



CRON

Cronicas Necrománticas

De Brian Lumley

Por Ryback

CRÓNICAS NECROMÁNTICAS

ÍNDICE

Crónicas Necrománticas.....3

| | |
|----------------|---|
| Índice | 3 |
| Licencia | 3 |

Crónica oscura4

| | |
|---|---|
| La Guerra fría | 5 |
| Inicio | 5 |
| La guerra de Corea | 6 |
| Los conflictos árabe israelíes | 6 |
| La crisis de los misiles en Cuba..... | 6 |
| La Guerra de Vietnam | 7 |
| El desarrollo de la nueva etapa | 7 |
| La rama E del servicio secreto británico..... | 7 |
| Otras organizaciones | 8 |
| El MI5 y el MI6 | 8 |
| La K.G.B | 8 |
| La C.I.A | 9 |
| La sección experimental de la KGB | 9 |

Los que hablan con los muertos- 10 -

| | |
|---------------------------------|--------|
| Elegir concepto | - 11 - |
| Arquetipo | - 11 - |
| Personalidad | - 12 - |
| Intenciones | - 13 - |
| Características | - 13 - |
| Habilidades | - 13 - |
| Características derivadas | - 14 - |
| Trasfondos | - 15 - |
| Ventajas | - 15 - |
| Desventajas..... | - 16 - |

Jugando en tierras peligrosas.....- 17 -

| | |
|-------------------------------------|--------|
| Resolver acciones | - 18 - |
| La tirada básica | - 18 - |
| Escoger rasgos | - 19 - |
| Tirada sostenida..... | - 20 - |
| Tiradas de apoyo..... | - 20 - |
| Tirada instantánea | - 20 - |
| Acción múltiple | - 21 - |
| Modificadores..... | - 21 - |
| Índice de éxito..... | - 21 - |
| Sustancias y elementos nocivos..... | - 22 - |
| Narrando lo sucedido..... | - 23 - |
| Simplificando la cosa..... | - 23 - |

| | |
|-------------------------------------|--------|
| Los combates..... | - 23 - |
| La tirada | - 23 - |
| Las armas | - 24 - |
| Las armas de fuego | - 24 - |
| Ejemplo de combate | - 24 - |
| El nivel de desafío | - 25 - |
| Cobertura y daño a objetos | - 25 - |
| Experiencia | - 25 - |
| Nociones | - 25 - |
| Coste de los rasgos | - 25 - |
| Ampliar y adquirir trasfondos | - 26 - |
| Locura | - 26 - |
| Chequeo..... | - 26 - |
| Tortura e interrogatorio..... | - 27 - |
| Psicología | - 27 - |

| | |
|----------------------------|--------|
| Recuperando cordura | - 27 - |
| Horror | - 27 - |
| Enajenación y locura | - 28 - |
| Trastornos mentales | - 28 - |

La aventura- 31 -

| | |
|-----------------------------------|--------|
| Montando la partida..... | - 32 - |
| Consejos sobre la narración | - 32 - |
| Las notas secretas | - 34 - |
| Como empezar una historia | - 35 - |
| Partidas de investigación | - 35 - |
| La puesta en escena..... | - 36 - |
| Improvisar o planear | - 36 - |

Los esper37

| | |
|------------------------------|----|
| Los Espers | 38 |
| Qué son..... | 38 |
| Personajes como Espers | 38 |
| Los poderes psiónicos..... | 38 |
| Talentos agresivos..... | 38 |
| Talentos activos | 39 |
| Talentos pasivos..... | 41 |

Wamphyri43

| | |
|-------------------------------------|----|
| Fisiología | 44 |
| El mito..... | 44 |
| La verdad sobre los no muertos..... | 44 |
| Dando vida a la bestia | 45 |
| Sabandijas..... | 46 |
| Whampyr | 47 |
| Whampir como personajes..... | 48 |
| Súcubo | 49 |
| Súcubos como personajes | 49 |
| Licántropos | 50 |
| Licántropos como personajes | 50 |
| Dhampir | 51 |
| Dhampirs como personajes | 51 |
| Vasallos..... | 52 |
| Ghouls..... | 52 |
| Zombis | 53 |
| Abominaciones | 54 |
| Abominaciones como personajes | 54 |

Personajes de ejemplo56

| | |
|------------------------------------|----|
| Personajes humanos de ejemplo..... | 57 |
| Bestiario..... | 58 |

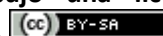
Objetos y equipo60

Hoja de PJ.....64

LICENCIA

Crónicas Necrománticas es una obra de Brian Lumley, esto es solo una adaptación gratuita de fans y para fans de su trabajo.

C-System está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa.



<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/es/>

Para más información, consulta la Web de C-System:

<http://www.rolgratis.com/c-system/>

CRÓNICA OSCURA

Su profesor japonés en la escuela de artes marciales de la KGB, en Moscú, solía decir: «Camarada, eres demasiado pesado para este juego. Debido a tu corpulencia, careces de velocidad y de agilidad. La lucha Sumo sería más de tu estilo. Por otra parte, tienes muy poca grasa y el músculo es sumamente útil. Como enseñarte las disciplinas de autodefensa sería sin duda una gran pérdida de tiempo, concentraré mi instrucción en las maneras de matar, para lo cual estoy seguro de que tienes las mejores condiciones, no sólo físicas sino también mentales.» Ahora, acercándose a su presa al entrar ellos en las laberínticas y serpenteantes calles y callejas próximas a los muelles, Dolgikh sintió que le ardía la sangre y lamentó que no fuese éste uno de aquellos trabajos.

Después de las vueltas que le habían hecho dar la noche pasada, ¡con gusto se habría cargado a la pareja! Y habría sido tan fácil... Parecía completamente obsesionado con el barrio más sórdido de la ciudad. A treinta metros delante de él, Kyle y Quint se metieron de pronto en un callejón empedrado y de altos edificios que cerraban el paso a la luz. Dolgikh apretó un poco el paso, llegó a la entrada del callejón y pasó de la llovizna gris a una penumbra húmeda, donde aún no había sido recogida la basura de cuatro o cinco días.

En muchos lugares, las plantas superiores de los edificios estaban inclinadas. Después de una frenética noche de viernes, el distrito todavía no había despertado. Si Dolgikh hubiese tenido que quitar la vida a esos dos, éste habría sido el lugar adecuado. Unas pisadas sonaron en su dirección, el agente ruso entrecerró los redondos ojillos para observar, en la penumbra del callejón, un par de vagas figuras que doblaban una esquina. Se detuvo un segundo y, luego, empezó a seguirlas. Pero al sentir cerca de él una presencia silenciosa, se detuvo otra vez. Desde las sombras de un recóndito portal, una voz ronca dijo: —Hola, Theo. Tú no me conoces, pero yo sí. El profesor japonés de Dolgikh había tenido razón. No era lo bastante rápido. En ocasiones como ésta, su corpulencia le estorbaba. Apretó los dientes. Al prever el golpe sordo de una porra y el dolor, o tal vez el resplandor azul de un silenciador en el cañón de una pistola, giró en dirección a aquella voz y arrojó la pesada caja de herramientas.

Una figura alta y sombría recibió el golpe en el pecho, gruñó, y la caja repicó sobre las losas. Los ojos de Dolgikh se estaban acostumbrando a la penumbra. Aquello estaba todavía muy oscuro, pero no vio señal alguna de armas. Así era como le gustaba.

Con la cabeza gacha, se lanzó contra las sombras del portal como un torpedo humano. «Mr. Brown» le golpeó los dientes: dos golpes de experto calculados no para matar, sino simplemente para aturdir. Y para estar más seguro, y antes de que Dolgikh pudiese caer, Brown golpeó la cabeza del ruso contra las gruesas hojas de la puerta, con tal fuerza que astilló una de ellas. Un momento más tarde salió de la sombra al callejón, miró arriba y abajo y se convenció de que todo estaba bien. Sólo las gotas de lluvia y los vapores apestosos de la basura. Y ahora había otro montón de basura.

Brown hizo una mueca y dio una patada al cuerpo derrumbado de Dolgikh. A esos hombrones siempre les ocurría lo mismo: presumían de ser los más corpulentos, los más fuertes. Pero esto no era siempre así. Brown pesaba casi lo mismo que Dolgikh, pero era casi un palmo más alto y cinco años más joven. Ex SAS, su instrucción no había sido delicada. En realidad, si no hubiese experimentado una especie de torcimiento de su estructura mental, probablemente habría estado todavía en el SAS. Hizo otra mueca, encogió los hombros y se arrebujó en su impermeable. Con las manos hundidas en los bolsillos, se apresuró a ir en busca de su coche...

LA GUERRA FRÍA

Inicio

Al terminar La Segunda Guerra Mundial, en 1945, la situación de los países podía calificarse, cuanto menos, de caótica. Millones de muertos y desaparecidos, gente desplazada, población hambrienta y con frío; destrucción de ciudades. La mano de obra se resintió y grandes extensiones de tierras se perdieron para el cultivo. La actividad industrial se atrasó, faltaban materias primas, herramientas apropiadas, tecnología moderna y energía.

La derrota del totalitarismo nazi-fascista no garantizó las buenas relaciones entre las potencias vencedoras. Los enfrentamientos ideológicos, mantenidos latentes durante la guerra, afloraron apenas ésta terminó. El año 1947 se señala como el de la iniciación de la "guerra fría", expresión usada para definir la tensión entre los bloques opositores.

Europa perdió el poder global que conservaba de la guerra. Nació una "bipolaridad" del poder encarnado por dos superpotencias: EE.UU. y U.R.S.S. Algunas monarquías cedieron paso a regímenes republicanos: tales los casos de Italia, Yugoslavia, Albania, Rumania y Bulgaria. El "mundo comunista" extendió su influencia sobre Europa Oriental y los Balcanes. Se planteó un nuevo conflicto ideológico: por un lado los comunistas y, por otro, las democracias occidentales. Nació la "era nuclear" y, paulatinamente, fue imponiéndose un nuevo "equilibrio del terror".

La URSS dominaba, con el apoyo del Ejército Rojo y de partidos comunistas que eliminaron cualquier opositor, Polonia, Rumania, Hungría, Checoslovaquia, Bulgaria, Alemania Oriental, Albania y Yugoslavia. Los EE.UU., controlaron el resto del mundo capitalista, el hemisferio occidental y los océanos, sin intervenir en la zona soviética. Los conflictos, ahora se producirían en las regiones pertenecientes a los antiguos imperios coloniales, cuyo fin, ya en 1945 resultaba inminente, sin que se conociese con claridad que orientación política iban a adoptar los nuevos estados postcoloniales.

En Europa, la línea de separación de los bloques, se había trazado según los acuerdos de 1943-1945 llevados adelante por Roosevelt, Churchill y Stalin. Alemania quedó dividida en Oriental y Occidental, y lo mismo sucedió con su capital, Berlín.

El secretario de Estado de los Estados Unidos, George Marshall, produjo un programa de ayuda para la reconstrucción de Europa. El Plan Marshall, otorgaba generosas líneas de crédito y donaciones a los Estados Europeos, a cambio de un cierto control por parte de los Estados Unidos. Esto permitió el crecimiento económico de casi dieciséis países que se repartieron aproximadamente trece mil millones de dólares. Al mismo tiempo, EE.UU. inició una dura crítica contra el comunismo. Ambos bloques iniciaron una carrera armamentista que llegó al borde de la "guerra caliente".

Mediante un espionaje internacional organizado, permanentes reclamos diplomáticos, y una eficiente propaganda, cada uno de los bloques intentaba sobreponerse a su rival.

Cuando ambos bloques contaron con un extenso arsenal atómico, la guerra entre ellos, a pesar de ser utilizada como amenaza, hubiese resultado suicida. Sin embargo, tanto los Estados Unidos, como la Unión Soviética, se involucraron en distintas guerras, especialmente en aquellas que fueron llevadas adelante por países (ex colonias), surgidos luego de lograda su independencia.



La guerra de Corea

Antiguamente japonés este país había sido dividido, al fin de la guerra, en dos zonas de ocupación ubicadas a ambos lados del paralelo 38 N, al norte, la soviética, al sur la norteamericana. Cuando retiraron las tropas, en lugar de producirse la unificación de ambas regiones, la división de Corea se consolidó. Cuando el norte quiso avanzar por la fuerza hacia el sur, el presidente de los EE.UU, Truman, decidió intervenir y envió tropas al mando del general Mc. Arthur, las que protagonizaron un gran enfrentamiento armado que se resolvió en 1953 con la firma del armisticio de Panmunjon, firmado en la Pagoda de la Paz, restableciendo las fronteras entre las dos coreas iniciales.

Los conflictos árabe israelíes

Luego de haber padecido los horrores del Holocausto, los judíos se plantearon la necesidad de formar su propio estado en las tierras de su antiguo país, Palestina, que estaba bajo dominio británico. Inglaterra abandonó los territorios y la ONU (Naciones Unidas), los dividió en dos partes: una bajo el gobierno de los árabes, y otra bajo el dominio de los judíos. Es el nacimiento del Estado de Israel, que fijó su capital en Tej Aviv y tuvo a David Ben Gurión como primer presidente.

Pero los países árabes en general, y el pueblo palestino en particular no reconocieron al nuevo estado judío y se produjo un enfrentamiento armado que terminó con la división de la ciudad de Jerusalén para judíos y palestinos. A pesar de haber sido derrotados varias veces, los árabes no aceptaron la situación y comenzaron a organizarse en diferentes asociaciones para resistir, de las cuales la más importante fue la OLP (Organización para la liberación de Palestina), dirigida por Yasser Arafat. Los Estados Unidos apoyaron a Israel y la URSS, al mundo árabe.

En 1967 Israel, en una guerra relámpago, extendió sus territorios hacia Belén, Jerusalén, Jericó, el Sinaí hasta Suez, y los altos del Golán. Esta guerra se denominó de "los seis días" y terminó con la victoria de Israel.

Los países árabes, ante esta realidad, decidieron llevar adelante una guerra económica y embargaron el petróleo de los países que ayudaron a Israel, al mismo tiempo que reducían las ventas con el propósito de lograr un aumento de los precios. Esto desequilibró la economía internacional y los EE.UU. y la URSS, acordaron, a través de la ON U, un "alto el fuego".

La crisis de los misiles en Cuba

Cuba, que tenía un gobierno dictatorial bajo el auspicio de los EE.UU., organizó, a partir de 1956, un movimiento revolucionario nacionalista dirigido por Fidel Castro, que se logró consolidar en el poder en 1959. Una vez allí, el nuevo gobierno nacionalizó los recursos económicos de la isla, situación que originó el boicot económico de los EE.UU., quienes interrumpieron totalmente los intercambios y brindaron asilo político y ayuda económica a los disconformes con el nuevo régimen. La URSS, por el contrario, apoyó a Cuba y en 1960 se establecieron relaciones militares y económicas.

Pero en 1961, se produjo por parte de un grupo de cubanos exiliados, un intento de desembarco en Bahía de los Cochinos, apoyado por la CIA. Eso motivó que la URSS instalase misiles nucleares en la isla, apuntando a los Estados Unidos. El presidente Kennedy, ordenó el bloqueo de la isla para impedir la llegada de los barcos soviéticos con las piezas nucleares. Luego de varios días de tensión, Kruschchev ordenó el regreso de los barcos y Kennedy, levantó el bloqueo. Cuba se convirtió en un país comunista aliado a la URSS y enfrentado a los EE.UU.

La Guerra de Vietnam

La indochina francesa, integrada por Vietnam, Laos y Camboya, se dividió, luego de la Segunda Guerra mundial. En el norte se formó la República Democrática de Vietnam, con capital en Hanoi, organizada por el Viet minh (fuerzas comunistas), y en el sur se instaló un protectorado francés que no reconoció la independencia de Vietnam del Norte. La URSS y China, apoyaron al norte comunista. EEUU no estaba dispuesto a tolerar un régimen comunista en Vietnam. Por ello, iniciaron una estrategia para sustituir a Francia.

En 1955 quedó proclamada la República de Vietnam del sur. Pero en 1960 en el norte se creó el Frente de Liberación Nacional de Vietnam del sur (Vietcong). La respuesta estadounidense fue ampliar la ayuda militar a Saigón. En 1965 la guerra se extendió a Laos y posteriormente a Camboya. La conferencia sobre Vietnam en París en 1973 aprobó el fin de la intervención militar de EEUU. Pocos meses después, la guerra también acababa en Laos y Camboya. EEUU sufrió la mayor derrota militar de su historia.

El desarrollo de la nueva etapa

La guerra del Vietnam debilitó la posición de USA en el panorama mundial. Económicamente, tras la crisis del dólar en 1971, la crisis del petróleo y la ascensión de nuevos valores económicos como la comunidad económica europea y Japón, debilitó su, hasta ahora, inamovible hegemonía. Tras Vietnam y el desorden capitalista del 73, incentivo a la U.R.S.S.

La estrategia soviética era la consecución de la hegemonía militar, para conseguirlo instaló misiles nucleares de largo alcance a lo largo de su territorio y fortaleció su presencia en el tercer mundo. Por esta estrategia la U.R.S.S. ayudó al gobierno de Afganistán, ganándose el desprestigio mundial. También fue uno de los motivos de la ascensión de Gorbachov.

Ronald Reagan ascendió al poder con un programa basado en la superación de Vietnam con un importante rearme psicológico, económico y militar. Para evitar los misiles rusos, se desarrolló un programa de defensa por satélites, denominado popularmente como la "guerra de las galaxias".

La rama E del servicio secreto británico.

Fundada por el general Keenan Gormley, la rama E del servicio secreto británico es una agencia, parcialmente independiente, encargada de manejar todos los sucesos paranormales ocurridos en territorio inglés.

Ubicada en la última planta de un hotel cercano a Whitehall, durante más de cinco años se ha encargado de reclutar, adiestrar, y proteger a todas las personas con talentos psíquicos que han descubierto, así como a ofrecer servicios "especiales" a las demás ramas de gobierno.

Aunque se trate de una organización gubernamental, su discreción, y relativo pequeño tamaño, le ha permitido pasar desapercibida para la mayoría de los servicios de inteligencia del mundo. Solamente el servicio experimental ruso ha sido capaz de interferir en sus operaciones. A pesar de su pequeño tamaño, la organización interviene en multitud de asuntos muy dispares, y los peculiares talentos de sus agentes son reclamados en toda clase de situaciones:

- El espionaje y el contraespionaje son la principal ocupación de la organización. Sobre todo cuando son detectados movimientos de su principal rival, la sección experimental de la KGB soviética.
- Búsqueda y protección de posibles talentos psíquicos. En esta organización no se obliga a nadie, pero se brinda ayuda a cualquier persona con talento, ya sea reubicándola, u ofreciéndole ayuda para controlar sus habilidades.
- La colaboración con los agentes del orden, y la ayuda a resolver crímenes especialmente complejos, son otras de las preocupaciones de la organización. Esta es la mejor forma de dar credibilidad y demostrar la capacidad de la organización, por lo que la cooperación con la policía en asuntos mundanos es común. Incluso hay agentes dedicados exclusivamente al departamento de policía.
- La búsqueda de reliquias antiguas, tesoros y barcos hundidos también han requerido en ocasiones las habilidades de agentes psíquicos. En ocasiones, incluso se han organizado expediciones para localizar ruinas de civilizaciones antiguas, o localizar tesoros en islas remotas.

A pesar de sus numerosas incursiones, la organización siempre se ha mantenido en secreto, siempre se ha mantenido en segundo plano y nunca ha dejado que sus asuntos salgan a la luz.

Esta discreción, ideal para el espionaje, ha acarreado múltiples problemas. Sencillamente, su

secretismo impide ver los resultados de sus operaciones, por lo que los altos cargos ven a la organización como un lastre y un despilfarro de recursos. Esta situación es tan grave que cuando falleció Keenan Gormley, la organización habría desaparecido de no ser por la intervención del necroscópico Harry Keog. Gracias a ello, la organización se ha revitalizado y sus acciones han ganado en importancia.

Multitud de peligros han acechado a esta organización desde sus inicios. Desde el ya mencionado desprecio de las demás agencias del gobierno, al contraespionaje soviético, sin mencionar las acciones de los agentes psíquicos de otros países. Sin embargo, existe un riesgo mayor, algo que no solo afecta a la organización, algo oscuro, una plaga que existe desde el comienzo de la humanidad, algo que lleva el nombre de *Wamphyri*.

La pérdida del nuevo presidente, Alec Kyle y de su mejor agente, Harry Keog (Libros 2 y 4), así como los numerosos enfrentamientos con criaturas de las tinieblas (prácticamente, en todos los libros), han supuesto un duro revés para la organización que, aunque se haya repuesto, ha perdido gran parte del terreno anteriormente ganado a sus rivales.



OTRAS ORGANIZACIONES

El MI5 y el MI6

El Servicio de Inteligencia Secreto (SIS), conocido más comúnmente como **MI6** (Sección de Inteligencia militar 6), es la agencia externa de la seguridad del Reino Unido. El **MI6** es responsable de las actividades del espionaje del Reino Unido en el extranjero, fue fundado en octubre de 1909 (junto con el MI5) como la sección extranjera de la oficina de servicio secreta. Existe un grupo de relaciones encargado de mantener el enlace con los servicios de Estados Unidos, Canadá, Australia y Nueva Zelanda.

En contra, el MI5 es responsable de la inteligencia interior y de la seguridad nacional. Actúa apoyado por los departamentos de asuntos legales, administración y logística. Está a cargo de la propia seguridad de la nación, del contraespionaje y del terrorismo.

La K.G.B

En ruso, traducido como Comité para la Seguridad del Estado. Es el nombre de la agencia de inteligencia, así como de la agencia principal de policía secreta de la Unión Soviética. Fundada el 13 de marzo de 1954, se encarga de obtener y analizar toda la información de inteligencia de la nación. Era un organismo de control de toda la Unión Soviética, que desapareció cuando se disolvió dicha Unión. A partir de allí surgió el Servicio de Inteligencia Extranjera, el cual pasó a dirigir las actividades de espionaje fuera del país y le informa directamente al presidente del Gobierno. Inicialmente, la sección experimental estaba bajo su entera supervisión. Pero sucesos ocurridos recientemente (Libro 1, *El que habla con los muertos*), han provocado la separación de ambos servicios. Ello a provocado recelo en la KGB, que no ve con buenos ojos las actividades de la sección experimental.

La C.I.A

Fue creada el 18 de diciembre de 1947 por el Presidente de los Estados Unidos, Harry S. Truman, sustituyendo a la *Office of Strategic Services* (OSS) de la Segunda Guerra Mundial, usando muchos procedimientos y agentes de la Organización de Servicios Especiales creada durante la guerra con misiones de espionaje y apoyo a la resistencia tras las líneas alemanas. En 1949 se le otorgan poderes para investigar sin necesidad de autorización judicial expedientes administrativos y fiscales.

La filosofía de la organización era dotar al Presidente de un segundo punto de vista elaborado por civiles, frente al aportado por los militares de la Agencia de Seguridad Nacional.

Los Jefes de estado no amistosos (no obsecuentes) con Estados Unidos merecieron una atención especial de la CIA mediante Acción Ejecutiva, un programa destinado a deshacerse de ellos de cualquier forma.

La sección experimental de la KGB

Es la contrapartida, y principal rival, de la rama E del servicio británico. Después de la guerra de Vietnam, los Estados Unidos empezaron un fuerte desarrollo espacial, sembrando la órbita terrestre con multitud de satélites espías. Los soviéticos no podían competir con sus rivales en ese sentido, por lo que empezaron a investigar otros campos.

El resultado fue la creación de un departamento de agentes con habilidades extra sensoriales, muy capaces de competir con el avance tecnológico de los americanos. Localización de silos de misiles y submarinos nucleares, detección de agentes dobles, prácticas de necromancia y predicciones del futuro son solo algunos de los ejemplos de lo que pueden hacer los agentes de esta organización.

En un principio, tenía la práctica hegemonía sobre los talentos psíquicos. Cientos de observadores repartidos por todo el mundo se dedican a la búsqueda y al reclutamiento, casi siempre por la fuerza, de nuevos agentes y personal con talentos especiales. Los numerosos favores al Kremlin le permitieron independizarse del resto de organizaciones de la U.R.S.S, y adquirir un gran grado de autonomía.

La aparición de la Rama E Británica, y los múltiples altercados y rencillas con la propia KGB, que ve a la organización como un gasto inútil, han comprometido seriamente la credibilidad y poder de esta organización. Sin embargo, aún sigue siendo una organización muy fuerte y una terrible amenaza para la rama E.

LOS QUE HABLAN CON LOS MUERTOS

El mantillo de hojas que cubría el suelo absorbió la sangre como una esponja absorbe el agua, pero detrás de Dragosani un pseudópodo de putrefacción se deslizó rápidamente por el interior del árbol hueco y su extremo, de un blanco leproso, encontró el agujero que había dejado una rama seca y caída, y asomó al exterior por encima de la cabeza de Dragosani, a menos de cuarenta centímetros. La punta del tentáculo latía, brillaba con una extraña vida propia, con la urgencia fetal de una especie extranjera (...)

Una gota perlada comenzó a formarse en el pálido y pulsátil extremo del leproso tentáculo, que asomaba por el agujero del árbol, arriba de la cabeza de Dragosani. A medida que crecía tomaba la forma de una pera, colgaba, comenzó a temblar. Arriba de la gota se formó un ojo carmesí, sin párpado, de mirada fija y obsesiva (...).

Al nigromante se le erizaron los pelos. De repente, percibía un gran vigor en el vampiro, y una astucia aún mayor. Retrocedió rápidamente... y en ese mismo instante, la gotita perlada arriba de su cabeza se volvió roja y cayó.

Fue a parar a la parte de atrás del cuello de Dragosani, justo debajo del cuello de la camisa. Él la sintió. Podría haber sido una gota de rocío caída del árbol, excepto que allí todo estaba muy seco, o bien el excremento de un pájaro, si alguna vez hubiera visto un pájaro en aquel lugar. La mano de Dragosani fue inmediatamente al cuello para limpiar lo que fuera... y no encontró nada. El huevo del vampiro no necesitaba oviscapto. Rápido como el mercurio había penetrado directamente a través de la piel, y ahora exploraba la columna vertebral de Dragosani (...).



Los personajes, también llamados PJS, son el alter ego de los jugadores, el papel que interpretan a lo largo de la partida, y, en definitiva, los que llevan el peso de la historia.

ELEGIR CONCEPTO

Lo primero es pensar que es lo que te quieres hacer, que tipo de personaje quieres interpretar. Dado la naturaleza de este juego, los diferentes tipos de personaje quedan algo restringidos. Para facilitar la diversidad, que cada PJ rellene estos cuatro campos:

Arquetipo: Lo que es el PJ (Medico, soldado, agente secreto, etc.)

Personalidad: Cómo es el personaje a los ojos de los demás. (Arrogante, impulsivo, tímido, vividor, etc.)

Intenciones: Aunque con tintes sobrenaturales, CRON es básicamente un juego de intriga y expías. Este apartado señala los verdaderos objetivos del PJ. Este apartado es secreto, por lo que solo el Narrador sabrá las verdaderas intenciones del PJ.

Historial: Este apartado no es obligatorio. Pero si los jugadores rellenan con al menos cinco líneas, obtendrán 1 PG extra para su PJ, 2 PG, si es una historia sumamente original o especialmente elaborada.



Arquetipo

Es decisión del Narrador permitir que sus jugadores sean lo que quieran, o darles un papel predefinido. A continuación se dejan algunos arquetipos típicos para escoger. Si embargo, se recomienda tirar 1d20 para que cada PJ escoja al azar su arquetipo, de ese modo habrá una mayor variedad y riqueza interpretativa.

| Azar | Arquetipo | Descripción | Habilidades/ventajas |
|------|--------------|--|--------------------------------------|
| 1 | Soldado | Un soldado raso. | FUE+1. Disparo +2. Pelea +2 |
| 2 | Médico | Especializado en curar heridas | HAB+1. Medicina +3. Psicología +1 |
| 3 | Ingeniero | Especializado en maquinaria y electrónica. | INT +1. Electrónica +2. Pilotar +2 |
| 4 | Telépata | Alguien capaz de leer las mentes | PSI+1. Telepatía +4. |
| 5 | Cognitivo | Alguien con clarividencia | PSI +1. Clarividencia +4. |
| 6 | ESPER | Alguien con poderes psíquicos | PSI+2. -1PG |
| 7 | Oficial | Con línea directa con los altos mandos. | Puesto en la agencia +4. PRE +1. |
| 8 | Mecánico | Experto en mantenimiento y reparaciones | HAB +1. Artesanía +2. Mecánica +2 |
| 9 | Reportero | Un civil encargado de difundir noticias | INT +1. Investigar +2. Callejeos +2 |
| 10 | Civil | Alguien que se ha metido donde no le llaman. | + 9 PG |
| 11 | Conductor | Experto en conducir y pilotar | HAB +1. Pilotar +2. Conducir +2. |
| 12 | Científico | Alguien que trabaja en experimentos secretos | INT +2. -1 PG. |
| 13 | Investigador | Alguien encargado de desvelar misterios | INT +1. Psicología +2. Investigar +2 |
| 14 | Policía | Un representante de la ley. | PER +1. Investigar +2. Puntería +2. |

| Azar | Arquetipo | Descripción | Habilidades/ventajas |
|------|----------------|---|-------------------------------------|
| 15 | Agente secreto | Un trabajador directo de la organización | PER +1. Disparo +2. Alerta +2 |
| 16 | Agente libre | Un trabajador directo de otra organización | PER +1. Disparo +2. Alerta +2 |
| 17 | Suboficial | Alguien con responsabilidad sobre la misión | PER +1. Subterfugio+2. Intimidar +2 |
| 18 | Mercenario | Un soldado libre contratado para la misión | CON +1. Pelea +2. Supervivencia +2 |
| 19 | Nigromante | Especializado en estudiar cadáveres. | PSI+1. Necromancia.-6 PG |
| 20 | Necroscópico | Alguien capaz de hablar con los muertos | PSI +1. Necroscopia. -6 PG |

Si deseas crearte un arquetipo nuevo, solo has de pensar un concepto, y otorgarle 9PG donde mejor creas.

Personalidad

Este aspecto refleja el modo de actuar del personaje, y la forma en que reaccionará ante las situaciones. Igual que ocurre con los arquetipos, es decisión del Narrador dejar que escojan los jugadores, o por azar.

No seguir las pautas comportamiento del PJ puede suponer una pérdida de razón de 1 punto, si es un descuido menor, o de 3 puntos, si es un acto deliberado o radicalmente opuesto a la mentalidad del PJ.

Así mismo, el Narrador puede recompensar otorgando 1 punto de razón si el personaje realiza alguna acción que reafirme su personalidad, o 3 si realiza un acto especialmente importante.

| Azar | Tipo de personalidad | Motivación / Miedo | Comportamiento |
|------|----------------------|----------------------------------|--|
| 1 | Conciencioso | Éxito / Falta de éxito | Muy meticuloso. Hace las cosas paso a paso |
| 2 | Sensible | Aceptación / Rechazo | Tímido y reservado. Guarda mucho sus secretos |
| 3 | Vigilante | Autonomía / Ser controlado | Siempre está alerta, no acepta la incompetencia |
| 4 | Dramático | Atención / Ser ignorado | Le gusta llamar la atención, ser el protagonista |
| 5 | Altruista | Ayudar / Incapacidad | Daría la vida por los demás, pacifista. |
| 6 | Agresivo | Dominación / Subordinación | Violento, agresivo y anarquista. |
| 7 | Idiosincrásico | Inconformidad / Conformidad | Le gusta superarse, no tolera el fracaso. |
| 8 | Ingenioso | Reconocimiento / Olvido | Utiliza la inteligencia antes de la fuerza. |
| 9 | Solitario | Soledad / Intimidad | No depende de nadie, nunca pedirá ayuda. |
| 10 | Superviviente | Sobrevivir / Debilidad | Pragmático y equilibrado. Vivir a cualquier precio |
| 11 | Relajado | Libertad / Obligaciones | Poco ambicioso, tranquilo y sosegado. |
| 12 | Serio | Obligaciones / Ridículo | Silencioso, equilibrado, habla solo lo justo. |
| 13 | Abnegado | Ser necesario / No ser apreciado | Le gusta sentirse útil. Muy trabajador y práctico. |
| 14 | Devoto | Ser dirigido / Libertad | Fiel y obstinado hasta el final. |
| 15 | Obsesivo | Ganar / Fracasos | Cumplirá su objetivo a cualquier precio (Definir). |
| 16 | Seguro de sí mismo | Ser especial / Ser ordinario | Soberbio, le gusta jactarse de sus éxitos. |
| 17 | Aventurero | Excitación / Aburrimiento | No puede estar parado. Adora el riesgo. |
| 18 | Mercurial | Relación / Estar solo | Le gusta divertirse y reír en cualquier momento |
| 19 | Artístico | Creatividad / No crear | Muy ingenioso, adora la belleza y el equilibrio. |
| 20 | Vividor | Disfrutar / envejecer | Amante de los placeres de la vida. |

Intenciones

Las intenciones siempre son secretas. El Narrador lanzará un dado en secreto y notificará el resultado al jugador mediante una nota secreta. Los detalles de esta, así como el efecto que tendrá sobre la misión corren a cargo del Narrador. El PJ será libre luego de hacer con esa información lo que desee. Puede guardársela, o puede confiar en sus compañeros, o puede engañarlos y manipularlos en su interés.

No cumplir los objetivos marcados por la intención del PJ, sin tener una causa justificada, supondrá una reducción de la ganancia de experiencia, así como posibles consecuencias negativas para el PJ (sus superiores pueden enfadarse seriamente con él, o incluso intentar acabar con su vida).

| Azar | Intención oculta | Descripción |
|-------|--|--|
| 1-9 | Cumplir la misión | El PJ es lo que aparenta, seguirá la partida de forma normal |
| 10 | Recopilar información para la organización | El PJ tiene que espiar los actos de sus compañeros. |
| 11-12 | Espiar la organización | El PJ es un agente doble. Trabaja para otros. |
| 13 | Sabotear la misión | El objetivo del PJ es impedir que se cumpla la misión |
| 14-15 | Realizar una misión alternativa | El PJ tiene una misión propia y secreta. |
| 16-17 | Realizar un objetivo personal | El PJ tiene motivos personales que sobrepondrá a lo demás |
| 18-19 | Enriquecerse | El PJ intentará sacar beneficio personal de la misión. |
| 20 | Wamphyri | El PJ posee una semilla no germinada dentro de su cuerpo. |

CARACTERÍSTICAS

También conocidas como atributos principales. Son números que determinan el potencial inicial, genético, de nuestro personaje. En humanos ordinarios suele oscilar entre 3 y 8.

Los atributos principales son:

Fuerza (FUE): la potencia muscular del PJ.

Destreza (DES): la medida de los reflejos, la coordinación y la velocidad.

Constitución (CON): determina la resistencia física del personaje.

Percepción (PER): el nivel al que trabajan los sentidos del personaje.

Habilidad (HAB): la destreza manual y capacidad de usar objetos.

Inteligencia (INT): es la capacidad bruta, para aprender, razonar y recordar.

Carisma (CAR): lo imponente o seductor que resulte el personaje.

Voluntad (VOL): refleja la firmeza de su carácter y su determinación.

Todas las características empiezan con el nivel 5, y solo pueden subirse de nivel si le quitamos a otro atributo dichos niveles. Por ejemplo, si queremos tener un personaje bruto, pero idiota, podemos quitar 2 puntos en Inteligencia para sumárselo a Fuerza, y así tener Fuerza a 7 e Inteligencia a 3.

HABILIDADES

Las habilidades muestran el progreso y la experiencia acumulada de nuestro personaje.

Todo personaje comienza con 30 puntos de generación de personaje (PG) para repartirlos entre sus habilidades (pasar de 1 a 4 serían 4 PG).

Las habilidades naturales son aquellas que todos los personajes tienen. Tienen una puntuación inicial de 3.

Alerta: para medir la iniciativa, evitar sorpresas y presentir los eventos.

Atletismo: capacidad física en general.

Educación: conocimientos de historia, idiomas, matemáticas, etc. Varían según la vida que haya llevado el personaje (un vagabundo sabrá de las calles y un erudito de bibliotecas).

Concentración: para estar atento, evitar tentaciones y no caer en engaños.

Pelea: para pegar de lo lindo usando los puños.

Persuasión: regatear, convencer, negociar, etc.

Puntería: para lanzar cosas y usar armas de fuego menores.

Sigilo: pasar desapercibido, ocultarse y hacer cosas sin que nadie se entere.

Las Habilidades adquiridas son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0.

Acrobacia: para realizar piruetas, malabares y contorsionismo.

Actuar: para representar un papel, actuar como otro, disfrazarse.

Animales: para tratar con animales.

Artillería: uso de armas pesadas, exóticas, o montadas en vehículos.

Bricolaje: En ambientaciones medievales abarcará cosas como carpintería, herrería o cerrajería, en otras más modernas cosas como mecánica, fontanería y albañilería.

Ciencia: nociones de, química, biología, y el análisis de sustancias. En una ambientación más medieval, serviría para examinar y utilizar artefactos y sustancias exóticas.

Coraje: para evitar el miedo.

Conducir: manejar vehículos comunes.

Disparo: uso de armas corrientes con gatillo.

Dirigir: para usar vehículos exóticos. Requiere especificar la clase (aviones, barcos, etc.)

Etiqueta: para desenvolverse en entornos sociales y seducir.

Intimidar: meter el miedo a los demás.

Investigación: búsqueda de indicios de forma consciente.

Juego: para apostar, jugar a las cartas y hacer trampas.

Liderazgo: para poder controlar a las masas o dirigir un ejército.

Luchar: uso de armas blancas en combate.

Medicina: para atender la salud de los demás, preparar brebajes o reconocer medicamentos.

Ocultismo: conocimientos sobre ciencias ocultas, criptozoología, y rituales.

Psicología: para saber cómo piensan los demás. Permite manipular el subconsciente, averiguar mentiras, o curar daños mentales.

Sistemas: manejo y manipulación de mecanismos y sistemas de seguridad, como pueden ser elementos de electrónica, informática, sistemas de seguridad, etc. En una ambientación más medieval, equivaldría a montar y detectar trampas ocultas.

Supervivencia: búsqueda de alimento y refugio, rastrear y sobrevivir donde sea.

Subterfugio: para engañar, mentir y aprovechar las leyes en tu beneficio.

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

También llamados atributos secundarios. Son parámetros que suelen usarse a modo de contadores para definir algún rasgo que varía a lo largo de la partida. Su valor máximo inicial se calcula mediante operaciones sencillas con los atributos principales.

Aquí dejamos algunos ejemplos, sentíos libres de inventar todos los que necesitéis.

Vitalidad (PV): CON x3 o x2 en personajes secundarios. Mide tu resistencia al daño físico. Baja al fallar en eludir dicho daño. Los modificadores de Vitalidad, se suman o restan a CON, antes de calcularla.

Aguate (PM): (VOL+CON) x3, x2 en personajes secundarios. Baja al esforzarnos o al sufrir contusiones.

Defensa (DF): Señala lo difícil que es dañar al personaje en combate. Se calcula como puntuación en Destreza más la puntuación en la habilidad de Pelea, más cinco.

Raciocinio / humanidad: VOL x2. Mide la cordura y la resistencia espiritual del personaje. Baja al fallar en situaciones de estrés o terror.

TRASFONDOS

Los trasfondos son peculiaridades opcionales que puedes adquirir para personalizar a un personaje. Una casa, una ceguera, un arma, son ejemplos de trasfondos.

Ventajas

Peculiaridades positivas del personaje. Cuanto mejor sea, más PG cuesta obtenerla.

Aliado. 3PG x Nivel. Tienes un aliado que te será fiel. A nivel uno, será una persona corriente; a nivel 2 alguien preparado o medianamente influyente; a nivel 3 será alguien realmente importante.

Sin dolor. 5PG El personaje no sufre penalizaciones a causa del dolor de las heridas.

Alto. 3 PG. El personaje es especialmente alto (más de 1,80). Tiene +1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y +2 al correr.

Ambidiestro. 4 PG. Se anula la penalización de -3 por acción múltiple cuando se usen las dos manos a la vez.

Audaz. 2 PG. +2 al CAR si tomas la iniciativa.

Casanova. 2 PG. +3 en las tiradas de seducción contra el género opuesto.

Contactos. 1 PG x nivel. Un contacto es alguien que puede ayudar al PJ en cosas pequeñas que no entrañen demasiado riesgo. Por cada nivel, se gana un informador.

Cortés. 2 PG. +2 al Carisma con los invitados.

Dedicado. 2 PG. +2 a VOL al seguir una causa.

Logia. 4PG cada nivel. El personaje pertenece a un grupo hermético o gremio, y puede beneficiarse de sus recursos y contactos.

- Nivel 1: Grupo a nivel local, de artesanos.
- Nivel 2: Grupo importante de información, como un canal de televisión.
- Nivel 3: Grupo internacional de carácter público, como una ONG
- Nivel 4: Agencia secreta del gobierno. El estado está a tu disposición.
- Nivel 5: Secta oculta y elitista que manipula los hechos a escala mundial.

Lazo familiar. 3 PG. La familia del personaje está muy unida. Si un personaje se encuentra en apuros puede contar con la ayuda total de sus familiares.



Membresía. 3PG cada nivel. El PJ posee un cargo público, el cual puede explotar en su beneficio.

- Nivel 1: Policía local, alguacil, etc.
- Nivel 2: Juez, diputado.
- Nivel 3: Alcalde de una prisión, jefe de un buffet de abogados.
- Nivel 4: Alcalde importante.
- Nivel 5: Ayudante del presidente.

Riqueza. 5PG cada nivel. Mide el poder adquisitivo que posee el personaje.

- Nivel 1: Posición acomodada y buen sueldo.
- Nivel 2: Sueldo sustancioso. catedrático, funcionario, etc. Casa en playa y varios coches.
- Nivel 3: Posees una modesta empresa.
- Nivel 4: Familia rica y vida solucionada. Puedes comprar cualquier cosa existente.
- Nivel 5: Tú propia multinacional. Puedes fabricarte lo que necesites.

Sentido agudo. 2 PG. Con este talento el personaje gana una bonificación de +2 en Percepción para todas las tiradas relacionadas con un sentido (oído, vista, olfato, etc.).

Sueño ligero. 3 PG. El personaje se despierta con una facilidad pasmosa, haciendo muy difícil sorprenderle por la noche. Los que quieran acecharle mientras duerme tienen una penalización extra de -4.

Desventajas

Lo contrario a las ventajas. Escogerlas otorga PG extras al personaje. Para evitar posibles abusos, no permitas más de tres desventajas a cada personaje. También puedes hacer que los PG se entreguen cuando han perjudicado, por lo menos, en dos o tres ocasiones al personaje.

Altivo. 2 PG. CAR -2 entre gente de rango inferior.

Arrogante. 2 PG. VOL -2 cuando se es insultado.

Bajo. 3 PG. El personaje es especialmente bajo (menos de 1,50). Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y -2 al correr.

Cleptómano. 2 PG. El PJ tiene el hábito de robar cosas llamativas y de poco valor de forma compulsiva (2 ó 3 veces por partida). Para controlarse durante una escena hay que superar una tirada de VOL + Concentración de dif. 25.

Código / Deber. 3 PG x nivel. El personaje sigue un código de comportamiento que limita sus acciones. Cada nivel supone una penalización de -2 en las situaciones donde se desobedezca dicho código, así como en las tiradas para tratar de evitar cumplir las directrices del código.

Cojera/Manco. 4 PG. El personaje tiene lesionada una extremidad. -4 en las tiradas relacionadas.

Patoso. 4 PG. El PJ tiende a caerse, tropezar, etc. -2 a todas las tiradas de atletismo.

Pasado o secreto oscuro. 3PG x Nivel. El personaje posee antecedentes, ha cometido en el pasado algún crimen, o posee alguna información u objeto que le puede acarrear problemas. A nivel uno serás un criminal a nivel local; a nivel 2 serás buscado a nivel nacional; a nivel 3 medio mundo te estará buscando

Tímido. 3 PG. -2 a Carisma e Inteligencia en presencia de extraños.

Tuerto. 6 PG. Al personaje le falta un ojo. -3 en todas las tiradas relacionadas con la vista.

Vanidoso. 4 PG. -2 en DES y HAB cuando se es adulado.

Venganza. 3 PG x nivel. Alguien te quiere hacer daño por algún motivo. A nivel uno será un solo enemigo. A nivel cinco, una mega organización.

JUGANDO EN TIERRAS PELIGROSAS

Joe Baker observó cómo se alejaba su colega calle abajo, entró de nuevo y cerró la puerta. Hubiese debido correr el cerrojo, pero creyó suficiente el pequeño pestillo de acero. Se sentó junto a una mesa ocasional donde había un montón de cartas de propaganda, algunos periódicos atrasados y una lata de tabaco y papel de fumar. Joe sonrió y lió un cigarrillo «de gorra». Acababa de fumarlo cuando oyó pisadas en la puerta y una sola y suave llamada.

Se levantó, quitó el pestillo, abrió la puerta y miró al exterior. Su compañero estaba de espaldas a aquélla, frotándose las manos y mirando arriba y abajo. Una fina capa de humedad ponía un resplandor negro en el impermeable y el casco. Joe arrojó la colilla a la noche y dijo:

—Cinco minutos muy largos...

Pero fue todo lo que dijo. Pues, en un instante, el que estaba en el umbral se había vuelto y lo había agarrado con unas manazas que eran como argollas de hierro, y él lo había mirado a la cara...

y visto que no era Dave Collins. ¡Y que no era siquiera un ser humano!

Fueron los últimos pensamientos de Joe, mientras Yulian Bodescu le doblaba la cabeza hacia atrás sin el menor esfuerzo y le hincaba unos dientes inverosímiles en el cuello. Los cerró como una trampa sobre la yugular hasta cortársela. El guardia murió al instante, desnucado y con la garganta rasgada.

Yulian lo dejó en el suelo, se volvió y cerró la puerta. Corrió el ligero cerrojo; con eso bastaría. Había sido un trabajo de segundos, un asesinato perfecto. Bodescu tenía la boca manchada de sangre cuando miró en silencio la puerta de la vivienda de la planta baja. Sus sentidos de vampiro penetraron en la habitación cerrada. Había dos hombres en ella, muy cerca el uno del otro, haciendo algo y totalmente ignorantes del peligro.

Pero no por mucho tiempo



RESOLVER ACCIONES

La tirada básica

Los dados se tiran cuando se requiere resolver conflictos dramáticos, o cuando no se está seguro del resultado de una acción. Sirven para introducir el azar y la emoción en el juego.

Cuando tu héroe intenta realizar una acción difícil o emocionante, tira los dados para ver si tiene éxito. **Suma atributo + habilidad + una tirada de dado y compáralo con un número de dificultad (ND). Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.** En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una discusión, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

| ND | Peso y distancia | Partir | Salud | Habilidad y pilotaje | Magia y poderes |
|----|---------------------------------------|---------------------|--|---|--|
| 3 | 2 Kg./m. | | 30s. sin respirar | | |
| 6 | 4 Kg./m. | Cristal | 1 minuto sin aire | Retroceder, arrancar | |
| 9 | 6 Kg./m. | Plástico | Colisión a 60 Km./h. Una bebida alcohólica | Acción muy sencilla | Izar algo pequeño, encender una vela |
| 12 | 8 Kg./m. | Madera | Colisión a unos 100 Km./h. | Acción sencilla para un adulto: correr, saltar, etc. | Quemar una tabla, crear agua |
| 15 | 16 Kg./m. | Tabla | Resistir un resfriado o unas horas al sol | Frenar un coche. Acción normal | Levitar, lanzar un rayo. |
| 18 | 32 Kg./m. | Losas | Resistir una enfermedad normal o resistir un entorno riguroso | Acción complicada. Conducir o navegar en zig-zag, nadar, escalar | Invocar un oso, alzar un muro de tierra |
| 21 | 62 Kg./m. Levantar a una mujer | Plomo | Resistir un veneno de potencia moderada. Colisión a 200 Km./h | Una acción difícil en la vida real. Esquivar algo conduciendo. | Moldear el hierro, perforar un muro |
| 24 | 125 Kg./m. Levantar a un hombre obeso | Aluminio | Resistir una neumonía o similar. Resistir en un entorno hostil | Algo muy difícil. Pasar entre 2 objetos, recuperar el control pilotando | Invocar un demonio menor, moldear el acero |
| 27 | 250 Kg./m. | Piedras | Evitar una borrachera. Colisión a unos 300 Km./h | Pilotar un avión en un huracán | |
| 30 | 500 Kg./m. | Hierro | Resistir los efectos de una droga o enfermedad mortal | Acción humanamente imposible | Hacer que un volcán activo entre en erupción |
| 33 | 1 t/Km. | Rocas sueltas. | Aguantar media hora la respiración | | Mover objetos difíciles, como un alfiler |
| 36 | 2t/Km. Alzar un coche | Acero | Resistir el veneno de una cobra | Acción épica | Transformar una moto en limusina |
| 39 | 4 t/km. Alzar furgoneta | Reja de un castillo | | | Manipular reacciones químicas |
| 42 | 8 t/Km. | Muralla | 1 hora sin respirar | Acción increíble | Desintegrar algo |
| 45 | 16 t/Km Alzar un tanque | Acero reforzado | | Algo legendario | Manipular moléculas |
| 48 | 32 t/Km. | | | Acción súper heroica | Provocar maremotos |
| 51 | 64 t/Km. | | Resistir el vacío del espacio exterior | | Poner en órbita un elefante |
| 52 | Levantar trenes | | | | |
| 54 | 128 t/Km. | Adamantino | | Acción titánica | Reflotar un barco |
| 57 | 256 t/km. | | | | Levitar montañas |
| 60 | 512 t/Km. | | Sobrevivir a una inmersión en magma | Acción cósmica | |
| 63 | 1.024 t/km. | | | | Destruir ciudades, mover continentes. |
| 66 | 2.050 t/Km. | Continentes | | | Atravesar un planeta. |
| 69 | 4.100 t/Km. | | | Acción divina | Lanzar una montaña fuera del planeta |
| 72 | 8.200 t/km. | | Vivir dentro del Sol | | Desintegrar planetas |
| 75 | 16.400 t/km. | | Huir de agujeros negros | | Reconstruir planetas |

La narración suele comenzar por el jugador a la derecha del Narrador, sin embargo, si determináis que el orden de declaración es importante por algún motivo (como en un combate, donde lleva ventaja aquel que ataque primero), dicho orden se determinará realizando una tirada de iniciativa (INI): el que saque más en una tirada de Destreza + Alerta, actúa primero.

Cada jugador dispone de una acción por turno de juego. Como acción se considera cualquier tarea imaginable, y que pueda ser realizada en unos tres segundos de tiempo de juego. Si la acción es especialmente larga, o repetitiva, podéis plantearos que un turno abarque más tiempo, siempre y cuando dicha duración se mantenga por igual en los turnos de todos los jugadores. Una vez descrita la acción, el turno acaba.

Y un consejo: Procura tener en mente siempre las posibles consecuencias de la tirada. No pidas tiradas si no tienes claro que va a ocurrir cuando el personaje logre o fracase en su cometido. Por ejemplo, no pidas una tirada de equilibrio si no has previsto que ocurrirá si el personaje muere en la caída, y te estropea el resto de la partida.

Escoger rasgos

Es importante saber combinar, de forma lógica y adecuada, el atributo y la habilidad que mejor se ajusten a la situación a resolver.

El nombre de las habilidades y características suele definir su uso, sin embargo, algunas pueden tener una cantidad de usos más amplio. Aquí dejamos algunos ejemplos con los casos más frecuentes, pero no dudéis en usar otras tiradas diferentes si así lo estimáis oportuno.

Animales. Amaestrar un animal: Carisma + Animales.

Animales. Cuidar de un animal: Habilidad + Animales.

Animales. Rastrear un animal concreto: PER + Animales.

Animales. Montar en un animal. Habilidad + Animales + Maniobrabilidad del animal VS dificultad de la maniobra. La Maniobrabilidad (MV) es un parámetro que varía con el tamaño, suele valer CON/5. Consulta el apartado de vehículos para más detalle.

Conocimientos. Realizar un ritual: VOL + Ocultismo.

Conocimientos. Asaltar un ordenador: INT + Sistemas + ventajas de tu ordenador VS dificultad del sistema.

Conocimientos. Conducir: HAB + Conducir + la maniobrabilidad (MV) del vehículo. La MV es un parámetro de los vehículos que varía con su tamaño, en un coche suele ser -3 y en un camión -6. En el apartado de Vehículos se explica con más detalle.

Conocimientos. Camuflarse: INT + Supervivencia.

Conocimientos. Hablar otro idioma: INT + Educación.

Conocimientos. Trampa de caza: HAB + Supervivencia.

Evento social. Regatear: INT + Persuasión.

Evento social. Seducción: CAR + Etiqueta.

Evento social. Compostura en una fiesta: VOL + Etiqueta.

Evento social. Dominar: Fuerza + Persuasión.

Evento social. Asustar con el aspecto: CON + Intimidar.

Evento social. Intimidar con la voz: CAR + Intimidar.

Evento social. Impresionar: Habilidad + Persuasión o habilidad que defina la tarea u oficio.

Social. Sostener un engaño: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Mantenerse firme: Voluntad + Coraje.

Evento social. Dar un discurso: Inteligencia + Liderazgo.

Evento social. Animar a las masas: Carisma + Liderazgo.

Evento social. Engañar: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Fama de profesión: Carisma + Oficio.

Evento social. Embaucar: Carisma + Persuasión o Psicología.

Evento social. Evitar un engaño: Inteligencia + Alerta o Concentración.

Investigación. Averiguar funcionamiento: INT + Sistemas o Ciencia (según artefacto).

Investigación. Tirada contra la sorpresa: PER + Alerta.

Investigación. Memorizar cosas: INT + Concentración.

Investigación. Seguir un rastro: PER + Investigar.

Investigación. Fijarse en detalles: INT + Investigar.

Investigación. Darse cuenta de algo: INT + Alerta.

Investigación. Buscar: Inteligencia + Investigar.

Investigación. Sospechar de alguien: INT + Psicología.

Investigación. Pedir un favor a un contacto: CAR + Subterfugio.

Investigación. Obtener información: INT + Subterfugio.

Investigación. Deducir un resultado empírico: INT + Ciencia.

Investigación. Deducir comportamiento: INT + Psicología.

Investigación. Descifrar un jeroglífico: INT + Ocultismo.

Investigación. Analizar una sustancia: INT + Ciencia.

Picaresca. Carterista: HAB + Sigilo.

Picaresca. Escondarse: Inteligencia + Sigilo.

Picaresca. Desaparecer de repente: Destreza + Sigilo.

Picaresca. Desmontar antirrobo: Habilidad + Sistemas.

Picaresca. Forzar una cerradura: Habilidad + Bricolaje.

Picaresca. Robar o reparar un coche: HAB + Bricolaje.

Picaresca. Montar una pantomima: CAR + Subterfugio.

Picaresca. Ocultar un objeto: Habilidad + Subterfugio.

Proeza física. Aguantar el aliento: CON + Atletismo.

Proeza física. Esquivar: DES + Atletismo o Pelea.

Proeza física. Correr normal: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Lanzar un objeto lejos: Fuerza + Puntería.

Proeza física. Acertar en una diana: PER + Puntería o Disparo (depende del objeto usado).

Proeza física. Golpear algo: FUE + Pelea o Lucha (depende del objeto usado).

Proeza física. Dar un salto: Fuerza + Atletismo.

Proeza física. Escalar rápido: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Mantener un esfuerzo: CON + Atletismo.

Salud. Calcular la salud recuperada en un día (o semana, si quieres ser realista): tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 15.

Salud. Calcular el Aguante recuperado por escena o pausa: tirada de Constitución + Atletismo a dif. 6 ó 12.

Salud. Extraer una flecha: HAB + Medicina.

Salud. Curar una herida: INT + Medicina. Una tirada por herida.

Salud. Crear un antídoto: INT + Medicina.

Salud. Soportar un veneno, una borrachera o un ambiente hostil: Constitución + Atletismo.

Salud mental. Soportar el dolor: VOL + Atletismo o Coraje.

Salud mental. Evitar la tentación: Voluntad + Concentración.

Salud mental. Evitar la manipulación mental: Voluntad + Concentración, o Coraje en casos más extremos.

Salud mental. Evitar el terror: Voluntad + Coraje VS dificultad impuesta por la situación, o tirada de CAR+ Intimidación del monstruo o criatura de turno.

Tirada sostenida

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir de cierto tiempo, o realizarse en varias fases. En otras ocasiones, como competir en una carrera, no es obligatorio, pero el Narrador puede pedir que se resuelva poco a poco para que no se decida todo de golpe, y mantener así más tiempo la tensión.

Básicamente, **las tiradas sostenidas consisten en realizar una serie de tiradas a la misma dificultad, sumar los éxitos, y restar los fracasos** obtenidos.

¿Y cuantas tiradas han de realizarse? ¿A cuánto tiempo equivale cada tirada? Pues depende, **el Narrador ha de hacer una estimación** de cuanto debería de durar la situación, dividir ese tiempo entre 5 ó 10 fases, y pedir una tirada en cada una de esas fases. Por ejemplo, trepar un árbol podría llevar 2 minutos, por lo que cada fase supondrían unos 12 segundos; mientras que preparar una conspiración para derrocar al dictador podría llevar diez años, y cada tirada supondrían un año.

Algunas tareas sostenidas, como investigar en una biblioteca, o reparar un auto, pueden resolverse entre varios. En tal caso, el procedimiento es el mismo, pero se ha de pedir una tirada a cada implicado en cada una de las fases. Si el número de

implicados no es suficiente, el Narrador puede aumentar el número de fases, o la dificultad.

El resultado final dependerá de las sumas de todos los resultados obtenidos. Un buen valor positivo puede significar que terminamos la tarea antes de tiempo, o que nos sale mejor de lo esperado, mientras que uno negativo puede que implique no terminarla a tiempo, o que nos salga una chapuza.

Tiradas de apoyo

Permiten resolver una situación donde pueden intervenir más de un factor. Cada éxito obtenido en estas tiradas se suma a los éxitos obtenidos en la tirada normal, y cada fracaso se resta.

Cualquier apoyo coherente puede ser válido, por lo que no dudéis inventaros nuevos casos. Sin embargo, esta regla no está para que os paséis tirando toda la tarde por cualquier detalle. Los factores influyentes en cualquier situación son demasiado numerosos como para poder reflejarlos todos con reglas, por tanto, el apoyo ha de proceder solo del elemento que **vosotros** creáis más importante.

Algunos ejemplos:

Conocer detalles sórdidos. Investigarlos (INT + Investigar) podría facilitar un posterior chantaje (CAR + Persuadir o Intimidar).

Tomar carrerilla antes de saltar. Los éxitos obtenidos al correr (Destreza + Atletismo) pueden sumarse al saltar (Fuerza + Atletismo), ya que al coger carrerilla tomamos más impulso.

Tirada instantánea

En algunas ocasiones, es posible que el Narrador desee comprobar algo, y que aún no sea turno para que el jugador dueño del personaje implicado tire. En estos casos, el jugador podrá realizar una tirada sin que ello cuente como una acción que consuma su turno.

Algunos ejemplos:

Comprobar si le causamos una primera buena impresión a alguien: Carisma + Etiqueta. La dificultad variará según nuestro modo de actuar y aspecto en general.

Comprobar si descubrimos un detalle oculto que no buscamos: Inteligencia + Alerta.

Acción múltiple

En ocasiones, un personaje ha de realizar varias tareas a la vez (moverse y golpear, por ejemplo). Realizar otra acción por turno supone un -3 a ambas tiradas. Realizar tres, un -6 en todas.

En un conflicto uno contra uno, **no es conveniente** permitir acciones múltiples, a menos que alguien ataque con dos armas a la vez, ya que ambos contendientes obtendrán la misma penalización, y no tiene sentido alargar la cosa más de la cuenta mientras los demás jugadores esperan.

Modificadores

Son situaciones que alteran el resultado de una tirada. Se suman a los atributos antes de tirar.

- +6.** Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad. Gastar un punto de protagonismo para obtener un mejor resultado.
- +5.** Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.
- +4.** Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.
- +3.** Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.
- +2.** Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.
- +1.** Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.
- 1.** Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.
- 2.** Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar mal al personaje.
- 3.** Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.
- 4.** Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado
- 5.** Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.
- 6.** Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la Narración del jugador. No es lo mismo decir: “Ataco”, que decir: “Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza”. De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas. **Aquel que en la descripción de su acción parezca tener ventaja, debería de tener ventaja en la tirada.**

Otra cosa a tener en cuenta es lo fiel que sean el jugador a su personaje. Un jugador con mucha labia podría obtener un gran bono por soltar un bonito discurso, pero si resulta que su personaje no posee Carisma ni Inteligencia, el DJ debería de imponerle un penalizador, no un bono, por actuar de forma contraria al concepto de su personaje.

Índice de éxito

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, sino como de bien la hemos realizado. Resta al valor obtenido en la tirada el ND para saber la cantidad de Éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de Fracasos.

| Val. | Suceso físico | Evento social | Investigar |
|----------|--|--|--|
| -6 ó más | Fracaso estrepitoso, que pone en serio peligro al personaje | Repudio vergonzoso, que acarrea serios problemas al personaje. | Pista falsa y desconcertante, que llevará al PJ en dirección opuesta. |
| -5 a -3 | Metedura de pata considerable, que será recordada bastante tiempo. | Desprecio generalizado. No esperes ayuda alguna durante mucho tiempo | Pista errónea o similar, que entorpece o retrasa al personaje en el curso de su labor. |
| -2 ó -1 | Fallo menor | Desagrado y habladurías en tu contra | No se descubre nada |
| 1 o 2 | Éxito por los pelos | Te hablan a duras penas | Se descubre lo mínimo imprescindible |
| 3 ó 4 | Éxito normal | Conversación amena y trivial | Información Concisa y suficiente |
| 5 ó 6 | Éxito especialmente bueno | Conexión real y auténtica entre los PJS | Información o ayuda adicional. |
| 7 u 8 | Una proeza digna de un genio. | Gran fama y respeto por parte de los presentes | Pistas o elementos cruciales de la trama. |
| 9 ó más | Límite de la perfección | La fama de tu proeza será recordada y contada mucho tiempo | Información jugosa e inaudita que jamás nadie sospecharía |

Es preciso aclarar que el índice de éxito puede **reflejar cualquier cosa que vosotras deseéis**. En un combate o en una tirada de medicina, por ejemplo, puede reflejar los puntos de salud que se pierden o sanamos: un éxito, un punto de salud (una tirada por herida). Mientras que en una tirada para correr, pueden indicar cuantos metros nos desplazamos: un éxito, un metro por turno.

La progresión no tiene por qué ir de uno en uno: en un juego de terror, por ejemplo, podríamos indicar que perdemos un punto de Razón por cada dos fracasos en tiradas contra el terror; mientras que en uno de acción podríamos decir que los enemigos son lanzados por los aires un metro por cada dos, o cuatro, éxitos en la tirada de ataque.

Las posibilidades son infinitas, y sois vosotros los que tenéis que decidir qué significan los éxitos exactamente.

Sustancias y elementos nocivos

Entrar en contacto con cualquier tipo de elemento dañino, como venenos o el fuego, causa daño.

Estos males se clasifican según el nivel de peligrosidad.

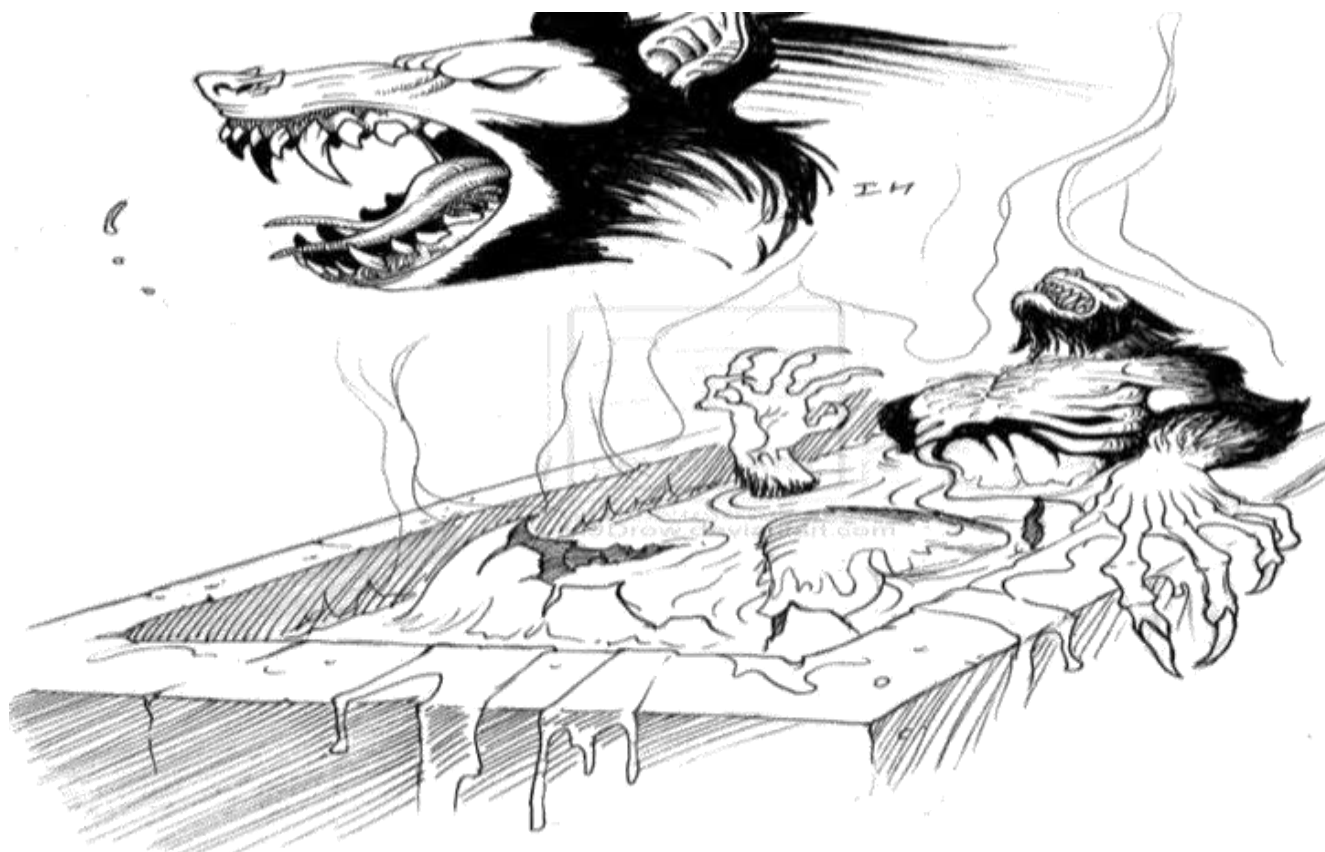
| Nivel | Quemaduras | Drogas y venenos |
|-------|--|---|
| 3 | Mechero, 220 v, agua fuerte | Alcohol, belladona, radiación leve |
| 5 | Antorcha, 330 v, ácido nítrico | Pentatol sódico, arsénico |
| 7 | Hoguera, una farola, ácido clorhídrico | LSD, veneno de escorpión, radiación |
| 9 | Una pira, un rayo, ácido sulfúrico | Cocaína, veneno de cobra, mucha radiación |

| Nivel | Caídas |
|-------|----------|
| 1-9 | 3m-6m |
| 10-34 | 8m-20m |
| 35-40 | 30m-50m |
| 41-50 | 60m-150m |

| Nivel | Sed | Hambre | Temperatura | Enfermedades |
|-------|----------|--------|-------------|--------------|
| 3 | 12 horas | Un día | Ata / Baja | Malestar |
| 5 | Un día | 2 días | Muy baja | Gripe |
| 7 | 2 días | 4 días | Muy alta | Neumonía |
| 9 | 4 días | 6 días | Extrema | Plaga |

Este tipo de daño puede resistirse con tiradas de **Constitución + Atletismo a dificultad 15 + el nivel de dicho mal**. En algunos casos, como al cruzar un fuego, o al evitar una caída, puedes cambiar Constitución por Destreza si quieres. Si fallamos, los fracasos indicarán la duración del efecto:

- Las quemaduras, drogas y venenos causan cada turno tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura un turno por fracaso obtenido (mínimo uno si no tenemos protección adecuada). Si la sustancia es una droga o veneno poco potente (bebidas alcohólicas, marihuana, etc.), el daño se restará del Aguante, y no de la Vitalidad.
- El daño por caídas solo se aplica una vez.
- El hambre, la sed, el ambiente hostil, y las enfermedades causan una vez al día tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura tantos días como fracasos obtenidos. El Nivel también indica la pena a toda actividad física (alguien enfermo, o hambriento, estará lastrado físicamente).



Las tiradas de apoyo también pueden aplicarse en estos casos: los éxitos de un médico, por ejemplo, pueden sumarse a nuestro Atletismo para ayudarnos a sobrepasar una enfermedad, y los éxitos del ataque de un animal venenoso sumarse a la dificultad a la hora de resistir dicho veneno.

Algunos talentos sobrenaturales, como una mirada petrificadora o un encantamiento, pueden causar cambios de estado. En este caso, el efecto se resuelve mediante tiradas enfrentadas y el efecto durará tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada del agresor.

Narrando lo sucedido

Una vez comprobado nuestra tirada, es momento de narrar lo que sucede, es decir, de interpretar ese conjunto de valores y plasmarlo en la historia.

Aquí cada uno tiene su arte, y lo hace a su manera. No obstante, es bueno usar un par de frases y abundantes adjetivos para, por lo menos, detallar tres cosas: lo bien o mal que ha salido la acción, las consecuencias que derivan de esa acción, y las reacciones o gestos de los implicados.

Ten en cuenta que en el rol la imaginación es fundamental, por tanto, es bueno dar detalles para que esta fluya libremente.

Por otra parte, no siempre es necesario calcular el índice de éxito. En ocasiones, con solo ver el valor de nuestra tirada ya sabremos como de impactante ha sido la acción.

Por ejemplo, si un PJ saca un 30 en una tirada de Atletismo, podemos discernir que su acción es casi imposible de emular por un ser humano, por tanto, es algo increíble y sorprendente.

Ante todo, lógica e imaginación.

Simplificando la cosa

En ocasiones, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo para resolver situaciones de duda**, situaciones en las que el los jugadores no están seguros del resultado. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas y agilizar sensiblemente el ritmo del juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un anciano, por lo que no se necesitaría tirar para resolver esta situación.
- Si la interpretación del jugador da pie a ello, puedes adjudicar éxito, sin necesidad de tirada.

Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema, no es necesario realizar tiradas, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar.

- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Por ejemplo, si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + Sigilo a una dificultad adecuada (Suma de PER+ Alerta del rival + 5, por ejemplo).

LOS COMBATES

La tirada

C-System no cuenta con reglas específicas para el combate. Consideramos que un combate es un caso particular de tirada extendida, donde la dificultad está definida por la Defensa del rival, y los éxitos reflejan la salud que este pierde.

Algunos ejemplos de tiradas que podemos realizar en combate son estos:

Dar un puñetazo, patada, o similar: Fuerza + Pelea.

Golpear a lo bruto con un arma blanca: Fuerza + Lucha.

Atacar con una finta o un movimiento elegante con un arma blanca: Habilidad + Lucha.

Disparar con un arma de fuego: PER+ Disparo o Artillería (según el arma).

Fuego rápido sobre un área: HAB + Disparo.

Fuego de supresión. PER o HAB + Disparo VS Voluntad + Coraje rival. Consiste en barrer un área con disparos para evitar que el enemigo avance.

Esquivar un objeto: Destreza + Atletismo.

Desarmar con la espada: Habilidad + Lucha.

Golpes de artes marciales, llaves de presa, y similares: Habilidad + Pelea.

Ventaja en combate. Bloquear un ataque (HAB + Luchar), esquivarlo (DES + Pelea), derribar al oponente (FUE + Atletismo), acercarnos sigilosamente (Destreza + Sigilo), o cualquier otra acción similar narrada por el jugador, pueden facilitar una mejor posición a la hora de combatir. Por tanto, que este tipo de maniobras pueden ser tratadas como tiradas de apoyo: los éxitos logrados podrán sumarse a la próxima tirada de combate.

Disparar con dos armas una vez, o dos veces con una arma: Percepción + Disparo, -3 por acción múltiple.

Fuego de cobertura. Si un compañero trata de cruzar un área vigilada, nosotros podemos distraer al rival mediante una tirada de fuego de supresión

(Puntería + Disparo). Los éxitos se sumarán al Atletismo o al Sigilo de nuestro compañero.

Evitar una emboscada: Percepción + Alerta. Un personaje puede ponerse en peligro aunque no sea su turno, por tanto, el Narrador puede pedir tiradas instantáneas para comprobar si nos percatamos del peligro a tiempo.

Evitar un ataque directo: Generalmente en C-System no se tira para defenderse, ya que el parámetro Defensa refleja eso, pero, si queréis, podéis omitir la defensa pasiva, y realizar tiradas instantáneas, que no consuman acción, para esquivar (Destreza + Pelea) o bloquear (Habilidad + Lucha). Vosotros decidís como queréis jugar.

Las armas

Se considera arma cualquier objeto (hachas, pistolas, sillas, etc.) o poder (garras, artes marciales, etc.) que pueda infringir daño. Se considera protección, o armadura, cualquier cosa que pueda protegernos del daño (chalecos antibalas, exoesqueletos, cochas, etc.)

La diferencia entre el daño del arma y el valor de la protección se ha de sumar, o restar, a los éxitos del atacante para calcular la salud perdida. Si el atacante no logra ningún éxito, no logrará impactar, y no será preciso aplicar dichos objetos.

Los daños por conmociones menores, o poco serios, se restan al Aguante. Si perdemos todo el Aguante, el daño se restará a la Salud, y caeremos inconscientes hasta que recuperemos al menos 15 puntos (Tira CON +Atletismo a dif. 12 para averiguar cuanto Aguantes recuperas por turno).

El valor de la protección de un escudo, u objeto similar, puede sumarse a la tirada para bloquear, o a la Defensa general, según actúe el personaje, pero no a ambas a la vez.

Algunas armas y protecciones tienen un bono a la precisión (PRE), que refleja su facilidad de uso, o a la Destreza (DES). También pueden tener modificadores a la iniciativa (INI). En tales casos, súmalos antes de realizar las tiradas pertinentes.

Las armas de fuego

Tanto las Armas de fuego con un modo de disparo de tiro único (TT), como las que disponen de disparo semiautomático (SA) solo permiten atacar a un objetivo por acción. Sin embargo, las armas semiautomáticas, en los conflictos armados actuales, suelen empelarse mediante ráfagas corta de tres disparos, lo que permite sumar +1 al daño y la puntería si realizamos tal maniobra.

Por su parte, **las armas con modo de fuego automático (FA), otorgan un +1 a la puntería y al daño por cada 5 disparos realizados.** Estas suelen empelarse para acribillar a todos los enemigos dentro de una área, por lo que el bono ha de repartirse entre dichos objetivos (20 disparos contra 6 enemigos, da +1 contra los 4 primeros).

Obviamente, se puede realizar un ataque de un solo disparo con las armas automáticas y semiautomáticas, pero no es lo más frecuente.

También hay que tener en **cuenta la Cadencia de fuego (CAD)**, el máximo de proyectiles a disparar por turno. Si no has gastado toda la cadencia de tu arma en una acción, podrías apurarla mediante acciones múltiples, pero nunca sobrepasarla.

Ejemplo de combate

El policía de Julián, armado con un puñal, mira por la barandilla del salón y ve un mercenario, con coraza, en el piso inferior, cargando su arma. El Narrador indica que está a unos 7 metros.

Julián: Trato de engancharme a la lámpara, saltar sobre él, y luego clavarle el puñal.

Narrador: OK, tienes un -3 por acción múltiple.

Julián tira DES + Atletismo a una dificultad 12 (la dificultad estándar para una carrera) y saca un 24, que al restarle el -3 por acción múltiple queda en 21. No solo logra recorrer los siete metros, sino que incluso le sobran éxitos: $21-12-7=2$ éxitos.

El Narrador estima que la tira del salto sirve como tirada de apoyo para el siguiente enfrentamiento, por tanto, al -3 por la acción múltiple habrá que sumarle esos 2 éxitos obtenidos en el salto. Además, también estima que la maniobra, por lo sorprendente e imprevista que es, ofrece una ventaja extra (otro +3 adicional.)

Julián tira Fuerza + Pelea -3 +2 +3 contra la Defensa del mercenario (18 en este ejemplo) y obtiene 25, por lo que logra alcanzar a su rival. Si en lugar de obtener un 25 en la triada de ataque, hubiese obtenido un 17, el Narrador habría estipulado que el policía de Julián, a pesar de haber logrado saltar encima de su enemigo, no habría clavado el puñal.

Ahora solo falta calcular el daño: $25-17=8$ puntos de daño. A esto le sumamos los dos puntos de daño del puñal, y le restamos los seis puntos de resistencia de la coraza que el mercenario usaba como protección: $8+2-6=$ El policía ocasiona 4 puntos de daño al mercenario.

El nivel de desafío

Es una medida que hemos tomado para calcular la capacidad de combate de una criatura o guerrero.

Nivel de Desafío: (Ataque + Defensa + Salud)/10.

Ataque es la suma de la característica y de la habilidad que el personaje use para combatir con más frecuencia, más el daño del arma, o trasfondo, que emplee para combatir. Como Defensa toma la Defensa que calculaste al crear la Personaje, más el doble del valor de cualquier protección que aún no hayas sumado. Salud equivale a la mitad de la Salud total del personaje.

Aproximadamente, para derrotar a un enemigo de nivel determinado, se necesita que la suma de los niveles de sus enemigos duplique el suyo. Es decir, para derrotar a una criatura con desafío 20, necesitarías 3 ó 4 PJS con un nivel cercano al 10.

Cobertura y daño a objetos

Los puntos de daño estructural (PDE) equivalen a la vitalidad en objetos y máquinas. El cálculo de los PDE viene dado por la resistencia del material, y lo heroico de la ambientación de tu juego.

La resistencia está dada por la dificultad para romper el material (consulta la tabla de dificultades). Luego multiplica para saber los PDE:

x1. Materiales blandos, materiales duros en juegos donde los personajes sean muy poderosos o fantásticos.

x2. Materiales u objetos de medio tamaño.

x5 ó x10. Objetos grandes, materiales duros en juegos con personajes realistas.

Con este método podrás reflejar las fantasmadas en tus partidas sin modificar tus personajes. Si un súper héroe golpea un edificio, toma los PDE como Resistencia x1, y si es un bombero el que trata de derribar una puerta, tómalos como Resistencia x5. Si un objeto se queda sin PDE, está completamente destruido. Si solo pierde tantos PDE como Resistencia, sufre un boquete.

EXPERIENCIA

Nociones

La experiencia (PX) se consigue a medida que el PJ avanza en el juego.

Primero valora el éxito de la partida:

0 PX: Éxito de la partida escaso.

1 a 3 PX: Desarrollo normal de la partida.

4 PX: Partida memorable.

Luego valora a cada jugador:

-2 PX: Poca participación.

+0 PX: Participación sin interés.

+2 PX: Participativo, buen rollo.

Luego valora la interpretación:

-3 PX: El jugador no interpreta.

-2 PX: Actúa en contra de su personalidad.

-1 PX: Interpretación escasa.

+1 PX: El jugador hace uso de las cualidades del PJ.

+2 PX: El jugador hace progresos en su misión (ya sea la del grupo, o la suya en particular).

+3 PX: El PJ consigue los objetivos de su misión (ya sea la del grupo o la suya en particular).

Por último, también puedes recompensar a tus jugadores cuando superan ciertos desafíos:

3px: Derrotan a un grupo de enemigos menores.

6px: Derrotan a un grupo de enemigos poderosos o a un duro rival.

9px: Superan un desafío usando ingenio y astucia.

12px: Se consigue derrotar a un enemigo especialmente poderoso.

Coste de los rasgos

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX. Subir una habilidad de nivel cuesta 1 PX multiplicado por el nivel deseado. Es decir, para pasar del nivel 3 al 4 son necesarios 4 PX. Normalmente, solo se puede subir un nivel a la vez por habilidad.

El Aguante, la Vitalidad, o cualquier otro atributo secundario, cuestan 2 PX por bonificación. Es decir, sumar +3 en Constitución, solo para calcular la Vitalidad, cuesta $3 \times 2 = 6$ PX. En juegos realistas no es conveniente usar esta opción.

Ampliar y adquirir trasfondos

En algunos juegos es posible adquirir nuevas opciones, o mejorar las ya existentes, una vez creado nuestro personaje. También es posible que un personaje progrese en la jerarquía social, se quede cojo, aumente su riqueza, pierda una amistad, logre entrar en un gremio, o consiga nuevos aliados. Es decir, en ocasiones, podemos ampliar o adquirir trasfondos durante la partida.

Como norma general, **subir o bajar un nivel de un trasfondo cuesta tantos PX como PG cueste el nivel uno, multiplicado por el nivel que deseemos obtener**. Es decir, si el trasfondo cuesta 2 PG por nivel, pasar del nivel 2 al 3 constaría $2 \times 3 = 6PX$. Para juegos u opciones más fantásticas (súper poderes, conjuros mágicos, etc.) podemos usar la conversión **PX = coste en PG** y abaratar el precio. Es decir, para pasar del nivel 2 al 3, en un trasfondo de 2PG de coste, necesitaríamos 2PX.

Escojamos la opción que escojamos, hay que recordar que, a nivel de narración, **es preciso** explicar cómo nuestro personaje se gana dicho trasfondo (favores, maestros, extorsión, etc.)

Generalmente, un trasfondo se mejora, y no empeora a menos que el personaje meta la pata (dilapida su fortuna, por ejemplo), sin embargo, si un jugador **desea voluntariamente interpretar ese descenso**, podría ganar puntos extras con ello.

También podemos **adquirir trasfondos sin tener que invertir experiencia**, si no que podemos cambiar un trasfondo de coste equivalente por otro, siempre y cuando el cambio esté justificado. Por ejemplo, podríamos convertirnos en alcalde tras haber comprado las elecciones y, por tanto, haber reducido nuestro nivel de riqueza.

LOCURA

Chequeo

El Narrador es libre de pedir un chequeo mental cuando la situación lo requiera. Situaciones de máximo estrés o pánico, manipulación mental excesiva, pérdida reiterada del autocontrol, pérdida de puntos de humanidad, acciones paranoicas o comportamiento excesivamente violento, son ejemplos de situaciones donde la salud mental del personaje puede ser puesta a prueba. La tortura o el terror también pueden afectar a la salud mental del personaje.

Chequeo de auto control: Se usa para mantener la cabeza fría y la atención en lo que se está haciendo. Tira Voluntad + Concentración.

Chequeo emocional: Se usa en situaciones más extremas, cuando los sentimientos de amor, odio, o pánico entrenen en escena. Tira Voluntad + Coraje.

Estas tiradas suelen realizarse a dificultad 15 ó 18, dependiendo de las circunstancias. Si el personaje se enfrenta a alguien que intenta atemorizarle (Carisma + Intimidar) el conflicto se resolverá mediante una tirada enfrentada.

A la dificultad de la tirada, habrá que aplicarle un modificador, en función de la situación:

| Ejemplo de suceso a modo de guía | Aumento en la dificultad |
|---|--------------------------|
| Contemplar un hecho grotesco o en contra de los ideales el personaje. | +3 |
| Un suceso espantoso o muy estresante. Uso indiscriminado de la violencia | +5 |
| Encontrarse con un puñado de cadáveres mutilados, presenciar el asesinato de alguien muy querido, enfrentarse al tu más odiado enemigo. | +7 |
| Enfrentarse a una abominación primigenia, descubrir que toda tu vida no es más que una maraña de intrigas políticas. | +9 o más |

Si la tirada es superada, todo queda en un arrebató temporal, y el personaje consigue mantener la presencia de ánimo. De lo contrario, el personaje perderá un punto de razón por cada dos fallos obtenidos, y se aplicarán las reglas enajenación y locura.

En ciertas situaciones la pérdida de razón no tiene por qué depender de una tirada. Si el comportamiento del personaje es excesivo, o del jugador da pie a ello con una mala interpretación, el máster puede restar automáticamente puntos de razón al personaje.

Tortura e interrogatorio

En caso de tortura, el PJ puede resistirse tirando Voluntad +coraje contra la tirada del adversario (Habilidad + medicina, si al tortura es física, Carisma + intimidar, si es psicológica). Por cada éxito del agresor, se perderá un punto de razón. En el momento que al personaje le queden menos de 5 puntos de razón, su voluntad se quebrará y la tortura tendrá efecto.

Si la tortura es física, por cada punto de razón, también se perderá uno de vitalidad.

En este caso en concreto, si el personaje sobrevive, podrá realizar una tirada de Voluntad + coraje a dificultad 15. Por cada éxito recuperará un punto de razón.

Psicología

Se trata de intentar sanar la mente de un enfermo mediante la ciencia médica. Mediante una tirada de Inteligencia+ medicina a dificultad 21, se puede hacer que un enfermo mental recupere tantos puntos de razón como éxitos obtenidos, aunque un fallo, los disminuiría igualmente.

La mente es bastante más difícil de curar que el cuerpo, por lo que, como norma general, solo está permitido realizar un tirada por paciente a la semana.

Recuperando cordura

También se puede recuperar algo de razón interpretando correctamente al PJ, o realizando tareas que le ayuden a estabilizarse emocionalmente. Aquí dejo una tabla para que te sirva de orientación:

| Situación de ejemplo | Razón restaurada |
|--|------------------|
| Acabar con la criatura que te ocasiona el ataque de pánico. | 1 |
| Superar una tirada de autocontrol. | 1 |
| Encontrar algo que te devuelva las esperanzas o la fe en tus posibilidades. | 2 |
| Ayudar sensiblemente a que se cumpla los objetivos de la misión | 2 |
| Interpretar correctamente los delirios y enfermedades mentales durante la partida. | 3 |
| Cumplir los objetivos de la misión. | 3 |



Horror

Fallar chequeos de Coraje provoca que el personaje sienta miedo. Puedes optar por narrar el resultado de la situación, o por comparar el índice de fracaso con esta tabla.

| Fracasos | Suceso. | Razón. |
|----------|---|--------------------|
| 1 | Temblores: Todas las acciones del personaje sufren un -2 durante 2 Turnos. | -0 |
| 2 | Huida: La víctima escapa gritando durante 1 turno. Si no tiene escapatoria, puede luchar o reaccionar de una manera más racional. | -1 |
| 3 | Reacción física: El miedo provoca una reacción física algo desagradable. No sólo es embarazoso, sino que impone una penalización -1 a todas las acciones durante 1d6 turnos. | -1 |
| 4 | Parálisis: El personaje no puede moverse durante 1d6 turnos. Sólo la intervención de otros personajes (que pueden sacudirle, abofetearlo o forzarlo a actuar de alguna otra forma) le permitirá realizar cualquier acción. | -2 |
| 5 | Desmayo: La conmoción y el miedo son tan intensos que el personaje cae inconsciente. Se necesita superar una tirada de Constitución + Atletismo a nivel complicado para recuperar el conocimiento; esto puede intentarse cada minuto o cada vez que algo mueva al personaje. El personaje pierde 1d10 x 4 puntos de aturdimiento. | -2 |
| 6 | Histeria total: La víctima se convierte en un maníaco balbuceante, vociferante y completamente inactivo durante 1d10 turnos. | -3 |
| 7 o más | Todavía peor: Los resultados más altos se dejan a la imaginación del Narrador. Éstos pueden incluir efectos que pongan en peligro su vida, como ataques al corazón o comas, o un ataque de locura que dure una hora o peor... | -1 por fallo extra |

Enajenación y locura

Para dar más dramatismo a la pérdida de razón, puedes hacer que los personajes vayan adquiriendo distintos trastornos mentales. Cada vez que el PJ pierda puntos de razón, el jugador deberá de tirar en esta tabla:

| d10 | Nombre | d10 | Nombre |
|-----|---------------|-----|-----------------|
| 1 | Obsesión | 6 | Vicio |
| 2 | Fobia | 7 | Perplejidad |
| 3 | Esquizofrenia | 8 | Acto compulsivo |
| 4 | Epilepsia | 9 | Depresión |
| 5 | Amnesia | 10 | Megalomanía |

Cada una de estas enfermedades es un trasfondo, que refleja un tipo de trastorno mental distinto. Cuando se tira en esta tabla, se suma automáticamente un nivel en el trasfondo que salga.

Trastornos mentales

Los trastornos mentales son desventajas diseñadas específicamente para representar las enfermedades mentales.

Los jugadores pueden optar por llevar personajes trastornados desde el comienzo, y obtener PGS adicionales por ello, sin embargo, lo más normal es que dichos trastornos se adquieran a medida que el protagonista pierda Puntos de Razón.

Obsesión.5PG cada nivel. El personaje tiene una fijación permanente y obsesiva con algo, una metodología y modo de actuar predeterminado y enfermizo.

- Nivel 1: Se gana una obsesión menor (definir), que solo entra una vez en cada sesión, como mucho. Puede superarse con un chequeo de autocontrol a dificultad 15.
- Nivel 2: Similar al anterior, pero el impulso se da dos o tres veces por partida.
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana una nueva obsesión, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: La violencia y paranoia del personaje llega a extremos casi incontrolables. Dificultad para controlarse igual a 27.

Esquizofrenia.5PG cada nivel. El PJ alucina y actúa de forma violenta.

- Nivel 1: El personaje actuará de forma violenta a menos que supere un chequeo de autocontrol a dificultad 15. El impulso solo se dará cuando se encuentre en situaciones tensas
- Nivel 2: El personaje empieza a alucinar (definir). Sus ataques aumentan a 2 ó 3 veces por partida
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana una alucinación, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: El personaje montará su propia versión de la realidad, y actuará de forma violenta si le tratan de alejar de ella. Dificultad para controlarse igual a 27.

Epilepsia.5PG cada nivel. El personaje sufre convulsiones y espasmos durante situaciones críticas. Para superar la compulsión, es necesario superar un chequeo emocional. A mayor nivel, mayor la intensidad de los ataques.

- Nivel 1: 1 vez cada cierto tiempo, dificultad 12.
- Nivel 2: 1 vez por partida, dificultad 15
- Nivel 3: Cada dos por tres, dificultad 18.
- Nivel 4: Cada dos por tres, dificultad 21
- Nivel 5: Continuamente, dificultad 24.

Enfermedad mental: Perplejidad. 3PG por nivel. El PJ queda paralizado durante las situaciones críticas. Para calcular los turnos que se queda paralizado, tira un dado de seis caras, y multiplica el resultado por el nivel en este trasfondo.

Fobia.5PG cada nivel. Una necesidad imperante de poseer o hacer algo.

- Nivel 1: Se gana un miedo menor (definir). Puede superarse con un chequeo de autocontrol a dificultad 15.
- Nivel 2: El temor se incrementa y se vuelve más irracional.
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Se gana un nuevo temor, derivada de la anterior (definir). Las tiradas de autocontrol ya no son válidas, se requieren chequeos emocionales.
- Nivel 5: La violencia y paranoia del personaje llega a extremos casi incontrolables. Dificultad para controlarse igual a 27.

Amnesia.5PG cada nivel. El personaje sufre pérdidas de memoria a corto y medio plazo. Tira 1d6 y compara el resultado con el nivel del trasfondo. Si el valor del dado es menor o igual al nivel de trasfondo, el personaje sufrirá un ataque de amnesia durante una escena. Un personaje amnésico no recordará que es lo que estaba haciendo, ni que habilidades tenía (solo podrá utilizar las básicas, ninguna adquirida). Se suele sufrir un ataque por nivel de trasfondo cada tres días.

Depresión. 3PG cada nivel. El PJ siempre estará depresivo y desmotivado, cada vez que adquiera un nivel en este trasfondo, el personaje sufrirá un penalizador en el atributo principal que determine el máster. Este penalizador se puede anular durante una escena si se supera un chequeo emocional a dificultad 12. La dificultad aumenta 3 puntos por cada nivel de trasfondo (12,15,18,21 y 24).

Megalomanía. 3PG cada nivel. El PJ actuará de forma soberbia y confiada. Funciona igual que acto compulsivo, pero impulsando al personaje hacia actos de soberbia y temeridad.

Vicio.3PG cada nivel. El personaje posee un hábito reprobable y mezquino que altera su comportamiento. EL máster ganará el derecho a pedir tiradas de Voluntad + Coraje cuando crea necesario para comprobar si el PJ puede sobreponerse momentáneamente a su vicio. No obstante, aunque la triada permite recuperar el control durante cierto tiempo, el vicio no desaparece, y es necesario alimentarlo cada cierto tiempo (1 vez al mes por nivel de trasfondo) si no se desea perder puntos de razón (1 por día de retraso).

- Nivel 1: Alcohólico, adicto al sexo, o algo similar. Dificultad 15 para controlarse.
- Nivel 2: Drogadicto, masoquista o cualquier perversión que se imagine el Narrador.
- Nivel 3: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 21.
- Nivel 4: Adicto a la pederastia, a la automutilación o a algo igual de soez.
- Nivel 5: Lo mismo que lo anterior, pero de forma más compulsiva e incontrolable. Dificultad para controlarse igual a 27

Acto compulsivo.1PG cada nivel. El personaje tiene una manía específica (a definir). A diferencia de obsesión, no es algo permanente, sino un acto compulsivo que sale de buenas a primeras. Para superar la compulsión, es necesario superar un chequeo emocional. A mayor nivel de trasfondo, los ataques y la dificultad para reprimirlos será cada vez mayor. Ejemplos de manía: cleptómano, sádico, violento, frenético, fobia (definir), etc.

- Nivel 1: 1 vez cada cierto tiempo, dificultad 12.
- Nivel 2: 1 vez por partida, dificultad 15
- Nivel 3: Cada dos por tres, dificultad 18.
- Nivel 4: Cada dos por tres, dificultad 21.
- Nivel 5: Continuamente, dificultad 24.



LA AVENTURA

Los peldaños eran anchos y poco profundos, había unos treinta centímetros de distancia entre cada uno de ellos y el siguiente, y estaban firmemente embutidos en el enlucido que unía las piedras. Dumitru descubrió que podía sostenerse para subir con una sola mano, y con la otra llevar la antorcha. Después de nueve o diez peldaños, la chimenea se hizo mucho más estrecha, y unos diez escalones más adelante describió una curva de unos cuarenta y cinco grados y se convirtió en poco más que un estrecho cañón ascendente. Poco más adelante, desaparecieron los peldaños de hierro y fueron reemplazados por estrechos escalones de piedra. (...) Dumitru se encontró ahora en un estrecho corredor de no más de noventa centímetros de ancho y un largo imposible de determinar. Una sensación de horror se apoderó de él, y le hizo que se detuviera. Temblando, bañado en un sudor helado, el corazón latiendo en su pecho como un pájaro atrapado, el joven alzó su antorcha. Adelante, entre las sombras que no alcanzaba a despejar la débil luz, un par de ojos triangulares —feroces ojos de lobo—, parecían flotar cerca del suelo, y relampaguearon reflejando la luz temblorosa de la antorcha. Los ojos estaban fijos en Dumitru.

Es un viejo amigo mío, Dumitruuu —la voz de Janos Ferenczy se deslizó en la mente del joven como un lodo incorpóreo—. Igual que los cíngaros, él, sus descendientes y todos los de su raza me han guardado durante muchos años.

Más allá del joven, el gran lobo se dio la vuelta y continuó con largos pasos hasta que su sombra gris se fundió en la oscuridad. Dumitru le siguió con pasos inseguros; el corazón le latía tan fuerte que el joven pensó que oía el zumbido de su sangre en las venas como se oye el mar en el hueco de una caracola. Y no era el único que lo oía... ¡Ah, hijo mío, hijo mío! —la voz era un gorgoteo de monstruosa esperanza, de deseo sin límites—. Tu corazón salta en el pecho como un ciervo herido por un rayo. ¡Cuánto vigor, cuánta juventud!

Pero ten la seguridad de que lo que te da tanto miedo está a punto de concluir, Dumitruuu...

(...) Dos pasos más, los ojos fijos en aquella terrible urna, sin pestañear siquiera, y Dumitru pudo ver el lugar donde terminaba el foso: un espacio apaisado, como una tumba abierta. Y cuando la luz de la antorcha lo iluminó, vio lo que contenía. ¡Púas! Afiladas garras de hierro herrumbrado, que llenaban aquel espacio de borde a borde. Había al menos tres docenas... y Dumitru supo para qué servían, y comprendió en aquel instante el objetivo de Ferenczy (...). — ¡Yo... no... me mataré por ti..., viejo demonio!

Claro que no lo harás, Dumitruuu. Ni siquiera yo puedo convencerte de ello contra tu voluntad. La persuasión tiene sus límites. No, hijo mío, no te matarás. Te mataré yo. ¡Y ya lo he hecho!

(...) Frente al foso lleno de púas, el muro y el estrecho sendero de piedra se inclinaron noventa grados y arrojaron a Dumitru sobre los aguzados hierros. El joven comenzó a lanzar un grito de comprensión y horror combinados, pero enmudeció cuando las púas le atravesaron el cráneo, y la columna vertebral, y casi todos los órganos vitales, aunque no el corazón. Éste, que todavía latía, continuó bombardeando la sangre, bombeándola a través de las múltiples heridas del cuerpo empalado del joven que se retorció sobre los hierros del foso. (...) La sangre corrió por el canalón en forma de V, y saltó del pitonero a la boca de la urna para mojar lo que fuera que había en el interior. Antiguas cenizas, sales —los elementos químicos de un hombre, de un monstruo— la absorbieron, burbujearon y se hincharon con ella, humearon y ardieron sin llama. La reacción química fue tal que los obscenos labios de la urna casi parecieron eructar...

El gran lobo regresó poco rato después. (...) Cuando terminó, saltó del foso, que en este lugar no era profundo, y sacó luego el cadáver, arrastrándolo hasta el «Sitio de los muchos huesos», donde podría alimentarse a placer. El viejo lobo estaba familiarizado con esta rutina. Había realizado esta tarea en varias ocasiones. Y antes que él, su padre había hecho lo mismo. Y el padre de su padre. Y el padre del padre del padre de...

MONTANDO LA PARTIDA

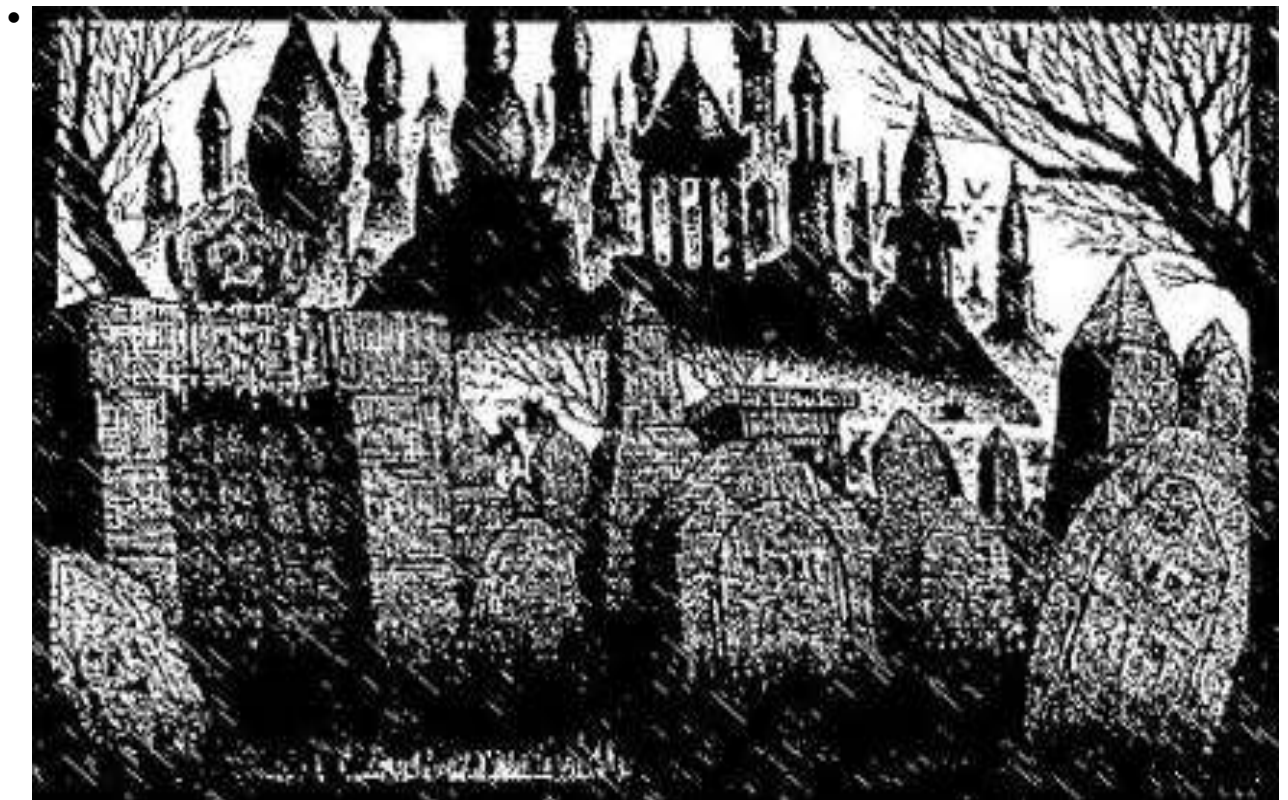
Consejos sobre la narración

- Lo primero, algo que todo el mundo ha hecho, y que cualquiera que haya jugado más de dos partidas a un juego de rol sabe. Las reglas están para facilitar la diversión, y no para estropearla. Si hay algo en este manual que no cuadra con tu forma de jugar, cámbialo.
- En este juego es muy fácil morir. Los personajes solo son insignificantes seres humanos, la muerte es algo común en las partidas. No ha de ser motivo de discusión ni de enfados, forma parte de la ambientación.
- En crónicas muy largas, el fallecimiento de un PJ puede dejar al jugador en desventaja. En ese caso, y siempre que la muerte no sea por culpa de una mala interpretación o de una metedura de pata muy seria, puedes otorgar una experiencia extra al nuevo PJ similar a la del fallecido.
- Introducir un nuevo personaje no siempre es fácil. Aquí dejo algunas excusas típicas:
 - El nuevo personaje es pariente del fallecido
 - El nuevo personaje es un sustituto enviado por la organización
 - El nuevo personaje es un paisano extraviado
 - El nuevo personaje seguía a los jugadores por órdenes de la organización.
 - El nuevo personaje es presentado al grupo por un PNJ del Narrador.
 - Los jugadores conocen al nuevo personaje de forma casual, van en su búsqueda para pedirle ayuda, o tiene alguna cosa que les resulta necesaria (una lancha para cruzar el río, etc.).
- Utiliza correctamente las opciones que te dan las intenciones ocultas de los personajes. Los misterios, las traiciones y los sucesos inesperados son muy buenos ingredientes. Siembra la desconfianza y el miedo entre tus jugadores, un poco de paranoia nunca es malo en este juego.
- No dejes que los jugadores se sientan tranquilos y seguros. Mételes el miedo en el cuerpo. Haz que sientan la amenaza de cerca, que se sientan acosados continuamente.
- Aprovecha la nueva versión del mito del vampirismo. No dejes que tus jugadores lean el apéndice sobre los Wamphyri, deja que hagan sus propios descubrimientos, y averigüen en el peor momento que el mito no se corresponde con la realidad. Es aconsejable crear una aventura en el que el descubrimiento de tan extraña especie sea el eje central de la historia.
- Potencia la investigación y el suspense. En este juego la información es un arma poderosa, y muy difícil de conseguir. Que tus jugadores suden por cada pista que consigan.
- Aunque las criaturas aquí mostradas son poderosas, no son inmortales, recuérdalo. Más de un Wamphyri ha terminado calcinado por un simple cóctel molotov, o empalado por la pata de una silla.
- Empápate bien de la ambientación. Busca inspiración en clásicos del género. Las obras de Lovecraft o el mismo Lumley pueden darte buenas ideas. También puedes recurrir al cine, películas como Seven, Alien, La Cosa, El amanecer de los muertos, o la filmografía de Alfred Hiscot no tienen desperdicio.
- Los mitos y leyendas de otros países son una buena fuente de inspiración. El vudú, los mitos griegos, las leyendas chinas y las supersticiones rumanas son estupendos para ambientar y crear tus propias historias.

- Recuerda que un solo enemigo bien diseñado, con su pasado y motivaciones, que sea capaz de mantener en jaque a tus PJS en todo momento, es mucho más interesante que hordas de criaturas atacando de golpe y que son destruidas sin dificultades. No conviertas tus partidas en un saja y raja.
- No tienes por qué meter elementos sobrenaturales. Un simple psicópata puede ser igual de aterrador.
- No seas muy descriptivo, o al menos no siempre. El gore no suele inquietar tanto como el suspense. Describe las cosas poco a poco, con leves insinuaciones, que la inquietud valla en aumento a medida que hablas.
- La muerte y la locura son malos, pero la impotencia es desesperante. Si matas a un PJ este dejará de sufrir, pero si lo hieres de gravedad, y lo dejas casi indefenso en un pasillo oscuro, sentirá pavor.
- Aprovecha el trasfondo histórico de la época. Puedes investigar un poco los hechos ocurridos en la época. A tus jugadores tal vez les siente bien un viajecito por Vietnam.

No mezcles terror con acción. Puedes meter espionaje, manipulación y traición con terror gótico, o criaturas sobrenaturales con partidas de acción, pero no es buena idea mezclar ambas cosas.

- En este juego el paso del tiempo puede ser importante. Cuando describas la escena procura reflejar sucesos como el atardecer, o el amanecer. Recuerda que las criaturas oscuras son más prolíferas de noche, y que los PJS necesitan descansar algunas horas al día. Las inclemencias meteorológicas también son un buen recurso.
- En la obra de Lumley los Wamphyri provienen de otra dimensión, y es posible viajar a ella a través de unas esferas blancas producidas por hechos naturales desconocidos. No se ha mencionado nada a propósito, para no enredar demasiado la trama. Pero tal vez a ti te apetezca mandar un grupo expedicionario a una dimensión donde los humanos luchan por sobrevivir al yugo Wamphyri...



Las notas secretas

La utilización de notas es una buena forma de dar información a los personajes de forma individual, y ayudan mucho a mantener un clima de suspense y misterio, sin embargo se corre el riesgo de ralentizar la partida. Sigue estos consejos para un mejor rendimiento:

- No las utilices en mitad de una escena. Es mejor hacerlo cuando los personajes descansan o están recibiendo nuevas instrucciones por parte de algún superior.
- Si varios personajes reciben notificaciones a la vez, el clima de desconfianza aumentará, y será más difícil descubrir al verdadero traidor. No todas las notas han de contener información útil, cosas como “notas una corriente de aire” pueden mandarse para despistar y agobiar a tus jugadores.
- Utiliza mensajes cortos y concretos, como “tu superior te recuerda el objetivo de tu misión”, o “notas como el parásito crece”. Si un telépata interceptara los pensamientos en ese momento, averiguará el contenido del mensaje, así que cuanto más ambiguo seas, mejor.
- Los PJS no pueden mandarse notas entre sí. Si un jugador quiere mandar una nota secreta, el Narrador recogerá la nota secreta, y la transmitirá al destinatario cuando crea oportuno.
- Todas las notas han de ser devueltas al Narrador una vez leídas, y nunca han de mostrarse a otros PJS.
- Aunque es más complicado de dirigir, permite que alguno de tus jugadores actúen por separado. De otra forma puede que no les sea posible cumplir sus objetivos personales. Para ello haz lo siguiente:
- Si un PJ decide abandonar el grupo cuando los demás estén jugando, intenta resolver todas sus acciones con una sola tirada. Por ejemplo, si va a robar unos planos secretos, pídele una sola tirada de subterfugio. No intentes montar toda una historia con un solo jugador, se breve.
- Cuando un personaje decida actuar por separado, deberá mandar una nota secreta al Narrador con sus verdaderas intenciones, que podrá coincidir o no con la explicación que le dé a sus compañeros. El Narrador le contestará con una nota, comunicándole el resultado o la tirada que necesita superar.
- Si otro PJ quisiese seguir al personaje que se separa, se procederá de la misma forma. Puedes requerir tiradas de subterfugio y sigilo, o dejarlo a manos de la interpretación, tú decides. Puedes denegar el derecho de espiar al PJ separado si no se superan las tiradas pertinentes y este consigue escabullirse.
- Si un PJ abandona al grupo, quedará como mínimo una escena completa solo y no podrá intervenir en la mitad de la escena de los demás jugadores. Sería muy caótico si los jugadores entrasen y saliesen de escena cada dos por tres. Otra cosa sería que un PJ abandone al grupo, pero les siga de cerca para espiarles. A juicio del Narrador, la ausencia se puede prolongar más de una escena.
- Se supone que las actividades generales del grupo son conocidas por todos los PJS, por lo que, aunque un miembro que esté separado del grupo, el jugador no tiene por qué abandonar la estancia.
- No dejes que las notas secretas y las acciones individuales estropeen la continuidad de la historia. Permite, como mucho, solo una acción individual a cada PJ por sesión, y cuando menos molesten.

Como empezar una historia

El problema más común para un Narrador es encontrar una buena historia con la que entretener a sus jugadores.

A continuación dejamos algunas ideas para las partidas:

- Los jugadores reciben el encargo de investigar sucesos extraños en un pueblo perdido en la montaña.
- En el centro de operaciones, donde trabajan los personajes, han comenzado a producirse sucesos extraños. Fallan las instalaciones y desaparece el personal de forma misteriosa.
- Un barco con cargamento secreto ha encallado en una isla, habitada por un par de grupos de pescadores.
- Los personajes deben sabotear unas instalaciones enemigas.
- Unas nuevas ruinas de una antigua civilización han sido descubiertas.
- Los personajes deben ponerse en contacto con un agente infiltrado en territorio hostil.
- Los personajes tienen que viajar a tierras lejanas para investigar unas instalaciones secretas del enemigo.
- Los personajes participan en la investigación de una serie de asesinatos en serie.
- Los personajes participan en el rescate de un alto cargo de la organización.
- Los personajes ayudan a la policía en la resolución de una serie de secuestros.
- Un agente enemigo se ha asentado en la ciudad y hay que detenerlo.
- Ha sido localizado una persona con un gran talento psíquico.
- Los personajes sufren un naufragio o un accidente de avión. Se pierden en un territorio inhóspito.
- Una serie de atentados azotan la ciudad
- Se ha descubierto las acciones de un Wamphyri en una zona determinada.
- Los personajes se las tienen que ver con una secta satánica.
- Misión de infiltración en las líneas enemigas.

- Se ha encontrado una ancestral puerta dimensional que permite viajar a otro mundo.

A parte de esto, hay algunos elementos que pueden combinarse con la trama para dar más sabor a las partidas:

- El lugar de la misión es un lugar aislado y recóndito, donde no ha llegado nadie en décadas.
- Los lugareños son poco sociables, muy desconfiados y casi hostiles.
- Hay un Wamphyri introducido en los altos cargos del gobierno.
- La trama es una conspiración del gobierno.
- Un grupo de resistencia se pone en contacto con los jugadores.
- Hay un topo en la organización.
- La población local está siendo sometida por un Wamphyri.
- Se produce una invasión de zombis.
- El lugar donde se suceden los hechos es una zona de guerra.
- Un imprevisto incidente climatológico deja aislados a un grupo personajes.
- Todos los planes fallan y es necesario escapar del país.
- Alguno de los personajes no jugadores se va volviendo loco poco a poco.
- Experimentos científicos secretos.

Partidas de investigación

El misterio y de intriga pueden meterse en cualquier parte. Incluso en las partidas más salvajes es necesario pensar de vez en cuando.

Descubrir una conspiración palaciega, resolver un acertijo para que se abra una puerta mágica, seguir el rastro de las tumbas con tierra de un vampiro rumano, o investigar quién mató al soplón, son algunos ejemplos de situaciones que requieran investigación.

El principal problema que se encuentra el master al incluir estos elementos es que es posible que los jugadores se queden atascados en su acertijo, sin posibilidades de avanzar.

Para evitar esto, lo mejor es que si el jugador declara que busca una pista, el master se la de automáticamente, no obstante, también le pedirá la tirada que estime oportuna. En función de la tirada, la calidad de la información variará.

Por ejemplo, supongamos que se está buscando información sobre un contrabando en el puerto. El jugador declara que busca alguna pista, y tira INT + investigar a una dificultad oportuna. Si tiene un éxito ajustado, el DJ le dirá lo que desea saber, por ejemplo, que la droga llegará a tal hora; si saca un resultado holgado, también averiguará bastantes detalles sobre la operación; y si falla la tirada, el master le dirá lo imprescindible para que la trama avance, además de imponerle alguna traba como, por ejemplo, que se lleva toda la tarde investigando y que el alijo ya está siendo desembarcado.

Si al jugador no se le ocurre buscar, siempre puedes pedir una tirada de INT + alerta para ver si se percata de algo extraño. Si ni así, deberás apañártela para que la trama siga.

Por ejemplo, si el narcotraficante escapa, puede que asesine a la familia del policía, por inmiscuirse donde no le llaman. Si los caza-vampiros no descubren todas las cajas con tierra, el vampiro tendrá refugio donde acudir y atacar con impunidad cuando los personajes estén desprevenidos.

Nadie dice que los finales deban de ser felices.

La puesta en escena

El universo en el cual se desenvuelven los PJS será más fascinante cuantos más detalles tenga, del mismo modo que en una película valoramos unos decorados. Ha de procurarse evitar comentarios secos como "Entráis en la posada" o "Llegáis a la ciudad", sino que deberías ser capaz de describir ambientes lúgubres, tensos, festivos o luminosos según sea la ocasión o el lugar.

Claro que tampoco conviene abusar demasiado de la escenografía, lo mismo que en una película o novela, el peso de la historia recae siempre en los personajes. Descripciones y acciones han de estar en equilibrio.

Improvisar o planear

Dependiendo de las ganas de trabajar que tenga el DJ, o de su tiempo libre, puede que la historia esté más elaborada o menos. Muchos incluso prefieren solo un esbozo general y unos cuantos personajes definidos para comenzar la aventura.

Planificar cada una de las escenas del juego conlleva mucho tiempo y esfuerzo, además de que crea una historia rígida e inflexible; por otra parte, dejarlo todo a manos de la improvisación tampoco es buena idea, ya que se corre el riesgo de quedarse estancado, o de introducir elementos contradictorios en la partida. Cada uno ha de encontrar su equilibrio.

No obstante, la improvisación siempre será un requisito indispensable en un buen director de juego. Por muy planificador que sea, es imposible que el DJ pueda anticipar todas las consecuencias de todas las decisiones de sus jugadores.

Improvisar es un arte, a algunos se les da mejor y a otros peor, pero siempre se puede mejorar con la práctica.

A pesar de todo, hay algunos trucos:

1. Pensar como un PNJ. Ponerse en la piel de un personaje, pensar en "que haría yo si fuese él", puede sacarnos de más de un atolladero, sobre todo cuando cierto jugador actúa de forma incomprensible o inesperada con ese PNJ que tanto nos ha llevado crear.
2. Inspirarte en la realidad. Fácilmente podemos realizar descripción de algo fantástico si lo asociamos a algo conocido. Por ejemplo, podemos inspirarnos en ese hotel que vimos por la tele para describir unas oficinas de una mega-corporación, usar las fotos de nuestro viaje a la playa para describir un desierto, o imaginar el interior del AVE para describir al Orient Expres.
3. Existen miles de novelas, series y películas de cualquier tipo de género. No es que copies literalmente sus argumentos pero si ves unas cuantas películas del género, verás como suelen actuar los personajes de esas historias, por donde suelen discurrir los acontecimientos, e incluso puede que te sirvan de inspiración para improvisar una escena si así lo necesitas.
4. Escuchar a los jugadores. Pueden ser una fuente continua de ideas. Deja que hablen y supongan cosas, convierte sus temores y sospechas en realidad cuando menos se los esperen.

LOS ESPER

Los tres espectadores se inclinaron hacia adelante en sus asientos y contuvieron la respiración, toda su atención concentrada en el hombre desnudo. Parecía como si temieran interrumpir algo, aunque su «observatorio» estaba completamente aislado e insonorizado.

El hombre desnudo hizo girar la mesita de ruedas donde yacía el cadáver hasta que el extremo más bajo, donde sobresalían los pies helados y abiertos en forma de una «V», quedó sobre el borde de la bañera. Retrocedió hasta una segunda mesa de ruedas, ésta ya de formas más convencionales, y abrió un maletín de cuero que se hallaba sobre la misma y exhibía una variada gama de afiladísimos instrumentos quirúrgicos (...)

El hombre desnudo cogió una larga varilla plateada, fina como una aguja en uno de sus extremos y con un mango de madera en el otro y sin vacilar se inclinó sobre el cadáver, apoyó el extremo más agudo de la varilla en el ombligo del inflamado vientre y la hundió con fuerza. La vara penetró en la carne muerta y del vientre escaparon los gases acumulados en los cuatro días (...) Pero mientras el gas escapaba, el hombre desnudo, en lugar de retroceder, bajó el rostro, cerró los ojos y aspiró profundamente hasta llenar sus pulmones. (...)

El autómatas que realizaba esta horrible cirugía arrojó enseguida el escalpelo al otro lado de la habitación, hundió sus manos hasta las muñecas en la incisión central y abrió los pliegues del vientre del muerto como si fueran las puertas de un armario. Las entrañas así expuestas, frías, no humearon. No corrió sangre, pero cuando el hombre desnudo retiró las manos, éstas brillaban con un opaco color rojo, como recién pintadas.



Jadeando furioso, con el rostro lívido estremecido por emociones inimaginables, el hombre desnudo cogió un fino instrumento cuyo aguzado filo brillaba como un espejo. Al principio empezó a cortar los diversos órganos, tubos y vesículas de manera más o menos metódica, pero a medida que su trabajo progresaba se volvió más violento e indiscriminado, hasta que las entrañas, parcial o totalmente separadas del resto del cuerpo, colgaron del borde de la mesa de metal acanalado en grotescos fragmentos. Pero aún no era suficiente; la cosa que perseguía todavía lo eludía. (...)

LOS ESPERS

Qué son

Los Espers, también llamados psíquicos o mentalistas, son personas con talentos psíquicos, también llamados poderes mentales.

Ocultos entre la gente corriente, muchos se unen a los servicios secretos de sus respectivos países por la sencilla razón de que trabajar para el gobierno es la única forma de integrarse en una sociedad en la que se sienten extraños y aislados.

En Crónicas Necrománticas, jamás se señala el origen de estos individuos. Sencillamente, existen, y siempre han convivido con el resto de los humanos.

Lo único que se sabe es que tiene que ser algo relacionado con la genética, ya que si el padre posee algún talento especial, es muy probable que el hijo también lo desarrolle, aunque no tiene por qué ser exactamente de la misma forma que el padre.

Personajes como Espers

Para llevar un personaje psíquico, lo único que es necesario es tener al menos un nivel en el atributo Psiónica, de lo contrario, no se podrán tener poderes psíquicos.

Un jugador puede comprar todos los poderes psiónicos que desee, gastando la cantidad de PG estipulada para dicho poder, pero solo podrá subir mediante experiencia los que ya posea. No está permitido obtener nuevos poderes a medida que transcurre la trama.

Todas las habilidades psíquicas gastan una cantidad de puntos de aguante igual a la puntuación en PSI del personaje, aunque este puede reducir el valor de su potencial para cansarse menos.

LOS PODERES PSIÓNICOS

Los talentos psíquicos se dividen en tres clases:

Agresivos. Se usan para manipular o contactar con mentes ajenas.

Activos. Requieren superar una tirada para hacerlos funcionar.

Pasivos. Funcionan como las ventajas, dando alguna cualidad en especial.

Talentos agresivos

Estas habilidades se usan tirando PSI + habilidad VS Voluntad + Coraje la víctima. Cuantos más éxitos se obtengan, más turnos estará la víctima bajo el influjo del poder.

Escáner mental. Permite sondear los pensamientos de otro ser. Puede ser para averiguar lo que está pensando, o saber lo que dice alguien de otro idioma, o averiguar si miente o no. Cuando se activa este poder, el Narrador tendrá la obligación de contestar una pregunta por turno a cerca la víctima. Las preguntas y las respuestas no han de exceder la longitud de simple frase. La víctima ha de estar en contacto visual con el mentalista, o bajo el control de algún otro poder psíquico, como control mental o telepatía. A menos que se obtengan un mínimo de tres éxitos, solo se podrá indagar los pensamientos superficiales o recientes de la víctima.

Manipulación mental: Permite borrar, manipular o introducir recuerdos en mentes ajenas. Por cada éxito en la tirada se puede alterar o crear un recuerdo, de no más de 20 segundos, de forma que la mente afectada le será imposible averiguar que no es parte de su memoria. Esta habilidad no es tan directa como control mental, pero permite un sutil acondicionamiento, una influencia palpable, en las mentes de los afectados. También es posible borrar o recuperar zonas de memoria. Cada vez que se altere la memoria, se pierde un punto de razón, si se pierde toda la razón de este modo, la víctima quedará con la mete en blanco, y el mentalista podrá “escribir” en ella a voluntad, haciendo que la víctima recuerde lo que el desee, y pierda los recuerdos, y habilidades, que le interese. A esto se le llama bloqueo mental. Para anular un bloqueo mental es necesario que tanto el “sanador” como el “causante” realicen tiradas enfrentadas de manipulación mental. Por cada éxito, la víctima recuperará dos puntos de humanidad y habilidad perdidos, y el 10% de sus recuerdos alterados.

Control mental Permite dar una orden a la víctima (frases de un verbo por éxito). Si estas son autodestructivas, la dificultad aumenta en 5.

Ilusión mental. Permite crear una ilusión que afecte a uno de los sentidos. Pueden combinarse más de una ilusión en un turno, pero requiere usar las reglas de acción múltiple.

Talentos activos

Estas habilidades se activan superando una tirada de PSI + habilidad psíquica a dificultad normal. Cuantos más éxitos, mejor resultado dará el poder.

Los talentos activos permiten trabajar en equipo. Por lo que dos o más psíquicos con el mismo talento pueden sumar los éxitos de sus tiradas para obtener un mejor resultado.

Las obsesiones, lo traumas infantiles y otras desventajas psíquicas pueden otorgar, en determinadas ocasiones, un bono temporal de +2 en este tipo de habilidades. Por ejemplo, el agente localizador David Chung perdió a su padres por culpa de la cocaína, por eso su talento de clarividencia funciona mucho mejor cuando busca drogas (Libro IV, *El lenguaje de los muertos*).

Clarividencia. Esta habilidad permite expandir la consciencia hacia un lugar lejano, del mismo modo que se puede ajustar la visión de unos prismáticos. Con ello se puede “ver” objetos lejanos, revisar una habitación a través de una puerta o pared, o averiguar que tiene alguien en un bolsillo.

La distancia máxima a la que puede expandirse la consciencia es de 200 metros por éxito en la tirada. Los objetos sólidos, como paredes o portones, aumentan la dificultad de la tirada en 5 puntos por metro de grosor.

Retrocognición. Permite conocer hechos ya ocurridos en el lugar donde el psíquico se encuentre. Cuando se utilice este poder, la consciencia del personaje retrocederá en el tiempo, permitiéndole ver los sucesos pasados ocurridos en el lugar donde se encuentre.

La información parecerá en forma de flash backs y, al menos que se obtengan un mínimo de tres éxitos, el personaje no podrá escoger la información que desea recibir. A efectos del juego, el jugador podrá realizar una pregunta simple al Narrador a cerca de los sucesos ocurridos por éxito obtenido superior a dos.



Precognición. Permite conocer hechos que aún están por ocurrir. Funciona exactamente igual que retrocognición, pero referentes a hechos futuros.

Hay que tener en cuenta que predecir hechos futuros no es una ciencia exacta. Algunos hechos, como el número que saldrá en la lotería, son hechos fijos y casi inmutables. Otras cosas, como el destino de una persona, cuenta con una gama de probabilidades sumamente extensa, por lo que no es posible de predecirlo con exactitud. En esos casos, la información que conseguirá el vidente será mucho más ambigua, o solo verdad a medias.

| Tiempo | Dif. |
|-----------|------|
| 1 día | +0 |
| 3 días | +1 |
| 7 días | +2 |
| 1 mes | +3 |
| 1 año | +4 |
| 10 años | +5 |
| 1 siglo | +6 |
| 3 siglos | +7 |
| 6 siglos | +8 |
| 1000 años | +9 |

Telepatía. Permite comunicarse mentalmente con otra persona. La distancia máxima a la que puede proyectarse un pensamiento es de 100 metros x (Número de éxitos x número de éxitos).

El receptor del pensamiento podrá comunicarse aunque no posea ningún tipo de poder mental, incluso facilitará su localización a este. El único requisito es que la mente ha de ser conocida, aunque solo sea un poco. En caso contrario, gastando el triple de aguante, se podrá lanzar un mensaje “sonar” en todas direcciones y esperar que al receptor le llegue. Lo malo es que de este modo cualquier esper con talentos de empatía, telepatía o clarividencia podrá detectar también el mensaje. Para poder interferir un mensaje mental, es necesario superar una tirada enfrentada de PSI + telepatía.

Telekinesia. Es la capacidad de manipular, golpear y mover objetos con la fuerza de la mente. El PJ podrá coger, lanzar y mover objetos con una fuerza y habilidad igual a los éxitos obtenidos en la tirada. Cuando se quiera mover un objeto a cierta distancia utiliza las mismas reglas utilizadas en las proezas físicas normales.

Telemetría. Con este poder, el psíquico tendrá visiones a cerca del objeto que tenga entre las manos. La información parecerá en forma de flash backs. A efectos del juego, se tira PSI + telemetría a dificultad 15. El jugador podrá realizar una pregunta simple al Narrador por cada dos éxitos obtenidos. Los conocimientos obtenidos con este poder duran una escena, luego se desvanecerán. Durante este tiempo, el PJ ganará temporalmente la habilidad de manejar y utilizar dicho objeto, obteniendo un bono igual a la mitad de su puntuación en telemetría. Si el objeto es muy antiguo y ha pasado por muchas manos (una katana de samurai, un libro antiguo, un revolver del s. XVIII), le bono es igual a la puntuación íntegra en Telemetría.

Proyección astral. El espíritu del PJ adquiere la habilidad de abandonar su cuerpo y viajar libremente. La forma espiritual mantendrá un aspecto idéntico al del personaje, pero será translúcida y levemente brillante. En su nueva forma, el PJ podrá flotar y atravesar objetos sólidos, pero no podrá sujetar ni tocar nada del mundo “real”. Sin embargo, podrá usar cualquier poder psíquico que posea. La forma astral se mantendrá tantos turnos como éxitos obtenidos en la tirada, para mantenerse más tiempo, se ha de superar nuevamente la tirada cuando se cumpla el plazo, si no cumple la tirada, o si el PJ se queda sin aguante, la consciencia personaje volverá a su cuerpo. La forma astral es inmune a cualquier tipo de ataque físico, pero los ataques psíquicos le afectarán de igual modo. Mientras cuerpo esté sin espíritu, estará en un coma profundo, y será vulnerable a la posesión de cuerpos. Si el cuerpo muriese, la proyección astral quedaría viva mientras le quedase puntos de aguante al PJ.

Tele transporte. Permite abrir una puerta que transporta a todo aquel que la atraviese a una zona determinada. En las novelas a este fenómeno se le da una explicación matemática, usando las teorías de Mobius. Nosotros no nos complicaremos tanto y lo dejaremos como un poder psiónico mas. La distancia del tele transporte aumenta exponencialmente, con éxito será una distancia de 10 metros, con 2 de 100 metros, con de un kilómetro, etc. La puerta solo se mantendrá abierta un turno, pero puede prolongarse ese tiempo gastando los puntos de aguante que se usaron para abrir la puerta, cada turno extra que se desee mantener la puerta abierta. Si los éxitos sacados en la tirada no son suficientes para llegar destino deseado, la puerta se abrirá en un lugar lo más cercano posible, por lo que siempre es bueno mirar a través de la puerta antes de cruzarla. Las puertas son de un solo sentido, por lo que esté al otro lado no podrá atravesarlas. También son invisibles para todos excepto para alguien con la habilidad de tele transporte o la de empatía, por lo que es necesario que el psíquico guíe a sus compañeros a través del portal.

Ojo mortal. Cada éxito causa dos puntos de daño por éxito obtenido en la tirada.

Talentos pasivos

Son ventajas especiales que dan algún tipo de talento psíquico. Una vez activadas, duran tantos turnos como valor en PSI se tenga, luego es preciso activarlas de nuevo, con el consiguiente gasto de puntos de aguante. Con este tipo de talentos no es posible reducir el valor de PSI para obtener una menor fatiga. Cada una de ellas tiene un coste de PG propio.

Agresión 20 PG. Con esta opción, se puede ocasionar daño letal con los talentos psiónicos agresivos.

Necromancia 10 PG. Es la habilidad de estudiar los cadáveres y aprender de sus secretos. El nigromante podrá interrogar a los espíritus mediante el la corrupción de sus entrañas, el análisis del tuétano de sus huesos, y probar los fluidos de sus cráneos putrefactos. A efectos de juego, se procede igual que con un interrogatorio o una sesión de tortura. El nigromante tira Personalidad + intimidación + 5, como bonificación por tortura, contra la Voluntad + coraje del espíritu que ocupase el cadáver. La necromancia es algo sumamente desagradable para un espíritu, por lo que el nigromante suele averiguar siempre lo que se propone.

Necroscopia 10 PG Consiste en la capacidad de hablar con los muertos. A diferencia de necromancia, no consiste en una habilidad hostil para los espíritus. El necroscópico podrá mantener una conversación libre con el difunto, pero deberá convencerlo para que le ayude. La necroscopia no necesita estar en contacto con el cadáver, solo cerca del lugar donde este está reposando. A contrario que ocurre con los nigromantes, los necroscópicos no suelen ser repudiados por los muertos, y suelen ser bien recibidos cuando se ponen en contacto con ellos.

Observador 5 PG. Un observador es alguien con la capacidad de percibir las habilidades psíquicas de otros espers. El personaje podrá saber de forma inmediata que poderes psíquicos posee la persona que esté investigando. La única manera de evitar este efecto es mediante la barrera mental.

Desviador 15 PG. Los desviadores son un grupo de espers súmanmele raro, nunca permitas que exista más de uno por partida. Su talento consiste en que son virtualmente inmunes al daño físico. No porque sean más resistentes o inmortales, si no, sencillamente, porque ningún tipo de agresión puede alcanzarles a causa de hechos fortuitos que ocurren a su alrededor. Si alguien le dispara, el arma se encasquillará, si alguien quiere golpearle, tropezará, si alguien quiere asesinarle al salir de casa, el personaje sentirá una innegable necesidad de no salir de casa, etc. Esta habilidad no es controlable, se activa siempre que un peligro aceche al PJ, y suele traer más complicaciones que ventajas. El PJ jamás podrá acercarse a algo peligroso, siempre huirá o permanecerá alejado. Por ejemplo, si los personajes van a entrar en una habitación con una trampa, el Narrador deberá notificar al desviador (y solo a él) que siente un ansia, un impulso invencible, de quedarse vigilando, o de ir al lavabo, o cualquier otra cosa. El impulso es insuperable y el PJ deberá hacer lo que el Narrador le diga, por lo que más de una vez se perderá los acontecimientos de la historia. Tampoco le será posible enfrentarse a algo que pueda causarle daño. Si sus compañeros están en peligro mortal, él no les ayudará, su capacidad le obligará a ponerse a salvo y abandonar a sus compañeros. Para poder desactivar este poder durante una escena, es necesario superar una tirada de Voluntad + Coraje a nivel difícil. Si se tiene éxito, se podrá actuar de forma normal, pero no se estará protegido de ningún modo. De todas formas, hay que aclarar que este poder no protege contra situaciones de azar, como un accidente de coches, o un alud en plena montaña. Tampoco sirve si el personaje gasta todo su aguante al usar sus poderes y cae inconsciente.

Barrera mental. 1PG por nivel. La barrera mental es una cualidad bastante común entre los espers. Este poder permite sumar el valor de la barrera a todas las tiradas de defensa contra intrusiones mentales, o poderes que pretendan localizar al psíquico, como ilusionismo o clarividencia. La barrera mental también permite saber quién es el que está intentando localizarte o jugar con tu mente, por lo que es muy útil en tareas de espionaje. Puede aumentarse con PGS o experiencia igual que las habilidades psiónicas.

Empatía. 10 PG. Consiste en percibir los sentimientos y emociones ajenas, pudiendo así meterse en el papel de otra persona y averiguar lo que siente. Para averiguar algo sobre la psique de otra persona, tira Astucia + investigación contra Astucia + Subterfugio, si se tiene éxito, el Narrador facilitará unas palabras que describa el carácter de la víctima (curioso, avaricioso, sádico, etc.). También permite averiguar si alguien miente o no. Si este poder se utiliza con los muertos, permitirá utilizar el nivel en una de las habilidades del fallecido como si fuese propia. Aunque, para ello, se deberá activar Empatía en conjunto con Necromancia o Necroscopia cada vez que se desee usar dicha habilidad.

Ocupar cuerpos. 5PG. Esta habilidad solo puede ser usada en forma astral. Permite a una proyección espiritual ocupar un cuerpo vacío, es decir, un cuerpo que no tenga una consciencia dentro. Es necesario que el cuerpo esté en buen estado para que el cambio surta efecto. Si el cuerpo ha fallecido recientemente, puede ser ocupado, pero eso no detendrá el proceso natural de putrefacción.



WAMPHYRI

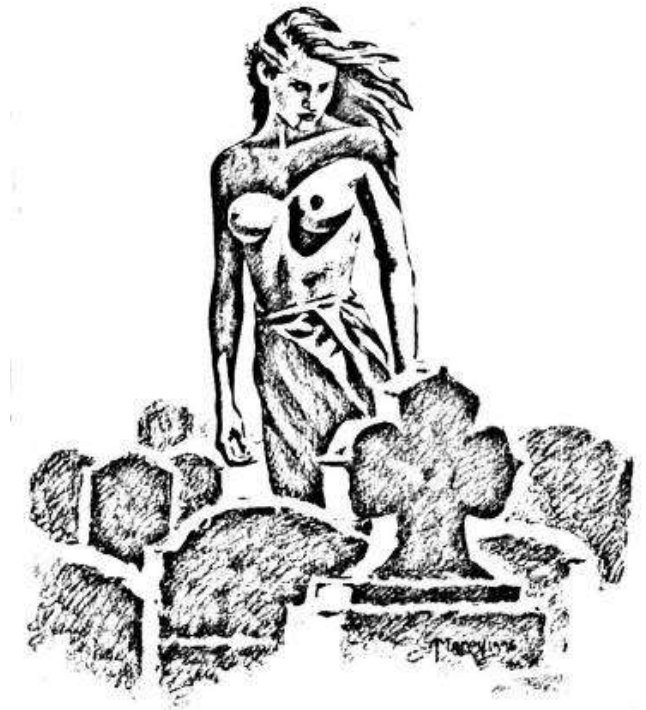
La tenia y la duela destruyen gradualmente a sus huéspedes, los anulan, los matan, pero también se aniquilan a sí mismos, porque no pueden vivir sin un huésped en el cual poder vivir. El instinto del vampiro, en cambio, es diferente. Él no mata a su huésped, sino que crece dentro de él, lo hace más poderoso, cambia su naturaleza. Aprende de él, lo aligera de su debilidad física, aumenta su fortaleza, absorbe su mente y su carácter y los subvierte. Aunque el vampiro es asexuado, adopta el sexo de su huésped, sus vicios y sus pasiones.

(...)Los hombres son seres apasionados, Jazz, pero si en su interior hay un vampiro, no hay nada que los pare. Los hombres son belicosos y, como los Wamphyri, alcanzan el éxtasis bañándose en la sangre de sus enemigos. Los hombres son tortuosos, lo que hace que los Wamphyri sean las criaturas más tortuosas del universo.

(...)Ahora bien, ya he explicado que un hombre, con un vampiro en su interior, puede convertirse en un ser mentalmente corrompido, pero es que además está el lado puramente físico. La carne del vampiro es diferente, es protoplasma, compatible con cualquier carne, con la carne de los hombres y con la carne de las bestias, compatible con casi todo cuanto tiene vida. Y de la misma manera que el vampiro crece dentro del huésped, también puede cambiar el huésped para sus propios fines e incluso llegar a cambiarlo físicamente. Los Wamphyri son maestros de la metamorfosis. Voy a explicártelo:

»Supón que un vampiro que acaba de salir de un pantano tiene la suerte de encontrar a un lobo como huésped. Entonces obtendrá de él su astucia, su fiereza, sus instintos depredadores. E incluso los potenciará. Hay leyendas de lobos en la Tierra del Sol. Las mismas leyendas que conocimos en nuestra tierra como la leyenda del hombre lobo. La bala de plata, Jazz, ¡y la luna llena!

»Para seducir a los hombres, al objeto de alimentarse, el lobo dominado por el vampiro imita a los hombres. Camina sobre dos patas, deforma sus rasgos hasta hacerlos semejantes a los humanos, ronda a su presa durante la noche. Y cuando muere...



¡La mordedura del vampiro es virulenta! Su contaminación es segura, más aún que la de la rabia. Sin embargo, la rabia mata y la mordedura del vampiro, no. Podría matar si el vampiro quisiera, pero a veces la víctima vive. Y si en el momento del ataque el vampiro introduce en la víctima parte de su propio ser, de su propia carne protoplásmica, la víctima queda vampirizada. Puede decirse que el ataque es fatal, que el vampiro bebe la sangre de la víctima, la deja seca y convertida en un cadáver. Igualmente, en este caso, aunque la víctima esté muerta, lo que se introduce, a cambio de la sangre, no está muerto. En el término de unas setenta horas, a veces menos, se produce la transformación y se complementa la metamorfosis. Nuevamente, como en los mitos de la Tierra, el vampiro aparece a los tres días y difunde su contaminación al exterior.

FISIOLOGÍA

El mito

Desde el inicio de los tiempos, han existido numerosas leyendas sobre inmortales depredadores de la noche con un aspecto idéntico al de los hombres. Desde hace más tiempo del que nadie pueda recordar, la gente ha hablado en susurros de bestias que cazan a los desprevenidos, de seres humanos que se transforman a la luz de la luna, de muertos que andan por las noches en busca de presas vivas.

Son conocidos con muchos nombres diferentes. Los Bretonianos les llaman Nosferatu, mientras en Kislev estas malignas criaturas son denominadas Upyr. Los habitantes de Estalia por su parte, los conocen como Wamphyri.

Se trata de criaturas inmortales que antaño fueron humanos, pero que ahora llevan una maldición en sus venas; de criaturas con aspecto humano, pero con una energía antinatural que recorre sus venas; de seres monstruosos que necesitan la sangre de los vivos y no sienten remordimientos a la hora de tomarla. Aunque su aspecto externo puede engañar a cualquiera menos a los más sabios, los Vampiros son criaturas totalmente antinaturales. Son más fuertes que un hombre, capaces de luchar con un oso o partir a un hombre con armadura por la mitad de un solo golpe. Una herida que acabaría con el hombre más fuerte, apenas afecta a un Vampiro. Pueden ver las corrientes de magia oscura utilizadas por la magia nigromántica y doblegarlas a su voluntad. Los espíritus y los muertos animados están a sus órdenes. Las bestias naturalmente afines a la oscuridad son esclavas de su voluntad, y manadas de lobos y murciélagos les siguen allí a donde vayan.

Estas criaturas son inmortales, casi invencibles, solo el fuego, la luz del sol o una estaca en el corazón puede acabar con ellas. No se reproducen, pero cualquier infeliz mordido por no de ellos se convierte en su esclavo no muerto. Odian el olor a ajo y la plata, y necesitan descansar en un ataúd durante las horas de sol.

La verdad sobre los no muertos

Eso es, más o menos, lo que todo el mundo conoce de los vampiros. Esas criaturas de leyenda que tan famosas se han vuelto a causa del cine y la literatura. La realidad es bien distinta.



Los Wamphyri son criaturas parasitas. Seres babosos y repulsivos nacidos de un pequeño huevo rojizo. Esas horripilantes criaturas nacen con un solo propósito: arrastrarse hasta encontrar un huésped, e introducirse en su cuerpo a través de los poros de su piel.

Una vez dentro del cuerpo, el parásito se aloja dentro de la caja torácica del huésped y se ve expandiendo poco a poco a través de la columna vertebral, hasta llegar al cerebelo de la víctima. Una vez instalado, el huésped sufre una serie de transformaciones que alteran su cuerpo y su forma de ser para siempre.

La criatura se vuelve más poderosa, más fuerte, ágil y resistente. Gana un insólito factor de curación, incluso la decapitación puede ser regenerada. Solo el fuego parece causarle heridas graves, y por eso lo temen más que a nada en el mundo.

El cuerpo del huésped es solo una cobertura. Por grave que sea la herida en él, el Wamphyri puede regenerar con suma facilidad el daño. Para herirlos seriamente, hay que atacar al parásito. Para ello solo hay tres formas: atravesar el pecho con algo largo y punzante, dañar seriamente la cabeza o el cuello; o causar daños masivos a todo el cuerpo como, por ejemplo, quemándolo.



El ajo y la plata parece afectar a algunos de estos seres por lo que el contacto con estas sustancias también podría afectar al parásito, aunque aún no ha sido demostrado por que afecta a unos si y a otros no.

El parásito no tiene voluntad propia, lo que hace es ampliar y distorsionar las pasiones del receptor. Es por eso que la inmensa mayoría de los Wamphyri, son criaturas arrogantes, sádicas, lascivas y muy violentas.

Los Wamphyri no solo se alimentan de sangre, en realidad son carnívoros comunes. La sangre es solo un néctar delicioso, algo que probaran siempre que puedan. Las formas más inferiores solo se alimentarán de despojos, los más refinados Wamphyri solo beberán sangre humana y de otros Wamphyri.

Dando vida a la bestia

Los Wamphyri se crean igual que cualquier otro personaje, repartiendo puntos. Dependiendo de la clase, se otorgarán más o menos puntos, y se tendrán unas u otras cualidades especiales. No obstante, hay una serie de factores comunes a todos los Wamphyri.

- Son más poderosos que los humanos, el límite de sus características y habilidades está en 15.

- La luz solar les es nociva, pero no tan letal como ha sido expuesta en la literatura y el cine. La exposición completa al sol les causa un penalizador de -6 en todas sus actividades, así como una pérdida de 1d6 puntos de vitalidad por minuto de exposición. Una niebla densa o una ropa gruesa evitan ese problema.

- Los Wamphyri no son inmortales, a las criaturas más viejas, de más de mil años, se les nota el paso del tiempo, por lo que se piensa que poseen un proceso de envejecimiento muy lento. De todas formas, no está comprobado si estas criaturas pueden llegar a morir de viejos.

- La alimentación es estrictamente carnívora. Los Wamphyri necesitan alimentarse con una periodicidad similar a la humana, de no hacerlo, perderán 1d10 puntos de aturdimiento por día. Un Wamphyri puede llegar a morir de hambre, pero se ignora cuánto tiempo se necesita para acabar con ellos de esa forma. El vampiro Tibor Frenzy consiguió manipular mentalmente al nigromante Boris Dragosani después de un letargo de quinientos años (libro 1, El que habla con los muertos), aunque se notaba que ya le quedaba pocas fuerzas. De todas formas, es posible que cuanto mayor sea el poder de ser, más tiempo pueda mantenerse en letargo.

- Como ya se ha comentado, solo es posible acabar con un Wamphyri si se daña al parásito de su interior. Se les puede amputar ambas piernas o desgarrar el estómago sin que eso les cause verdadero daño. Cosas como los disparos o los golpes y cortes pueden machacarlos o dañarlos superficialmente, sin embargo, su capacidad de regeneración actuará desde el primer turno, curando las más horribles heridas en muy poco tiempo.

- Para dañar al parásito es necesario usar fuego, o atacar a la cabeza o al corazón. Algunos ataques determinados (como volarle la cabeza de un disparo de escopeta), pueden tener unos buenos efectos. Sin embargo, las heridas causadas en la cabeza y en el pecho empiezan a curarse en el momento en que el objeto agresor es retirado. Por eso un simple disparo, aunque acierte en la cabeza y reste un gran porte de vitalidad, no suele causar mucho daño, ya que los daños se regeneran a gran velocidad.

- El factor curativo de los Wamphyri no regenera las heridas causadas con fuego, ni cuando la criatura entra en letargo, por lo que en esos casos las heridas han de curarse a la misma velocidad que un humano normal. En algunos Wamphyri, el ajo y la plata también anula el factor curativo, por lo que se piensa que es una especie de alergia, algo que afecta solamente a un rango determinado de la población.

- Cuando el nivel de vitalidad de la criatura queda agotado, esta entra en un estado de letargo, pero no muere. El increíble factor de regeneración seguirá trabajando a menos que el cuerpo de la criatura sea completamente destruido. Sin embargo, la regeneración no puede actuar si hay un gran objeto ocupando la herida (una estaca, un hacha, etc.), de modo que es más eficaz atacarlos con ese tipo de armamento. De ahí la creencia que una estaca en el corazón paraliza a los vampiros. No los paraliza, pero si un Wamphyri es empalado o decapitado, y entra en letargo, no podrá regenerarse, por lo que no podrá volver a levantarse hasta que alguien le libere.

- Los Wamphyri poseen una gran variedad de poderes insólitos que van desde la hipnosis a la metamorfosis. Muchos de ellos son obra de la exageración y las leyendas rurales, otros son muy reales. Cada clase de vampiro posee sus propios talentos.

- Los Wamphyri, a pesar de su larga vida, solo pueden tener descendencia una sola vez. El parásito desarrolla un huevo y este queda guardado hasta que encuentra un portador que cree merecedor de su legado, normalmente alguien similar en conducta a su propio huésped. Sin embargo, es posible crear una réplica inferior compartiendo un poco del tejido del parásito con otra criatura. De este modo existen dos grupos principales, los auténticos Wamphyri y los vasallos creados por estos.

- Si un PJ termina como huésped de un parásito, o es convertido en vasallo, perderá automáticamente 2d6 puntos de razón. Durante el proceso de cambio se deberá superar tiradas de Voluntad + coraje a nivel 16 diarias para no perder más humanidad. La transformación ocurrirá en un intervalo de 1d6 días. Si una vez convertido el personaje aún conserva suficiente cordura, el jugador podrá seguir jugando con él, de lo contrario, el PJ pasará a ser un PNJ dirigido por el máster, y muy probablemente traicionará a sus antiguos compañeros.

SABANDIJAS



Es la criatura recién salida de huevo. Posee un aspecto similar al de una babosa de color pardo negruzco. Su cabeza y tamaño es similar al de una culebra, aunque más aplanada.

Poseen una gran velocidad de desplazamiento, y la habilidad de atravesar la piel de su víctima a través de sus poros. Una vez está dentro de su huésped, el proceso de transformación es inevitable.

Las sabandijas se crean con los puntos que desee el DJ, pero sus puntuaciones no pueden sobrepasar el nivel 5.

La sabandija, por si sola, apenas posee voluntad, no crece y no se alimenta. Su único fin es el de encontrar un huésped.

WHAMPYR



Aunque en realidad toda criatura invadida por el parasito puede ser considerada Wamphyri, estos son los genuinos. Estas son las criaturas de los mitos y las leyendas, los no muertos, el nosferatu que se levanta todas las noches para saciarse de sangre humana.

Ocurre cuando el parasito entra en el huésped perfecto, un varón humano adulto. En este caso, es cuando la criatura desarrolla su mayor potencia, tanto física como mental.

La transformación tarda aproximadamente tres días (o si lo prefieres, en 1d6 días) en llevarse a cabo. Paulatinamente se volverá más fuerte y vigoroso, cualquier enfermedad o daño físico es erradicado, sus sentidos aumentarán, la luz solar le molestará cada vez más, hasta que la transformación se realice.

Superficialmente los únicos cambios serán una mayor densidad muscular, una leve palidez en la piel, que irá en aumento con el paso de los años, y un leve fulgor rojizo en los ojos, que aumentará cuando la criatura sea provocada o encolerizada.

Físicamente, los Wamphyri son muy superiores a los humanos, sus sentidos están mucho más desarrollados, ven en la oscuridad más profunda, y poseen poderes psiónicos como la necromancia, y el control mental. También poseen la capacidad de crear vasallos, y controlarlos con su voluntad.

Dado que los seres humanos son criaturas muy pasionales, normalmente estas criaturas son sanguinarias y lujuriosas. Dependiendo del carácter de la persona, tendrá preferencia por unas cosas u otras, pero, generalmente, el parasito desata las pasiones que el huésped guardaba dentro.

Su carácter es altivo, arrogante, y orgulloso. Para ellos, el vampirismo es un don, algo que los hace muy superiores al resto. También son sumamente rencorosas, y siempre buscan venganza por los agravios cometidos contra ellos.

Son criaturas depredadoras, defienden su territorio con ahínco, incluso si ello conlleva su destrucción. No suelen tolerar la presencia de otros *Wamphyri* en su territorio, por lo que las luchas territoriales suelen ser muy frecuentes y cruentas.

En la antigüedad, terminaban amasando grandes fortunas y extensos territorios, factor que sirvió para afianzar la leyenda de condes vampíricos, y castillos encantados. Esos territorios se iban pasando de ficticios padres a hijos, aunque en realidad, el individuo heredero siempre era el mismo *Wamphyri* con la apariencia alterada.

Un *Wamphyri* tratará por todos los medios de que su verdadera naturaleza pase desapercibida. Procurará de no hacerse notar, pasándose como un humano corriente. No obstante, su naturaleza libidinosa y su fuerte gusto por la barbarie y la guerra suele desatarse, por lo que a lo largo de los siglos muchas de las batallas más sangrientas han sido gestadas por *Wamphyri*. Un ejemplo de ello son los actos de Vlad el empalador, cuyas costumbres dieron origen al mito de Drácula, que en realidad fueron obra del vampiro Tibor Frenzy, contratado por la familia real como mercenario y señor de la guerra (Libro 1, *El que habla con los muertos*).

Como un *Wamphyri* solo puede tener descendencia una vez en su larga existencia, busca con mucho esmero alguien digno de él. El carácter del nuevo huésped ha de ser lo más similar posible al suyo, por lo que con ello se contribuye a que todos los *Wamphyri* tengan un carácter similar.

Whampir como personajes

Superioridad física: Para crear a un Wamphyri reparte 8 puntos de características y 10 PG más que los que repartes a un PJ común. Por cada 10 años de edad del Wamphyri, otórgale un PG extra. Como se dijo antes, el límite de sus características puede llegar hasta 15. Los venenos y drogas solo les causan la mitad de daño, y sus efectos no duran más que unas horas.

Psiónica: Todo Wamphyri tiene inicialmente tres puntos en psiónica. Los poderes psiónicos son comunes entre estas criaturas. Los más comunes son telepatía y necromancia. A parte de ellos, los Wamphyri tienen otros poderes.

Hipnosis: Funciona igual que control mental, con la diferencia que la víctima ha de mirar a los ojos del Wamphyri. Es aplicable a varias víctimas a la vez. Inicialmente todo Wamphyri tiene un punto en esta habilidad, pero pueden subirla mediante experiencia. La hipnosis puede usarse para crear ilusiones simples, pero estas pueden ser descubiertas si se observa en el reflejo de un espejo, por eso existe la falsa creencia de que los vampiros no pueden reflejarse en los espejos.

Generar niebla: Las leyendas cuentan que los vampiros pueden manipular el clima y transformarse en niebla. Eso nunca ha sido comprobado. Pero parece ser que tiene cierto control sobre la humedad ambiental, suficiente para crear una espesa niebla en un área determinada. Esta ventaja permite crear una niebla en un área de unos diez metros cuadrados por nivel. Cuesta 1PG por nivel de ventaja.

Regeneración: Un Wamphyri puede recuperar un punto de vitalidad por valor que tenga en esta ventaja. Inicialmente está a nivel 1, pero puede subirse gastando 5 PX por nivel. Para desesperación de sus enemigos, el factor curativo comienza a actuar en el mismo turno en que se les infringen las heridas, por lo que la mayoría de los ataques apenas llegan a causar pérdida de vitalidad. No obstante, la regeneración no funciona con las heridas infringidas al parásito, en ese caso, se tarda en sanar el mismo tiempo que un humano.

Dientes y garras: El Wamphyri puede invertir un turno en alargar sus uñas y dientes y transformarlos así en armas letales. Las garras ocasionan daño letal, un mordisco además da +1 al daño, pero requiere agarrar a la víctima primero.

Animalismo: Un Wamphyri no tiene un talento especial con los animales, pero dada su mayor presencia, y los poderes que tiene su estirpe, le es muy fácil controlar las débiles voluntades de los

animales. Suelen controlar lobos o murciélagos porque, sencillamente, son los que hay disponibles en las oscuras noches que salen de caza.

Transformación: La verdadera forma de un Wamphyri siempre está oculta bajo el caparazón del huésped. Cuando decide mostrarse tal y como es, su rostro se deforma, adquiriendo un aspecto que está entre el de un lobo y un murciélago, sus manos se convierten en garras, su cuerpo crece y gana musculatura, y su piel se vuelve gris y arrugada. La verdadera forma de un Wamphyri es algo horrendo, un ser de pesadilla, una criatura venida del infierno. En ese estado, la puntuación de Fuerza y Destreza suma 3 puntos. El daño con garras y mordiscos aumenta en uno, y se gana un +3 en la habilidad de Intimidar.

Vuelo: Esta ventaja permite desarrollar unas enormes alas de murciélago en la verdadera forma Wamphyri. La velocidad de vuelo será de 10 kilómetros por hora por cada punto en la ventaja. El primer punto cuesta 5 PG, e resto son 1 PG/PX por nivel.

Crear vasallos: Si la sangre, saliva o un trozo de piel de un Wamphyri es introducido en un cuerpo, este sufrirá una transformación similar, convirtiéndose en un vasallo fiel al Wamphyri. La dificultad de la enfermedad es de nivel +7, si la infección es por intercambio de fluidos, o de dificultad +2, si es por un mordisco. Cualquier PJ que sea infectado, tardará 1d6 días en sufrir la metamorfosis. Una vez transformado en vasallo, se tendrá un +7 en la dificultad de resistir las órdenes dadas por el Wamphyri. La transformación es permanente, pero se puede librar del control mental acabando con la criatura que le infectó. Un PJ transformado podrá seguir usándose mientras le quede humanidad, de lo contrario, quedará bajo el yugo del Wamphyri sin remedio.

Vínculo de sangre: Más que un poder, es una cualidad que adquieren los descendientes de los vasallos. Los vasallos creados por un Wamphyri quedan ligados a su voluntad. Si dicho vasallo, ya sea un animal o una persona, tiene descendencia, la sangre del Wamphyri sigue pasando a las nuevas generaciones. Esas nuevas generaciones no sufrirán cambios físicos, pero sus mentes estarán ligadas por toda la eternidad a la voluntad del Wamphyri. Cualquier descendiente del vasallo tendrá una dificultad extra de +5 en desobedecer al antiguo amo de sus antepasados. Gracias a esta cualidad, muchas generaciones de gitanos o estirpes de lobos salvajes, han quedado ligadas a la voluntad de un antiguo señor Wamphyri (Libro 4, El lenguaje de los muertos).

Desventajas: A las ya mencionadas debilidades al fuego y al sol, hay que tener en cuenta que parte de la población *Wamphyri* es alérgica al ajo o la plata. Tira 1d10, si sale 9 u 8, será alérgico a la plata, si sale 7 o 6, será alérgico al ajo, si sale 0, a las dos. Un *Wamphyri* puede tener ventajas y desventajas tanto sociales como psíquicas, pero las desventajas físicas, como ser bajo, o la ceguera, son eliminadas durante la transformación. Los *wamphyri* siempre tendrán un cuerpo sano, y lo más perfecto posible.

SÚCUBO



En teoría, si un parásito contaminase a una mujer debería darse el mismo efecto descrito anteriormente. Sin embargo, parece ser que la sangre vampírica potencia otros factores distintos si el huésped es femenino. La criatura resultante es un ser de enorme belleza, sumamente voluptuosa y de un atractivo casi divino. Las hembras de esta raza suelen ser menos belicosas que los machos, y prefieren utilizar sus encantos para conseguir sus fines. No obstante, no hay que engañarse, pueden desarrollar una crueldad mayor que el resto de los *Wamphyri* varones.

Se desconoce por qué se produce este efecto en las hembras humanas, pero se especula que el parásito no solo potencia los deseos del huésped, si no que mejora el cuerpo para hacerlos más asequibles. No se conocen casos de que un huésped varón sufra este tipo de transformación, pero dado que, en las leyendas, los incubos son tan comunes como los súcubos, no hay que descartarlo.

El comportamiento de estas criaturas es más libidinoso y retorcido que el de sus homólogos masculinos. Suelen sustituir la guerra por la intriga, y la lujuria por la seducción y la manipulación de los humanos.

Estas criaturas utilizan sus encantos para atrapar a sus presas, hecho que ha originado la leyenda de que se alimentan de la energía sexual de los hombres, y su apetito es incluso mayor que el de los *Wamphyri* comunes.

No suelen participar en conflictos abiertos, pero son tan orgullosas y arrogantes como todos los de su especie, si algo les agravia, no pararán hasta dar con ello y vengarse de la forma más cruel posible. Tampoco son tan territoriales como los varones, pero si más ostentosas, su refinamiento y gusto por la riqueza está más agudizado.

Súcubos como personajes

Las capacidades de un súcubo son exactamente las mismas que las de un *Wamphyri* común. La única diferencia palpable es la innegable belleza que desprende la criatura, que otorga un +2 extra en las tiradas de seducción (+3 contra miembros del sexo opuesto), y que sus características están más orientadas a la capacidad de seducir que a la de combatir.

Existe una habilidad muy poco conocida, **la reproducción**, por la cual una *Wamphyri* puede poner un número indefinido de huevos (cientos de ellos de golpe). Dado que el único caso conocido se ha dado cuando Harry Keog viajó a través de la esfera blanca (libro 3, *El origen del horror*), se desconoce si los parásitos con capacidad reproductora se alojan siempre en huéspedes hembra, o fue una coincidencia.

LICÁNTROPOS



De todos es sabido que las leyendas sobre los hombres lobo son casi tan antiguas como las de los vampiros, y están igual de arraigadas en la cultura popular. Lo que ya no es tan conocido es que ambos fenómenos tienen un origen muy similar.

Un *Wamphyri* siempre intentará encontrar un huésped adecuado para su huevo. Sin embargo, en contadas ocasiones, el parásito termina en una criatura no racional, es decir, en un animal salvaje. En estos casos, el parásito no conseguirá una inteligencia que permita desarrollar sus facultades, ni unas emociones que le sirvan como patrón de comportamiento. Lo único que encontrará es el primitivo instinto de supervivencia. El animal huésped se convertirá en una bestia grotesca que saldrá de caza todas las noches.

En teoría cualquier mamífero grande puede albergar un parásito. Pero, dado la naturaleza nocturna de los *Wamphyri*, los más comunes son animales como lobos o grandes felinos como los leopardos. También existen leyendas sobre hombres oso, u hombres rata, pero no ha sido demostrado.

El comportamiento de esos seres difiere poco al de un animal normal. Su comportamiento será mucho más agresivo, se volverán más territoriales, y le perderán el miedo al ser humano.

No importa el animal que haya sido, ahora será un auténtico depredador, una vez localizada una presa, nada podrá disuadirle en su empeño.

Aunque su aversión al sol no es tan profunda, siguen siendo de hábitos nocturnos, cazarán durante la noche, y durante el día permanecerán ocultos, agazapados en un lugar con poca luz. Dado que el parásito se repliega durante las horas de sol, mientras haya luz solar será difícil distinguirlos de un animal corriente.

Licántropos como personajes

Dada la escasa inteligencia del huésped, los licántropos no desarrollan los talentos especiales de otros *Wamphyri*, no obstante, eso les ha permitido usar todo su potencial en aumentar sus dotes físicas. Utiliza todos los puntos en potenciar la Fuerza, Constitución, y Destreza de la criatura, así como las habilidades propias de los animales (pelea, alerta, supervivencia, intimidar, etc.)

En ellos, la capacidad de transformación es permanente e incontrolada debido a su falta de voluntad. Por eso el aspecto de la criatura será verdaderamente monstruoso. En presencia de luz solar, el parásito sentirá dolor y se replegará dentro del cuerpo del animal, por eso solo durante el día los licántropos pueden aparentar un aspecto más o menos normal.

Tampoco poseen la capacidad de reproducirse, aunque si la de crear vasallos. Cualquier criatura mordida o parcialmente devorada por el licántropo tiene muchas posibilidades de convertirse en un vasallo (enfermedad de dificultad +7, en todos los casos). Un licántropo no puede controlar a los engendros que cree a menos que sean de la misma especie que la suya.

Otra diferencia es que ninguno posee alergia al ajo, y el sol solo les afecta si adquieren su forma trasformada, sin embargo, el 90% de ellos son alérgicos a la plata.

DHAMPIR



Un Dhampir es el fruto de la unión entre un humano y un *Whampiry*. Los *Wamphyri* tienen una parte humana. En teoría, esa parte puede reproducirse igual que un humano ordinario, siempre y cuando no se deje dominar por sus instintos y mate a su desafortunada pareja, cosa que ocurre casi siempre.

No obstante, en los contados casos que se ha dado este hecho, el recién nacido siempre ha nacido con alteraciones, por mucho que intente el *Wamphyri* en controlar su bestia interior, siempre hay una parte de ella que pasa al recién nacido. El resultado es un ser casi humano, pero con algunas cualidades sobrenaturales.

Si un PJ saca *Wamphyri* en sus intenciones ocultas, que sea un Dhampir es una buena forma de que te cuadre la partida. Aunque debes de dejar claro que no es cuestión de hacer de Blade, no son humanos con súper poderes, si no seres atormentados que no pertenecen a ninguna de las dos especies.

Estas extrañas criaturas notan desde su infancia que son diferentes, que el sol les lastima, crecen aisladas, solitarias, temerosas y desconfiadas. Son los más recelosos y desconfiados de todos los *Wamphyri*.

Nunca se mostrarán orgullosos de su linaje, se consideran mestizos, parias entre las dos especies. Casi con total seguridad desarrollarán una fuerte obsesión contra lo sobrenatural. Algunos esperan convertirse en un *Wamphyri* completo, para ser aceptados de alguna forma, otros se obsesionan con descubrir sus orígenes y su pasado, y unos pocos desarrollan un odio tal, que se dedican en cuerpo y alma al exterminio de otros seres sobrenaturales.

Dhampirs como personajes

Un Dhampir se crea con las mismas puntuaciones que un PJ humano corriente. A parte, obtiene 30 PG extras, que han de usarse exclusivamente para adquirir habilidades sobrenaturales, o en aumentar sus características.

Los Dhampir no poseen todos los talentos de una criatura original. Solo pueden adquirir atributos sobrehumanos, y habilidades psíquicas. Poseen un nivel no ampliable en la habilidad de regeneración. Las reglas del ajo, el fuego y la plata se mantienen, pero el sol causa daño por aturdimiento, en lugar de restarse a la vitalidad. Un Dhampir no posee un parásito en su interior, por lo que, a parte de su factor curativo, son tan fáciles de matar que un humano corriente. No se sabe si son inmortales, pero poseen una longevidad mayor que la humana.

Un Dhampir puede convertirse en un *Wamphyri* auténtico si toma una porción de carne o sangre de su propio padre *Wamphyri*, tal como ocurrió con Janos Ferenzy (Libro IV, *El Lenguaje de los Muertos*), o es transformado en vasallo, como ocurrió con Yulian Bodescu (Libro II, *¡Wamphyri!*) Aunque, en este último caso, la transformación ocurrió mezclando un feto humano con la protocarne vampírica en el mismo vientre de la madre.

En tal situación. El Dhampir pasará a ser un exactamente como *Wamphyri* original, con sus mismas debilidades, y con derecho a adquirir todos sus poderes. Otorga 30 PG más para el desarrollo de la criatura, y repártela como mejor creas (si haces las cuentas, verás que un Dhampir transformado poseerá las mismas puntuaciones en su creación que un *Wamphyri* normal).

VASALLOS

Como ya se ha comentado, un Wamphyri puede crear seres semejantes a él, pero de menor poder, que le sirvan como esclavos. Una vez transformados, el afectado estará bajo el yugo de su maestro hasta el fin de sus días, y solamente alguien con una extraordinaria voluntad podrá sobreponerse a ese control.

Dependiendo del cuerpo del individuo, el Wamphyri podrá crear una clase u otra de vasallo.

Ghouls



Son seres vivos a los que se les ha introducido una porción de la carne o sangre del parásito de un *Wamphyri* original. La sustancia crecerá dentro del organismo, creando algo parecido a un *Wamphyri*. El individuo mantendrá su conciencia y memoria intacta, pero su voluntad quedará seriamente afectada por los deseos de su nuevo amo, el *Wamphyri* que lo transformó.

Físicamente se volverán más poderosos y podrán ver en la oscuridad, la materia introducida en sus cuerpos les dará una cierta inmortalidad, pero a un nivel inferior al de un *Wamphyri* auténtico. A parte de eso, sufrirán pocos cambios externos.

Los ghouls convertidos por licántropos, que sean de una especie diferente a las de este, tienen un 40 % de probabilidades de sufrir el mal de la licantropía. Si un ghoul sufre este mal, adquirirá unos rasgos similares a los de los hombres lobos de las leyendas. El parásito se volverá incontrolable durante las noches, se apoderará de la voluntad del huésped, y hará que su cuerpo adquiera un aspecto más

bestial. Es posible dominar estos instintos salvajes durante una noche si se supera una tirada de Voluntad + coraje a dificultad Muy Difícil.

Un ghoul conservará las mismas habilidades y características que tuviese en vida. Aparte de eso, ganará 6 puntos de características extra para repartirlas entre sus atributos. También poseerán un nivel, no ampliable, en la habilidad de regeneración, que funciona igual que en las de los Wamphyri.

Igual que sus amos, los ghouls pueden regenerar todas las heridas que no afecten a la cabeza, al pecho o sean ocasionadas por fuego. Aunque, dado su menor capacidad de regeneración, puede llevarles más tiempo.

Inicialmente, estas criaturas no poseen ningún tipo de poder psiónico. Pero pueden llegar a aprender algunos de los poderes de los Wamphyri, si su amo se molesta en enseñárselos. A los ghouls el sol solo les causa daño contundente. El fuego, la plata y el ajo siguen las normas generales.

Un ghoul víctima del mal de la licantropía se transformará involuntariamente durante la noche. En ese estado, adquirirá garras y dientes (Daño +1, letal), así como un aspecto más bestial y amenazador (Intimidar +3). Sus habilidades de Inteligencia y Habilidad serán reducidas a 2 y ganará 3 puntos en Destreza y Fuerza. La criatura se volverá vulnerable a la plata, las heridas con este metal se curan como las de los humanos, y reducen la dificultad de controlarse en 3 puntos.

Mantendrán un comportamiento más o menos similar al que tenían antes de la transformación, siempre y cuando su amo no les ordene lo contrario. Muchos sufren trastornos mentales a causa de la pérdida de cordura.

Los ghouls aquejados con el mal de la licantropía sufrirán un cambio de actitud durante las noches. Estos desdichados sucumbirán a sus instintos depredadores. Solo se guiarán por su instinto de supervivencia, cazando y ocultándose toda la noche. Un ghoul licántropo asesinado vuelve a su forma original.

Zombis



Un zombi es un muerto revivido por artes oscuras. Los *Wamphyri* crean dando un poco de su sangre a un cadáver más o menos en buen estado. La criatura volverá a la vida y acatará las ordenes simples que le dé su amo. Unas criaturas muy similares son las momias.

El aspecto de este tipo de seres es especialmente desagradable, solo son cuerpos putrefactos andando torpemente y con mucha hambre. Dado que el proceso de putrefacción no se detiene, con el paso de los días estas criaturas están cada vez más huesudas, y huelen peor. En algunos casos, incluso se han devuelto a la vida cuerpos momificados.

La única ventaja que posee un zombi sobre un ser vivo es su mayor fortaleza física. Otorga 3 puntos extras a la criatura infectada y repártelos entre su Fuerza y Constitución. Las criaturas cuyos cuerpos son momificados son más vigorosas, por lo que ganan 5 puntos extras (aunque el fuego les afectará el doble).

Dado su condición, estas criaturas no recuerdan nada de cuando estaban vivas, no sienten ni miedo ni dolor, tampoco pueden ser manipuladas mentalmente. Las características de Inteligencia, Voluntad y Habilidad quedan reducidas a cero, así como todas las habilidades relacionadas con ellas, y sufren una disminución de 2 puntos en su característica de Destreza y en todas las habilidades relacionadas con ella.

Estas criaturas ya están muertas, lo único que les hace andar es la sangre infectada que recorre sus venas. Ni siquiera tienen una porción de *Wamphyri*, como ocurre con los ghouls, por lo que no poseen puntos débiles que puedan ser atacados, la única forma de acabar con ellos es destrozando todo su cuerpo. Cada vez que un zombi pierda una cantidad de puntos de vida igual a su constitución, perderá un punto en Fuerza y Constitución. Cuando se quede sin puntos en alguna de ellas, se considerará completamente destrozado.

No obstante, si se les destroza la cabeza, o se le daña el sistema nervioso en general, no podrán recibir órdenes de su amo, ni procesar las que ya se le dieron, por lo que, aunque vivos, quedarán tirados en el suelo, temblando y convulsionándose, sin capacidad de acción.

En contra de lo que dicen las películas, las personas mordidas por un zombi no se transforman, la sangre *wamphyri* en sus venas es demasiado débil para provocar una infección en un organismo sano. Aunque los cadáveres semidevorados por ellos si son contagiados y se transforman en un plazo de 3d6 horas. Se cree que las criaturas momificadas no poseen esta cualidad, pero no es seguro.

No sienten ni piensan nada. Solo pueden cumplir órdenes sencillas de su amo. Su única motivación es alimentarse, por lo que, a menos que se lo ordene lo contrario, se lanzarán contra cualquier criatura que encuentren para devorarla. Misteriosamente, no se alimentan de cadáveres, por lo que los restos de sus víctimas siempre son abandonados sin ser devorados completamente.

Abominaciones

En raras ocasiones, un trozo de carne de *Wamphyri* puede adquirir algo de consciencia y transformarse en una criatura con voluntad propia. Su forma es gelatinosa, con muchos tentáculos, ojos y espinas. No se sabe cuánto pueden llegar a crecer, pero se han encontrados criaturas de más de diez metros de envergadura.

La inteligencia de estas criaturas suele ser muy imitada, casi igual que la de los zombis, sin embargo los rusos encontraron una de ellas especialmente evolucionada (libro 3, *El origen del mal*). Esa criatura en concreto fue capaz de desarrollar alas y tenía un tamaño y aspecto similar al de un dragón. Dado que la criatura fue destruida cuando escapó del complejo, se desconoce si es algo que pueda llegar a realizar siempre, o es un hecho aislado.

El poder de estas criaturas depende de su tamaño. Se sospecha que crecen agregando a su masa la materia orgánica de sus víctimas. Una vez drenada su sangre, el resto de la víctima se fusiona con el cuerpo de la criatura, dotando a la criatura algunos de sus rasgos físicos. De esa forma, se pueden encontrar abominaciones de muy diferentes formas y tamaños. Se cree que las antiguas leyendas sobre criaturas mitológicas, como las quimeras o los gigantes, podrían deberse a este tipo de monstruosidades.

No poseen apenas inteligencia ni voluntad, al menos, no más que la de un animal salvaje. No se les supone órgano vital alguno, aunque son sensibles al resto de las debilidades *Wamphyri* (fuego, luz solar, ajo y plata).

En el Libro 2, ¡Vampiros!, se comenta la posibilidad de que un espíritu *Wamphyri* puede volver a la vida ocupando el cuerpo de una abominación creada por el mismo, pero semejante echo no nunca ha sido demostrado.

El comportamiento de estas criaturas es siempre instintivo, comen, duermen y se defienden si se sienten amenazados. Solo obedecerán al *Wamphyri* que las creó, aparte de eso, no tienen ninguna otra restricción de ningún tipo.

En el tercer libro, aparecen criaturas que son usadas como soldados, como monturas, incluso como bombas kamikazes. Eres libre de darles el uso que creas conveniente.

Abominaciones como personajes

Las abominaciones pequeñas (del tamaño de un perro) comienzan con sus atributos a nivel 3, y cuentan con 20 PG. Para crear criaturas medianas (tamaño humano), grandes (del tamaño de un toro,

o un hipopótamo) o gigantescas (más grande que un elefante) multiplica esos valores por 3, 4, ó 5. Solo pueden desarrollar por encima de 10 sus características y habilidades físicas.

Las abominaciones no poseen ningún poder extrasensorial, pero pueden comunicarse mentalmente con su dueño. También poseen un factor de regeneración de nivel 1. A parte de eso, puedes comprarle con PG alguna o varias de estas ventajas especiales, personalizando así el tipo de criatura que desees crear:

Movimiento reptante (1 PG): La criatura posee un movimiento similar al de las babosas o las serpientes. Este movimiento permite desplazarse a la mitad de velocidad de lo indicado en el reglamento.

Patas (2 PG por par): Un par de patas perfectamente funcionales. La forma y robustez de las mismas dependerá del tamaño y forma de la criatura.

Tentáculos (2 PG por par): Similares a los de un pulpo, pueden agarrar y golpear siguiendo las normas descritas en la sección de combate, pero no podrá manipular ni utilizar objetos. La criatura solo puede controlar a la vez uno de cada dos tentáculos por turno, a menos que quiera realizar una acción doble. Por cada nuevo par, la criatura ganará un nuevo ataque por turno.

Brazos (4 PG por par): Un par de brazos con manos o zarpas completamente funcionales. Permiten una manipulación perfecta de objetos. Por cada par de brazos, la criatura consigue un movimiento extra, pero no es posible utilizar los dos brazos del mismo par sin que sea considerado una acción doble.

Cabeza (1 PG por unidad): Una cabeza perfectamente definida y de forma variable. No otorga ningún beneficio, pero se le pueden acoplar mandíbulas y astas. Por cada cabeza, se gana un ataque de mordisco por turno. No es posible realizar dos ataques con astas en el mismo turno, pero se pueden sumar el daño de las astas de varias cabezas en un solo ataque.

Cola (2 PG por unidad): una cola robusta y poderosa, capaz de dar unos golpes con una fuerza de +1. Usar la cola cuenta como una acción completa.

Espinas (2 PG por grupo): Un grupo de espinas que pueden colocarse en tentáculos o colas. Transforman el daño contundente de los golpes en daño letal.

Astas (4 PG por grupo): Un par de cuernos largos y afilados que pueden colocarse en tentáculos, colas o cabezas. Transforman el daño contundente de los golpes en daño letal, además de dar una bonificación de +2 al daño.

Mandíbulas (3 PG): Unas poderosas mandíbulas que pueden ser colocadas en la cabeza de la criatura. Otorga un +3 al daño, pero supone una pérdida de -2 en la tirada de ataque. Se puede intentar un ataque de mordisco por cabeza que posea la criatura sin que suponga acción doble.

Garras (2 PG): Unas fuertes uñas retractiles que ocasionan un daño letal +1 cuando se golpee con brazos o patas.

Alas (6 PG): Unas correosas alas similares a las de un murciélago. La criatura las llevará plégamele plegadas a su cuerpo, sin que apenas se noten, y solo las extenderá cuando desee volar. La velocidad de vuelo será el triple de la velocidad en carrera de la criatura.

Tamaño mediano (2 PG): La criatura posee un tamaño similar al de un oso polar. Otorga +1 a su vitalidad y a sus tiradas de movimiento.

Tamaño grande (3 PG): La criatura posee un tamaño mayor que el de un toro. Otorga +2 a su vitalidad y a sus tiradas de desplazamiento. Resta -1 a sus tiradas de sigilo y esconderse.

Tamaño gigante (6 PG): La criatura posee un tamaño superior al de un elefante. Otorga +4 a su vitalidad y a sus tiradas de desplazamiento. Resta -2 a sus tiradas de sigilo y esconderse.

Subterránea (2 PG): La criatura puede ocultarse completamente bajo tierra. Este acto le lleva un turno completo. Mientras esté bajo tierra, gana un +6 en todas las tiradas de sigilo y ocultarse.

Acuática (3 PG): La criatura está perfectamente adaptada a vivir en el medio acuático. Con esta habilidad, la criatura puede respirar bajo el agua, ver perfectamente por enturbia que esté el agua, y nadar a una velocidad igual a su desplazamiento competo en tierra firme.

Sentidos especiales (5 PG por cada uno): Sentidos especialmente desarrollados, o exóticos, como el sonar de los murciélagos, o la capacidad de detectar las corrientes eléctricas de los tiburones.

Blindaje (1 PG por nivel): Ya sean escamas, conchas, o tegumentos endurecidos, la criatura posee una armadura natural, que funciona igual como cualquier otra protección. Los blindajes naturales no sufren el deterioro propio de las armaduras, pero los penalizadores por heridas si se les aplica.



PERSONAJES DE EJEMPLO

Keen caminó ahora más deprisa, tropezó y a punto estuvo de caerse. Un búho ululó en alguna parte, en la noche. Aparte de esto sólo había silencio, y unas pisadas suaves, deliberadas... ¿y un jadeo...? Más allá de la verja, justo al otro lado de la carretera. Keen caminó hacia atrás todavía más deprisa, con todos los sentidos alerta y los nervios de punta. Algo se estaba acercando; podía sentirlo. Y no era un perro.

Chocó de espalda contra el costado de su automóvil, respiró hondo, en un jadeo audible y ronco. Se volvió a medias, alargó un brazo a través de la ventanilla abierta y buscó a tientas con la mano en el asiento de delante. Encontró algo, lo sacó de allí y lo miró...

La saeta de palo santo, rota en dos mitades que sólo se mantenían juntas por una pequeña astilla. Keen sacudió la cabeza, con aturdida incredulidad, y metió de nuevo la mano dentro del coche. Esta vez encontró la ballesta, descargada, y con el duro arco de metal doblado hacia atrás y retorcido.

Una cosa alta y negra salió de entre las sombras y se plantó delante de él. Se envolvía en una capa, que echó hacia atrás en el último momento. Keen contempló una cara que no era realmente humana. Trató de gritar, pero sintió que su garganta era como de papel de lija.

Aquella cosa vestida de negro miró a Keen echando chispas por los ojos y abrió los labios. Los dientes estaban muy juntos, encajados como los de un tiburón. Keen trató de correr, de saltar, de moverse, pero no pudo; tenía los pies clavados en el suelo. La cosa vestida de negro levantó un brazo en un rápido movimiento, y algo brilló en la noche, con un resplandor húmedo, plateado.

¡Una cuchilla!

PERSONAJES HUMANOS DE EJEMPLO

Normalmente, en cualquier juego de rol aparecen multitud de personajes. Algunos son simples enemigos secundarios o animales salvajes, otros son interpretados por el Narrador y pueden ser la clave de la historia.

A continuación dejo algunos ejemplos de personajes normales para introducir en las historias. La idea es que se utilicen como enemigos del montón, o como personajes secundarios. Cada uno de ellos es inferior a un PJ normal, por lo que se crearán con una menor cantidad de puntos (90 PG)

Para crear personajes no jugadores (PNJ), guiados por el narrador, usa las mismas reglas utilizadas para la creación de los PJs.

| Campesino | | | |
|---|--------|--------|--------|
| FUE: 6 | CON:7 | DES:4 | PER:3 |
| HAB:4 | INT:4 | VOL:3 | CAR:3 |
| Psiónica: 0 | PV: 14 | PM: 20 | DF: 13 |
| Habilidades Alerta: (4), Pelea: (4), Persuasión (3), Sigilo (3), Atletismo (7), Agilidad (5), Puntería (4), Artesanía (8); Supervivencia (3), Medicina (2). | | | |
| Ventajas: | | | |
| Desventajas: | | | |

| Espía | | | |
|---|--------|--------|--------|
| FUE: 3 | CON: 3 | DES: 3 | PER: 4 |
| HAB: 6 | INT: 7 | VOL: 4 | CAR: 4 |
| Psiónica: 0 | PV: 6 | PM: 13 | DF: 12 |
| Habilidades Alerta: (3), Pelea: (4), Persuasión (3), Sigilo (5), Atletismo (5), Puntería (3), Disparo (3) Subterfugio (4), Intimidar (3), Etiqueta (1), Psicología (2), Idiomas (2), Investigación (3). | | | |
| Ventajas: | | | |
| Desventajas: | | | |

| Científico | | | |
|--|--------|--------|--------|
| FUE: 3 | CON: 3 | DES: 3 | PER: 4 |
| HAB: 4 | INT: 9 | VOL: 5 | CAR: 3 |
| Psiónica: 0 | PV: 6 | PM: 16 | DF: 11 |
| Habilidades Alerta: (3), Pelea: (3), Persuasión (3), Sigilo (3), Atletismo (3), Puntería (3), Electrónica (3), Idiomas (5), Investigación (8). | | | |
| Ventajas: | | | |
| Desventajas: | | | |

| Oficial | | | |
|--|--------|--------|--------|
| FUE: 3 | CON: 3 | DES: 3 | PER: 3 |
| HAB: 3 | INT: 5 | VOL: 6 | CAR: 8 |
| Habilidades Alerta: (3), Pelea: (4), Persuasión (3), Sigilo (3), Atletismo (3), Puntería (3), Disparo (2) Conducir (2), Subterfugio (6), Intimidar (6), Seducir (2). | | | |
| Ventajas: | | | |
| Desventajas: | | | |

| Telépata | | | |
|---|--------|--------|--------|
| FUE: 3 | CON: 3 | DES: 4 | PER: 3 |
| HAB: 4 | INT: 4 | VOL: 5 | CAR: 4 |
| Psiónica: 4 | PV: 6 | PM: 16 | DF: 13 |
| Habilidades Alerta: (3), Pelea: (4), Persuasión (3), Sigilo (3), Atletismo (3), Puntería (3). | | | |
| Ventajas: Telepatía (5), barrera mental (5), escaneo mental (5), telekinesia (5). | | | |
| Desventajas: | | | |

| Mercenario | | | |
|---|--------|--------|--------|
| FUE: 5 | CON: 5 | DES: 5 | PER: 3 |
| HAB: 6 | INT: 4 | VOL: 3 | CAR: 3 |
| Psiónica: 0 | PV: 10 | PM: 16 | DF: 15 |
| Habilidades Alerta: (4), Pelea: (5), Persuasión (3), Sigilo (5), Atletismo (5), Puntería (3), Disparo (5) Conducir (2), Pilotar (2), Subterfugio (4). | | | |
| Ventajas: | | | |
| Desventajas: | | | |

BESTIARIO

| Sabandija | | | |
|--|--------|--------|--------|
| FUE: 3 | CON: 2 | DES: 6 | PER: 2 |
| HAB: 1 | INT: 1 | VOL: 1 | CAR: 2 |
| Psiónica: 0 | PV: 4 | PM: 6 | DF: 15 |
| Habilidades: Pelea (4), Atletismo (4), Intimidar (2), Supervivencia (4) | | | |
| Ventajas: Atravesar piel, parasitismo <i>Wamphyri</i> . Regeneración: 1 | | | |
| Desventajas: Vulnerabilidad al sol. Vulnerabilidad al fuego. Objetivo (encontrar huésped). | | | |

| Whampyr (forma humana) | | | |
|--|--------|--------|--------|
| Un ejemplo de un Wamphyri de 700 años de edad (70 PG extras). | | | |
| FUE: 10 | CON: 7 | DES: 6 | PER: 5 |
| HAB: 6 | INT: 7 | VOL: 6 | CAR: 7 |
| Psiónica: 5 | PV: 21 | PM: 39 | DF: 19 |
| Habilidades: Alerta (8), Pelea (8), Persuasión (10), Sigilo (8), Atletismo (10), Puntería (6), Disparo (6) Pilotar (4), Subterfugio (4), Intimidar (4), Etiqueta (6), Artesanía (2). | | | |
| Ventajas: Regeneración (6), Vuelo (4), Hipnosis (6), Telepatía (7), Escáner mental (7), Barrera mental (6), Necromancia, Niebla (3). Transformarse. Dientes y garras +1. | | | |
| Desventajas: Vulnerabilidad al sol. Vulnerabilidad al fuego. | | | |

| Whampyr (versión trasformada) | | | |
|--|--------|--------|--------|
| Un ejemplo de un Wamphyri de 700 años de edad (70 PG extras). | | | |
| FUE: 10 | CON: 7 | DES: 9 | PER: 5 |
| HAB: 6 | INT: 7 | VOL: 6 | CAR: 7 |
| Psiónica: 5 | PV: 21 | PM: 39 | DF: 21 |
| Habilidades: Alerta (8), Pelea (8), Persuasión (10), Sigilo (8), Atletismo (10), Puntería (6), Disparo (6) Pilotar (4), Subterfugio (4), Intimidar (7), Etiqueta (6), Artesanía (2). | | | |
| Ventajas: Regeneración (6), Vuelo (4), Hipnosis (6), Telepatía (7), Escáner mental (7), Barrera mental (6), Necromancia, Niebla (3). Garras y dientes +2 | | | |
| Desventajas: Vulnerabilidad al sol. Vulnerabilidad al fuego. | | | |

| Súcubo | | | |
|--|--------|--------|--------|
| Súcubo de 300 años (30 PG extras). | | | |
| FUE: 5 | CON: 6 | DES: 6 | PER: 4 |
| HAB: 6 | INT: 7 | VOL: 5 | CAR: 9 |
| Psiónica: 5 | PV: 18 | PM: 33 | DF: 16 |
| Habilidades: Alerta (8), Pelea (5), Persuasión (6), Sigilo (5), Atletismo (8), Puntería (3), Disparo (4), Subterfugio (8), Intimidar (4), Etiqueta (10), Actuar (8). | | | |
| Ventajas: Regeneración (3), Hipnosis (7), Telepatía (5), Escáner mental (5), Barrera mental (8), Necromancia, Niebla (3). Transformarse. | | | |
| Desventajas: Vulnerabilidad al sol. Vulnerabilidad al fuego. | | | |

| Licántropo | | | |
|---|--------|---------|--------|
| Licántropo recién creado (0 PG extras). | | | |
| FUE: 11 | CON: 9 | DES: 10 | PER: 6 |
| HAB: 6 | INT: 2 | VOL: 6 | CAR: 8 |
| Psiónica: 0 | PV: 27 | PM: 45 | DF: 29 |
| Habilidades: Alerta (11), Pelea (14), Persuasión (3), Sigilo (11), Atletismo (18), Agilidad (13), Puntería (3), Intimidar (15). | | | |
| Ventajas: Regeneración (5). Garras y dientes +2. | | | |
| Desventajas: Vulnerabilidad menor al sol. Vulnerabilidad al fuego. Vulnerabilidad a la plata. | | | |

| Dhampir | | | |
|--|--------|--------|--------|
| FUE: 8 | CON: 6 | DES: 7 | PER: 5 |
| HAB: 4 | INT: 6 | VOL: 5 | CAR: 4 |
| Psiónica: 2 | PV: 18 | PM: 33 | DF: 19 |
| Habilidades: Alerta (6), Pelea (7), Persuasión (3), Sigilo (6), Atletismo (8), Puntería (4), Disparo (5) Conducir (3), Subterfugio (2), Intimidar (3), Coraje (2), Supervivencia (2) | | | |
| Ventajas: Regeneración (1), telekinesia (3). | | | |
| Desventajas: Vulnerabilidad al fuego. Obsesión (matar a su padre). | | | |

| Ghoul (leñador) | | | |
|---|--------|--------|--------|
| FUE: 7 | CON: 8 | DES: 6 | PER: 3 |
| HAB: 6 | INT: 6 | VOL: 5 | CAR: 4 |
| Psiónica: 0 | PV: 16 | PM: 26 | DF: 17 |
| Habilidades: Alerta: (6), Pelea: (6), Persuasión (3), Sigilo (5), Atletismo (5), Puntería (3), Artesanía (4), Intimidar (4), Conducir (5), Coraje (4), Supervivencia (1). | | | |
| Ventajas: Regeneración (1). | | | |
| Desventajas: Vulnerabilidad al fuego y al ajo. Vulnerabilidad menor al sol (daño contundente). | | | |

| Ghoul (leñador, forma bestial) | | | |
|---|--------|--------|--------|
| FUE: 10 | CON: 8 | DES: 9 | PER: 3 |
| HAB: 2 | INT: 2 | VOL: 5 | CAR: 4 |
| Psiónica: 0 | PV: 16 | PM: 26 | DF: 20 |
| Habilidades: Alerta: (6), Pelea: (6), Persuasión (3), Sigilo (5), Atletismo (5), Puntería (3), Artesanía (4), Intimidar (7), Conducir (5), Coraje (4), Supervivencia (1). | | | |
| Ventajas: Regeneración (1). Dientes y garras +1. | | | |
| Desventajas: Vulnerabilidad al fuego y al ajo. Vulnerabilidad menor al sol (daño contundente). | | | |

| Ghoul (prostituta) | | | |
|---|--------|--------|--------|
| FUE: 4 | CON: 5 | DES: 5 | PER: 3 |
| HAB: 6 | INT: 7 | VOL: 6 | CAR: 9 |
| Psiónica: 0 | PV: 10 | PM: 22 | DF: 13 |
| Habilidades: Alerta (4), Pelea (3), Persuasión (6), Sigilo (3), Atletismo (5), Puntería (3), Subterfugio (4), Coraje (3), Psicología (2). | | | |
| Ventajas: Regeneración (1). | | | |
| Desventajas: Vulnerabilidad al fuego. Vulnerabilidad menor al sol (daño contundente) . | | | |

| Ghoul (perro) | | | |
|---|--------|--------|--------|
| FUE: 6 | CON: 5 | DES: 8 | PER: 7 |
| HAB: 3 | INT: 3 | VOL: 6 | CAR: 7 |
| Psiónica: 0 | PV: 10 | PM: 22 | DF: 19 |
| Habilidades: Alerta (7), Pelea (6), Persuasión (3), Sigilo (5), Vigor (8), Agilidad (10), Puntería (3), Coraje (4). | | | |
| Ventajas: Regeneración (1). | | | |
| Desventajas: Vulnerabilidad al fuego y a la plata. Vulnerabilidad menor al sol (daño contundente). | | | |

| Zombi | | | |
|---|--------|--------|--------|
| FUE: 5 | CON: 5 | DES: 2 | PER: 3 |
| HAB: 0 | INT: 0 | VOL: 0 | CAR: 6 |
| Psiónica: 0 | PV: 10 | PM: - | DF: 12 |
| Habilidades: Alerta (1), Pelea (5), Persuasión (3), Sigilo (3), Atletismo (7), Puntería (2), Intimidar (5). | | | |
| Ventajas: Inmunidad al dolor. Inmunidad al miedo. Inmunidad al control mental. Incansable. | | | |
| Desventajas: Punto débil (cabeza). Descerebrados. | | | |

| Abominación | | | |
|--|---------|--------|--------|
| Criatura gigante con forma de dragón (275 PG) | | | |
| FUE: 15 | CON: 14 | DES: 5 | PER: 5 |
| HAB: 2 | INT: 2 | VOL: 9 | CAR: 7 |
| Psiónica: 0 | PV: 42 | PM: 57 | DF: 26 |
| Habilidades: Alerta (11), Pelea (16), Persuasión (3), Sigilo (7), Atletismo (18), Puntería (3) Intimidar (13). | | | |
| Ventajas: Criatura gigante. Alas. Cabeza. Mandíbulas. Garras. Cola. Patas (4). Escamas (7). | | | |
| Desventajas: Debilidad al fuego. Debilidad a la plata. Debilidad al ajo. | | | |

OBJETOS Y EQUIPO

Jordan apretó con más fuerza la ballesta, hizo girar el tirador y abrió la puerta de una patada. ¡No era una trampa! Al menos, él no podía verla. En realidad, la escena absolutamente natural de detrás de la puerta del cuarto de baño lo dejó desconcertado. Toda su tensión desapareció al instante, y se sintió... como un grosero intruso.

La joven —sin duda Helen Lake— era hermosa y estaba desnuda por completo. El agua chorreaba sobre ella y hacía brillar su cuerpo adorable. Estaba en pie, de lado, y su silueta se recortaba sobre los azulejos de la pared de la ducha. (...) Jordan bajó a medias la ballesta y se dijo: « ¡Jesús! ¡Si no es más que una niña asustada! ». Empezó a alargar la mano libre, para sostenerla..., pero entonces otros pensamientos, los pensamientos de ella, se grabaron bruscamente en su mente telepática.

Ven, querido. Ven a ayudarme. ¡Oh, tócame, abrázame! Un poco más cerca, amor mío... ¡así! Y ahora...

Cuando ella se volvió más hacia él, Jordán se echó atrás. Sus ojos eran grandes, triangulares, ¡demoníacos! ¡Su cara se había transformado instantáneamente en la de una bestia! Y con la mano derecha, invisible hasta ahora, empuñaba un cuchillo de trincar. Lo levantó mientras agarraba la chaqueta de Jordan con la otra mano, que parecía de hierro. Lo atrajo hacia sí sin el menor esfuerzo... y él disparó la ballesta a quemarropa contra su pecho.

Arrojada contra la pared de la ducha, clavada allí por la saeta, soltó el cuchillo y lanzó unos gritos desgarradores. La sangre manaba a raudales del sitio donde la había atravesado la saeta, de la que sólo sobresalían las plumas. Ella la agarró y, sin dejar de chillar, sacudió el cuerpo de un lado a otro. La saeta se desprendió de la pared, entre crujido de azulejos y de yeso, y la joven se tambaleó en la ducha tirando del asta y sin dejar de gritar.

— ¡Dios, Dios, Dios mío! —exclamó Jordan, sin poder moverse.

Layard lo empujó a un lado con el hombro, apretó el gatillo del lanzallamas y convirtió toda la ducha en una abrasadora y humeante olla a presión. Se interrumpió a los pocos segundos, para observar con Jordán el resultado. Se aclararon el humo negro y el vapor y el agua continuó chorreando, brotaba ahora de media docena de sitios donde se habían fundido las tuberías de plástico.

(...)En el suelo de la ducha yacía el cuerpo de Helen Lake, con las facciones destrozadas, los restos de sus cabellos humeantes, mientras la piel se desprendía en largos jirones.

— ¡Que Dios nos valga! —jadeó Jordan, y se volvió para vomitar.

— ¿Dios? —Gruñó aquella cosa en la ducha, con una voz que parecía surgir de un abismo—. ¿Qué dios?

¡Sanguinarios y negros bastardos!

Aunque parezca imposible, se levantó y dio un paso a ciegas hacia adelante.

Layard la abrasó de nuevo, pero más por compasión que por temor. Dejó que rugiese su lanzallamas hasta que el fuego rebotó desde la ducha y amenazó con quemarlo también a él. Entonces apagó el arma y retrocedió en el pasillo hasta llegar junto a Jordan, que estaba vomitando por encima de la baranda de la escalera.

A continuación, una serie de listas con equipamientos y servicios de toda índole. Los precios están en PG, por si algún jugador desea invertir parte de sus puntos en adquirir mejores objetos.

Aproximadamente, un PG equivaldría a doscientos dólares, sin embargo, según la región y época en la que se juegue la moneda variará, por lo que podéis hacer las conversiones que estiméis oportunas..

| Artículo | PG | Artículo | PG |
|--|----------|---------------------------|------------|
| Refugio temporal | 1 | Poncho de camuflaje | 2 |
| Comida para una semana | 2 | Hornillo de campaña | 1 |
| Equipo de comunicaciones | 1 | Cronómetro | 0,5 |
| Vehículo | Variable | Cantimplora | 0,2 |
| Armadura media a pesada | 16-25 | Equipo de buceo (4 horas) | 5 |
| Kit de herramientas | 1-2 | Comida de campaña (1sem.) | 1 |
| Medidor de tiempo | 0,5 | Bebida en un bar | De 0,1a 10 |
| Kit de descontaminación química (ácidos, etc.) | 2 | Kit de electricidad ** | 0,5 |
| Kit iluminación | 0,5 | Máscara antigás | 1,5 |
| Botiquín de urgencias* | 0,3 | Linterna | 0,1 |
| Kit de visión de largo alcance (1000m) | 1 | Contador Geiger | 9 |
| Equipo de grabación | 1 | Bengalas (10) | 5 |
| Gasolina / aceite (1litro) | 0,2 | Mechero | 0,1 |

| Artículo | PG | Artículo | PG |
|--|-----|------------------------------|------|
| Agua para 2 días | 0,1 | Kit mecánico ** | 1 |
| Cápsula de de aire (30 minutos, 20cm.) | 0.3 | Cuerda | 1 |
| Traje de protección química | 3 | Biodetector 500m | 10 |
| Equipo de escucha | 6 | Llamada telefónica | 0,01 |
| Detector de micrófonos ocultos | 9 | Radio | 1 |
| Cámara | 1 | Tienda de campaña | 2 |
| Cinturón de utilidades | 0,2 | Navaja Suiza | 0,5 |
| Paquete de pilas | 0.1 | Paquete de herramientas * | 1.5 |
| Caja de herramientas ** | 3 | Cuerda (6m) | 0.05 |
| Ganzúas | 1 | Ganzúas eléctricas | 10 |
| Palanca** | 0.4 | Saco de dormir (una plaza) | 0.5 |
| Equipo de escalada | 3 | Decodificador de radio | 4 |
| Radio de campaña | 0.4 | Detector de movimiento 200m | 2.4 |
| Visor termal | 9.5 | Visor nocturno (en penumbra) | 8 |

* Se necesita para poder utilizar la habilidad en cuestión (medicina, electrónica, etc.)

** Otorgan +1 al usar la habilidad en cuestión (medicina, electrónica, etc.)

| Vehículo | Fortaleza* | Maniobrabilidad | PDE | Coste (PG) |
|--------------|------------|-----------------|-----|------------|
| Coche | 10 | -4 | 50 | 60 |
| Moto | 5 | -2 | 25 | 40 |
| Furgoneta | 12 | -5 | 75 | 60 |
| Todo terreno | 12 | -3 | 75 | 72 |
| Helicóptero | 15 | -6 | 75 | 120 |
| Lancha | 10 | -4 | 50 | 80 |
| Camión | 40 | -6 | 200 | 200 |
| Tren | 70 | -10 | 350 | 420 |
| Barco | 110 | -15 | 500 | 550 |

*La Fortaleza es un parámetro que unifica la Fuerza y Constitución en los vehículos.

| Armas blancas | Ini. | Punt. | Daño | PG | Notas |
|---------------|------|-------|------|-----|------------------------|
| Cuchillo | +1 | +0 | 2 | 0.3 | Lanzable |
| Estaca | -1 | +1 | 4 | 0.5 | |
| Bastón | +1 | +0 | 3 | 0.6 | Daño contundente |
| Navaja | +3 | +0 | 1 | 0.1 | |
| Maza | +0 | +1 | 5 | 2 | Daño contundente |
| Hacha | +0 | +0 | 4 | 2 | |
| Lanza | +2 | +1 | 5 | 5 | |
| Machete | +1 | +0 | 3 | 2 | |
| Honda | +2 | -1 | 2 | 0.2 | 1 mano. Rango: FUE x 5 |
| Ballesta | +0 | +1 | 4 | 7 | Rango: 100m |

| Protecciones | Resistencia | Pena | Zona | PG |
|--|-------------|------|--------|----|
| Chaleco antibalas | 8 | -1 | Tronco | 6 |
| Cuero curtido | 6 | 0 | Tronco | 12 |
| Kevlar | 10 | -1 | Tronco | 14 |
| Kevlar extra grueso | 12 | -2 | Tronco | 16 |
| Kevlar con placas metálicas insertadas | 14 | -3 | Tronco | 18 |
| Casco de soldado | 6 | -1 | Cabeza | 10 |
| Casco de cuero | 4 | 0 | Cabeza | 5 |
| Casco especial | 8 | -2 | Cabeza | 12 |
| Guantes de cuero | 4 | 0 | Manos | 3 |

| Revolver | Modos | Cadencia | Alcance | Recargar | Cargador | In | Puntería | Daño | Tamaño | Coste |
|---------------------|-------|----------|---------|----------|----------|----|----------|------|--------|-------|
| Colt Anaconda .44 M | TT | 2 | 30/40 | 2 | 6 | +0 | +0 | 6 | M | 2.2 |
| Derringer .38 | TT | 2 | 10/20 | 2 | 6 | -1 | +0 | 4 | P | 2.5 |
| Ruger Super Redhawk | TT | 2 | 30/40 | 2 | 6 | +0 | +0 | 6 | M | 3 |
| S&W | TT | 3 | 20/30 | 2 | 6 | +0 | +0 | 5 | P | 1.5 |

| Pistolas | Modos | Cadencia | Alcance | Recargar | Cargador | In | Puntería | Daño | Tamaño | Coste |
|------------------|-------|----------|---------|----------|----------|----|----------|------|--------|-------|
| AMT Automag .45M | TT/SA | 3 | 30/40 | | 7 | +0 | +1 | 6 | M | 1.5 |
| Beretta 92 | TT/SA | 4 | 20/30 | | 15 | +0 | +0 | 4 | P | 1 |
| Calico M-950 | TT/SA | 4 | 20/30 | | 100 | +0 | +0 | 4 | M | 1 |
| Colt M1911A | TT/SA | 3 | 30/40 | | 7 | +0 | +1 | 5 | P | 1.2 |
| Desert Eagle | TT/SA | 3 | 30/40 | | 9 | +0 | +1 | 6 | M | 1.4 |
| H&K P9S | TT/SA | 4 | 20/30 | | 9 | +1 | +0 | 4 | P | 1.5 |
| Walther PPK-S | TT/SA | 3 | 20/30 | | 7 | +1 | +0 | 4 | P | 0.8 |

| Rifles | Modos | Cadencia | Alcance | Recargar | Cargador | In | Puntería | Daño | Tamaño | Coste |
|---------------------|-------|----------|---------|----------|----------|----|----------|------|--------|-------|
| Winchester Model 94 | TT | 1 | 800 | | 12 | +1 | +1 | 9 | MG | 4.5 |
| Remington 700 .308 | TT | 1 | 1400 | | 5 | +0 | +2 | 7 | MG | 3.3 |
| Ruger 96/22, .22 | TT | 1 | 1000 | | 10 | -1 | +1 | 3 | MG | 2.2 |

OBJETOS Y EQUIPO

| Fusiles automáticos | Modos | Cadencia | Alcance | Recargar | Cargador | In | Puntería | Daño | Tamaño | Coste |
|--------------------------|-------|----------|---------|----------|----------|----|----------|------|--------|-------|
| Colt M-16 ^a 1 | SA/FR | 3 | 140/160 | | 30 | +0 | +1 | 7 | MG | 4.9 |
| Galil Sniper Rifle | SA/FA | 1 | 275/325 | | 25 | -1 | +2 | 7 | MG | 4.3 |
| H&H African | SA/FA | 1 | 180/220 | | 2 | +0 | +0 | 7 | MG | 4.3 |
| Mc Millan | SA/FA | 1 | 275/325 | | 5 | +0 | +1 | 6 | MG | 3.8 |
| Steir SSG-69 | SS/FA | 1 | 180/220 | | 10 | +0 | +0 | 7 | MG | 3.5 |
| SVD Dragunov | SA/FR | 1 | 500/750 | | 10 | -1 | +3 | 7 | MG | 5.2 |
| Walther WA-2000 | SA/FR | 1 | 500/750 | | 6 | -1 | +3 | 7 | MG | 5.2 |
| Calico M-105 | SA/FR | 1 | 180/220 | | 100 | +0 | +0 | 4 | G | 3.5 |
| Steir AUG | SA/FR | 3 | 140/160 | | 42 | +0 | +1 | 7 | MG | 4.5 |
| L85A1 | SA/FR | 3 | 140/160 | | 30 | +0 | +0 | 7 | MG | 4.2 |
| AK-47 | SA/FR | 3 | 140/160 | | 30 | +0 | +1 | 7 | G | 4.8 |

| Subfusiles | Mod. | Cad. | Alca. | Recargar | Carga. | In | Pu | D | Ta | PG |
|-----------------|-------|------|-------|----------|--------|----|----|---|----|-----|
| Fusil de asalto | SA/FR | 9 | 40/60 | | 30 | +0 | +0 | 7 | G | 6 |
| Skorpion M-61 | SA | 3 | 25/35 | | 20 | +0 | -1 | 5 | M | 3.2 |
| Spectre M-4 | SA | 3 | 45/55 | | 50 | +0 | +1 | 5 | G | 5 |
| H&K MP5 | SA | 3 | 45/55 | | 30 | +1 | +1 | 4 | G | 4.7 |
| UZI | SA/FR | 9 | 30/40 | | 15 | +0 | +0 | 5 | G | 3.3 |

| Granadas | Mod. | Cad. | Alca. | Recargar | Carga. | In | Puntería | Daño | Tamaño | Coste |
|--------------------------|------|------|-------|----------|--------|----|----------|------|--------|-------|
| Granada de fragmentación | TT | 1 | F X 3 | | 1 | -1 | +1 | 6 | P | 1 |
| Granada de humo | TT | 1 | F X 3 | | 1 | -1 | +1 | 0 | P | 0.2 |
| Gas lacrimógeno | TT | 1 | F X 3 | | 1 | -1 | +1 | 0 | P | 0.2 |

| Escopetas | Mod. | Cad. | Alca. | Recargar | Carga. | In | Puntería | Daño | Tamaño | |
|---------------------------------|-------|------|-------|----------|--------|----|----------|------|--------|-----|
| Escopeta | TT | 1 | 10/20 | 1 | 2 | +0 | +2 | 7 | G | 2.5 |
| Entry Team Striker | TT | 2 | 10/20 | | 12 | +0 | +0 | 8 | G | 3.6 |
| Franchi SPAS-12 | TT/R3 | 2 | 10/20 | | 8 | +0 | +1 | 8 | G | 4 |
| Ithaca MAG-10 | TT | 2 | 10/20 | | 2 | +0 | +0 | 8 | G | 3.3 |
| Jackhammer Mk 3 ^a -2 | TT/R3 | 2 | 10/20 | | 10 | +0 | +0 | 8 | G | 3.8 |
| Mossberg M500 | TT | 2 | 10/20 | | 7 | +0 | +1 | 8 | G | 4 |
| Remington 870P | TT | 2 | 10/20 | | 8 | +1 | +1 | 8 | G | 4 |

| Pesadas | Mod. | Cad. | Alca. | Recargar | Carga. | In | Puntería | Daño | Tamaño | |
|--------------|------|------|-------|----------|--------|----|----------|------|--------|-----|
| Lanzacohetes | TT | 1 | 20/30 | 1 | 1 | -1 | +2 | 12 | MG | 9.5 |
| Lanzallamas | FR | 6 | 10/20 | 1 | 10 | +0 | +0 | 5 | G | 6 |

HOJA DE PJ

Nombre:

Descripción:

Motivación:

Personalidad:

ATRIBUTOS PRINCIPALES

| | | | |
|------------|-------|--------------|-------|
| Fuerza | _____ | Constitución | _____ |
| Percepción | _____ | Voluntad | _____ |
| Carisma | _____ | Destreza | _____ |
| Habilidad | _____ | Inteligencia | _____ |
| Psiónica | _____ | | _____ |

RASGOS DERIVADOS

Salud: _____
 Defensa: _____
 Aguante: _____
 Raciocinio: _____

ANOTACIONES e INVENTARIO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

TRASFONDOS

[illegible]

HABILIDADES

| | | | |
|---------------|----|---------------|----|
| Alerta | 3+ | Atletismo | 3+ |
| Concentración | 3+ | Educación | 3+ |
| Pelea | 3+ | Persuasión | 3+ |
| Puntería | 3+ | Sigilo | 3+ |
| Actuar | | Acrobacia | |
| Artillería | | Animales | |
| Bricolaje | | Conducir | |
| Ciencia | | Coraje | |
| Dirigir | | Disparo | |
| Etiqueta | | Intimidar | |
| Investigación | | Juego | |
| Liderazgo | | Luchar | |
| Medicina | | Psicología | |
| Ocultismo | | Sistemas | |
| Subterfugio | | Supervivencia | |
| | | | |
| | | | |

| ARMAS | Modo | Cadencia | Iniciativa | Alcance | Puntería | Daño |
|-------|------|----------|------------|---------|----------|------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

