que se deba usar el poder durante *varias tomas* hasta alcanzar la dificultad. Hacer que un objeto combustione o se hiele de golpe (en un turno, como un modo de dañar) no es posible, se necesita el uso de Prender o Apagar.

ESTO VA PARA LARGO

Algunos poderes pueden necesitar ser mantenidos repitiendo cada toma la tirada y acumulando el grado de éxito de todas las tiradas. En estos casos, el Director de Juego define una dificultad para las tiradas, y también una alta cantidad de niveles de éxito necesarios. Por ejemplo, dificultad -2, pero 60 niveles de éxito, a obtener en varias tiradas.

Si en alguna tirada no se alcanzase la dificultad determinada, el proceso se pierde, debiendo empezar desde cero nuevamente. (O a discrecion del Director de Juego, manteniendo algunos éxitos, como en el caso de un objeto que ya estabas calentando). Si alcanza la dificultad exacta (no genera grado de éxito, su grado de éxito es 0, pasada justa) continua la tirada pero no acumula niveles de éxito.

Por ejemplo, congelar un coche aparcado en la acera de enfrente para que no arranque podría por tamaño tener una dificultad 3, pero necesitar 40 niveles de éxito, debiendo hacer una tirada detrás de otra durante varias tomas seguidas, hasta dejarlo como un coche aparcado en la noche Siberiana. Evaporar una piscina olímpica de agua bendita podría ser dificultad 1, con 72.000 éxitos (sí, setenta y dos mil, a 10 segs la ronda ¿72 min a una media de 1 nivel de éxito por ronda?)

Mientras se usa un poder, hacer otra acción, sea por que sí, sea por que se está manteniendo el poder según lo dicho y además queremos hacer otra cosa, cuenta como una acción compleja (Ver Eyes Only pag 74).



Usado contra sujetos (o animales) Calentar o Enfriar son poco útiles. Pueden enfocarse sobre un sujeto usando el Arcano preciso (oponiendo su tirada de protección como se indica en la pag 75 de Eyes Only contra el chequeo de poder), pero solo causará un aumento o disminución de medio o un grado centígrado. **Cada turno que se use contra un oponente (Dificultad base 2), se considerará como un ataque contundente, con Daño como el Poder del demonio, sin modificar por el nivel de éxito y restando la puntuación de Aguante de la víctima (Como se indica en Eyes Only pag 82, aunque sin contar con el nivel de éxito).** Manteniendo el poder toma tras toma un demonio puede acabar por freír o helar a una víctima que antes de morir habrá quedado inconsciente.

Prender y Apagar son variantes mas potentes perfectamente válidas contra oponentes. No son tan finas como Calentar o Enfriar, por lo que pueden congelar o hervir de golpe el agua, pero no calentar un grado o tres el café. Con Apagar es posible congelar una caja fuerte para intentar romperla, apagar literalmente llamas para abrir paso enfriando el área (los demonios no son inmunes al fuego poseyendo cuerpos humanos), pero no enfriar una habitación para aterrorizar a los exorcistas. Al usar Prender o Apagar, directamente el efecto es burdo y evidente, calentar la mano de alguien no le hará sentir una quemadura y retirarla, si no que le causará buenas heridas, quizás hasta humo. Una víctima del poder gritará de dolor al sufrir las quemaduras, o incluso combustión espontánea con los éxitos suficientes. Igualmente su temperatura corporal podría apagarse por debajo de 30°C matándolo de hipotermia, o congelándose gravemente su cadaver.

Usado como medida ofensiva, debe usarse con el Arcano preciso como Calentar o Enfriar si el objetivo intenta salir de la vista (con su tirada restando a la del demonio como se indica en pag 75 o 12 de Eyes Only) o por proximidad si no es así.

Cada turno que se use contra un oponente (Dificultad base 0), se considerará como un ataque letal, de Daño como el Poder del demonio, modificado por el nivel de éxito y restando la mitad del Aguante de la víctima (Como se indica en Eyes Only pag 82).

Al contrario que Calentar o Enfriar no puede ser usado para implemente calentar o enfriar objetos, Prender o Apagar hace brotar (con los éxitos/tiempo necesarios) llamas o hielo sobre los objetos, funde metales o hiela las cañerías.

Hechizo: Es una dote infernal que permite a los demonios jugar con la mente de sus víctimas, poseerles, o modificar sus recuerdos. Engloba por un lado los poderes que afectan a la memoria, Alterar, Borrar, e Implantar, y por otro los que afectan a los actos Encantar, Gobernar, y Sugestionar

Alterar cambia recuerdos, sobreescribiendolos.

Borrar los elimina dejando un vacío.

Implantar crea un nuevo recuerdo desde cero sin sobrecribir otros.

Estos poderes incluyen la capacidad de **otear ligeramente la vida de la víctima (El poder Atisbar de la dota Conocer), y la capacidad de centrarse en un recuerdo visualizado para entrar en él a analizarlo con detalle.** Esta lectura no permite sacar datos concretos (una clave, datos de un informe, una matricula o fecha) de una mente que se cierre en banda.

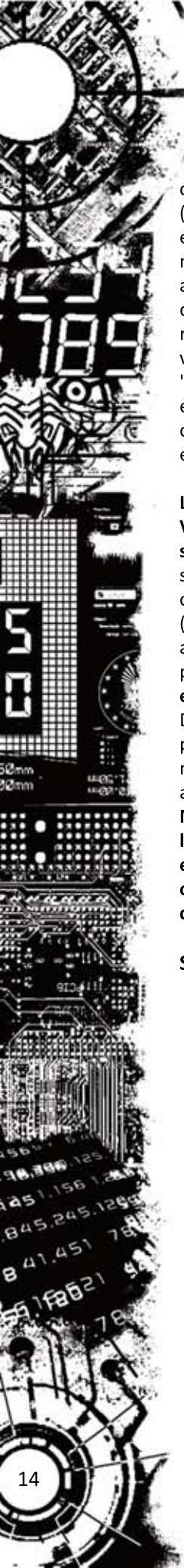
Estos poderes usan el Intelecto de la víctima como dificultad, con el mismo tipo de modificadores, aunque cada uno sirve para una cosa diferente.

Los diferentes modificadores que pueden aplicarse son **lo reciente del recuerdo afectado (la dificultad baja cuanto mas al pasado, y asciende cuanto mas reciente) su importancia en la vida de la víctima, lo apropiado para la mente de la víctima, y las implicaciones indirectas de este recuerdo.**

Probablemente afectar un recuerdo de hace años, de una venta cualquiera, de un comercial con miles de ventas deba ser muy facil, pero no si tras cerrarla fue a tomarse una cerveza donde conoció a su esposa. O se pueda en una noche de alcohol hacer olvidar la estancia en un local concreto, pero no sera tan sencillo si las vivencias de esa breve estancia son notorias, como tener la cartera que el amigo le dió en el bar, haber gastado mucho dinero pagando copas, aparecer en el teléfono un nuevo contacto, haber seducido a alguien en el baño, etc.

Juntos estos tres aspectos, cada uno con modificadores a la Dificultad de entre +4 y -4, definen la dificultad de un caso concreto. **Es importante anotar el nivel de éxito del demonio, por que si se confronta a la víctima con testimonios llevándole la contraria, tendrá derecho a nuevas tiradas contra ese nivel de éxito como dificultad (modificado por el tiempo que haya pasado desde entonces)**





El Arcano preciso limita los poderes de esta dote para cuando se quiere afinar a detalles precisos del recuerdo, como borrar a una persona de un recuerdo concreto (Aquel demonio no estuvo en ese bar). No pueden usarse estos poderes de forma mantenida, el demonio no tiene manera de saber que grado de éxito ha tenido. De hecho aunque sondee los recuerdos de la víctima otra vez, el demonio no podrá discernir como de bien modificó sus recuerdos, por que él mismo está influenciado por su visión de autor por lo que espera encontrar, y estas "lecturas de recuerdos" no son precisas. Incluso entrando el demonio al recuerdo que ha trabajado, podría no juzgar correctamente precisamente por acceder al recuerdo con expectativas.

Los poderes de control tienen una dificultad base de la Voluntad de la víctima, y los modificadores que se aplican son por la complejidad de la orden dada (una orden sencilla no aumenta la dificultad, una con varios condicionantes sí), **lo apropiado que sea al sujeto**

(un asesinato es un +2 a la Dificultad para una persona no acostumbrada a las armas, iniciar una pelea a alguien pacífico es +0, que un espía revele secretos es +1, etc), **y el peligro al que la víctima se expone** (armar un tiroteo es Dificultad +1, transportar un explosivo es -2). Los 3 poderes de control de alguna manera son una violación mental que puede perturbar potencialmente a la víctima al ver que ha realizado actos de los que no era dueña.

Mientras cumple las órdenes del demonio (o espera con la sugestión implantada) tendrá oportunidades de romper el efecto del poder (como en el caso de recuerdos falsos confrontados con otros testimonios) si se enfrenta a dilemas morales.

Sugestionar introduce una orden condicionada ("Cuando el Papa pase, disparale si esta fuera del Papamovil", o "Si durante la operación Fenix no se ha activado un protocolo rojo y el presidente no está en el edificio, llevaté con alguna excusa al oficial al cargo excepto que sea James. En ese caso espera en la sala de control a que llegue el presidente, y mira si el presidente está fuera de una zona de seguridad. En caso negativo piratea las comunicaciones y cortalas. En caso afirmativo vete allí y si la seguridad está relajada vacíale el cargador"). Borrar el recuerdo de estas sugerencias no elimina las sugerencias, solo borra el recuerdo de haberlas recibido. Una víctima sugestionada que recuerda la sugestión va a intentar cumplirla, no podrá conspirar contra la sugestión (Por ejemplo encerrarse sin llave para no ser capaz de cumplirla) ya que mientras le afecte, pondrá inconscientemente todo su esfuerzo en estar disponible para ejecutar las órdenes del demonio llegado el momento.

Encantar manipula la mente de la víctima de forma que pierde el control de sus pensamientos, debiendo obedecer las ordenes del demonio. Las órdenes son interpretadas por la mente de la víctima como si fueran sus propios deseos, por lo que con su mejor intención para cumplirlas, podrá improvisar, y tomar elecciones acertadas o erradas según su criterio. Este grado de control es complejo de lograr, por lo que la dificultad es +1. Las ordenes pueden darse a la víctima de una en una para que las vaya cumpliendo, o irse dando insitu a la víctima una detrás de otra. En este caso, la dificultad tiene otro +1 independiente. La víctima hechizada no puede sabotear sus propias ordenes, como en el caso de Sugestionar, pero una vez la tenga cumplida y se libere de ella, nada le impide actuar en consecuencia.

Gobernar doblega a la víctima de forma que pierde el control de sus pensamientos, debiendo obedecer las ordenes del demonio a medida que se las va dando. La víctima no aplicará ninguna intención para cumplir las órdenes, actuará como un autómatas, pero por el contrario, tampoco se tomará ninguna licencia que no le haya sido dada por beneficiosa y lógica que fuese para su objetivo. Las ordenes pueden darse a la víctima de una en una para que las vaya cumpliendo, o irse dando insitu a la víctima una detrás de otra. En este caso, la dificultad tiene otro +1 a la dif.

Las ordenes para Hechizar o Gobernar pueden ser dadas por teléfonos, pinganillos, o cualquier medio, pero como el poder (igual que todos) requiere que el demonio vea naturalmente a su víctima, probablemente no pueda enviar a su víctima dentro de edificios privados a los que no pueda acompañarle o similar. Podrá darle la orden e irá, pero una vez fuera del alcance del demonio, no podrá recibir nuevas ordenes, por lo ue deberá llevar ordenes condicionante de antemano, que aumentan la dif del poder.

Mentira: Es una dote infernal que permite a los demonios mentir y engañar con gran facilidad. Mediante un contacto empático sobrenatural (y superficial), los demonios tantean a sus interlocutores y ajustan su comportamiento de acuerdo a esa información que perciben (emociones, incluso argumentos y pensamientos ligeros en algunos casos).

Los poderes de esta dote son Argumentar, Engañar, Entender, Intimidar y Seducir, que representan diferentes formas de hacer ese sondeo empático, buscando diferentes emociones, en diferentes niveles del pensamiento, de formas diferentes, pero para obtener el mismo resultado, capacidad como timadores para engañar a su víctima.

Estos poderes no permiten al demonio obtener información concreta de la mente de la víctima, solo una exploración muy superficial de sus estados anímicos, que son la guía a utilizar en la socialización. Cada poder bonifica algunas habilidades;

Argumentar, suma a Expresión y Negociación

Engañar, suma a Farsa y Negociación

Entender, suma a Empatía y Liderazgo

Intimidar, suma Intimidación y Tortura

Seducir, suma a Seducción y Farsa

Estos poderes usan una tirada de Poder + Arcano del demonio con Dif el Intelecto + Farsa de la víctima. Si tiene éxito, durante esa escena, sus tiradas para las habilidades que bonifica su poder, se beneficiarán de un bono igual a su nivel de éxito en esta tirada. Si supera la tirada justo (la dif exacta, no tiene niveles de éxito) se considerará que tiene un 1 nivel de éxito, y por tanto un +1 para sus tiradas. Si no obtiene niveles de éxito no recibe bonificación (no logra sondear), pero si obtiene una pifia, tendrá un -5 a sus tiradas, al sondear de forma totalmente inapropiada a su interlocutor sin darse cuenta.

Naturalmente, si quiere, puede usar otros poderes para potenciar otras habilidades, pero asumiendo que en todo momento sigue sondeando con el poder anterior, nuevos usos se consideran acciones múltiples sencillas (con penalizador de +1 a la Dificultad), ya que no conlleva mucha concentración realizar varios sondeos empáticos al mismo tiempo. Puede abandonar el poder anterior, perder su bonificador y no sufrir el penalizador por acciones múltiples. Como esto no es una ciencia exacta, el demonio no puede rechazar una (baja) tirada realizada, para volver a repetirla para obtener el resultado que le interesa.

Inclusive, este sondeo es general, afectando a todos los presentes o a nuevos interlocutores que se uniesen a la conversación. Con el resultado de los dados al lanzarlos, puede calcularse incluso si fuese necesario el efecto sobre nuevos interlocutores que entrasen a la conversación, sin necesidad de volver a tirar. Incluso si estuviesen apartados (Arcano cercano) o en otro punto (Arcano remoto, quizás para negociaciones por megáfono). Cuando se sondean a pequeñas multitudes, la cacofonía de emociones puede resultar indescifrable, impidiendo hilar un discurso correcto. En casos de un speech a grupos, se usa el Arcano debido a

los miembros mas alejados (Arcano cercano, o Arcano remoto) y el valor promedio de Intelecto y Farsa de los presentes para la tirada el poder.

Arcano preciso limita en esta dote para centrar el sondeo en una sola víctima. A cambio de centrarse solo en una víctima, el demonio obtiene un -2 en la Dificultad de su tirada del poder.

Posesión: Los demonios son criaturas espirituales, antiguos ángeles rebeldes que siguieron a Satán y deberían estar atadas en el infierno. Los que están libres, deben poseer cuerpos humanos, y esta dote infernal es el poder de llevar estos cuerpos mas allá de los límites de la fuerza humana.

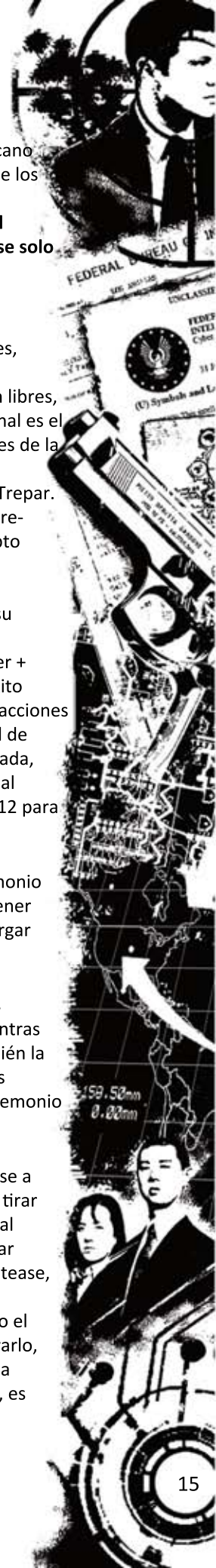
Engloba los poderes de Esforzar, Levitar, Saltar, y Tregar. Cada poder beneficia (mucho, hasta extremos sobrenaturales) algunas actividades de Atletismo, excepto Levitar que funciona diferente.

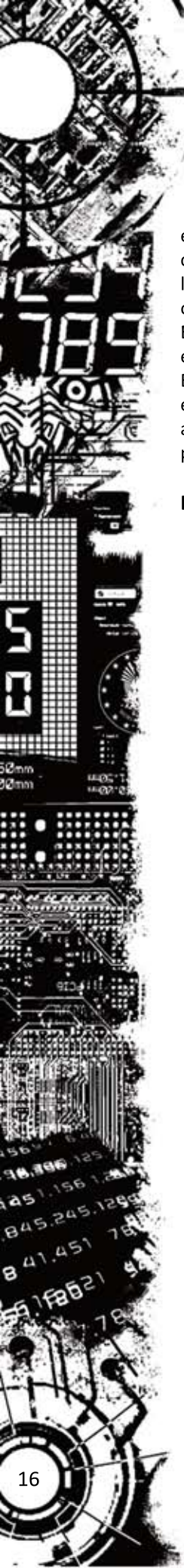
Como esta dote solo afecta al propio demonio (a su poseído), solo involucra el Arcano inmediato. Para estos poderes, se realiza un chequeo de Poder + Arcano inmediato a dificultad 0, y cada nivel de éxito bonifica las tiradas de Fuerza + Atletismo para las acciones indicadas tantos puntos como el sextuple del nivel de éxito obtenido en la tirada. Si se supera justa la tirada, se recibe un bonus de +3 (si hay un nivel de éxito, al multiplicarse por seis, se recibe un bonus de +6, +12 para dos niveles de éxito, etc).

Esforzar aumenta la característica Fuerza del demonio para levantar, empujar, alzar, arrastrar, o mantener peso. No afecta a lanzamientos, daño, pelea, cargar pesos...

Saltar aumenta la Fuerza del demonio para saltos verticales, horizontales, con o sin carrerilla. Mientras se haga mediante saltos, puede beneficiar también la carrera (cubriendo distancia con saltos), muchos deportes, e incluso chequeos de defensa (si el demonio salta para tener cobertura o apartarse).

Tregar aumenta la Fuerza del demonio para alzarse a pulso, trepar, mantenerse colgado, embestir, o tirar de pesos (como si fuese un buey). Esto permite al demonio, con los éxitos suficientes llegar a trepar sobrenaturalmente por paredes lisas como si gatease, boca arriba y boca abajo, o incluso por techos. (Aunque físicamente imposible, una vez activado el poder, a dificultad 20 los demonios podrían lograrlo, aunque no es algo probable de conseguir). Si una tirada dada, no se alcanza por un cierto margen, es cuando se cae,





El chequeo de poder no suele tener modificadores, pero la dificultad variará en la tirada de atletismo (no existe en el caso de Levitar) con normalidad según las condiciones, como posición para empujar, asideros para levantar peso, espacio para tomar carrerilla en los saltos, o asideros para escalar.

Estos poderes no pueden ser mantenidos, pero duran una escena, durante la que bonificarán las tiradas debidas. En caso de hacerse varias acciones, a la par que estas, estas cuentan como acciones sencillas (penalizador de +1 a la Dificultad), excepto Levitar o Tregar (acción compleja, penalizador de +2 a la Dificultad).

Levitar es una excepción, ya que no suma nivel de éxito a una tirada posterior. El nivel de éxito obtenido en el chequeo de poder, permite ascender (o descender, para anular las caídas) lentamente por el aire. El movimiento lleva toda la toma, por lo que será mas rápido cuanto mayor distancia/nivel de éxito. El movimiento naturalmente puede ser libre, no solo en vertical hacia arriba o hacia abajo, pero será siempre una distancia basada en el nivel de éxito obtenido.

Como no se puede hacer una tirada mantenida, si un demonio está levitando y quiere continuar levitando, solo tiene que hacer otra tirada en la siguiente toma, pero al no ser una tirada mantenida, si quiere mantener la altura a la que se encontraba, necesitará igualar ese nivel de éxito para seguir estando allí sin descender. En caso de querer levitar como forma de esquivar algo (un objeto, una bala) o de buscar un movimiento preciso, se usa el Arcano preciso.

Por ejemplo; Un demonio hace su tirada de Poder (1) + Arcano inmediato (0) y saca 2, más su puntuación, en total 3. Ascende unos 6 metros Hasta el segundo piso mirando por una ventana. Termina su ronda y quiere mantenerse así. Vuelve a tirar saca en total 1, no es que pueda ascender otro par de metros, si no que su poder flojea y no es capaz de mantenerse a esa altura, bajando de 6 metros a unos 2. Si hubiese sacado -1, no llegando a la dificultad del poder, hubiese sufrido una caída de 6 metros, que es donde se encontraba. Si hubiese sido una pifia, el daño podría implicar roturas de huesos, empalamiento en la caída, u otras desgracias. (Esto mismo pasa trepando)

PERO EL INFIERNO NO EXISTE

Si. El infierno existe. Existe una leyenda urbana según la cual Juan Pablo II en una audiencia el 28 de Julio del 99 negó la existencia del infierno (y que Benedicto XVI volvió a afirmarlo el 23 de Abril del 2007) pero la realidad es que aquel miércoles, Juan Pablo II lo único que dijo (y no era nuevo) es que el infierno no era un lugar fisico, si no la privación de Dios.

También hay otra leyenda urbana que dice que del estudio de Las Santas Escrituras se desprende que la figura de Satanás y de Lucifer no son el mismo, y que no debemos de confundir a ambos personajes. Incluso que Lucifer es una suerte de Prometeo moralista, un heraldo del humanismo y el conocimiento libre. De tal forma que serios criminologos, especialistas en asuntos de sectas, llegan a considerar el Luciferismo como una división elitista, culta y de alta clase social de las tradicionales sectas satánicas.

Ambos rumores son falsos, aunque el primero esté mucho mas extendido que el segundo.

Este tipo de rumores, relativismos de fé, y la nueva tendencia de ver al Diablo como un antihéroe, un villano justificable, o un rebelde con causa, son una muestra perfecta de que El Maligno utiliza la ciencia, los dogmas modernos, el humanismo y la apertura de mente para jugar con las almas modernas confundiéndolas y llegando a ocultarse a plena vista. El apodo de Principe de Las Mentiras se revela perfecto para este Adversario, capaz de confundir a la raza humana, y a la propia Iglesia, haciendo que su doctrina varié con el tiempo (que si el Limbo no existe, que si cambiamos el ritual de exorcismo, que si Las Escrituras no son literales...).

El Maligno juega su estrategia de contrainformación y operaciones psicológicas, y sin duda, juega muy bien. El mundo prácticamente ya es suyo.



Poltergeist: Diferentes poderes para animar, caótica o controladamente, los objetos alrededor del demonio. Esta dote infernal, con sus poderes Animar, Enloquecer, Mover, y Lanzar, se ha asociado en el folclore urbano a los fantasmas, pero el Sacratio atestigua que los poltergeist pueden ser fácilmente obra de demonios.

Animar permite al demonio activar un artilugio de forma aleatoria y simple. No le hará ir mas allá de su diseño, pero si aprovechará este de forma imposible. Un muñeco sin articulaciones no se articulará, pero un coche con ruedas articuladas rodará sin una fuerza que le empuje, acelerando y frenando. Los aparatos electronicos se encienden o alteran de forma básica, sin llegar a a realizar funciones concretas. Un televisor sufrirá estática, o cambiará de canal, una impresora imprimirá, o un fax marcará y enviará en blanco. Un ordenador podría arrancar un programa, pero no se creará un email y se enviará, o se usará el ordenador como si alguien lo manipulase. **La dificultad del poder es -2 para animaciones aleatorias y 0 para animaciones controladas.**

El arcano que se use junto a la característica Poder, será el normal para la distancia al objeto, limitando el Arcano preciso si el demonio desea controlar de una forma concreta el objeto. Por ejemplo, un G.I.J.O.E

que se mueva o incluso luche de forma concreta, un televisor que muestre lo que se desee, una impresora o fax que envía el mensaje que se desea, un cable se suelta y enrosca a una victima, o un ordenador operado como si se teclease en él. Animar no permite tiradas mantenidas, pero múltiples objetos pueden animarse a la vez como acciones múltiples, contando con penalizador de **+1 a la Dificultad por cada objeto, o de +2 si es controlado.**

Enloquecer es una versión de área de Animar. En un área de unos pocos metros, varios objetos (en principio aleatorios) se animaran como si de Animar se tratase. Además, enloquecer incluye levitaciones aleatorias de objetos, pequeños objetos (cacerolas, cubertería) que no estén sujetos saltan por los aires sin motivo si son afectados.

La dificultad del poder es 0 para animaciones aleatorias en el área. El arcano que se use junto a la característica Poder, será el normal para la distancia al objeto, limitando el Arcano preciso si el demonio desea controlar de una forma concreta al menos un objeto.



Enloquecer es una versión en bruto de Animar, los objetos afectados, de haber varios, son aleatorios. La dificultad aumenta en 1 si se quieren escoger los objetos animados. **La dificultad aumenta en 1 por cada objeto que se quiera animar controladamente. Siendo un poder de área, incluso se puede usar en un segundo lugar a la vez que en un primero, considerando cada uso con los mismos modificadores, pero subiendo la dificultad en 2 como acción múltiple compleja.**

En un área enloquecida, en la que un objeto es animado controladamente, este objeto puede funcionar como si se tratase de un objeto controlado con los poderes de Mover o Lanzar.

Mover es un caso de Poltergeist controlado que lleva a confusión. Mover mueve un objeto, articulado o nó, como un bloque sólido levitándolo, arrastrándolo, o como fuere. Este movimiento puede ser usado para acercar una silla, lanzar a un oponente, o lanzar el objeto contra un oponente (por ejemplo, un cuchillo).

La dificultad del poder depende del peso del objeto a mover, modificado por la dificultad para que haga esa ruta (atornillado al suelo, se deshace y hay que moverlo deprisa, o en la ruta se pierde de vista y hay que "reengancharlo" al volver a verlo, por ejemplo). **Un peso de hasta 20 kg es Dificultad -2 en condiciones normales, aumentando en 1 por cada 20 Kg extras. Arrastrarlo en lugar de levitarlo modifica en -1 la Dificultad. Si es sujetado para evitar su movimiento, a la Dificultad se suma la Fuerza de quienes lo sujeten (o 0 si fuese negativa la característica).**

Si se quiere controlarlo de una forma concreta, como moverlo haciendo espirales, pasarlo por un agujero, o se va a usar para atacar, se aplica la limitación del Arcano preciso.

Una víctima contra la que se lanza un objeto, sufre el nivel de daño apropiado por el objeto, contando la mitad de los niveles de éxito como si hubiese sido un lanzamiento cualquiera. En estos casos se aplican los modificadores normales por cobertura, protección, etc. También se dispone de la oportunidad normal de intentar esquivar el proyectil, (pag 75 de Eyes Only).

Una víctima movida, a diferencia de cuando se mueve otro objeto contra él, no puede esquivar este ataque, ni oponer resistencia a que su cuerpo levite y sea lanzado.

Una víctima lanzada, sufre daño contundente (típicamente, aunque según el caso podría ser letal) igual a 1d6, +1 por cada 3 niveles de éxitos obtenidos en el lanzamiento (Ver Eyes Only pag 86). **Estos dos últimos**

usos del poder son mas propios del poder Lanzar, por lo que si se realizan con Mover, **tienen un modificador de +2 a la Dificultad**; los movimientos de los objetos desplazados con este poder son lentos y con menor energía cinética que la necesaria para que estos usos sean efectivos.

Mover puede usarse varias veces a la vez para desplazar varios objetos a la vez, contando cada una a partir de la primera como una acción compleja (penalizador de +2 a la Dificultad) o incluso de forma mantenida si la maniobra es tan complicada o a través de tanta distancia que se requieren varias rondas, o para seguir golpeando con él.

Lanzar es una versión de Mover que desplaza los objetos de forma más rápida. El poder funciona igual que mover, pero los objetos son movidos más rápido. En caso de **tiradas mantenidas** (por que el trayecto del objeto es largo) **los niveles de éxito necesarios usando lanzar son la mitad ya que los objetos se mueven aproximadamente al doble de velocidad.**

Los **objetos lanzados contra oponentes de forma agresiva no tienen +2 a la Dificultad, pero al contrario, los movimientos en trayectos cortos, o que se vean limitados por el Arcano preciso, tienen un penalizador de +2 a la Dificultad por la velocidad del movimiento.**

Como la fuerza cinética es mayor, también lo es el daño; Los oponente movidos, **sufrirán daño contundente (típicamente, aunque según el caso podría ser letal) igual a 1d6, +1 por cada 2 niveles de éxito obtenidos en el lanzamiento** (Ver Eyes Only pag 86).

Una víctima contra la que se lanza un objeto, sufre el nivel de daño apropiado por el objeto, contando los niveles de éxito como si hubiese sido un lanzamiento cualquiera. En estos casos se aplican los modificadores normales por cobertura, protección, etc. También se dispone de la oportunidad normal de intentar esquivar el proyectil, (pag 75 de Eyes Only).



Saber: Es la dote que da a los demonios su particular rasgo (un síntoma de posesión según los exorcistas) de conocer detalles, e idiomas, que no podrían conocerse por medios normales.

Los poderes de esta dote no dan al demonio conocimiento total objetivo, si no que extraen el conocimiento poseído sobre quienes se usa el poder. Si el tema que quiere saber el demonio no es conocido por la víctima del poder, el demonio no tiene forma de conocerlo, y si los datos conocidos por la víctima son falsos, el demonio a su vez no tiene forma de saberlo mas que por sus conocimientos previos.

Todos los poderes de esta dote comparten el mismo sistema (aunque con dificultades y arcanos diferentes) pero sirven para cosas diferentes. Sondear, Observar y Localizar son algo diferentes.

Estos conocimientos pueden plasmarse en la ficha de pnj del demonio como conocimientos o idiomas permanentes (ver mas abajo Conocer y Hablar) pero solo pueden aprenderse de las víctimas habilidades de conocimiento (no atletismo, conducir, armas de fuego, empatía, vigilancia o similares) que aunque incluyen teoría son eminentemente prácticas.

Atisbar informa al demonio de conocimientos generales superfluos de la víctima, como su historia a nivel superficial, su familia, experiencias (pero sin sus fechas), gustos, etapas de su vida, nombres de peso en su entorno, contactos, pisos francos (pero no sus direcciones), pero no revela detalles concretos como contraseñas, sueldos, escondites, frecuencias de radio... Usa en los chequeos los arcanos normalmente según la distancia de la víctima, y la dificultad suele ser -1.

Conocer da al demonio los conocimientos de su víctima. En los chequeos se aplica la limitación de Arcano preciso, y la dificultad suele ser 2.

Descubrir informa al demonio de conocimientos específicamente concretos de la víctima, al contrario que Atisbar. Muestra contraseñas, nombres de operaciones, matrículas, direcciones, fechas... En los chequeos se aplica la limitación de Arcano preciso, y la dificultad habitual es 0.

Hablar da al demonio la capacidad de hablar los idiomas de su víctima. En los chequeos se aplica la limitación de Arcano preciso. La dificultad típica suele ser 2.

DIME LO QUE SEPAS

Veamos un ejemplo de Conocer.

El demonio tiene atado a una silla a un agente del Sacario (para reducirle, no por que necesite inmovilizarle para usar Conocer). Ya ha terminado de hacerle preguntas, así que arrastra una silla frente a él, se sienta comodamente, y empieza a usar su poder para extraerle su saber sobre teología.

El agente tiene 4 niveles en la habilidad (Es decir, como la habilidad tiene un nivel base de -5, el agente tira a -1). La dificultad es 2, y el demonio tardará 5 niveles de éxito por cada nivel de habilidad..

(El demonio tiene -3 en teología).

Sorprendido, el agente le amenaza diciendo que sus compañeros llegarán pronto a rescatarle, y la cantinlerla de siempre. El demonio le da conversación para pasar el rato mientras va tirando Poder + Arcano cercano (limitado por su nivel en Arcano preciso), a dificultad 2, contabilizando sus niveles de éxito.

Cuando se falle la tirada, los niveles de éxito que hubiese acumulados se reducen a la mitad, y si fuese un fracaso, se pierden.

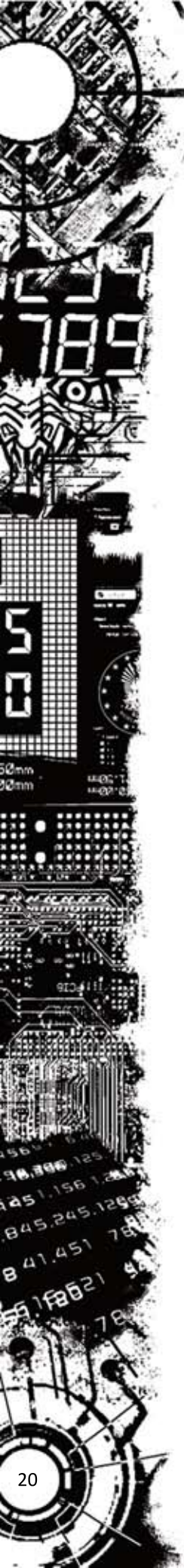
Las rondas van pasando una detrás de otra hasta que el demonio ha acumulado 16 niveles de éxito de los 20 que necesita.

En ese punto, efectivamente la puerta cae y 4 agentes entran al asalto a liberar a su compañero, por lo que el demonio huye como alma que lleva el diablo por la ventana.

El agente no tiene ni idea de lo que acaba de suceder, pero el demonio ha conseguido 16 niveles de éxito, suficientes (15) para obtener 3 de sus 4 niveles.

Los niveles obtenidos no se suman a los del demonio. Como el demonio ya poseía 2 niveles, slo gana uno más, el tercero. Ahora la teología del demonio es -2 en lugar de -3. Si hubiese tenido mas tiempo, podría haber tomado los 4 niveles de habilidad, en lugar de solo 3, y se hubiese apuntado 2





Observar permite al demonio observar un lugar sin estar allí, como si estuviese allí. Sea un piso desconocido, su propia casa, o Fort Meade, el demonio puede trasladar su visión a un punto, y desplazarse como si fuese un ente etéreo invisible a través de paredes y puertas espionando el lugar. **Solo necesita una indicación a donde enviar su visión.**

Si el demonio pretende enviar su visión a unas coordenadas, necesitará un medio para orientarse, como un mapa o google earth, salvo que conozca de primera mano el destino, o este familiarizado con la cartografía mundial. Este poder casi nunca lleva la visión del demonio al destino exacto, si no que una vez "allí" debe moverse para afinar su búsqueda.

El movimiento se dá a velocidad de paseo, no más, y un demonio es capaz de realizar cada 24h tantas horas de exploración como 2 + Constitución. Observar es limitado por el arcano remoto, y suele tener dificultad 3. A veces incluso más, pero raramente baja a 2. No se usa como poder mantenido, aunque requiere bastante tiempo.

Sondear informa al demonio del mayor miedo de la víctima. Se detalla en la dote Terror.

Localizar informa al demonio de donde se encuentra algo que busca. Funciona como Observar, pero Localizar envía la visión del demonio a donde se encuentra lo que busca, en lugar de enviarse a un lugar independientemente de lo que allí encuentre. La dificultad base es 3.

Se debe disponer de una imagen (dificultad +1 si no refleja el estado actual, o +2 si está muy cambiado), **objeto fuertemente relacionado** (dificultad +1 o +2) **o incluso una descripción** (dificultad +3 a +5) **de lo buscado.** La penalización a la dificultad de una descripción será de +5, reducida en 1 por cada dos niveles de éxito en una tirada de expresión + carisma a dificultad 0 que haga quien describe lo buscado. Una relación especialmente estrecha con el objeto de la búsqueda puede bonificar la búsqueda con un -1 a la dificultad. No se usa como poder mantenido, aunque requiere bastante tiempo.

Estos poderes tardan tiempo, por lo que usan tiradas extendidas, necesitan varias rondas, típicamente. Atisbar necesita 10 niveles de éxito por año, para sondear una vida entera. Descubrir necesita 3 niveles de éxito por cada dato a extraer. Conocer y hablar son mas lentas proporcionalmente (por que como el demonio se queda con esos conocimientos, necesitan empapar más su mente) por lo que se necesitan 5 niveles de éxito por cada nivel de habilidad extraído. Descubrir y localizar (con limitación de uso cada 24h)

necesitan entre 5 y 30 minutos para trasladar la visión del demonio al lugar (acertado o nó) mas el tiempo necesario desplazandose como si se estuviese allí.

Son poderes demasiado finos, requieren demasiada concentración como para realizarlos a la par de otro tipo cualquiera de acción múltiple.

Terror: Es una dote infernal que permite a los demonios sembrar el terror en sus víctimas. Los demonios pueden descubrir los miedos ocultos de su víctima y materializarlas, inducirles fobias, o desgarrar sus mentes.

Desgarrar rasga la cordura de la víctima, causando trastornos psicológicos permanentes (tan permanentes como cualquiera, pudiendo currarse con terapia y/o medicación). A efectos de sistema, **el demonio puede imbuir a la víctima la desventaja** (sin que reciba los puntos de drama correspondientes) Trastorno psiquiátrico. **A consideración del Director de Juego, otras desventajas como Conducta compulsiva, u Obsesión podrían ser también válidas para representar el trastorno obsesivo-compulsivo. Delirios puede utilizarse también para representar la psicosis o la esquizofrenia.** Ver las páginas 60, 61, 63 y 64 de Eyes Only para estas desventajas.

Para cualquiera de estas desventajas, la dificultad es la Voluntad de la victima +1, si se trata de la desventaja de 1 punto, o la Voluntad de la victima +3 si se trata de la desventaja de 2 puntos. Desgarrar no puede usarse como poder mantenido, pero si puede usarse contra varias victimas como acciones múltiples con un penalizador de +2 a la dificultad.

Los arcanos se usan con normalidad según alcance. El arcano limita para las desventajas de 2 puntos, que requieren manipulaciones mas precisas.

Materializar crea en los sentidos de la víctima la ilusión de *una fobia* determinada por el demonio.

El demonio no solo determina con que horror golpeará a su victima (por ejemplo, arañas) si no que puede controlar esa quimera (como se comportan las arañas, etc). El demonio necesitará el poder Sondear para conocer que fobia debe explotar contra su víctima. Sin Sondear, el demonio solo puede decidir libremente el terror que desea evocar.

La dificultad del poder es la Inteligencia de la victima, con bonificadores y penalizadores según el contexto y lo razonable de la quimera. Que un avión en pleno vuelo comenzase a inundarse para una victima con temor al agua, llenando toda la cabina donde viajan otros 100 pasajeros, puede perfectamente ser un +5 a la dificultad.

Que el suelo del apartamento se desvanezca y deje a la víctima con vértigo en solo el suelo que pisa con una gran caída hasta el suelo, excede el alcance de este poder incluso con la irracionalidad mas extrema. Que una araña aparezca de repente en la mano en la que un agente sostiene la beretta con la que apunta al demonio es un -1 a la dificultad.

El poder no puede usarse de forma mantenida, pero sí contra varias víctima como acciones múltiples penalizando la dificultad en +2. Los arcanos se usan con normalidad según alcance. El arcano preciso se usa una vez materializada la quimera para controlarla con cambios, como que la araña se mueva, o el agua vaya aumentando su nivel.

Proyectar causa en la víctima *una fobia* a elección del demonio.

El demonio decide que fobia desea hacer surgir en la víctima, y esta simplemente nace en la psique de la víctima. **La dificultad será igual a la Voluntad de la víctima, modificada por tres factores; lo razonable de que se produjese esa fobia** (una fobia sugestionada aleatoriamente tiene +2 a la dificultad, una fobia apropiada al contexto o conversación +0, como miedo al fuego después de que un coche explotó por ser ametrallado, y algo entre ambas, como desarrollar miedo al fuego por que el demonio te amenace con una cerilla, +1), **las experiencias pasadas** (desarrollar miedo al agua cuando has sido buzo toda tu vida sería dificultad +2, si siempre has nadado sin problemas +0, y si has sido nadador activo +1), **y lo incapacitante de esa fobia** (Pantofobia, el miedo a todo, excede el alcance de este poder, miedo a los espacios abiertos sería +2 a la dificultad, miedo a las balas sería +1)

El poder no puede usarse de forma mantenida, pero sí contra varias víctima como acciones múltiples penalizando la dificultad en +2. Los arcanos se usan con normalidad según alcance.

Sondear permite el demonio conocer cual es el miedo, trauma, o trastorno psiquiático que la víctima sufre, para usarlo en su contra (mediante Materializar, por ejemplo). Si la víctima no posee ninguno (lo más normal) el poder revelará el miedo que en este momento resultará mas efectivo.

El poder se usa de forma mantenida, con dificultad igual al Carisma de la víctima, debiendo acumular 7 niveles de éxito para conocer su miedo, o 10 para además entender qué es lo que lo causó (algo que la propia víctima podría ni saber).

El poder se puede usar contra varias víctimas como acción múltiple, penalizando la dificultad con +2. Los arcanos se usan con normalidad según alcance.

SAL DE MI CABEZA

Hemos dicho que las desventajas de tipo psicológico pueden curarse con terapia y/o medicación.

Otra opción al alcance del Director de Juego es ofrecer al jugador pagar en puntos de drama la recuperación, representando una mente que sin ayuda ha luchado contra sus miedos y los ha superado. Se trataría simplemente de pagar el precio de la desventaja con puntos de drama, para librarse de ella.

O en el otro extremo, el Director de Juego podría determinar que es necesario tratamiento además del pago.

Tortura: Es una dote infernal que permite a los demonios causar daños físicos sobre seres vivos sin necesidad de tocarlos. Su nombre hace pensar que son poderes para extraer confesiones, pero no deja de ser cierto que estos poderes tienen por finalidad causar daño, pudiendo esta capacidad usarse para extraer confesiones o simplemente el combate.

El demonio solo necesita ver a su objetivo como en cualquier poder. **Los arcanos se usan normalmente, limitando el Arcano preciso para cuando la víctima se mueve rápidamente pudiendo escapar de la visual del demonio, o para cuando el demonio intenta hacer un "trabajo fino".** Los demonios suele señalar a sus víctimas, chasquear sus dedos, o gestos similares, pero son costumbres que no necesitan para usar estos poderes. **Estos poderes no pueden usarse mantenidos, pero puede usarse varios a la vez** (contra la misma o distintas víctimas) **como acciones múltiples sumando +2 a la dificultad.**

Dañar causa dolor a la víctima. El dolor es superior al de golpes o cortes, pero no es necesariamente letal. A pesar de ser **daño contundente**, puede matar por acumulación de daño, o por provocar un shock (Ver las paginas 81 a 84 de Eyes Only). **El modificador de Daño de este poder es 4. La dificultad de este poder es 0, aumentable por la tirada de defensa** que la víctima haga si intenta cubrirse para dejar de estar a la vista del demonio (Ver Eyes Only pag 75). El daño ignora la armadura, de existir.

Herir causa heridas a la víctima. El daño es similar al de un disparo de pistola, aproximadamente. **Es daño letal**, y usar con normalidad las reglas de daño (Ver las paginas 81 a 84 de Eyes Only). **El modificador de Daño de este poder es 3. La dificultad de este poder es 0, aumentable por la tirada de defensa** que la víctima haga si intenta cubrirse para dejar de estar a la vista del demonio (Ver Eyes Only pag 75). El daño ignora la armadura, de existir.

Lanzar explicado en la dote Poltergeist.

Matar este poder es mas letal que el resto. Induce alguna clase de fallo orgánico grave en la víctima, pudiendo causar desde dolores incapacitantes a la muerte (un paro cardíaco, falta de riego cerebral). **El poder provoca un shock, que debe ser resistido con normalidad** (Ver las paginas 83 y 84 de Eyes Only). **El poder usa el Arcano preciso, con una dificultad base de 3. El nivel de éxito se opone al chequeo de resistencia al shock de la víctima. Salud de hierro, da un +2, En Baja forma un -1, e Insuficiencia cardiorrespiratoria, un -2.**

Mover explicado en la dote Poltergeist.

Quebrar un poder que permite fisurar, astillar, o romper los huesos. Puede causar desde un dolor incapacitante, hasta el cuello partiendo, el costillar implosionando, o el cráneo reventando. Afortunadamente para Il Sacario, lo primero suele ser mas habitual.

Quebrar produce **daño contundente**, y usa con normalidad las reglas de daño (Ver las paginas 81 a 84 de Eyes Only). **El modificador de Daño de este poder es 6. La dificultad de este poder es 1, aumentable por la tirada de defensa** que la víctima haga si intenta cubrirse para dejar de estar a la vista del demonio (Ver Eyes Only pag 75). **Este chequeo se ve limitado por el Arcano preciso.** El daño ignora la armadura, de existir.



"Sed sobrios y vigilantes: porque vuestro enemigo el diablo anda girando como león rugiente alrededor de vosotros, en busca de presa que devorar". Pedro 5:8

Autor: Tzimize
Maquetadora: Aku-chan
Revisora de texto: Beelzenef

Estilo de maquetación similar al manual de Eyes Only con permiso expreso de la editorial Nosolorol.
Ilustración de agentes del sacario de página 6 y logo de dicha agencia (autoría de Javier García Mendoza) extraídos de la pagina 136 y 137 del manual de Eyes Only.

Slangonly.blogspot.com.es