

Reloj de Vapor

Aventura, Misterio y Superciencia en un Siglo XIX que Nunca Fue

v0.6

Cristián Andr u

Reloj de Vapor

Créditos

Cronista

Cristián Andreu

Relojeros

Christian Alarcón, Pablo Barría, Gonzalo Jiménez, Matthias Klingenberg, Alain Raymond, Jaime Robertson, Virgilio Ruilova, Rodolfo Schmauk, Felipe Valenzuela y Tomás Zenteno

Protagonistas

Rubén Castro, Gonzalo Jiménez, Alain Raymond y Alejandro Salazar

Agradecimientos especiales a Jaime Barros y su plataforma SINCRO.cl, por su constante apoyo en la promoción de Reloj de Vapor y tantos otros juegos.

Esta es una versión preliminar del manual de Reloj de Vapor. Por lo tanto, aun falta mucho por incluir y es posible que haya cabos sueltos y referencias inconclusas en algunas partes del manual. Sin detrimento de lo anterior, todo comentario, crítica y recomendación son más que bienvenidos; de particular interés me son sus experiencias jugando Reloj de Vapor. Siéntanse libres de contactarme a mi correo personal cristian.andreu@gmail.com. Por lo demás, muchas gracias por interesarse en Reloj de Vapor y mis más sinceros deseos de que lo disfruten jugando tanto como yo lo he disfrutado escribiendo.

Versión 0.6 de 14 de Mayo de 2013

Reloj de Vapor es una marca registrada de Cristián Andreu Tamayo, Santiago de Chile, Año 2013

Reloj de Vapor by Cristián Andreu Tamayo is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License.



Si bien Reloj de Vapor yace registrado a mi nombre bajo la legislación chilena, he decidido liberarlo también bajo la licencia Creative Commons, por lo que pueden descargarlo, imprimirlo y copiarlo con total libertad. La licencia está restringida, sin embargo, exclusivamente para usos no-comerciales y no-derivativos.

Tabla de Contenidos

Capítulo I.....4

Creación 4

Progresión..... 7

-Características-8

Las Ventajas..... 8

Las Desventajas 17

-Motivaciones-.....21

-Prólogos-.....23

-Ejemplos de Protagonistas- 27

Capítulo II34

El Giro de Reloj 34

-Habilidades-.....36

Las Habilidades..... 37

-Sociedad-41

Categoría Social..... 41

Reputación..... 43

Impresión 45

-Combate-46

-Daño y Heridas-..... 51

Daño 51

Heridas 53

-Amenazas-..... 55

Enfermedades..... 55

Explosiones..... 56

Fatiga..... 57

Miedo..... 57

Tóxicos y Venenos..... 58

-Vehículos y Monturas- 59

Conducir un Vehículo..... 60

Combate Vehicular 60

-Historia y Peligro- 61

Puntos de Historia..... 61

Puntos de Peligro 62

Capítulo III64

-El Gran Juego- 67

-Manual de Bolsillo del Aventurero Aficionado- 70

El Continente Negro..... 70

-Dinero- 71

-Productos y Servicios- 73

Capítulo IV75

-Guía de Supervivencia Sobrenatural del Doctor

Fingus McAdams- 75

Monstruos y Rarezas 75

Capítulo V78

-Un Siglo de Maravillas- 78

Aquellas Insólitas Máquinas

Voladoras..... 80

-Una Breve y Cuestionable Historia Sobre los Viajes en el Tiempo- 84

-Invenciones-..... 87

Armamento 88

Vehículos y Navíos 101

Poder y Energía..... 104

Químicos 106

Materiales 107

Índice..... 109

Capítulo I

Protagonistas

Jugar Reloj de Vapor consiste en interpretar el rol de un personaje involucrado en una historia, pero no cualquier personaje, ni tampoco cualquier historia; en Reloj de Vapor tomas el papel del Protagonista central de una Crónica llena de ingenio y maravilla, de misterios sobrecogedores y hazañas que escapan de lo común. Es solo natural, entonces, que quienes figuran en ella estén igualmente colmados de sorpresa y gallardía, individuos llamativos e interesantes sobre quienes valga la pena contar un relato.

Creación

A lo largo de este primer capítulo, aprenderás como crear un personaje de tales características, siguiendo un sencillo proceso de siete pasos que te permitirá ir desde una simple primera idea a una detallada sinopsis de aquel protagonista en cuyos zapatos de pondrás. Las etapas de este proceso son las siguientes:

- 1.- **El Concepto:** *¿Quién es?*
- 2.- **Los Atributos:** *¿Qué puede hacer?*
- 3.- **Las Características:** *¿Qué lo distingue?*
- 4.- **Las Habilidades:** *¿Qué sabe?*
- 5.- **Las Motivaciones:** *¿Qué busca?*
- 6.- **El Prologo:** *¿Cómo empieza su historia?*
- 7.- **Toques Finales**

El Concepto

Los Atributos

Los Atributos representan las capacidades y limitaciones natas del protagonista, las facultades físicas y mentales con las que has sido bendecido o atribulado. Existen 8 atributos:

Ímpetu: La musculatura, reciedumbre y poderío físico del protagonista. Mover grandes pesos, romper objetos o asestar duros golpes en combate corps-à-corps son acciones típicamente dependientes del Ímpetu.

Vigor: La vitalidad, salud y fortaleza corporal del protagonista. Determina la capacidad de resistir daño físico, hacerle frente a la enfermedad y evitar colapsar ante la fatiga.

Gracia: La coordinación, flexibilidad y rapidez del protagonista. Contempla acciones como realizar movimientos complejos, evadir golpes y hacerle frente a peligrosas caídas.

Precisión: La puntería, motricidad fina y exactitud de movimientos del protagonista. Fundamental a la hora de manipular objetos delicados, juzgar distancias y apuntar un arma.

Genio: La memoria, razonamiento e inventiva del protagonista. Determina la capacidad de aprender y utilizar conocimiento, analizar lógicamente problemas y deducir escenarios a partir de premisas.

Perspicacia: La agudeza sensorial del protagonista. Define su capacidad de captar sonidos tenues, ver detalles imperceptibles y sentir irregularidades en el ambiente.

Garbo: La estampa, gallardía y actitud del protagonista. Determina la capacidad de negociar, liderar e inspirar confianza o temor en otras personas.

Determinación: La resolución, carácter y tozudez del protagonista. Define la capacidad de sobreponerse al miedo, separar la realidad de la ficción y evitar ceder ante la coerción.

Inicialmente, tu protagonista tiene un puntaje de 3 en cada uno de sus atributos (mas adelante veremos cómo utilizarlos). En función del concepto que has definido en la etapa anterior, selecciona aquellos atributos en los que tu protagonista destaca y aquellos en que tiene dificultades. A los primeros, suma +1 o +2 según su importancia, mientras que a los segundos restas la misma cantidad de puntos que hayas agregado, aunque nunca más de 2 (así, si sumas +2 a Ímpetu, puedes restar -2 a Genio, o -1 a Gracia y Garbo. El total de puntos siempre debe ser igual a 24, y ningún atributo puede resultar menor a 1 o mayor a 5).

Ejemplo 1-2: A Percival Kingston, nuestro “Gallardo Explorador Británico”, lo hemos descrito como “Ágil, astuto y notoriamente encantador”, por lo que Gracia, Perspicacia y Garbo parecen ser los atributos en que destaca. Le sumamos +1 a Gracia, +1 a Perspicacia y +2 a Garbo. También dijimos que era “Un tanto débil, manipulable y asombrosamente impermeable al intelecto”, lo que hace razonable elegir Ímpetu, Determinación y Genio como sus atributos pobres, a los que restamos -1, -1 y -2 respectivamente. Sus atributos finales serán Ímpetu 2, Vigor 3, Gracia 4, Precisión 3, Genio 1, Perspicacia 4, Garbo 5 y Determinación 2, totalizando 24 puntos.

No es obligatorio que modifiques los atributos, sin embargo, y si así lo deseas, tu protagonista puede ser hábil en todo y experto en nada, dejando todos en su puntaje inicial de 3. Ten en cuenta, sin embargo, que modificar estos puntajes una vez iniciada la crónica será costoso.

Las Características

Las Características permiten dotar al protagonista de particularidades únicas que lo diferencian marcadamente de los demás, pudiendo otorgarle tanto capacidades excepcionales, fortuna y habilidades que rayan en lo sobrenatural, como ineptitudes apabullantes, estigmas sociales y penurias que bien podrían catalogarse como maldiciones.

Las características se dividen en dos grupos, Ventajas y Desventajas, entregando cualidades favorables y desfavorables respectivamente. Cada grupo se subdivide, a su vez, en cuatro categorías, Menores, Moderadas, Mayores y Superiores, representando el grado de impacto que estas tienen sobre el protagonista y la crónica.

Adquirir características es un arma de doble filo, ya que no puedes seleccionar ventajas sin también incluir desventajas. Dependiendo de su categoría, las ventajas cuestan 1, 2, 3 o 4 puntos; las desventajas, en tanto, entregan las mismas cantidades respectivas. Inicialmente, tienes 0 puntos disponibles, por lo que si quieres una ventaja, primero debes comprar suficientes des-

ventajas como para costearla. Así, adquirir una desventaja menor te entrega 1 punto, que puedes gastar luego en una ventaja menor.

Existen ciertas limitaciones al número y tipo de características que puedes adquirir:

- **Menores:** 4 ventajas y 4 desventajas.
- **Moderadas:** 3 ventajas y 3 desventajas.
- **Mayores:** 2 ventajas y 2 desventajas.
- **Superiores:** 1 ventaja y 1 desventaja.

Contradicción: Ciertas características que se contradicen mutuamente no pueden ser seleccionadas.

Ten en cuenta que puedes utilizar cualquier combinación de ventajas y desventajas que desees, siempre y cuando respetes los límites señalados. De esta manera, puedes adquirir cuatro desventajas menores para comprar una ventaja superior, o una ventaja moderada y una menor a cambio de una desventaja mayor.

Encontrarás el listado completo de ventajas y desventajas en la página 10.

Ejemplo 1-3:

Las Habilidades

El siguiente paso es determinar lo que tu protagonista ha aprendido a lo largo de su vida, lo que es representado por las Habilidades. Existen 41 habilidades diferentes (explicadas en detalle en el Capítulo II, página XX), desde Pilotaje e Ingeniería, hasta Artes Escénicas y Armas de Fuego.

Guiándote por el concepto de tu protagonista y el estilo de juego que te gustaría llevar a cabo, selecciona 1 habilidad en la que es un Maestro, 2 en las que es un Experto, 3 en las que está Entrenado y 4 en las que es un Aficionado. Luego asigna un puntaje de 4 a la habilidad marcada como maestro, 3 en experto, 2 en entrenado y 1 en aficionado, mientras que su puntaje en todas las demás habilidades es de 0 (indicando que no tiene experiencia alguna con ellas). En los casos de las habilidades Manualidades y Lenguaje, puedes seleccionar ambas múltiples veces. Adicionalmente, recibes gratuitamente la habilidad Lenguaje [Lengua Nativa] con un puntaje de 4.

Ejemplo 1-4:

Las Motivaciones

Durante la etapa de conceptualización, definimos en términos generales cuales son las principales Motivaciones del protagonista, aquellas cosas que despiertan su interés y lo llevan a perseguir las oportunidades que surgen en el camino. En términos mecánicos, cada vez que te enfrentes a una oportunidad de

sacar a relucir una de las motivaciones de tu protagonista y la aproveches de la manera que se esperaría de él, obtienes un Punto de Historia. Por ejemplo, si seleccionas Fama como una de sus motivaciones, puedes activarla al poner en escena una obra de teatro ante una expectante audiencia, recibiendo un Punto de Historia si la presentación es un éxito. Recordar al Cronista cuando puedes activar una motivación es fundamental, pues de lo contrario puedes perder una valiosa oportunidad.

Hay dos partes a una motivación, sin embargo, pues de la mano con un exaltado interés viene una Obsesión en potencia. En cualquier momento en que actives una motivación, el Cronista puede gastar uno de tus Puntos de Peligro para poner en efecto la obsesión correspondiente. Las obsesiones te imponen la obligación de actuar de determinadas maneras, las que usualmente resultan en problemas, puesto que llevan al protagonista a olvidar los límites que normalmente se impondría. Así, un protagonista con Fortuna entre sus motivaciones que se tope con un sorprendente tesoro inca podría súbitamente considerar que llevarse aquel increíble ídolo de oro puro bien vale unas pocas trampas primitivas activándose, poniendo en peligro su vida y las de sus compañeros. Sin embargo, estos mismos problemas pueden ser una excelente manera de ensalzar una crónica; interpretar apropiadamente una de las obsesiones de tu protagonista es fundamental para darle vida y profundidad.

En esta etapa, debes seleccionar 2 motivaciones para tu protagonista. Las motivaciones y sus respectivas obsesiones se encuentran detalladas en la página 27.

Ejemplo 1-5:

El Prólogo

Los Prólogos son las historias inconclusas de un protagonista, aventuras y desaventuras que ya estaban en curso antes de iniciarse la crónica, y que posiblemente se resuelvan durante el transcurso de la misma. A diferencia de las motivaciones, los prólogos representan razones específicas por las cuales a tu protagonista se verá involucrado en tramas dentro de una historia.

Cada prólogo tienen por objetivo servir como un gancho para unir a una crónica con sus protagonistas, generalmente por la vía de meterlos en problemas o dándoles una meta concreta por la cual trabajar, sea ya saldar una peligrosa deuda, completar la obra de generaciones en su familia o demostrar por qué merece seguir siendo parte de una organización. Como tal, debes ser muy cuidadoso a la hora de seleccionarlo, pues será un elemento recurrente y definitorio de la vida de tu protagonista.

Más allá de los beneficios narrativos involucrados en cada prólogo, el peso que estos tienen en la vida de tu protagonista implica que llevarlos a buen término acarrea Puntos de Historia. Cada vez que el Cronista estime que un protagonista ha logrado alcanzar un hito con respecto a su prólogo —usualmente, avanzándolo un paso más cerca de su resolución definitiva—, este

recibe entre 1 y 3 Puntos de Historia, dependiendo del nivel del prólogo (en esta etapa, solo puedes adquirir prólogos de nivel 1).

Debes seleccionar 1 prólogo para completar esta etapa, el cual obtendrás en nivel 1. Los prólogos disponibles se encuentran detallados en la página 30.

Es perfectamente factible crear nuevos prólogos que se adecuen con mayor precisión al trasfondo de tu protagonista. Al hacer esto, sin embargo, es importante tener en mente que la principal fuerza de un prólogo yace en que se trata de situaciones que escapan al poder de los protagonistas, y como tal sirven como herramientas del Cronista para obligarlos a involucrarse.

Ejemplo 1-6:

Toques Finales

Ya hemos llegado al final del proceso de creación de tu protagonista. Antes de poder arrojarlo al fragor de la crónica, sin embargo, restan unos cuantos detalles por terminar:

Categoría Social

Tu protagonista tiene una Categoría Social base de 4. Suma o resta según corresponda en función de las características que hayas seleccionado. La categoría social está detallada en el Capítulo II, página XX.

Fortuna Personal

Dependiendo de su categoría social y las características que hayas adquirido, tu protagonista posee una cantidad determinada de dinero y propiedades al inicio de la crónica, según se indica en la Tabla 2-X, página XX.

Impresión

El puntaje de Impresión de tu protagonista es igual a su puntaje de Garbo, al cual debes sumar o restar los modificadores resultantes de las características que has adquirido. La impresión está detallada en el Capítulo II, página XX.

Lenguajes

Si adquiriste la habilidad Lenguaje, selecciona un idioma diferente por cada vez que lo hayas hecho (la habilidad que recibes gratuitamente corresponde a tu lengua nativa).

Manualidades

Si adquiriste la habilidad Manualidades, selecciona un rubro diferente por cada vez que lo hayas hecho, como Sastrería, Carpintería o Herrería.

Heridas

Reloj de Vapor

Tu protagonista acumula Heridas Leves si recibe una cantidad de puntos de daño igual a 3 veces su puntaje de Vigor, +5, y cae inconsciente al recibir un número de Heridas Graves igual a 2 veces su puntaje de Vigor. Para llevar el registro, cuenta un número de casillas en la hoja de protagonista igual a este número y tacha el resto. Para más detalles, ve al Capítulo II, página XX.

Movimiento Base (MB)

El MB de tu protagonista es igual a su puntaje de Gracia; esta es la distancia, en metros, que puede moverse durante una misma acción. Adicionalmente, llena las casillas correspondientes con la siguiente información (para más detalle, ver Movimiento en Combate, página 48):

- **Correr:** MBx4. Modificador igual tu puntaje de Ímpetu + Atletismo.
- **Escalar:** MB/2. Modificador igual tu puntaje de Ímpetu + Acrobacia.
- **Nadar:** MB/4. Modificador igual tu puntaje de Ímpetu + Atletismo.
- **Reptar:** MB/4. Modificador igual tu puntaje de Ímpetu + Acrobacia.

¡Enhorabuena!

Has finalizado la creación de tu protagonista, y estás listo para embarcarte en una infatante, asombrosa e inolvidable crónica de Reloj de Vapor. Las páginas restantes de este capítulo contienen información detallada sobre todas las características, motivaciones y prólogos que necesitas, además de indicaciones sobre como progresar con tu protagonista una que la crónica haya comenzado. Adicionalmente, un conjunto de protagonistas previamente generados se entregan a modo de ejemplo al final de este capítulo, listos para ser usados.

Por lo pronto, ¡Bienvenido al Siglo XIX Que Nunca Fue!

Progresión

Ha acabado el proceso de creación de tu protagonista, pero esto es solo el comienzo. A lo largo de las aventuras y desventuras que llenen sus crónicas, tendrá la oportunidad de aprender nuevas habilidades y desarrollar capacidades que antes no tenía. La mayoría de estos avances vendrán como parte natural de la historia, sea ya entablar una beneficiosa relación con un contacto en la Compañía de las Indias Orientales, hacerse famoso por descubrir una civilización perdida o volverse el propietario de una sobria, pero sumamente bien ubicada, casa de descanso en las costas de la Provenza. Hay, sin embargo, algunos aspectos

que dependerán directamente de tus decisiones y desempeño en el juego, para los que utilizas Puntos de Historia.

Acumulas puntos de historia a medida que progresas en una crónica, en recompensa por una buena interpretación, la conclusión exitosa de un desafío o la resolución de un prólogo, entre otras cosas (para mayor información, ver Historia y Peligro, página 93). Una vez en tus manos, puedes utilizarlos para diversos fines, la más importante siendo la progresión de habilidades, atributos y prólogos de tu personaje.

En Que Gastar Puntos de Historia

Puedes gastar tus puntos de historia de cualquiera de las siguientes maneras. Solo puedes utilizar tus puntos de historia de esta forma al final de una sesión de Reloj de Vapor (o previo al inicio de la misma, según prefiera el Cronista):

Habilidades

Adquirir una nueva habilidad en nivel 1 cuesta 1 punto de historia. Incrementar el nivel de una habilidad cuesta una cantidad de puntos de historia igual al nivel que deseas adquirir (cada nivel debe ser pagado independientemente). De esta manera, mejorar una habilidad de nivel 1 a 2 cuesta 2 puntos de historia, mientras que mejorarla de 1 a 3 cuesta 5 (2 puntos para adquirir el segundo nivel y otros 3 para el tercero). No hay un límite al número de niveles que puedes tener en una habilidad.

Puedes adquirir nuevas habilidades y niveles en cualquier momento de la crónica. Sin embargo, el Cronista tiene la libertad de condicionar esto a que ciertas condiciones: por ejemplo, un protagonista que lleve atrapado varios meses en una oscura cárcel rusa difícilmente podrá aprender de *Navegación*, mientras que no será posible volverse un experto en *Mecanología* viviendo entre las tribus autóctonas de Kashmir.

Atributos

Mejorar un atributo tiene un costo en puntos de historia igual a 3 veces el nivel a adquirir (cada nivel debe ser pagado por separado). Así, mejorar un atributo de nivel 3 a 4 cuesta 12 puntos de historia, mientras que subir de 3 a 5 cuesta 27 (12 para adquirir el cuarto nivel y otros 15 para adquirir el quinto). No hay un límite al número de niveles que puedes tener en un atributo.

Prólogos

Adquirir un nuevo prólogo cuesta 5, 10 o 15 puntos de historia, dependiendo de si lo quieres en nivel 1, 2 o 3 respectivamente. El nivel del prólogo define dos cosas: El impacto que este tendrá en la crónica y la cantidad de puntos de historia que recibirás cada vez que logres un hito relacionado con el (1, 2 o 3 puntos por hito, dependiendo del nivel). De esta manera, adquirir prólogos de mayor nivel es en esencia una inversión a largo plazo: Eventualmente obtendrás más puntos de historia de los

Reloj de Vapor

que has pagado para obtenerlo, con el aditivo ineludible de los muchos problemas y desafíos que cada uno acarrea. No puedes tener más de 2 prólogos simultáneamente.

Es posible adquirir prólogos en cualquier momento de la crónica, pero debe existir una buena razón para ello. Aun cuando siempre hay gente dispuesta a descargar su frustración en quienes los rodean, nadie se despierta súbitamente una mañana con un *Rival Acérrimo* sin haber hecho algo para merecerlo. Por esto mismo, la instancia usual en que se vuelve posible adquirir un

nuevo prólogo es cuando has dado conclusión a uno que habías tomado con anterioridad, en especial si tu protagonista ha pisado los pies equivocados en el proceso. Tener éxito es la mejor manera de hacerse enemigos. Conversa con tu Cronista al respecto de las condiciones necesarias para adquirir un nuevo prólogo, particularmente aquellos que requieren de ciertas circunstancias especiales para tener sentido (como *Explorador Dado por Muerto* o *¿Qué Ha Hecho la Ciencia?*).

-Características-

Las características a continuación detalladas se organizan de la siguiente manera:

Tipo: Ventajas y Desventajas. Adquirir una ventaja cuesta entre 1 y 4 puntos, mientras que adquirir una desventaja entrega la misma cantidad (inicialmente tienes 0 puntos, por lo que solo podrás adquirir ventajas si primero adquieres desventajas).

Categoría: Menores, Moderadas, Mayores y Superiores. Las características menores valen 1 punto cada una y puedes adquirir un total de 4 de cada tipo. Las moderadas valen 2 puntos cada una y puedes adquirir hasta 3 de cada tipo. Las mayores valen 3 puntos cada una y puedes no más de 2 de cada tipo. Las superiores valen 4 puntos y solo puedes adquirir 1 de cada tipo.

Solo es posible adquirir características durante la etapa de creación del protagonista.

Contradicciones: Ciertas características impiden la adquisición de otras con las cuales entran en conflicto o que son mutuamente excluyentes. Esto se indica bajo la entrada "Niega".

Hazañas y Reveses: Ciertas ventajas te permitirán realizar hazañas sorprendentes, como soportar pesos monumentales o ver el pasado; cada vez que las llevas a cabo, recibes 1 punto de peligro. Ciertas desventajas, en tanto, te pueden enfrentar a un problemático revés, como perder por completo el rumbo o reve-

lar mas información de lo necesario; para que estos ocurran, el Cronista debe gastar uno de tus puntos de peligro. Para más detalles, ve Historia y Peligro, pagina 61.

Las Ventajas

Afinidad Mecanológica

(Menor)

Niega: *Tecnológicamente Inepto*

Comprendes los principios tras el funcionamiento de un mecanismo de manera sorprendentemente natural. Tratas la complejidad de cualquier aparato como si fuera 2 puntos más baja.

Aliento Portentoso

(Menor)

Con solo uno de tus pulmones podrían sobrevivir tres personas. Puedes soportar la respiración por un número de minutos igual a 2 veces tu puntaje de Vigor antes de tener que realizar tiradas para resistir la fatiga por asfixia. Realizas las tiradas cada 20 segundos en lugar de cada 10. La dificultad de estas aumenta en +2 cada 20 segundos en lugar de cada 10.

Tabla 1-1: Características

Ventajas	Descripción
Ventajas Menores	
Afinidad Mecanológica	Tratas la complejidad de aparatos como 2 puntos más baja
Aliento Portentoso	Puedes soportar la respiración (Vigor x 2) minutos, tiradas cada 20 segundos, menor dificultad
Andrógeno	Impresión +1, DD +4 al disfrazarse de o imitar genero opuesto
Anomalía Ódica Positiva	Inusual exceso de vitalidad, Impresión +1
Articulaciones Elásticas	DD +2 en contorsiones, flexiones y amortiguar caídas, menos daño en caídas
Bajofondista	DD +2 para conseguir información y recursos en bajos fondos
Bilingüe	Recibes un lenguaje adicional en nivel 4
Cauteloso	FF -2 en una habilidad
Comisión Artística	Prueba semanal de Garbo + Habilidad Artística, ingreso £1 x FE
Condecoración	Categoría Social +1

Reloj de Vapor

Cráneo Inusual	Indetectable por frenología
Curtido	DD +4 contra fatiga, soportar hasta Vigor x 3 niveles de fatiga
Ectosensible	Capacidad de percibir fenómenos sobrenaturales
Familia Comerciante	DD +2 al negociar, tasar o regatear
Financiamiento	Auspicio de £25 semanales
Garganta de Acero	Casi inmune a los efectos del alcohol
Herencia - Pequeña	Herencia de £250
Intuición Simpática	Capacidad de percibir cuando algo malo ocurre a seres queridos
Luchador Callejero	Potencia +1 de armas improvisadas
Maestro del Engaño	DD +2 al mentir
Metabolismo Lento	DD +2 contra inanición, tóxicos y venenos
Paladar Refinado	DD +2 al usar el gusto y olfato
Porte Colosal	MB +1, DD +2 para saltar e intimidar

Ventajas Moderadas

Anfibio	Nadas al doble de velocidad, DD +4 al nadar
Ascético	DD +2 contra miedo y fatiga, tratas <i>Ordenado</i> como moderada
Atractivo	Impresión +1, DD +2 en interacciones con el género opuesto
Buen Gusto	Categoría Social +1, Impresión +1
Cautivante	Hazaña: Embobar a quienes te rodean
Dilettante	Habilidades de ocio cuestan 1 punto menos
Elucubrador	Hazaña: Elaborar explicación sobre cualquier cosa
Famoso	Reputación 1 (positiva)
Financiamiento	Auspicio de £50 semanales
Fuerza Demoledora	Hazaña: Duplicar daño con golpes corps-a-corps y hacerlo estructural
Genio Mecánico	Hazaña: Reparar, modificar o evitar desperfectos con un giro diurno
Gentil	Categoría Social +2
Herencia [Modesta]	Herencia de £500
Imperturbable	Inmune a miedos de hasta nivel 10
Juventud Inclaudicable	Aparentas siempre la misma edad
Naturalmente Aromático	Impresión +2, DD +2 a quienes te rastrean por olfato
Pies Ligeros	MB +2, DG +2 tras acciones defensivas exitosas
Puesto Respetable	Categoría Social +1, Contacto 1
Pulso de Cazador	Hazaña: Realizar un ataque a distancia con giro diurno
Reflejos Agudizados	Iniciativa +2
Siempre Impecable	Impresión +1, inmune a la falta de aseo
Soldado	Habilidades militares cuestan 1 punto menos, Contacto 1 [Ejército]
Virtuoso	DD +2 para tocar, componer o identificar música, Hazaña: Tocar, componer o identificar música con giro diurno

Ventajas Mayores

Armado Hasta los Dientes	Hazaña: Obtener un arma en cualquier momento
Asistente Personal	Tienes un asistente que te acompaña a todas partes
Consorte de Cubierta	Consorte con Categoría Social 6, Impresión 6 y una ventaja/desventaja
Formación Académica	Habilidades académicas cuestan 1 punto menos
Herencia [Suntuosa]	Herencia de £5.000
Hombre de Hierro	Puedes soportar (Vigor x 3) heridas graves antes de morir
Memoria Eidética	Hazaña: Recordar con lujo de detalles
Noble Exótico	Categoría Social +3, tienes un título nobiliario exótico
Oficial	Categoría Social +1, Contactos 2 [Ejército], habilidades militares cuestan 1 punto menos
Ordenado	Categoría Social +1, Contactos 1 [Clero], Habilidades clericales cuestan 1 punto menos
Suerte del Irlandés	FE +1, FF -1
Vieja Compañera	Hazaña: +4 DD en pruebas con ella, o para recuperarla si se pierde
Voluntarioso	+1 Limite de Puntos de Peligro
Xenoglosia	Hazaña: Comprender lenguas desconocidas
Zoopata	DD +4 en tiradas con animales, puedes comunicarte con ellos

Ventajas Superiores

Aristócrata	Categoría Social +4, tienes un título nobiliario
Colaborador Nautiliano	DD +2 para percibir el entorno, punto de peligro para ver el pasado
Desvanecimiento Controlado	Hazaña: Desvanecer temporalmente partes del cuerpo
Herencia [Fabulosa]	Herencia de £50.000
Inamovible	Hazaña: Soportar (Ímpetu x 1000) kg durante 1 minuto, +8 DN para ser tumbado
Industrial	Fábrica de 50 empleados, prueba semanal de Genio + Comercio, ingreso £10 x FE

Reloj de Vapor

Intervención Divina	Hazaña: Efectuar una tirada con giro diurno
Señor del Crimen	Organización criminal con secuaces y guarida, Contactos 2 [Mundo Criminal]
Técnicas Exóticas de Combate	DD +2 en tiradas de ataque, acción defensivas y maniobra

Desventajas	Descripción
Desventajas Menores	
Adicción [Leve]	Adicción 2
Anomalía Óptica Negativa	Inusual carencia de vitalidad, Impresión -1
Desactualizado	DN +2 en tiradas de actualidad
Enano	MB -2, DN +2 al saltar
Enclenque	DN +2 para recuperarte de heridas, solo soportas hasta (Vigor x 1) niveles de fatiga
Enfermizo	DN +2 contra enfermedades, tóxicos y venenos
Extraño	Impresión -1
Fobia [Susto]	Miedo 2
Inculto	DN +2 en tiradas de conocimiento
Marcas de Peste	Impresión -1
Nativizado	Categoría Social -1
Nervioso	DN +2 mentir y negociar
Pestilencia Insufrible	Impresión -2, DD +2 a quienes te rastreen con el olfato
Sirviente	Categoría Social -1
Tecnológicamente Inepto	Tratas la complejidad de cualquier aparato como 2 puntos más alta
Torpe	DN +2 contra desperfectos
Wog	Categoría Social -1
Desventajas Moderadas	
Adicción [Intensa]	Adicción 4
Cleptómano	Revés: Compulsión de robar
Derrochador	Revés: Compulsión de gastar hasta 10 veces ingreso semanal
Desfiguración Horrible	Impresión -4
Despistado	Revés: Te extravías
Desterrado	Categoría Social -1, -2 ante connacionales
Ensimismado	Revés: Quedas completamente absorto
Estómago Débil	Revés: Te desmayas ante la sangre y heridas
Fobia [Terror]	Miedo 4
Gitano	Categoría Social -2
Impío	DN +2 en tiradas en sitios sacros, +4 con artículos religioso, fatiga por agua bendita
Incontinente	Revés: Sufres de incontinencia repentina
Infame	Reputación 1 (negativa)
Inoportuno	Revés: Realizas una interacciones social con giro nocturno
Iracundo	Revés: Pierdes los estribos
Jactancioso	Revés: Revelas información comprometedor
Mitómano	DN +2 al decir la verdad
Narcoléptico	Revés: Caes dormido
Obeso	MB -2, DN +2 para resistir la fatiga
Perfeccionista	Revés: Debes repetir una tirada exitosa
Proletario	Categoría Social -2
Rehuido por Animales	Giros nocturnos en pruebas con animales
Ruidoso	Revés: Desatas ruidos comprometedores
Tartamudo	Impresión -1, DN +2 comunicación hablada
Tecnófobo	Revés: Compulsión de destruir máquinas
Tos Crónica	Revés: Sufres de accesos de tos entorpecedores
Vampirismo Residual	Síntomas relacionados con el vampirismo
Voto	Recibes puntos de peligro si rompes el voto
Desventajas Mayores	
Adicción [Grave]	Adicción 8
Albino	Recibes heridas graves al estar expuesto a luz solar
Combatiente Quijotesco	DN +2 en tiradas de ataque, acción defensiva y maniobra
Cojo	MB -1, DG -1, DN +2 en tiradas de Gracia
Desvanecimiento Espontáneo	Revés: Te vuelves súbitamente incorpóreo
Esclavo Emancipado	Categoría Social -2, Impresión -2
Fobia [Pánico]	Miedo 8

Reloj de Vapor

Hundido	Categoría Social -3
Irresoluto	Tu límite de peligro es 1 punto más bajo
Malhadado	FE -1, FF +1
Paranoico	Recibes 1 punto de peligro al inicio de cada sesión
Supersticioso	Recibes puntos de peligro al transgredir ciertas reglas sobrenaturales
Desventajas Superiores	
Manco	Te falta una mano, DN +4 en tiradas que se dificulten con una mano
Tuerto	DN +4 ataques a distancia, DN+2 ataques corps-à-corps, DN +4 en pruebas de percepción

Andrógeno

(Menor)

A simple vista, es difícil determinar si eres hombre o mujer. Sumas +4 a tu DD en tiradas para disfrazarte, imitar o de alguna otra manera hacerte pasar por un miembro del género opuesto. Adicionalmente, tu Impresión aumenta en +1.

Anfibio

(Moderada)

Tienes una sorprendente capacidad para moverte en el agua, y a ratos te pareciera estar más a gusto dentro que fuera de ella. Tu velocidad de nado es igual a MB/2 en lugar de MB/4 y sumas +4 a tu DD en tiradas relacionadas con nadar.

Anomalía Ódica Positiva

(Menor)

Niega: *Anomalía Ódica Negativa*

Tus niveles de energía ódica —esencia fundamental que otorga vida a la materia orgánica— experimentan regulares variaciones incrementales, las que resultan en que tu persona sea particularmente vívida: Tus ojos y cabello son de colores inusualmente vibrantes, tu voz es jovial, las personas se sienten especialmente a gusto cerca de ti; incluso las plantas y animales parecen más enérgicos. Adicionalmente, tu Impresión aumenta en +1.

Aristócrata

(Superior)

Niega: *Gentil, Hundido, Noble Exótico, Proletario*

Eres parte de las más altas esferas de la sociedad. Probablemente estás emparentado directamente con alguna familia real europea y posees suficientes títulos como para empapelar un cuarto pequeño, ostentando cargos del orden de Barón, Conde, Duque o Marqués. Tu Categoría Social aumenta en +4.

Armado Hasta los Dientes

(Mayor)

No importa la situación, siempre estás preparado para la acción. En cualquier momento, puedes realizar una hazaña para extraer un arma de cualquier parte, sin que previamente se haya anunciado su existencia. Esta debe ser razonablemente fácil de

ocultar y factible de que hayas preparado en algún momento, incluso si en realidad no lo has hecho. Cuchillos, pistolas pequeñas, cerbatanas y dardos arrojadizos son ejemplos típicos.

Articulaciones Elásticas

(Menor)

Gozas de una inusitada flexibilidad y tus huesos pueden doblarse de maneras que ponen nerviosas a otras personas. Sumas +2 a tu DD en tiradas que involucren la contorsión y flexibilidad, así como para amortiguar caídas. Adicionalmente, cuando caes la potencia del golpe aumenta en +1 cada 4 metros, en lugar de cada 2.

Ascético

(Moderada)

Has pasado parte importante de tu vida persiguiendo la perfección de cuerpo y alma, lo que te ha dotado de una disciplina y paz interior sorprendentes. Sumas +2 a tu DD para resistir los efectos del miedo y la fatiga, así como en tiradas para evitar ser engañado. Adicionalmente, tratas la característica *Ordenado* como si fuera una ventaja moderada.

Asistente Personal

(Mayor)

Gozas de los servicios de un asistente que te acompaña en todo momento, haciéndose cargo de todas tus necesidades, incluida tu protección. Se considera altamente inapropiado que un asistente personal femenino sirva a un hombre, y viceversa, pero eres libre de seleccionar el género. Un asistente de esta categoría usualmente tiene un sueldo de £5 semanales. Este asistente tiene un atributo en 3, otro en 1 y todos los demás en 2, así como 3 habilidades en nivel 3 y una ventaja y desventaja menores de tu elección.

Astucia Táctica

(Mayor)

¿Para qué tantas piruetas y contorsiones, cuando todo lo que necesitas para esquivar un golpe es saber donde no estar parado? Al realizar una acción defensiva o maniobra, puedes utilizar Genio en lugar de Gracia para las tiradas involucradas.

Atractivo

Reloj de Vapor

(Moderada)

Niega: *Desfiguración Horrible*

Eres especialmente grato a los ojos. Tu Impresión aumenta en +1, y sumas +2 a tu DD en tiradas sociales en las que interactúes con miembros del género opuesto.

Bajofondista

(Menor)

Manejas la etiqueta de la sociedad bajo la sociedad. Sabes que puertas tocar, que cosas decir y a quienes evitar. Sumas +2 a tu DD para conseguir información y recursos entre los segmentos menos respetables.

Bilingüe

(Menor)

No tienes una, sino que dos lenguas maternas, sea ya por qué creciste en una región cosmopolita, tuviste una institutriz foránea o tu familia vivió expatriada en alguna colonia del imperio. Recibes gratuitamente la habilidad *Lenguaje* en nivel 4 para una segunda lengua nativa de tu elección.

Buen Gusto

(Moderada)

Tienes una capacidad casi mágica para agradar y sorprender a las personas que te rodean. Siempre sabes que vestir, que pinturas comprar y que vino colocar sobre la mesa. Tu Impresión y Categoría Social aumentan en +1.

Cauteloso

(Menor)

Has aprendido que si algo puede salir mal, probablemente saldrá peor, y que nunca puedes ser demasiado precavido. Al adquirir esta ventaja, selecciona una habilidad; cada vez que falles una prueba de dicha habilidad, trata el FF como si fuera 2 puntos más bajo (el total nunca puede ser menor a 1). Puedes adquirir esta ventaja múltiples veces para diferentes habilidades.

Cautivante

(Moderada)

Algo en ti tiende a embobar a quienes te rodean. En cualquier momento, puedes realizar una hazaña para llamar la atención de todos quienes te rodeen y sumarles +2 al DN de cualquier tirada de Perspicacia que realicen mientras mantengas su atención. Alternativamente, puedes realizar esta hazaña para cautivar por completo a una persona y hacerla fallar automáticamente su siguiente tirada de Perspicacia.

Colaborador Nautiliano

(Superior)

Tiempo atrás, despertaste con algo más que un enloquecedor dolor de cabeza: ¡Una extraña criatura, similar a un calamar con

caparazón, estaba adherida a la parte posterior de tu cabeza! No sabes de donde salió ni por qué está ahí, pero por más que lo has intentado, no hay manera de removerlo de manera segura. Lo que sea que esta criatura haga ahí, has notado ciertas cosas interesantes: Tus sentidos se han vuelto especialmente agudos, y jurarías que a ratos puedes experimentar vívidamente imágenes y sonidos de cosas que han ocurrido quien sabe cuánto tiempo atrás. Sumas +2 a tu DD en todas las tiradas que realices para percibir el entorno. Adicionalmente, en cualquier momento puedes realizar una hazaña para efectuar una prueba Fácil (+0) de Determinación, la que en caso de éxito te permite obtener una idea vaga sobre eventos que hayan ocurrido en tus inmediaciones en algún momento del pasado. Estas visiones no son muy precisas; la dificultad aumenta en +2 si intentas enfocarte en un año específico, en +4 para un mes específico, en +6 para un día específico, en +8 para una hora específica y en +10 para un minuto en particular. Intentar estas visiones hacia el pasado a cualquier momento previo al 6 de Agosto de 1863, a las 6:05 de la mañana -hora de Ekaterimburgo, 1:05 de la mañana en Greenwich-, resulta en una dolorosa serie de convulsiones que te hacen perder el conocimiento. En caso de fallar la prueba, recibes una herida grave, y otra más por cada 4 puntos de FF.

Condecoración

(Menor)

Has sido premiado por tu intachable vocación de servicio, compromiso con la patria o un notable aporte a la civilización. Puede tratarse de una condecoración militar, una orden de caballería, un galardón científico o algún honor de similares características. Tu Categoría Social aumenta en +1.

Consorte de Cubierta

(Mayor)

Tienes una pareja con una buena imagen y bolsillos profundos —mas no particularmente brillante—, que te permite utilizarlo como cubierta de lo que sea que haces realmente. Quizá llevas a cabo labores de espionaje y no quieres que levanten sospechas, o eres una mujer que utiliza a su acompañante como medio para acceder con facilidad a círculos exclusivamente masculinos. Tu consorte es un personaje no-jugador con todos sus atributos en 1, una Categoría Social e Impresión de 6 y con una ventaja y desventaja menores de tu elección.

Cráneo Inusual

(Menor)

La forma de tu cabeza, si bien no lo suficientemente extraña como para saltar a la vista, no parece corresponder a ningún patrón anatómico establecido. Como tal, es imposible realizar un análisis frenológico de tu persona.

Comisión Artística

(Menor)

Reloj de Vapor

Has escrito un libro o compuesto una obra de teatro, lo que te reporta ciertos beneficios económicos. Una vez por semana, realiza una prueba Fácil (+0) de Garbo, utilizando la habilidad que se relacione con tu obra (*Artes Liberales, Música*, etcétera). Si tienes éxito, recibes una cantidad de libras igual a 2 veces el FE obtenido.

Curtido

(Menor)

Niega: *Enclenque*

Has pasado gran parte de tu vida expuesto a las inclemencias del entorno, y como tal te has adaptado a las condiciones extremas. Sumas +4 a tu DD para resistir la fatiga, y puedes soportar un nivel de fatiga hasta 3 veces superior a tu puntaje de Vigor sin caer inconsciente.

Desvanecimiento Controlado

(Superior)

Has entrado en contacto con una acumulación de éter en estado puro. A diferencia de lo que ocurre normalmente, sobreviviste, y por razones inexplicables desarrollaste la capacidad de controlar por cortos momentos las súbitas acometidas de inmaterialidad de afectan tu cuerpo. Puedes sumarte un punto de peligro para provocar que alguna parte de tu cuerpo, como un brazo, una pierna, tu cabeza o parte de tu estómago, se vuelva incorpórea por 1 asalto. Mientras permanezca en este estado, dicha parte de tu cuerpo ignorará impedimentos y fuerzas físicas (podrá atravesar un muro, pasar por fuego sin quemarse o dejar que una bala pase sin dañarle), pero también dejará caer cualquier cosa que estés cargando con ella. Si al final del lapso la sección del cuerpo desvanecida se encuentra ocupando total o parcialmente una sección de espacio ocupada por otro objeto, esta sale expulsada con gran fuerza y recibes 1 herida grave. Puedes activar esta ventaja como parte de una maniobra, a fin de ignorar los efectos del ataque, salvo que este fuera a afectar un área significativa de tu cuerpo.

Dilettante

(Moderada)

Tu estilo de vida es uno donde las fiestas, el arte, los viajes y el ocio son cosa de cada día. Como tal, adquirir niveles en las siguientes habilidades cuesta 1 punto menos por nivel (el coste final no puede ser menor a 1): *Artes Escénicas, Artes Visuales, Deporte, Juego, Lenguaje, Monta y Música*.

Ectosensible

(Menor)

Tienes una inusual propensión a sentir la presencia de entidades extraterrenas. En cualquier momento en que un fenómeno sobrenatural ocurra en tus inmediaciones, una prueba Fácil (+0) de Perspicacia te permite determinar la ubicación aproximada del

evento, y si la fuerza que lo causó sigue o no presente. Esta prueba es realizada en secreto por el Cronista.

Elucubrador

(Moderada)

Tu capacidad para elaborar una explicación convincente sin importar de que sea de lo que estás hablando —o siquiera si entiendes algo al respecto— raya en lo arcano. En cualquier momento en que te fuera necesario dar una explicación, coartada, excusa o disquisición —sin importar la razón o tema—, puedes realizar una hazaña para elaborarla con la total seguridad de que quienes la escuchen la tomarán como inobjetable o, cuando menos, razonable, sin necesidad de efectuar una tirada. No puedes usar esta ventaja si la dificultad de convencer a alguien de tal manera es superior a Exorbitante (+10).

Familia Comerciante

(Menor)

Naciste al interior de una familia dedicada al comercio. Probablemente manejaba una tienda o negocio similar, en el cual pasaste tus años mozos. Sumas +2 a tu DD en tiradas que involucren negociar, tasar o regatear. Si tu Categoría Social es superior a 5, esta disminuye en 1.

Famoso

(Moderada)

Gozas de reconocimiento público por algo que has hecho, sea verdad o no. Obtienes una reputación de tu elección en nivel 1. Esta debe corresponder a algo socialmente ventajoso, como Héroe de Guerra, Celebridad o Filántropo.

Financiamiento

(Menor)

Algún rico inversionista o institución filantrópica se ha interesado en uno de tus proyectos, dándote acceso a un flujo constante de dinero de libre disposición, aunque tu financista habrá de obtener resultados satisfactorios de tu parte si esperas mantener este beneficioso trato. Recibes £25 semanales.

Formación Académica

(Mayor)

Fuiste educado en una institución académica de carácter superior, como una universidad o instituto especializado. Como tal, adquirir niveles en las siguientes habilidades cuesta 1 punto menos (el coste final no puede ser menor a 1): *Artes Liberales, Artes Visuales, Biología, Ciencias Sociales, Filosofía Natural, Ingeniería, Investigación, Lenguaje, Mecanoanalítica, Mecanología, Medicina, Música, Psiquiatría y Química*.

Fuerza Demoledora

(Moderada)

Reloj de Vapor

Puedes golpear cual martillo neumático, partiendo concreto y doblando metal. Al asestar un golpe corps-a-corps, puedes realizar una hazaña para duplicar el daño provocado y tratarlo como si fuera estructural.

Garganta de Acero

(Menor)

Posees una capacidad sencillamente excepcional cuando de beber alcohol se trata. No te ves sometidos a los efectos de la embriaguez salvo de que se trate de los alcoholes más potentes, e incluso en esos casos sumas +10 a tu DD para resistir los efectos.

Genio Mecánico

(Moderada)

Puedes hacer maravillas con un trozo de metal, algo de pegamento y seis o siete tuercas; solo necesitas un momento de tranquilidad y haces que cualquier cosa vuelva a funcionar. Puedes realizar una hazaña para efectuar con un giro diurno cualquier tirada relacionada con reparar o modificar un aparato, así como para evitar un desperfecto.

Gentil

(Moderada)

Niega: *Aristócrata, Hundido, Noble Exótico, Proletario*

Formas parte del círculo social de damas y gentilhombres, individuos que, sin ser nobles, llevan un estilo de vida que se les asemeja y suelen ser el modelo a seguir por gran parte de la sociedad moderna. Tu Categoría Social aumenta en +2.

Herencia

(Especial)

Uno de tus padres, un tío lejano que no dejó descendencia o un querido patrocinador te ha legado una gratificante suma de dinero, especias o propiedades. La naturaleza exacta de la herencia queda a discreción del Cronista. La categoría de esta ventaja dependerá del valor de la herencia:

- **Modesta (Moderada):** £500
- **Suntuosa (Mayor):** £5.000
- **Fabulosa (Superior):** £50.000

Hombre de Hierro

(Mayor)

Eres duro como el metal e impetuoso como una locomotora. Puedes soportar un número de heridas graves igual a 3 veces tu puntaje de Vigor, en lugar de solo 2 veces, antes de morir.

Imperturbable

(Moderada)

El miedo es algo de lo que solo has oído hablar. Recibes un modificador de +10 al DD en tiradas para resistir el miedo y la intimidación, salvo aquellas producto de la desventaja *Fobia*.

Inamovible

(Superior)

Una vez que plantas tus pies en la tierra, no hay fuerza en este mundo capaz de moverte. En cualquier momento puedes realizar una hazaña para soportar un peso de hasta 1.000 veces tu puntaje de Ímpetu, en kilogramos, durante 1 minuto sin ceder. Adicionalmente, cada vez que alguien intente tumbarte o hacerte tropezar, este suma +8 a su DN.

Industrial

(Superior)

Perteneces a la flamante casta de los industriales, hombres que por medio de arduo trabajo y astucia en los negocios han logrado levantar las fábricas y manufacturas que mueven al Mundo Civilizado. Posees una fábrica de 50 empleados que te provee ingresos semanales iguales a 10 veces el FE de una prueba de Genio + *Comercio*, en libras; la dificultad base de esta prueba es Fácil (+0), pudiendo verse modificada por los vaivenes de la economía. Cada vez que falles esta prueba, el multiplicador de la siguiente prueba que realices disminuye en 1; si llega a 0, tu empresa cae en bancarrota. En cambio, cada vez que tengas éxito el multiplicador aumenta en 1. Discute la naturaleza de tu negocio con el Cronista.

Intervención Divina

(Superior)

Decir que lo tuyo es buena suerte sería quedarse corto de palabras. Tu dios, el espíritu de tus antepasados, las fuerzas de la naturaleza o la portentosa voluntad de un genio trascendental es lo único que podría explicar las providenciales intervenciones que en más de una oportunidad te han salvado de situaciones por lo demás imposibles. En cualquier momento, puedes realizar una hazaña para efectuar una tirada con un giro diurno, incluso si se trata de utilizar una habilidad avanzada en la que no posees niveles. Solo puedes activar esta ventaja una vez por sesión, y solo para pruebas de dificultad Exorbitante (+10) o inferior.

Intuición Simpática

(Menor)

El estomago se te revuelve y el cabello se te eriza cada vez que algo nefasto le ocurre a quienes más aprecias. Si bien no puedes determinar exactamente qué ha sucedido, el que tan incomodo te sientes suele servir como guía para saber que tan terrible ha sido. Adicionalmente, obtienes una vaga idea de quién puede haber sido la persona afectada, aunque nunca de manera clara: Uno de tus padres, alguien que vive en tu hogar o uno de los amigos que visitaste ayer.

Juventud Inclaudicable

(Menor)

Por alguna razón que puedes o no conocer, aparentemente no envejeces. Tus cercanos ven con pasmoso escepticismo como sigues aparentando la misma edad que tenías décadas atrás, mientras que ellos se acercan al fin de sus días. Podría tratarse de algún inusual tónico de juventud que has desarrollado en secreto, o quizás las causas sean considerablemente más inquietantes y misteriosas. Al adquirir esta característica, puedes seleccionar la edad que aparentas, sin importar cuántos años tienes realmente. No te hace inmortal, sin embargo, y tu edad real ha de estar dentro de los parámetros razonables para un ser humano.

Luchador Callejero

(Menor)

Has pasado años peleando en oscuros callejones y pocilgas de mala muerte, volviéndote todo un experto a la hora de blandir patas de silla y jarras de cerveza como si fueran armas mortales. La potencia de cualquier arma improvisada que utilices aumenta en +1.

Maestro del Engaño

(Menor)

Eres capaz de urdir mentiras sumamente elaboradas sin siquiera pestañear. Sumas un +2 a tu DD para mentir.

Memoria Eidética

(Mayor)

Posees una capacidad de retener información que raya en lo sobrehumano. En cualquier momento, puedes realizar una hazaña para efectuar una prueba Genio con el objetivo de recordar con lujo de detalles cualquier cosa que hayas oído, leído o escuchado. La dificultad de la prueba dependerá del tiempo transcurrido: Menos de 24 horas, Fácil (+0); menos de una semana, Simple (+2); menos de un mes, Moderada (+4); menos de un año, Retadora (+6); cada año adicional aumenta la dificultad en +2. En caso de éxito, logras recordarlo como si estuvieras nuevamente en aquel momento.

Metabolismo Lento

(Menor)

Niega: *Enfermizo*

Tu cuerpo tarda más de lo usual en digerir alimentos y en incorporar sustancias a tu sistema. Sumas +2 a tu DD para resistir los efectos de la fatiga por inanición, así como para resistir tóxicos y venenos.

Naturalmente Aromático

(Moderada)

Niega: *Pestilencia Insufrible*

Siempre hueles inusualmente bien, como si acabases de tomar un buen baño de especias. Tu Impresión aumenta en +2. Quienes intenten rastrear por medio del olfato obtienen un +2 a sus DD.

Noble Exótico

(Mayor)

Niega: *Aristócrata, Gentil, Hundido, Proletario*

Perteneces a la aristocracia de alguna nación lejana. Quizá eres un Maharajá de India, un Pashá otomano o un Danshaku al servicio del Emperador Meiji. Tu Categoría Social aumenta en +3.

Oficial

(Mayor)

Niega: *Soldado*

Sirves dentro de las fuerzas armadas como oficial condecorado. Tu Categoría Social aumenta en +1. Recibes contactos en nivel 2 dentro del ejército al que perteneces. Adicionalmente, adquirir niveles en las siguientes habilidades cuesta 1 punto menos por nivel (el coste final no puede ser menor a 1): *Armas Corps-à-Corps, Artes Liberales, Ciencias Sociales, Liderazgo, Montaña y Navegación*.

Ordenado

(Mayor)

Formas parte del clero de alguna religión establecida, la que se hace cargo de todas tus necesidades diarias. Tu Categoría Social aumenta en +1 y obtienes contactos en nivel 1 dentro del clero al que perteneces. Adicionalmente, adquirir niveles en las siguientes habilidades cuesta 1 punto menos por nivel (el coste final no puede ser menor a 1): *Artes Liberales, Ciencias Sociales, Diplomacia, Lenguaje y Oratoria*.

Paladar Refinado

(Menor)

Tienes una impresionante capacidad para identificar aromas y sabores. Sumas +2 a tu DD en tiradas que involucren el gusto y el olfato.

Pies Ligeros

(Moderada)

Puedes moverse a velocidades excepcionales. Tu MB aumenta en +2. Adicionalmente, sumas +2 a tu DG al realizar exitosamente una acción defensiva.

Porte Colosal

(Menor)

Niega: *Enano*

Eres inusualmente grande, midiendo entre un tercio y un medio más de altura que individuos normales de tu misma edad.

Tu MB aumenta en +1 y sumas +2 a tu DD para saltar e intimidar.

Puesto Respetable

(Moderada)

Trabajas o mantienes una posición honorífica dentro de alguna institución que goce de buena reputación, como una universidad, una fundación benéfica o un organismo del estado. Tu Categoría Social aumenta en +1, y recibes contactos en nivel 1 dentro de la institución a la que perteneces.

Pulso de Cazador

(Moderada)

Tu puntería es, francamente, sorprendente. Al realizar un ataque a distancia, puedes realizar una hazaña para efectuarlo con un giro diurno.

Reciedumbre Monumental

(Mayor)

Existen murallas más sencillas de doblegar que tu. Obtienes 1 punto de reducción de daño.

Reflejos Agudizados

(Moderada)

Puedes reaccionar rápidamente ante el peligro. Sumas +2 a tus tiradas de iniciativa.

Señor del Crimen

(Superior)

Para quienes te conocen, eres el Afable Doctor, el Encantador Caballero o el Excéntrico Filántropo; para quienes te conocen de verdad, eres el Señor del Crimen, alguien a quien temer y respetar. Tienes a tu haber 15 pérfidos secuaces, recibes contactos en nivel 2 en el mundo criminal de tu área de operación y posees una pequeña guarida oculta en donde más te parezca conveniente. Discute la naturaleza de tu organización criminal con el Cronista, quien tiene más información al respecto.

Siempre Impecable

(Moderada)

Eres una de aquellas personas que, sin importar la situación, permanecen perfectamente presentables. Tu cabello nunca se despeina, tu maquillaje no se corre con el agua y tus dientes brillan con singular carisma. Tu Impresión aumenta en +1 y no sufres los efectos negativos de la falta de aseo.

Soldado

(Moderada)

Niega: *Oficial*

Sirves dentro de las fuerzas armadas como soldado efectivo. Recibes contactos en nivel 1 dentro del ejército al que pertene-

ces. Adicionalmente, adquirir niveles en las siguientes habilidades cuesta 1 punto menos por nivel (el coste final no puede ser menor a 1): *Atletismo*, *Armas Corp-á-Corps*, *Armas de Distancia*, *Armas de Fuego*, *Artillería*, *Combate Desarmado* y *Pilotaje*. Si tu Categoría Social es 5 o superior, esta disminuye en -1.

Suerte del Irlandés

(Mayor)

Niega: *Malhadado*

Muchos te dicen que es mera casualidad, pero estás bastante seguro que la suerte te sonríe con mayor frecuencia que al común de las personas. Siempre que obtengas un FE, este es 1 punto más alto; siempre que obtengas un FF, este es 1 punto más bajo.

Técnicas Exóticas de Combate

(Superior)

Niega: *Combatiente Quijotesco*

Has sido entrenado por monjes guerreros del Himalaya, jibaros invisibles de Centroamérica o luchadores de tiburones de Borneo, por lo que tu estilo de combate aparece extraño e impredecible a tus oponentes. Sumas +2 a tu DD en tiradas de ataque, acciones defensivas y maniobra.

Voluntarioso

(Mayor)

No te dejas amedrentar con facilidad y vez los embates del destino como una oportunidad, nunca como un obstáculo. Tu límite de peligro aumenta en 1.

Vieja Compañera

(Mayor)

Es tu arma, vehículo, montura, herramienta o chuchería indescriptible, aquella que te ha acompañado toda la vida y con la que te sientes más a gusto que con cualquier otra cosa o individuo en el mundo, conociendo cada uno de sus detalles y adaptándote perfectamente a su forma y peso. Siempre que realices una tirada en que tu vieja compañera esté involucrada, puedes realizar una hazaña para sumar +4 a tu DD. Adicionalmente, en cualquier momento en que no estés en posesión de ella, puedes realizar una hazaña para que esta regrese a tus manos, de la manera correspondientemente dramática que estime el Cronista.

Virtuoso

(Moderada)

La música te es tan natural como el hablar o caminar y tus ejecuciones rayan en lo divino. Sumas +2 a tu DD en tiradas relacionadas con tocar, componer o identificar piezas musicales. Adicionalmente, puedes realizar una hazaña para efectuar cualquier tirada de ese tipo con un giro diurno.

Xenoglosia

(Mayor)

Ocasionalmente y por cortos periodos de tiempo, adquieres la repentina capacidad de hablar lenguas que en tu vida has estudiado. En cualquier momento, puedes efectuar una hazaña para repentinamente obtener una habilidad de Lenguaje en nivel 4 de tu elección, efecto que perdurará por 1 minuto.

Zoópata

(Mayor)

Posees un nexo especialmente fuerte con los animales, al punto de que puedes comunicarte con ellos de manera sorprendentemente efectiva. Sumas +4 a tu DD en tiradas relacionadas con animales. Adicionalmente, puedes utilizar la habilidad *Manejo Animal* para comunicarte parcialmente con un animal, transmitiendo mensajes y órdenes de no más de 5 palabras, así como para obtener una noción general del estado de ánimo, las necesidades o preocupaciones de la criatura. La dificultad es Fácil (+0), modificándose dependiendo de lo complejo de los conceptos u órdenes comunicadas y lo inteligente del animal.

Las Desventajas

Adicción

(Especial)

Sufres de una dependencia severa a alguna sustancia. Debes elegir el objeto de tu adicción al adquirir esta desventaja, como el opio, el alcohol o el tabaco (puedes seleccionar esta desventaja múltiples veces para adicciones distintas). La categoría de esta desventaja dependerá del nivel de la adicción:

- **Leve (Menor):** Adicción 2
- **Intensa (Moderada):** Adicción 4
- **Grave (Mayor):** Adicción 8

Albino

(Mayor)

Sufres de una severa carencia de pigmentación. Por cada hora que permanezcas expuesto directamente a la luz solar, debes realizar una prueba Fácil (+0) de Vigor, recibiendo una herida grave en caso de fallo. La dificultad de esta prueba aumenta en +1 por cada hora adicional que permanezcas expuesto.

Anomalía Ódica Negativa

(Menor)

Niega: *Anomalía Ódica Positiva*

La energía ódica —la esencia fundamental que otorga vida a la materia orgánica— que mantiene tu cuerpo en funcionamiento experimenta inusuales alteraciones erráticas con tendencias de-

crecientes, resultando en que seas una persona particularmente apagada: Tu piel luce mortecina y vieja, tus ojos carecen de brillo propio y de ti emana una sensación de vejez y cansancio que hace a la gente incomoda; las cosas en torno a ti parecen perder ligeramente su color, e incluso las plantas parecen decaer. Sin embargo, esta anomalía no es lo suficientemente grave como para provocarte dificultades físicas significativas. Adicionalmente, tu Impresión se reduce en -1.

Cleptómano

(Moderada)

Eres amigo de lo ajeno. No es que seas realmente un ladrón, pero hay veces en que simplemente no puedes evitar que las cosas encuentren su camino a tus bolsillos. En cualquier momento, puedes sufrir un revés que te obligue a robar algún objeto desatendido que llame tu atención.

Cojo

(Mayor)

Una de tus piernas está lisiada y te dificulta al caminar. Sumas +2 a tu DN en tiradas de Gracia, tu DG base disminuye en -1 tu MB se reduce en -1.

Combatiente Quijotesco

(Mayor)

Has leído demasiadas historias de heroicos espadachines y dramáticos pistoleros, lo que te ha otorgado una visión algo trastocada de lo que debiese ser un combate. Tu técnica, tu postura y tus comentarios serían más adecuados sobre un escenario, pero nadie puede negar tu florido estilo. Sumas +2 a tu DN al en tiradas de ataque, acciones defensivas y maniobras.

Derrochador

(Moderada)

Te encanta el dinero, pero sobre todo, te encanta gastarlo, lo que te provoca problemas al manejar tus finanzas personales. En cualquier momento, puedes sufrir un revés que te obligue a gastar una suma de dinero de un valor máximo igual a 10 veces el ingreso semanal correspondiente a tu Categoría Social. Esta cantidad podrá gastarse en algún objeto por el que hayas mostrado especial interés, un servicio que necesites en aquel momento, una propina o incluso una limosna para aquel conmovido indigente.

Desactualizado

(Menor)

Has pasado mucho tiempo alejado de los periódicos, foros públicos y conversaciones callejeras, quedando como un ignorante cuando se trata de hechos recientes. Sumas +2 a tu DN en toda tirada donde no estar al tanto del quehacer actual pueda jugarte en contra.

Desfiguración Horrible

(Moderada)

Niega: *Atractivo*

Un accidente, una malformación de nacimiento o alguna causa más oscura te ha dotado de un aspecto que incomoda e incluso espanta a quienes te rodean. Tu Impresión se reduce en -4. Sin embargo, sumas +2 a tu DD en tiradas cuando ser especialmente horroroso implique un beneficio, como al intimidar.

Despistado

(Moderada)

Tiendes a perderte con sorprendente regularidad. En cualquier momento, puedes sufrir un revés que te haga perder el rumbo y extraviarte, tomando el corredor equivocado o distrayéndote momentáneamente mientras sigues al resto de la expedición.

Desterrado

(Moderada)

Has sido expulsado de tu lugar de origen. Tu Categoría Social disminuye en -1, y en -2 interactuar con individuos de tu tierra natal.

Desvanecimiento Espontáneo

(Mayor)

Has entrado en contacto con alguna fuente de éter en estado puro, lo que usualmente resulta en una desintegración inmediata de la víctima. Si bien sobreviviste al incidente, debes vivir con los efectos de súbitas sobrecargas de éter. En cualquier momento, puedes sufrir un revés que te vuelva incorpóreo por un corto momento. Aun cuando permanecerás en este estado por tan solo un par de segundos, dejarás caer todo lo que lleves sobre ti – vestimentas incluidas – y no te verás sometido a la influencia de fuerzas físicas (aunque cualquiera ya en efecto permanecerá). De esta manera, si viajas sobre un vehículo cuando te desvaneces espontáneamente y este toma una curva, tú seguirás moviéndote en la dirección original, potencialmente reapareciendo fuera del mismo a una velocidad sumamente peligrosa, mientras que si te desvaneces durante una caída, seguirás cayendo en la misma dirección al reaparecer.

Enano

(Menor)

Niega: *Porte Colosal*

Mides entre un medio y un tercio de la altura de un individuo normal de tu misma edad. Tu MB se reduce en -2 y sumas +2 a tu DN para saltar.

Enclenque

(Menor)

Niega: *Curtido*

Eres sumamente débil y frágil, recuperándote con dificultad y cansándote con especial rapidez. En todas las tiradas realizadas para curar tus heridas, quien la realice suma +2 a su DN. Adicionalmente, solo puedes resistir una cantidad de niveles de fatiga igual a tu puntaje de Vigor antes de caer inconsciente.

Enfermizo

(Menor)

Niega: *Metabolismo Lento*

Tu cuerpo es proclive a caer víctima de enfermedades. Sumas +2 a tu DN para resistir los efectos de enfermedades, venenos y sustancias tóxicas.

Ensimismado

(Moderada)

Tiendes a concentrar demasiado tu atención en aquello que estás haciendo, quedando completamente absorto. En cualquier momento en que estés efectuando una tarea que requiera parte importante de tu atención, puedes sufrir un revés que te dejará totalmente desatento a lo que esté ocurriendo a tu alrededor.

Esclavo Emancipado

(Mayor)

Has sido liberado de las cadenas de la esclavitud. Sin embargo, las marcas, actitudes y costumbres adquiridas durante tus años de servidumbre no pasan desapercibidas. Tu Categoría Social e Impresión disminuyen en -2.

Estomago Débil

(Moderada)

La sangre, las heridas abiertas e incluso los rasguños te provocan malestar. En cualquier momento en que seas testigo de un derramamiento de sangre, puedes sufrir un revés que te hará desmayar en el acto. Te recuperas tras 1 minuto.

Extraño

(Menor)

Tu forma de actuar confunde e incomoda a las personas. Tu Impresión se reduce en -1.

Fobia

(Especial)

Hay algo a lo que temes lo suficiente como para paralizarte. Debes elegir el objeto de tu Fobia al adquirir esta desventaja; debe ser razonablemente común, como los insectos, la oscuridad o el agua (puedes seleccionar esta desventaja múltiples veces para miedos distintos). Cada vez que te topes con el objeto de tu Fobia, te vez sujeto a un efecto de miedo. La categoría de esta desventaja depende del nivel de miedo provocado:

- **Susto (Menor):** Miedo 2

Reloj de Vapor

- **Terror (Moderada):** Miedo 4
- **Pánico (Mayor):** Miedo 8

Gitano

(Moderada)

Tienes los rasgos y costumbres de los pueblos romaníes que deambulan por Europa y Oriente. Nómades desde hace siglos, tu gente no suelen gozar con el agrado de los habitantes de las tierras por las que pasan, reduciendo tu Categoría Social en -2.

Hundido

(Mayor)

Niega: *Aristócrata, Gentil, Noble Exótico, Proletario*

Perteneces al grupo de personas que son colectivamente llamados “Los Hundidos”, vagos, mendigos, niños a la deriva, orates dejados en las calles y mujeres desdichadas. Tu Categoría Social disminuye en -4.

Impío

(Moderada)

No tienes la menor idea del porque, pero los sitios sagrados y los artículos religiosos en general te hacen sentir incomodo, y el contacto directo con agua bendita es lo suficientemente doloroso como para hacer que la cabeza te de vueltas. Sumas +2 a tus DN en cualquier tirada que realices al interior de una iglesia, templo o sitio sagrado similar, y +4 si estas portando o en contacto directo algún artículo religioso, como cruces, estolas o biblias. El agua bendita no te hace daño, pero debes realizar pruebas para resistir la fatiga por cada minuto que permanezcas en contacto directo con ella. La dificultad de esta prueba es Fácil (+0), aumentando en +2 por cada minuto adicional que perdure el contacto.

Incontinente

(Moderada)

El llamado de la naturaleza es para ti toda una proclamación, siéndote todo un desafío mantener tus tripas quietas. En cualquier momento, puedes sufrir un revés que te someterá a una incontrolable necesidad de evacuar tus intestinos; de no hacerlo, sumas +1 a tu DN en cualquier tirada que efectúes mientras te contengas, lo que aumenta en +1 adicional por cada minuto que transcurra. Tras 10 minutos, sufres de una repentina e inevitable descarga.

Inculto

(Menor)

No es que seas realmente estúpido, pero el que tengas dificultades al recordar el nombre del país en que vives tiende a suscitar algunas risas. Sumas +2 a tu DN en tiradas de conocimiento.

Infame

(Moderada)

Te has forjado un renombre que causa molestia y desconfianza, incluso si realmente no has hecho nada para merecerlo. Obtienes una reputación de tu elección en nivel 1. Esta debe corresponder a algo socialmente desventajoso, como Traidor a la Patria, Corrupto o Charlatán.

Inoportuno

(Moderada)

Tienes una capacidad especial de decir las cosas en el peor momento posible. En cualquier momento que estés realizando una tirada de interacción social, puedes sufrir un revés que te obligará a realizarla con un giro nocturno.

Iracundo

(Moderada)

Tiendes a perder los estribos en explosivos arrebatos de furia. En cualquier momento en que te enfrentes a una situación potencialmente molesta, como al recibir un insulto o sufrir una derrota, puedes sufrir un revés que te hará a perder el control (lo que generalmente terminará en golpes).

Irresoluto

(Mayor)

Niega: *Voluntarioso*

Sufres de una carencia endémica de voluntad, dejando que el destino decida las cosas por ti y asumiendo que nada de lo que hagas podrá cambiar lo que ya está escrito. Tu límite de peligro disminuye en 1.

Jactancioso

(Moderada)

Mantener la boca cerrada es todo un reto para ti y los secretos pierden completamente su propósito cuando son depositados en tu persona. En cualquier momento, puedes sufrir un revés que te hará a soltar la lengua sobre algo particularmente importante o delicado, jactándote de ello frente a la peor persona posible (como, por ejemplo, explicar tu plan de acción a tu enemigo).

Malhadado

(Mayor)

Niega: *Suerte del Irlandés*

La suerte se muestra especialmente recelosa de sonreírte. Siempre que obtengas un FE, este es 1 punto más bajo; siempre que obtengas un FF, este es 1 punto más alto.

Manco

(Superior)

Te falta una mano. Sumas +4 a tu DN en cualquier tirada en la que utilizar solo una mano sea razonablemente perjudicial,

Reloj de Vapor

como al conducir un vehículo, trenzarse en combate corps-à-corps o levantar objetos pesados. Actividades que requieran de ambas manos no puedes realizarlas sin ayuda.

Marcas de Peste

(Menor)

Alguna de las enfermedades de las que has sido víctima ha dejado un rastro notorio, como la viruela o la peste bubónica. Tu Impresión se reduce en -1.

Mitómano

(Moderada)

Tienes una necesidad obsesiva de mentir, incluso en las cosas más triviales, exagerando y ocultando hechos de manera casi inconsciente. Obtienes un +2 a tu DN en pruebas sociales cuando dices la verdad.

Narcoléptico

(Moderada)

Sufres de accesos irresistibles de somnolencia, capaces de arrojarte a un sueño repentino sin importar lo que estés haciendo. En cualquier momento, puedes sufrir un revés que te hará caer dormido por 1 minuto.

Nativizado

(Menor)

Has pasado un largo tiempo viviendo en tierras lejanas y exóticas, adoptando costumbres e idiosincrasias que enarcan cejas en el mundo civilizado. Tu Categoría Social disminuye en -1.

Nervioso

(Menor)

No puedes esconder tu ansiedad. Sumas +2 a tu DN en tiradas de mentir y negociar.

Obeso

(Moderada)

Sufres de un elevado sobrepeso. Tu MB se reduce en -2 y recibes un +2 a tu DN en tiradas para resistir la fatiga.

Paranoico

(Mayor)

Vives bajo la sensación de que estas siendo observado y pasas más tiempo mirando sobre tu hombro que hacia adelante. Al inicio de cada sesión, recibes 1 punto de peligro.

Perfeccionista

(Moderada)

No estás tranquilo hasta que todo queda exactamente como lo esperabas, e incluso entonces puede que dudes. En cualquier

momento en que tengas éxito en una prueba, puedes sufrir un revés que te obligue a repetirla (solo vuelves a tirar el DD; el DN permanece igual).

Pestilencia Insufrible

(Menor)

Niega: *Naturalmente Aromático*

Eres innatamente apestoso, y no hay perfume que logre esconder tus aromas personales. Tu Impresión se reduce en -2. Quienes intenten rastrear por medio del olfato obtienen un +2 a su DD.

Proletario

(Moderada)

Niega: *Aristócrata, Gentil, Hundido, Noble Exótico*

Eres miembro de la clase trabajadora, un conjunto vagamente definido –pero que agrupa a la mayor parte de la población del Mundo Civilizado–, compuesto por campesinos, labradores, obreros y trabajadores. Tu Categoría Social disminuye en -2.

Rehuido por Animales

(Moderada)

Las criaturas de todo tipo, salvajes o domesticas, se incomodan en tu presencia: Los perros ladran incesantemente, los leones preparan sus garras para hacerte pedazos e incluso los insectos se alejan de ti. Realizas cualquier tirada que involucre animales con giros nocturnos.

Ruidoso

(Moderada)

El sigilo no es precisamente una de tus mejores habilidades. En cualquier momento, puedes sufrir un revés que te hará desatar alguna clase de comprometedor ruido, como dejar caer un puñado de llaves, empujar accidentalmente una vasija contra el suelo o tener un repentino caso de flatulencia incontrolable.

Serviente

(Menor)

Formas parte de la servidumbre de otra persona. Tu Categoría Social disminuye en -1.

Supersticioso

(Mayor)

Lo que algunos llaman superchería, tu consideras sana prudencia. Jamás insultas a un gitano, pisas una grieta en el suelo o dejas que la sal se derrame. Cada vez que pases a llevar una de estas reglas, recibes 1 punto de peligro.

Tartamudo

(Moderada)

Reloj de Vapor

Te tropiezas al hablar. Tu Impresión se reduce en -1 y sumas +2 a tu DN en tiradas que dependan del habla.

Tecnófono

(Moderada)

No todo lo que ha traído la Revolución Industrial ha sido progreso, y hay quienes guardan un profundo rencor y odio hacia las tecnologías que han acabado con sus trabajos y vidas. Cada vez que te encuentres manipulando una pieza mecánica o de alta tecnología, puedes sufrir un revés que te obligará a descargar tu furia sobre ella, intentando destruirla o de alguna manera inutilizarla permanentemente.

Tecnológicamente Inepto

(Menor)

Niega: *Afinidad Mecanológica*

Por mucho que lo intentes, tu cerebro simplemente no está hecho para entender el extraño mundo de las máquinas. Tratas la complejidad de cualquier aparato que utilices como si fuera 2 puntos más alta.

Torpe

(Menor)

Tienes una habilidad casi sobrenatural para hacer que las cosas salgan mal y, si pueden, aun peor. Sumas +2 al DN de cualquier aparato que estés utilizando en tiradas de desperfecto.

Tos Crónica

(Moderada)

Sufres de constantes accesos de tos, que te suelen interrumpir de manera dolorosa y sorpresiva. En cualquier momento, puedes sufrir un revés que te hará experimentar un severo ataque de tos. Debes superar una prueba Moderada (+4) de Precisión o cualquier actividad que estés llevando a cabo cuando el ataque ocurre se ve interrumpida, fallando automáticamente si puede hacerlo, usando el FF de la prueba de Precisión.

Tuerto

(Superior)

Eres ciego de un ojo, o quizás lo has perdido por completo. Esto te dificulta enormemente el juzgar distancias y reduce tu campo de visión. Recibes un +4 a tu DN para ataques a distancia y un +2 para ataques corps-a-corps. Adicionalmente, sumas +4 a tu DN en tiradas de percepción, salvo que la visión no esté involucrada.

Vampirismo Residual

(Moderada)

De acuerdo a la *Taxonomía Sobrenatural de Stocker*, cuando un sujeto afectado por el flagelo del vampirismo escapa de su tierra natal y pasa sin ser visto ni nombrado por siete años, regresa a la vida. Sin embargo, todo descendiente que fuera a engendrar estaría por siempre condenado a sufrir de aquel terrible mal. Aparentemente, eres descendiente de alguien que ha pasado por aquel embrollo, provocándote una serie de complicaciones. No te reflejas en los espejos ni apareces en fotografías; el ajo, las rozas y la fruta fresca te causan náuseas espantosas; te ves incapaz de entrar a un hogar habitado sin ser primero invitado a pasar por su dueño, y la luz del sol te provoca un molesto escozor, entre otros problemas a discreción del Cronista. Ningún efecto es fatal o directamente dañino, pero si representan complicaciones a tu vida diaria de un modo u otro.

Voto

(Moderada)

Has decidido cumplir un juramento de vida. Ejemplos incluyen un voto de pobreza, voto de castidad o voto de silencio. Tal es la trascendencia que esto tiene para ti, que fallar en su cumplimiento tiene implicancias severas. Si alguna vez rompes tu voto, recibes 5 puntos de peligro, mas 1 adicional al inicio de cada sesión que transcurra sin que hayas expiado tu falta.

Wog

(Menor)

Tu piel oscura o bronceada y rasgos exóticos te identifican como originario de regiones del más allá de los Urales, y por lo tanto se presume que eres bárbaro incivilizado. Tu Categoría Social disminuye en -1.

~Motivaciones~

Las motivaciones a continuación representan las principales áreas de interés del protagonista. Ten en cuenta que no son

absolutas y que están abiertas a interpretación, incluso pudiendo superponerse unas con otras en determinados momentos.

Reloj de Vapor

Para activar una motivación, es necesario que tu protagonista se vea enfrentado a una situación que se relacione con ella, para luego aprovecharla de manera que lo deje satisfecho; activar Romance para escapar con la hija del gobernador, Fe para apaciguar a un grupo de refugiados con la palabra de Dios o Sacrificio para luchar mano a mano con un león mientras tus amigos escapan, son ejemplos de situaciones merecedoras de activar una motivación. Si el Cronista estima que has tomado la oportunidad adecuadamente, entonces serás premiado con un punto de historia. Recuerda, sin embargo, que cada vez que esto ocurra, el Cronista puede gastar uno de tus puntos de peligro para activar la obsesión relacionada y obligar a tu protagonista a ir más lejos de lo recomendable.

Solo es posible adquirir motivaciones durante el proceso de creación del protagonista.

Obsesiones

Ejemplo 1-X:

Aventura

Tu lugar está en los bordes de los mapas, ahí donde criaturas jamás vistas por el hombre caminan libremente y antiguas civilizaciones esperan a ser desenterradas.

Obsesión: Y serán desenterradas, cueste lo que cueste. ¡Deberán traer el doble de guerreros la próxima vez si desean detener esta excavación!

Civilización

Buscas llevar a los desafortunados salvajes de todo el mundo la gloriosa luz de la civilización. Educación, trenes, comida caliente... ¡ropal! Tú sabes mejor que ellos lo que realmente necesitan.

Obsesión: Y con toda razón que lo sabes, si se trata de poco más que una jauría de animales. Los civilizaras como sea, incluso si debes amarrarlos y llevarlos contigo de regreso a casa.

Conocimiento

Sabes que hay mucho que aun no sabes, y estás interesado en

solucionar aquel contratiempo. Misterios antiguos y secretos científicos te llaman como el fuego a un insecto. Solo ten cuidado de no quemarte.

Obsesión: Pero vamos, quemarse un poco no le hace mal a nadie. ¿Qué podría pasar? Es tan solo un libro... ¿no?

Deber

Has jurado lealtad, y harás lo que sea por cumplir con tu deber. Tu realización yace en llevar a buen término tu labor.

Obsesión: Por lo mismo, jamás has de discutir una orden. Si te han dicho que avances sin detenerte, es porque claramente el enemigo ha sido total e incuestionablemente aniquilado y no hay razón alguna para temer.

Fama

Ansías volverte reconocido de California a Indonesia, tu nombre volviéndose sinónimo del éxito.

Obsesión: Hablar de ti es la mejor actividad que puedes imaginar y siempre has de procurar que todos tengan aquello más que claro. Y si no lo ven de esa manera, pues quizás no merecen tu atención.

Fe

Crees en algo superior a ti, y crees que tienes la responsabilidad de dar a conocer las buenas nuevas a quienes te rodean.

Obsesión: Lamentablemente, no todos saben lo mucho que necesitan la salvación. Y si ellos no lo hacen, tú lo harás por ellos.

Fortuna

El éxito de un hombre se puede medir por el peso de su billetera, el tamaño de su hogar y la cantidad de joyas sobre su mujer. Tú quieres esa clase de vida, y trabajarás incansablemente por conseguirlo.

Obsesión: Harás lo que sea por ello. Darías todo lo que tienes, solo por tener un poco más. Y quizás algo de lo que tienen los demás....

Gallardía

Llevas el coraje a otro nivel. No importa de quien se trate, si estás ahí para salvarlo, correrás por fuego y cocodrilos con tal de hacerlo.

Obsesión: El problema es que a veces olvidas que no sabes volar y que aun no has desarrollado inmunidad a las balas. ¿Adicto al peligro? Pamplinas. ¡El peligro es adicto a ti!

Gentileza

Tabla 1-2: Motivaciones

Aventura	Gloria
Civilización	Honor
Conocimiento	Inventiva
Deber	Justicia
Fama	Perfeccionamiento
Fe	Poder
Fortuna	Romance
Gallardía	Sacrificio
Gentileza	

Reloj de Vapor

La figura del Caballero representa para ti todo lo que es bueno y deseable, y nunca dejas pasar una oportunidad para demostrarlo. Que jamás quede un charco sin cubrir por tu chaqueta ni un cuchillo a la izquierda de un tenedor.

Obsesión: La falta de atención y esmero te descolocan, llevándote a tomar decisiones apresuradas y quizás un tanto exageradas. ¿Osa mirar lascivamente a la Condesa? ¡Pues habrá que batirnos!

Gloria

Los verdaderos héroes se forjan en el campo de batalla. No se trata solo de ganar, sino de cómo se gana. Una victoria debe ser aplastante. Es la única manera de mantener la paz.

Obsesión: Lo que implica que de vez en cuando alguien tiene que ensuciarse las manos. Todo se permite en el amor y en la guerra. Especialmente en la guerra.

Honor

Ajustas tu vida a preceptos que te llevan a tratar a tus enemigos con el mismo respeto que se merecen tus aliados. La trampa y el engaño son juego de cobardes. Tú siempre atacas por el frente.

Obsesión: Hay quienes dicen que sueles llevar el honor demasiado lejos, pecando de iluso, pero eso es porque ellos no son lo suficientemente íntegros.

Inventiva

Crear nuevas maneras para solucionar los problemas es una de tus especialidades. Mientras más inusual sea la aplicación que logres darle a uno de tus inventos, más realizado te sentirás.

Obsesión: Después de todo, nada puede salir mal. Tus inventos jamás fallan; solo operan de maneras inesperadamente creativas. Y que te parta un rayo si dejas de intentarlo solo porque la caldera está haciendo más ruido del usual.

Justicia

Luchas por terminar con los favoritismos y las exclusiones antojadizas. Todos merecen las mismas condiciones y oportunidades.

Obsesión: Por lo mismo, no hay espacio para la misericordia o las mentiras blancas en el alma de un justiciero. Jamás perdonas una traición o dejas un insulto sin exigir restitución.

Perfeccionamiento

Todo lo que has hecho en tu vida ha sido en pos del mismo objetivo: Mejorar. Cada paso que das debe ser más seguro que el anterior, cada palabra que dices más sabia. De cada desafío se puede sacar una lección, y solo aquellos preparados para recibirla aprenderán de ella.

Obsesión: La vía a la perfección requiere sacrificios y desposos; hay simplemente demasiadas superficialidades en esta vida como para perder el tiempo en ellas. Mientras algo te sea útil para mejorar, bienvenido. Pero sabes que tarde o temprano tendrás que dejarlo de lado y avanzar, aun cuando te acusen de egoísta y falto de compromiso.

Poder

Hay quienes nacen para liderar, y tú sabes con certeza que eres uno de aquellos. Tomar la iniciativa es tu estilo, y todos pueden depender de ti, ya que sabes lo que hay que hacer. Estar a cargo es para lo que estás hecho.

Obsesión: Un líder nunca deja que otros hablen por él. Tú no te equivocas, y tampoco sigues a nadie. Si no puedes hacerlo, entonces claramente nadie más podrá.

Romance

Conquistar es un arte en el que estás particularmente versado. Tienes las habilidades para ello y ponerlas a prueba es un deporte que disfrutas inmensamente.

Obsesión: No puedes evitar utilizar tus encantos cada vez que se presenta la oportunidad, aun cuando te puedas meter en serios problemas por ir demasiado lejos. ¿Y qué si está casada? Cuanto mayor el desafío, más dulce la victoria.

Sacrificio

Tu familia, tus amigos, tu rey o tu dios, nada es más importante para ti que ellos, ni siquiera tu propia vida. Mantenerlos seguros y con su dignidad intacta priman por sobre todo lo demás.

Obsesión: No te lo piensas dos veces; si debes morir horriblemente en el intento, pues que así sea. Pero preferirías ese destino antes de vivir sabiendo que podrías haber hecho más.

~Prólogos~

Hay dos tipos de prólogos: Aquellos que presentan al protagonista con un objetivo específico, y aquellos que lo involucran a una trama mayor que él. Los primeros suelen desarrollarse por etapas que lo acercan más y más a la consecución de su meta central, como podría ser descubrir la actual ubicación de aquel sobre quien ha jurado Vendetta o cumplir una de las condiciones impuestas por un Testamento Extravagante. Los segundos, en tanto, operan más bien como una historia recurrente que en ocasiones lo atrapa en una serie de eventos que escapan de su control; recibir un telegrama solicitando ayuda para lidiar con un potencial caso de brujería sería algo esperable para un *Exorcista Renegado*, mientras que alguien sufriendo del *Síndrome de Suplantación Causal de Hoggins* se verá embrollado en toda clase de problemas al tener copias suyas vagando por el mundo y escribiendo cartas de amor a mujerzuelas desconocidas.

Al adquirir un prologo, la cantidad de puntos de historia pagados para obtenerlo determinaran el nivel: 5 puntos para un prologo de nivel 1, 10 para uno de nivel 2 y 15 para uno de nivel tres. Un protagonista puede tener hasta 2 prólogos diferentes (algunos podrán ser seleccionados dos veces solo si el Cronista lo estima apropiado). Durante la etapa de creación del protagonista no es necesario pagar puntos de historia, empero solo es posible seleccionar un prologo de nivel 1.

Los prólogos listados a continuación son solo algunos ejemplos de los que un personaje puede seleccionar.

Apuesta Inaudita

Una de las actividades preferidas de caballeros adinerados es la de elaborar complicados juegos y pruebas sobre las cuales apostar y probar su ingenio. Tú te has visto involucrado en una de estas apuestas, de características particularmente inusuales, por lo demás. El nivel del prólogo determina lo complicado e inusitado de la apuesta, así como lo jugoso del premio involucrado.

Asociado del Qalah

Financiado por una red de poderosas familias hebreas reparadas por Europa y América, el Qalah no es tanto una organización como es un canal mediante el cual sus patrocinadores llevan a cabo misiones arqueológicas de forma discreta. Reconocido por ser un popular empleador de ladrones de tumbas y traficantes de tesoros, el Qalah se ha ganado una reputación inescrupulosa y casi matonesca, lo que genera resquemores entre gobiernos y académicos por igual cuando una de sus expediciones es vista rumbo a Egipto o Groenlandia. El nivel del prólogo determina que tan involucrado estás en los planes de la organización, y como tal lo riesgoso e inusitado de las actividades que te son asignadas.

Tabla 1-3: Prólogos

Apuesta Inaudita
Asociado del Qalah
Cortesano del Príncipe Gitano
Desperado
Deuda Fatal
En la Mira del Sino Rojo
Escudero Arturiano
Exorcista Renegado
Explorador Dado por Muerto
Hermano Bávaro
Información Comprometedora
Magnum Opus
Muy Lejos de Casa
Pacto de Sangre
Parabolano
Perturbador de Entidades Sobrenaturales
¿Qué ha Hecho la Ciencia?
Rival Acérrimo
Síndrome de Suplantación Causal de Hoggins
Tesoro Perdido
Testamento Extravagante
Vendetta
Visión
Vivo o Muerto

Cortesano del Príncipe Gitano

Las laberínticas profundidades del París subterráneo son el dominio de la Corte de los Milagros, una hueste de mendigos, truhanes, rateros, falsos místicos, espías y artistas callejeros, liderados por siete poderosos sujetos conocidos como los Príncipes Gitanos. Formas parte de esta organización, operando bajo uno de estos monarcas del latrocinio y la manipulación. El nivel del prólogo determina que tan profundo en la organización has penetrado, y por lo tanto el tipo de situaciones a las que te vez sujeto, así como la información y privilegios asociados. Cabe señalar que la Corte de los Milagros es una organización criminal, así que ten esto en cuenta a la hora de seleccionar este prólogo. Al adquirirlo, debes además decidir a cuál de los siete príncipes has jurado lealtad:

Vadim, Príncipe de los Mendigos: Te cuentas entre las "milagrosas" filas del Príncipe Vadim, cuyos cojos corren y ciegos ven, pasando por lastimosos desamparados necesitados de limosna, aprovechándose de la buena voluntad de los incautos para hacerse de su dinero, ropa y comida.

Giancarlo, Príncipe de los Dados: Se rumorea que no hay un solo juego de azar en París en el cual Giancarlo no tenga algo apostado, y que jamás toma una decisión sin primero dejarlo a la suerte. Sus seguidores son tahúres y fulleros, manejando sucias casas de juego y tramposas mesas de apuestas callejeras.

Simza, Princesa del Velo: Algunos dicen que Simza fue cortesana del propio *Empereur*, y que ha pasado por la cama de todos los ministros del Parlamento. Sea como fuere, solo mujeres son permitidas entre sus lealtades, desde la más humilde casquivana a la más elegante dama de compañía, usando sus atractivos para hacerse con el favor de grandes hombres, sea ya para vaciarles los bolsillos o para manipular los hilos del poder en Francia.

Salima, Princesa de las Brujas: Todos especulan sobre la edad de Madame Salima, pero el que nadie logre recordar quien ocupó el puesto antes que ella tiende a dejar los números en sitios imposibles. Astrólogos, tarotistas, quiromantes y adivinos se cuentan entre sus seguidores, leyendo la suerte en callejones oscuros tras las iglesias y maldiciendo a quienes se niegan a aceptar sus dudosos servicios.

Luca, el Príncipe Trovador: El más público de los monarcas -siendo de hecho un reconocido actor de las tablas francesas, aunque manteniendo su identidad resguardada-, Luca es un aficionado del espectáculo, y sus seguidores son los malabaristas, tragafuegos y artistas callejeros de París. No hay teatro en la ciudad del cual no conozcan una puertecilla oculta o un salón olvidado, y varios incautos han desaparecido siguiendo la tonada de sus flautas o el encanto de sus historias.

Milosh, Príncipe de los Ogros: Nadie se los dice a la cara, pero los hombres del Príncipe Milosh son conocidos como los Ogros, en no menor medida por el perfil tosco y grandullón que los caracteriza. Matones y asaltantes por excelencia, no se van con los miramientos y complicaciones de los demás miembros de la Corte, prefiriendo la eficacia de un golpe bien puesto y un disparo a bocajarro para conseguir lo suyo.

Stefan, el Príncipe Invisible: En cualquier momento, a lo menos diez personas diferentes pueden ser identificadas como el Príncipe Stefan, dependiendo de a quien se le pregunte. Jamás un Príncipe Invisible ha sido visto a la cara, y quien quiera que este sea realmente toma todas las precauciones para procurar que así continúe. Espías, asesinos e infiltrados del más elevado nivel, sus hombres son temidos tanto dentro como fuera de la Corte.

Desperado

Te cuentas entre los Desperados, la horda de bandoleros liderada por Peter “Mad Bullet” O’Bannon y sus Magníficos, el dolor de cabeza de los Estados Unidos y Confederados por igual. Puede que seas un miembro activo de la organización, o un colaborador que prefiere mantenerse al margen de los tiroteos y redadas. El nivel del prólogo determina tu grado de involucramiento en la organización. Ten en cuenta que los Desperados son una organización de reputación abiertamente criminal, incluso si sus miembros afirman luchar por causas justas.

Deuda Fatal

Debes una suma considerable de dinero a otra persona, y el tiempo se está agotando. Quizá gastaste demasiado en las casas de juego italianas y acudiste a los mafiosi en busca de ayuda, o la Corte de los Milagros en París ha dejado pasar por alto tus “contribuciones” por demasiado tiempo. El nivel del prólogo determina lo abultada de la deuda y los extremos a los que tus acreedores están dispuestos a llegar para recuperarla.

En la Mira del Sino Rojo

Una misteriosa organización que con los años has venido a conocer como la Hermandad del Sino Rojo está tras de ti y tu cabeza. ¿La peor parte? Es que no tienes la menor idea del por qué, pero considerando lo persistentes que son, debe haber una muy buena razón para ello. El nivel del prólogo determina lo violentos y regulares que son los intentos del Sino Rojo por acabar con tu vida.

Escudero Arturiano

Eres miembro de la Gallarda Orden de Protectores de la Tradición Arturiana, un sofisticado club de caballeros completamente obsesionados con la historia y leyenda del Rey Arturo y todo lo que guarde relación con ella. Basada en Londres, su carisma eminentemente católico coloca a la organización regularmente en conflicto con el anglicismo imperante en Inglaterra, particularmente en lo referente al resguardo de reliquias arturianas que muchos reclaman debiesen estar en manos de museos británicos, pero los abundantes recursos de la orden, así como las extensas redes de influencia de algunos de sus miembros más antiguos, ha permitido que su operación perdure en el tiempo. En tanto, la rivalidad de la Gallarda Orden con el inescrupuloso Qalah es más que conocida, y choques entre ambas agrupaciones, particularmente en lo referido a la búsqueda del mítico Santo Grial, suelen terminar bastante mal. El nivel de este prólogo determina que tan involucrado estas en los quehaceres e intereses de la orden.

Exorcista Renegado

Eres uno de aquellos que practican los rituales de exorcismo y expiación fuera de la jurisdicción de las religiones establecidas, yendo a la caza de los muchos rumores sobre posesiones infernales y criaturas sobrenaturales que tanto abundan en los extremos del Mundo Civilizado y más allá. Quizá solías ser un sacerdote ordenado, o te iniciaste en esta práctica de manera autodidacta; muchos exorcistas renegados se adentran en este mundo por dinero, vendiendo sus servicios a quien esté lo suficientemente aterrado como para necesitarlos. Como sea, no gozas del favor de los líderes religiosos, quienes te ven como un hereje, ni de las autoridades, para quienes no eres más que un alborotador. El nivel del prólogo determina el grado de enemistad que te has forjado con quienes reprochan tus prácticas, y lo inusitado de las solicitudes de trabajo que te son ofrecidas.

Explorador Dado por Muerto

Te advirtieron que aquella expedición al corazón de la nada sería peligrosa, y por mucho tiempo nadie supo más de tu paradero, familia y amigos creyéndote víctima de alguna enfermedad exótica, hambrientos caníbales o la oscura maldición de una civilización perdida. Aun así regresaste, para sorpresa de todos, y ciertamente no con las manos vacías. Pero cuidado: Quien sabe que otra cosa has traído sin darte cuenta. El nivel del prólogo determina lo sorprendente del hallazgo, así como lo extraño de aquello que lo acompaña.

Hermano Bávaro

Perteneces a la Sociedad Thule, la reconocida y respetada organización de la que forman parte varios de los más poderosos e influyentes hombres de Prusia (aunque connotados individuos del resto de Germania se cuentan también entre sus asociados). Basada en Ingolstadt, Baviera (lo que dio origen al término "Hermano Bávaro" para referirse al grueso de sus miembros), la Sociedad se dedica a financiar toda clase de expediciones, proyectos científicos y aventuras destinadas a engrandecer el nombre de Prusia, a la vez que la naturaleza de sus miembros la hace un componente fundamental en la política y administración del imperio. Aun cuando con el paso de los años y la apertura de la organización la Sociedad ha dejado de lado su tradición mística y ocultista (su nombre oficial siendo Sociedad Thule de lo Oculto), esta no ha caído del todo en desuso, y ciertos ritos y usanzas arcanas aun se conservan. El nivel de este prólogo determina el grado de cercanía que tienes con los círculos interiores de la organización.

Información Comprometedora

Sabes algo que puede poner a alguien en serios aprietos si se llegase a hacer público. Es posible que este individuo esté al tanto e intente mantenerlo en privado, sea ya por medio de generosos regalos o quizá de manera algo más permanente y fatal. El nivel del prólogo determina que tan delicada es la información y que tan considerables son los medios de este individuo para procurar tu silencio.

Magnum Opus

Estás empecinado en culminar la labor de tu vida. Puede tratarse de una exquisita pieza de arte, la construcción de una obra de ingeniería o el descubrimiento de una legendaria tribu en las islas del Pacífico Sur. Esta obra puede ser el resultado de tus propias metas personales, o la finalización de un proyecto heredado de algún pariente o mentor. El nivel del prólogo determina que tan ambiciosa es la obra.

Muy Lejos de Casa

Era un día como cualquier otro cuando aquel extraño fenómeno ocurrió; no estás seguro de si fue la voluntad de algún dios caprichoso o el embrujo de un hechicero, pero sea lo que haya

sido, terminó contigo en una tierra ajena e incomprensible, donde los hombres dominan bestias de metal que vomitan humo y fuego, leviatanes surcan los cielos y nadie parece entender lo que dices. El nivel del prólogo determina lo ajeno que el mundo de 1883 te resulta -y por lo tanto lo exótico de tu origen-, así como lo complejo de las circunstancias que llevaron a tu desplazamiento.

Pacto de Sangre

Algún evento durante tu vida te llevó a pactar una lealtad de hierro con otra persona. Puede haber sido tu compañero de aventuras, un miembro de la hermandad a la que perteneces o aquel veterano de las guerras al que le debes tu pellejo. Este pacto opera en ambas direcciones, cada uno siendo responsable de la vida del otro, o de vengar su muerte en caso de ser necesario. El nivel del prólogo determina lo complicado de los problemas en que se ve involucrado tu compañero, así como las aptitudes y capacidades de este para responder cuando sea tu cuello el que está en el cadalso.

Parabolano

Perteneces a la antiquísima hermandad de los Parabolani (singular parabolano), hombres que desde tiempos romanos entregan voluntariamente sus vidas a la protección del Cristianismo. Si bien es de común acuerdo que los Parabolani desaparecieron en algún momento del Siglo VI, lo cierto es que aun existen, y sus servicios siguen siendo requeridos por obispos católicos y metropolitanos ortodoxos, toda vez que la discreción, obediencia y fanatismo que los caracteriza se vuelven cruciales. Como tal, tareas como la protección de dignatarios eclesiásticos, el traslado de mensajes delicados o la indagación en problemas que amenacen la continuidad de la fe se han vuelto parte regular de tu vida. Al seleccionar este prólogo, debes indicar si perteneces a los Parabolani del Rito Oriental –conocidos como Anatólioi- o aquellos del Rito Latino –conocidos como Prosesperios-. Dependiendo de cual selecciones, tu lealtad será a la Iglesia Ortodoxa o a la Iglesia Católica, respectivamente. El nivel del prólogo determina que tan profundo es tu involucramiento en la hermandad, y por lo tanto lo importante de las misiones que te son confiadas.

Perturbador de Entidades Sobrenaturales

Cada vez que pones un pie en un cementerio, una vieja mansión abandonada o en las inmediaciones de antiguas ruinas, cosas extrañas comienzan a suceder: Libros y puertas se abren solos, los cuadros parecen observarte y te tropiezas mucho más de lo usual con las alfombras. El nivel del prólogo determina que tan molesto resultas a lo que sea que acabas de ver pasar por el rabillo del ojo.

¿Qué ha Hecho la Ciencia?

Reloj de Vapor

En tu afán por empujar los límites del saber fuiste demasiado lejos, caminando por senderos que, para muchos, solo corresponden a Dios. Aquel gran error te ha atormentado desde entonces, regresando en el momento justo para evitar que logres dejarlo atrás. El nivel del prólogo determina lo terrible de la naturaleza de aquello que creaste en nombre de la ciencia.

Rival Acérrimo

El éxito que has tenido ha hecho a otros profundamente celosos, llegando a extremos obsesivos con tal de superarte. Puede tratarse de un viejo compañero de la escuela de ingeniería que desea mostrar al mundo que sus autómatas son superiores a cualquier cosa que hayas construido, o quizás aquel luchador irlandés a quien venciste años atrás en las casas de pelea de Nueva York busca revertir el resultado de ese enfrentamiento. El nivel del prólogo determina el nivel de competitividad de tu rival —y, por ende, lo que está dispuesto a hacer— y los medios a los que tiene acceso.

Síndrome de Suplantación Causal de Hoggins

Sufres de lo que probablemente sea el “síndrome” más extraño del que hayas oído hablar: De vez en cuando y de manera completamente impredecible, surgen de la nada individuos que se comportan, lucen y para todos los efectos son exactamente iguales a ti, lo que según un puñado de poco reputados expertos es producido por alguien viajando al pasado e introduciendo cambios en tus cadenas de causalidad, lo que quiera que eso signifique. El nivel del prólogo determina que tan seguido ocurren estas suplantaciones, cuanto duran y lo significativo de los problemas en los que te involucran.

Tesoro Perdido

Has dado con las pistas para ir tras un legendario tesoro. Puede ser un mapa, un acertijo, una carta extraviada entre la correspondencia de tu difunto padre o las últimas palabras que oíste de un explorador antes de que desapareciera para siempre.

Solo recuerda que no solo el oro tienta a los hombres a saltar por los bordes de la tierra. El nivel del prólogo determina lo elaborado de las pistas que tienes y lo sorprendente del tesoro que mencionan.

Testamento Extravagante

Algún antepasado o mecenas tuyo ha muerto, legándote una generosa herencia. Sin embargo, solo podrás recibirla una vez que la condición impuesta en el testamento haya sido cumplida. El nivel del prólogo determina el tamaño de la herencia y lo extravagante de las condiciones.

Vendetta

Alguien te ha hecho algo lo suficientemente nefasto como para ganarse tu odio eterno. Has estado tras su rastro desde entonces, ansiando el día en que podrás hacerle saber de tu disgusto... mientras sufre indescriptiblemente por el castigo que planeas infligirle. El nivel del prólogo determina lo terrible de la ofensa y lo poderoso de quien la cometió. Alternativamente, el objeto de la Vendetta puedes ser tú, en cuyo caso los papeles se invierten.

Visión

Has experimentado vívidamente la imagen de algún trascendental evento, que puede o no involucrarte directamente. El nivel del prólogo determina la claridad de la visión y lo importante del evento.

Vivo o Muerto

Se ha ofrecido una cuantiosa suma por tu captura. Quizá la ley esta tras de ti, o has enojado a los sujetos equivocados. Sea cual sea la causa, alguien ha cobrado interés en la recompensa, y está dispuesto a cobrarla. El nivel del prólogo determina el monto de la recompensa, y como tal lo tentador que es ir tras tu cabeza.

-Ejemplos de Protagonistas-

La siguiente sección contiene 21 ejemplos de protagonistas, completos con sus atributos, habilidades, motivaciones, prólogos y ventajas, que puedes utilizar tanto como inspiración o directamente jugarlos tal como están presentados.

El Cazador de Tesoros

Atributos

Ímpetu	2	Impresión	2
Vigor	4	Categoría Social	4
Precisión	4	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	4	Fortuna	£78
Genio	2		
Perspicacia	3		
Garbo	2		
Determinación	3		

Reloj de Vapor

Tabla 1-4: Ejemplos de Protagonistas

El Cazador de Tesoros
El Audaz Detective
El Temible Mercenario
El Misterioso Guerrero Oriental
La Prodigiosa Inventora
El Exorcista Renegado
La Aventurera de Incógnito
La Osada Demimondaine
El Cazador Deportivo
El Ladrón de Guante Blanco
El Excéntrico Dilettante
El Imbatible Pugilista
El Genio Deschavetado
El Curtido Desperado
El Sucio Criminal
La Avezada Espía
El Piadoso Sacerdote
La Tenaz Revolucionaria
El Aguerrido Industrial
El Inocente Nativo
La Intrépida Reportera

Ventajas

Bajofondista
Bilingüe [Árabe]

Curtido

Desventajas

Derrochador

Infame [Ladrón de Tumbas]

Motivaciones

Fama

Fortuna

Prólogos

Tesoro Perdido 1

Habilidades

Acrobacia 4
Atletismo 2
Armas de Fuego 3
Armas Corps-à-Corps 1
Ciencias Sociales 2
Combate Desarmado 3
Cubierta 1
Percepción 2
Juego de Manos 1
Lenguaje 4 [Nativo]
Lenguaje 4 [Árabe]
Sigilo 1

El Audaz Detective

Atributos

Ímpetu 2
Vigor 2
Precisión 4
Gracia 2
Genio 4
Perspicacia 5
Garbo 3
Determinación 2

Impresión 3
Categoría Social 4
Puntos de Peligro 0 (2)
Fortuna £78

Ventajas

Bajofondista
Memoria Eidética

Paladar Refinado

Desventajas

Adicción 4 [Opio]
Perfeccionista

Ensimismado

Motivaciones

Deber

Justicia

Prólogos

Información Comprometedora 1

Habilidades

Armas de Fuego 2
Diplomacia 2
Espionaje 3
Intimidación 2
Investigación 4
Lenguaje 4 [Nativo]
Medicina 1
Percepción 3
Psiquiatría 1
Química 1
Sigilo 1

El Temible Mercenario

Atributos

Ímpetu 4
Vigor 4
Precisión 4
Gracia 3
Genio 2
Perspicacia 2
Garbo 2
Determinación 3

Impresión 2
Categoría Social 4
Puntos de Peligro 0 (3)
Fortuna £78

Ventajas

Armado Hasta los Dientes

Soldado

Desventajas

Desterrado
Inculto

Infame [Traidor]

Motivaciones

Reloj de Vapor

Fortuna

Gloria

Prólogos

Vendetta 1

Habilidades

Atletismo	2
Armas Corps-á-Corps	3
Armas de Fuego	4
Combate Desarmado	3
Intimidación	1
Lenguaje	4 [Nativo]
Medicina	1
Monta	2
Pilotaje	1
Sigilo	1
Supervivencia	2

El Misterioso Guerrero Oriental

Atributos

Ímpetu	3	Impresión	0
Vigor	2	Categoría Social	3
Precisión	5	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	5	Fortuna	£19
Genio	2		
Perspicacia	3		
Garbo	1		
Determinación	3		

Ventajas

Articulaciones Elásticas	Pies Ligeros
Técnicas Exóticas de Combate	

Desventajas

Wog	Extraño
Perfeccionista	Supersticioso

Motivaciones

Honor	Perfeccionamiento
-------	-------------------

Prólogos

Pacto de Sangre 1

Habilidades

Acrobacia	2
Atletismo	2
Armas Corps-á-Corps	4
Armas de Distancia	3
Combate Desarmado	3
Juego de Manos	1
Lenguaje	4 [Nativo]
Química	1
Sigilo	2
Supervivencia	1

La Prodigiosa Inventora

Atributos

Ímpetu	2	Impresión	2
Vigor	2	Categoría Social	4
Precisión	5	Puntos de Peligro	0 (2)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	5		
Perspicacia	3		
Garbo	2		
Determinación	2		

Ventajas

Afinidad Mecanológica	Genio Mecánico
Financiamiento [£25]	

Desventajas

Jactancioso	Perfeccionista
-------------	----------------

Motivaciones

Fama	Inventiva
------	-----------

Prólogos

Magnum Opus 1

Habilidades

Armas de Fuego	2
Artillería	1
Filosofía Natural	2
Ingeniería	3
Juego de Manos	1
Lenguaje	4 [Nativo, Árabe]
Manualidades	1 [Herrería]
Mecanoanalítica	3
Mecanología	4
Pilotaje	1
Química	2

El Exorcista Renegado

Atributos

Ímpetu	2	Impresión	4
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (5)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	2		
Perspicacia	2		
Garbo	4		
Determinación	5		

Ventajas

Ascético	Bajofondista
Ectosensible	

Desventajas

Reloj de Vapor

Adicción [2, Opio]

Infame [Charlatán]

Motivaciones

Fe

Fortuna

Prólogos

Exorcista Renegado 1

Habilidades

Atletismo	1
Armas de Fuego	2
Armas Corps-à-Corps	1
Ciencias Sociales	3
Combate Desarmado	2
Investigación	1
Percepción	3
Psiquiatría	1
Lenguaje	4 [Nativo]
Lenguaje	2 [Latín]

La Aventurera de Incógnito

Atributos

Ímpetu	2	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	4	Puntos de Peligro	0 (4)
Gracia	5	Fortuna	£78
Genio	2		
Perspicacia	2		
Garbo	2		
Determinación	4		

Ventajas

Andrógina Consorte de Cubierta

Desventajas

Arruinada Ensimismada

Motivaciones

Aventura Gallardía

Prólogos

Deuda Fatal 1

Habilidades

Acrobacia	4
Atletismo	2
Armas de Fuego	3
Armas Corps-à-Corps	1
Combate Desarmado	1
Cubierta	2
Lenguaje	4 [Nativo]
Monta	2
Percepción	1
Pilotaje	1
Supervivencia	3

La Osada Demimondaine

Atributos

Ímpetu	1	Impresión	6
Vigor	2	Categoría Social	4
Precisión	4	Puntos de Peligro	0 (2)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	4		
Perspicacia	3		
Garbo	5		
Determinación	2		

Ventajas

Atractiva Cautivante
Maestra del Engaño

Desventajas

Mitómana Paranoica

Motivaciones

Poder Romance

Prólogos

Vendetta 1

Habilidades

Armas Corps-à-Corps	2
Armas de Fuego	1
Artes Escénicas	1
Cubierta	1
Diplomacia	4
Espionaje	2
Intimidación	1
Juego de Manos	3
Lenguaje	4 [Nativo]
Sigilo	2

El Cazador Deportivo

Atributos

Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	8
Precisión	5	Puntos de Peligro	0 (1)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	2		
Perspicacia	4		
Garbo	3		
Determinación	1		

Ventajas

Aristócrata Vieja Compañera

Desventajas

Supersticioso Jactancioso
+3p

Reloj de Vapor

Motivaciones

Exploración Gloria

Prólogos

Apuesta Inaudita

Habilidades

El Ladrón de Guante Blanco

Atributos

Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	3		
Perspicacia	3		
Garbo	3		
Determinación	3		

Ventajas

Desventajas

Motivaciones

Prólogos

Habilidades

El Excéntrico Dilettante

Atributos

Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	3		
Perspicacia	3		
Garbo	3		
Determinación	3		

Ventajas

Desventajas

Motivaciones

Prólogos

Habilidades

El Imbatible Pugilista

Atributos

Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	3		
Perspicacia	3		
Garbo	3		
Determinación	3		

Ventajas

Desventajas

Motivaciones

Prólogos

Habilidades

El Genio Deschavetado

Atributos

Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	3		
Perspicacia	3		
Garbo	3		
Determinación	3		

Ventajas

Desventajas

Motivaciones

Prólogos

Habilidades

El Curtido Desperado

Atributos

Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	3		

Reloj de Vapor

Perspicacia	3
Garbo	3
Determinación	3

Ventajas

Desventajas

Motivaciones

Prólogos

Habilidades

El Sucio Criminal

Atributos			
Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	3		
Perspicacia	3		
Garbo	3		
Determinación	3		

Ventajas

Desventajas

Motivaciones

Prólogos

Habilidades

La Avezada Espía

Atributos			
Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	3		
Perspicacia	3		
Garbo	3		
Determinación	3		

Ventajas

Desventajas

Motivaciones

Prólogos

Habilidades

El Piadoso Sacerdote

Atributos			
Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	3		
Perspicacia	3		
Garbo	3		
Determinación	3		

Ventajas

Desventajas

Motivaciones

Prólogos

Habilidades

El Tenaz Revolucionario

Atributos			
Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	3		
Perspicacia	3		
Garbo	3		
Determinación	3		

Ventajas

Desventajas

Motivaciones

Prólogos

Habilidades

El Aguerrido Industrial

Atributos			
Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4

Reloj de Vapor

Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	3		
Perspicacia	3		
Garbo	3		
Determinación	3		

Ventajas

Desventajas

Motivaciones

Prólogos

Habilidades

El Inocente Nativo

Atributos			
Ímpetu	4	Impresión	1
Vigor	3	Categoría Social	1
Precisión	4	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	4	Fortuna	£78
Genio	2		
Perspicacia	4		
Garbo	1		
Determinación	2		

Ventajas

Zoópata

Desventajas

Inculto Tecnológicamente Inepto
Wog

Motivaciones

Deber Sacrificio

Prólogos

Visión 1

Habilidades

Acrobacia	2
Atletismo	2
Armas Corps-à-Corps	2
Biología	1
Combate Desarmado	2
Lenguaje	4 [Nativo]
Lenguaje	1 [Inglés]
Manejo Animal	4
Medicina	1
Monta	3
Percepción	1
Supervivencia	3

La Intrépida Reportera

Atributos

Ímpetu	3	Impresión	3
Vigor	3	Categoría Social	4
Precisión	3	Puntos de Peligro	0 (3)
Gracia	3	Fortuna	£78
Genio	3		
Perspicacia	3		
Garbo	3		
Determinación	3		

Ventajas

Desventajas

Motivaciones

Prólogos

Habilidades

Capítulo II

Los Engranajes

El Giro de Reloj

El Giro de Reloj -o GdR- es la mecánica central en Reloj de Vapor, siendo la manera en que se determina el éxito o fracaso de protagonistas y antagonistas por igual. Un GdR siempre representa un enfrentamiento entre partes, sea ya un héroe tratando de doblegar a un villano o un navegante intentando domar las olas.

Para llevar a cabo un GdR, necesitas a lo menos cuatro dados de 12 caras, idealmente de colores diferentes que permitan separarlos en dos grupos (de ser posible, dos blancos y dos negros). Luego, sigues los pasos explicados a continuación:

1.- Determinar si se trata de una Prueba o de un Enfrentamiento: Las pruebas consisten en intentar una acción sin enfrentarse a un oponente, como podría ser escalar un muro o destrabar el gatillo de una pistola. Los enfrentamientos, en tanto, ocurren cuando dicha acción se efectúa en contra de un oponente, como podría ser engañar a un policía o abrir fuego sobre un criminal. Si una acción no tiene posibilidades de fallar o si fuera altamente improbable que lo hiciera (como sería coger un objeto del suelo), no es necesario llevar a cabo un GdR.

2.- Asignar Dados: Si se trata de una prueba, quien la ejecuta recibe un dado blanco, llamado Dado Diurno -o DD-, mientras que el Cronista recibe un dado negro, llamado Dado Nocturno -o DN-. Si se trata de un enfrentamiento, cada contrincante recibe un DD y un DN.

3.- Tirar Dados y Comparar Resultados: En una prueba, se tiran los dados y, si el DD es mayor al DN, se habla de un éxito, mientras que si el DN es mayor al DD, se habla de un fracaso. En un enfrentamiento, cada parte tira ambos dados y compara su respectivo DD con el DN tirado por su contrincante; al igual que en una prueba, se habla de éxito cuando el DD es mayor al DN correspondiente, y de un fracaso cuando es el caso contrario. Esto quiere decir que durante un enfrentamiento se puede dar que ambas partes tengan éxito, que ambas partes fracasen, o que una lo logre y la otra falle. Ve Ahondando los Enfrentamientos, más abajo, para mayor información.

Que Dados Para Quienes

Cuando se trata de una prueba, el Cronista es siempre quien recibe el DN. El DD, en tanto, será asignado al protagonista que intente la prueba o al mismo Cronista, si es que se trata de un personaje no-jugador el que realiza la prueba. Durante un enfrentamiento, en tanto, lo usual es que un protagonista represente a una de las partes y el Cronista a otra, asignando los dados correspondientemente, aunque es perfectamente factible que sean dos protagonistas los que se enfrenten (en cuyo caso cada uno recibe un DD y un DN) o que se trate de dos personajes no-jugador (recibiendo el Cronista ambos DDs y ambos DNs).

Colaboración

Si el Cronista estima que es factible, puedes intentar ayudar a uno de tus compañeros en una prueba o enfrentamiento. Debes anunciar que colaborarás antes de que tu compañero haya efectuado su GdR. Si lo haces, durante el GdR puedes tirar tu DD en adición al suyo y compararlo con el DN obtenido por tu compañero (si tienes algún modificador especial que aplicar al DN solo considéralo para efectos de compararlo con tu DD, no con el de tu compañero). Si tienes éxito, tu compañero suma +2 a su DD; si fallas, la dificultad de la prueba aumenta en la mitad del FF que hayas obtenido.

No puedes colaborar en pruebas o enfrentamientos que requieran el uso de una habilidad avanzada en la cual no tienes niveles (ver Habilidades Básicas y Avanzadas, página 37).

Giros Diurnos y Giros Nocturnos

En ocasiones, las reglas te pedirán que realices un Giro Diurno o Nocturno. Estos corresponden a formas especiales del GdR:

Giro Diurno: Al realizar el GdR, puedes volver a tirar tu DD y quedarte con el resultado que elijas. Adicionalmente, si fueras a fallar la prueba, el FF nunca será mayor a 1.

Giro Nocturno: Al realizar el GdR, el DN se tira dos veces y se elige el resultado más alto. Adicionalmente, si fueras a tener éxito en la prueba, el FE nunca será mayor a 1. Durante un enfrentamiento, solo el DN de tu contrincante se vuelve a tirar, no el tuyo.

Aproximación de Fracciones

Salvo que se indique expresamente lo contrario, todas las fracciones en Reloj de Vapor se redondean hacia abajo.

Modificadores

El GdR involucra más factores que solo el azar y las miradas de desconfianza. Prácticamente todas las pruebas y enfrentamientos que se pueden realizar durante una crónica implican el uso de un atributo y una habilidad –representando las aptitudes que facilitan el llevar a cabo una acción-, así como una Dificultad –representando que tan compleja es de realizar-. Las dos primeras se suman al DD, mientras que la dificultad se suma al DN. De esta manera, lo que los dados inicialmente indiquen como un fracaso puede revertirse gracias a un eficaz entrenamiento, de igual manera que un éxito aparente puede transformarse en desastre a causa de complicaciones inesperadas.

Ejemplo 2-1: Berthold desea abrir la válvula de escape de una caldera, la cual está atascada. El Cronista le pide que efectúe una prueba de Ímpetu + Fisicoculturismo, y dado que el metal está hirviendo al tacto, le asigna una dificultad de 4. Berthold tiene Ímpetu 4 y Fisicoculturismo 2, por lo que suma un total de 6 a su DD, mientras que el Cronista sumará 4 a su DN. Ambos tiran sus dados, donde Berthold obtiene un 6 en su DD y el Cronista un 5 en su DN, lo que tras sumar los modificadores se transforma en 12 y 9 respectivamente. El total del DD fue más alto, así que la prueba es un éxito.

Durante un enfrentamiento, cada contrincante suma sus respectivos atributo y habilidad a su DD, a la vez que suma la dificultad al DN de su oponente.

Dificultad

No siempre podrás llevar a cabo tu labor de manera tranquila. Es muy posible que la escena se vuelva compleja y llena de distracciones, o que tengas a mano la herramienta perfecta para la ocasión. En estos casos, el Cronista asigna una dificultad a la prueba, que es un valor, positivo o negativo, que se aplica al DN. La Dificultad Base –es decir, la que se aplica cuando las condiciones no te perjudican ni benefician- es de 0.

La Tabla 2-1 entrega una guía de dificultades estándar, pero el Cronista es libre de ajustar los valores según estime necesario. Estos números asumen una efectividad cercana al 80% (es decir, 4 de cada 5 intentos serán exitosos) con un grado de dificultad de Fácil (0), para un protagonista de atributo 3 y habilidad 2; es decir, un protagonista promedio. Este mismo protagonista verá prácticamente imposible fallar una prueba Básica (-4), mientras que una prueba Inconcebible (+14) tendrá su nombre bien merecido. Dado que una prueba Exorbitante (+10) tendrá al protagonista fallando 4 de cada 5 veces -efectividad cercana al 20%-, es recomendable usar ese grado de dificultad como tope para la mayoría de las pruebas, reservando los grados superiores solo para casos muy excepcionales (no es todos los días que te encontraras intentando maniobrar un ornitóptero dentro de la caldera de un volcán, mientras este hace erupción).

Tabla 2-1: Dificultades

Dificultad	Modificador al DN
Básica	-4
Trivial	-2
Fácil (Base)	+0
Simple	+2
Moderada	+4
Retadora	+6
Desmesurada	+8
Exorbitante	+10
Inaudita	+12
Inconcebible	+14

Factor de Éxito y Factor de Fracaso

Aun cuando salgas airoso o falles en una prueba, en ocasiones puede ser importante saber que tan bien o que tan mal lo has hecho, y para esto se determina el Factor de Éxito –o FE- o el Factor de Fracaso –o FF-, dependiendo si la prueba fue o no superada.

Obtienes un FE cuando superas una prueba, y este corresponde al número obtenido en tu DD sin modificar. Obtienes un FF cuando, en cambio, fallas la prueba, y este corresponde al número obtenido en el DN, también sin modificar.

Si bien hay casos en que un factor tiene efectos específicos, como al disparar un arma o intentar sanar una herida, su principal función es la de otorgar al Cronista un parámetro según el cual interpretar el desarrollo de una prueba.

Ejemplo 2-2: Berthold superó la prueba, obteniendo un 6 en su DD y un 5 en su DN, por lo que obtiene un FE de 6.

En ocasiones será necesario utilizar una fracción de los factores en lugar de su valor completo, o aplicarles un modificador. Cuando este sea el caso, el valor resultante nunca puede ser menor a 1.

Ahondando los Enfrentamientos

Hemos mencionado que un enfrentamiento puede resultar en tres escenarios posibles: Uno en que ambos contrincantes tienen éxito, otro en que ambos fracasan, y finalmente aquel en que solo uno de ellos logra su cometido. Si bien las particularidades de estas tres situaciones dependerán del contexto en que se dé el enfrentamiento, en general se apegan a lo siguiente:

Éxito Simultáneo: Un éxito simultáneo ocurre cuando cada contrincante supera el DN tirado por el otro. Esto quiere decir que cada uno ha logrado su objetivo y por lo tanto lleva a cabo su acción, siempre y cuando la ejecución de una no impida la ejecución de la otra. Si es que la ejecución de una de las acciones

Reloj de Vapor

haría imposible que la otra sea llevada a cabo, la situación queda en un punto muerto.

Ejemplo 2-3: Nathaniel Pennrock y Maurice Chevallier se encuentran trenzados a golpes sobre una antigua plataforma de piedra cuando esta colapsa bajo sus pies. Ambos intentan empujarse mutuamente al vacío, por lo que el Cronista declara un enfrentamiento de Combate Desarmado + Ímpetu o Gracia. Los dos logran superar los DN's respectivos, por lo que el Cronista determina que ambos caen de la plataforma.

Ejemplo 2-4: Tras sobrevivir a la caída gracias a una gruesa capa de ramas que suavizó el impacto, Pennrock y Chevallier centran sus miradas en aquello que los tenía luchando en un principio: Un ídolo de oro sólido de origen azteca de valor incalculable. Ambos intentan cogerlo simultáneamente, por lo que el Cronista vuelve a declarar un enfrentamiento, esta vez de Combate Desarmado + Gracia. Nuevamente, tanto Pennrock como Chevallier superan sus respectivos DN's, por lo que el Cronista determina que cogen el ídolo al mismo tiempo, prolongando la lucha.

Fracaso Simultáneo: El caso inverso al anterior, cuando ambos contrincantes fallan en superar sus respectivos DN's. En este escenario, ambas partes sufren los efectos negativos de haber fracasado.

Ejemplo 2-5: Mientras sus respectivos compañeros se pelean por conseguir el ídolo, Wilhelmina Beckett y Clovis Le-noir se enfrentan a balazos en el nivel superior del templo azteca. Dado que ambos actúan en el mismo turno y deciden atacar, el Cronista declara que se trata de un enfrentamiento de Armas de Fuego + Precisión. Tanto Beckett como Le-noir fallan sus tiradas, por lo que ninguno da en el blanco.

Éxito y Fracaso: En este escenario, solo uno de los contrincantes logra superar su respectivo DN, llevando a cabo su acción de forma normal.

Ejemplo 2-6: De tanto forcejear, Pennrock y Chevallier sueltan el ídolo, el cual ahora rueda peligrosamente cerca de un abismo. Entrando en pánico, ambos corren tras de él, por lo que el Cronista vuelve a pedir un enfrentamiento, esta vez de Atletismo + Gracia. Pennrock tiene éxito, mientras que Chevallier falla su tirada. El primero coge el ídolo mientras que el segundo tropieza y cae hacia el vacío.

Factores Como Desempate

En casos de un éxito doble que resulte en un punto muerto, el Cronista puede decidir usar los respectivos FE a fin de destrabar la situación. Si el FE de un contrincante es al menos 4 puntos más alto que el de su oponente, este obtiene alguna clase de ventaja en la situación, como pudiese ser quedar mejor posicionado que su contraparte u otorgarle un modificador al DD para el siguiente enfrentamiento destinado a romper el empate.

En la misma línea, si por algún motivo es necesario determinar quien saca la peor parte de un fracaso doble, aquel que obtenga el mayor FF es quien sale mayormente perjudicado.

Enfrentamientos Multitudinarios

Cuando un enfrentamiento involucre a más de dos partes, los dados se asignan y tiran de la forma normal. Al momento de comparar los resultados, se identifica el DN con el resultado más alto y luego cada contrincante compara su DD con este. Tienen éxito todos aquellos cuyos DD's superen o igualen al DN seleccionado, mientras que fracasan todos los demás, pudiendo generar múltiples instancias de éxitos o fracasos simultáneos.

Cabe destacar que, al momento de asignar los modificadores a los dados, los modificadores que cada contrincante aplique al DN son válidos solamente para efectos de compararlo con su propio DD, y no se suman entre ellos.

~Habilidades~

Mientras que los atributos representan tus capacidades básicas e innatas, las habilidades contemplan todo aquello en lo que te puedes desenvolver gracias a lo que has aprendido durante el curso de tu vida, sea ya mediante el estudio, la práctica o la tutela. A diferencia de los atributos, que son de carácter amplio y que cubren un gran espectro de posibilidades, las habilidades se enfocan en aspectos particulares del saber y hacer, y deben ser aprendidas de manera independiente unas de otras.

Pruebas de Habilidad

Las habilidades entran en juego cada vez que intentas realizar una acción que se relacione con alguna de ellas y en la que exista una posibilidad razonable de fallar. Esto se llama Prueba de Habilidad. Si deseas explicar al director del Museo Británico por que la estatuilla egipcia que traes es una obra de arte de valor incalculable, quizás una prueba de Ciencias Sociales sea útil,

mientras que para apuntar y disparar efectivamente un rifle Winchester .44 contra un asaltante será necesario realizar una prueba de Armas de Fuego. En una prueba de habilidad, sumas el nivel de la habilidad correspondiente y el puntaje del atributo involucrado al DD.

Modificador al DD en una Prueba de Habilidad
Atributo + Habilidad

¿Qué Atributo utilizar?

Todas las habilidades tienen listado el o los atributos con los cuales se relacionan más comúnmente. Así, por ejemplo, mientras Diplomacia requiere normalmente el uso de Garbo, Atletismo se relaciona normalmente con Ímpetu y Vigor.

Sin embargo, esto no quiere decir que esos sean los únicos atributos que se relacionarán con dichas habilidades. Tanto Ímpetu como Vigor son importantes a la hora de correr y saltar -ambas acciones contempladas por Atletismo-, pero quizás desees estimar que tan lejos serías capaz de saltar considerando que llevas un gran peso sobre ti; en este caso, podría ser más adecuado combinar Genio con Atletismo, en lugar de Ímpetu o Vigor.

En algunos casos, una prueba estará relacionada con más de un atributo o habilidad. De ser así, será importante notar la manera en que esté expresado: Si los atributos o las habilidades aparecen listadas de la forma “Genio o Precisión” o “Diplomacia u Oratoria” (separados por “o/u”), puedes seleccionar cual de los atributos o habilidades utilizar, ya que son suplementarios y es indiferente cual de los dos elijas. Si, en cambio, aparecen listados de la forma “Ímpetu y Gracia” o “Mecanología e Ingeniería” (separados por “y/e”), quiere decir que ambos atributos o habilidades son fundamentales, y deberás utilizar aquel que tenga el puntaje más bajo.

Habilidades Básicas y Avanzadas

Si bien todo protagonista requiere de entrenamiento para poder llevar a cabo acciones con un cierto grado de confianza en que no se volará a sí mismo y a sus compañeros por los aires, no es menos cierto que, en casos de especial necesidad, puedes intentar una acción sin haberte preparado con anterioridad para ello. De esta manera, mientras difícilmente alguien que jamás ha estudiado sobre el cuerpo humano será capaz de realizar una cirugía exitosa, un protagonista que nunca ha entrenado sus habilidades atléticas tendrá posibilidades, aunque disminuidas, de escalar un muro. Para representar esto, las habilidades se dividen entre Básicas y Avanzadas.

Las Habilidades Básicas son aquellas que puedes utilizar en cualquier momento, independientemente de si te has entrenado en ellas o no. Sin embargo, no podrás obtener un FE mayor a 1 (aunque se verá normalmente modificado por características que afecten dicho valor).

Para poder utilizar una Habilidad Avanzada, en cambio, es necesario que poseas, a lo menos, un nivel en ella. De lo contrario, toda prueba relacionada la realizas con giros nocturnos.

Volver a Intentar

En general, las pruebas de habilidad pueden ser repetidas una y otra vez hasta alcanzar el éxito, salvo que alguna clase de efecto negativo se pueda desencadenar a causa de un fallo. El lapso que ha de transcurrir entre un intento y otro variará entre una actividad y otra: Intentar repetidas veces alzar una roca sobre la cabeza es algo rápido, pero no sería tan así en el caso de estar construyendo un acorazado.

Pruebas que involucren tus conocimientos respecto de alguna materia usualmente no pueden ser repetidas; o bien sabes la respuesta o no, y seguir intentando no te hará saber más. Lo mismo ocurre con pruebas relacionadas con la capacidad de percibir el entorno: Si no notaste al letal sicario turco escondido tras la estatua al pasar junto a ella, quiere decir que el sujeto está muy bien escondido o no estabas lo suficientemente atento. Claro que si las condiciones cambian -por ejemplo, el sicario deja caer unas monedas accidentalmente-, podrás volver a intentarlo.

Otras pruebas podrán o no ser repetidas dependiendo del efecto que un fallo provoque: Si la puerta no cayó al primer golpe, quizás lo haga tras un segundo; pero si el maquinista se equivocó al ajustar las válvulas y la caldera estalló, volando la locomotora y a sus desafortunados ocupantes en mil pedazos, no hay mucho caso en volver a intentar.

Las Habilidades

A continuación encontrarás el listado completo de habilidades, describiendo su función y detallando el o los atributos con los que regularmente se relacionan.

Acrobacia (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de realizar maniobras complejas y precisas que requieran utilizar las diferentes partes del cuerpo de manera coordinada. Contempla acciones tales como mantener el equilibrio, trepar un muro o dar volteretas por entre las piernas de un enemigo.

Atributo: Gracia.

Atletismo (Básica)

Atletismo cubre tanto la capacidad de imprimir fuerza en las extremidades para correr, saltar, nadar y arrojar objetos, como la resistencia al cansancio, los venenos y la enfermedad.

Atributos: Ímpetu y Vigor.

Tabla 2-2: Listado de Habilidades

Habilidad	Atributos
Acrobacia	GRA
Atletismo	IMP, VIG
Armas Corps-à-Corps	IMP, PRE
Armas de Distancia	PRE
Armas de Fuego	PRE
Artes Escénicas	GRA, GAR
Artes Liberales*	GEN
Artes Visuales	PRE, GAR
Artillería*	GEN
Biología*	GEN
Ciencias Sociales*	GEN
Combate Desarmado	IMP, PRE, GRA
Comercio	GEN, GAR
Cubierta	GEN, GAR
Diplomacia	GEN, GAR
Espionaje	GEN
Falsificación	GEN, PRE, PER
Filosofía Natural*	GEN
Fisicoculturismo	IMP
Ingeniería*	GEN
Intimidación	IMP, GAR
Investigación	GEN
Juego de Manos	PRE
Lenguaje*	GEN
Liderazgo	GEN, GAR
Manejo Animal	GAR
Manualidades	PRE
Mecanoanalítica*	PRE, GEN
Mecanología*	PRE, GEN
Medicina*	PRE, GEN
Monta	GRA
Música	GEN, PRE
Navegación*	GEN
Oratoria	GAR
Percepción	PER
Pilotaje*	PRE, GEN
Psiquiatría*	GEN
Química*	GEN
Sigilo	PRE, GRA
Supervivencia	GEN, PER
Subterfugio	GEN

*: Habilidad Avanzada

Armas Corps-à-Corps (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de utilizar efectivamente armas en combate cuerpo a cuerpo, tales como espadas, hachas y mazos.

Atributos: Precisión e Ímpetu.

Armas de Distancia (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de utilizar efectivamente armas de proyectil, como arcos y cerbatanas, y armas arrojadizas, como dardos y jabalinas.

Atributo: Precisión.

Armas de Fuego (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de utilizar efectivamente armas de fuego personales, como pistolas, rifles y escopetas.

Atributo: Precisión.

Artes Escénicas (Básica)

Esta habilidad considera tales actividades de expresión física como el baile, el teatro, la mímica y la pantomima.

Atributos: Gracia y Garbo.

Artes Liberales (Avanzada)

Esta habilidad agrupa las áreas de estudio de la filosofía, la literatura y las matemáticas, de gran importancia en la educación superior.

Atributo: Genio.

Artes Visuales (Básica)

Esta habilidad cubre actividades como el dibujo, la pintura y la escultura.

Atributos: Precisión y Garbo.

Artillería (Avanzada)

Esta habilidad representa la capacidad de utilizar efectivamente piezas de artillería pesada, sea ya calculando trayectorias balísticas, apuntando cañones o destrabando un proyectil mal cargado.

Atributo: Genio.

Biología (Avanzada)

El estudio de la vida animal y vegetal, de las especies extintas y de las enfermedades está contenido en esta habilidad.

Atributo: Genio.

Ciencias Sociales (Avanzada)

El estudio del hombre, su historia, sus organizaciones, leyes y costumbres. Considera rubros tales como la economía, arqueología, la geografía y la política.

Atributo: Genio.

Combate Desarmado (Básica)

Reloj de Vapor

Esta habilidad representa la capacidad de realizar ataques con el cuerpo sin utilizar armas, así como llevar a cabo maniobras evasivas y detener efectivamente un golpe.

Atributos: Ímpetu, Precisión y Gracia.

Comercio (Básica)

La capacidad de negociar, tasar, vender y adquirir bienes, la especulación bursátil y la administración de industrias, están representadas por esta habilidad.

Atributos: Genio y Garbo.

Cubierta (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de utilizar diversos medios para lograr esconder la identidad, eliminar evidencias potencialmente comprometedoras y armar convincentes coartadas. El disfraz, la limpieza de rastros y la imitación son típicas aplicaciones.

Atributos: Genio y Garbo.

Diplomacia (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de desenvolverse con otras personas, persuadirlas, engañarlas y entretenerlas.

Atributos: Genio y Garbo.

Espionaje (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de llevar a cabo operaciones encubiertas para sortear sistemas de seguridad y robar información, o desarrollar métodos para prevenirlos.

Atributo: Genio.

Falsificación (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de realizar -o detectar- copias textos, firmas, documentación legal y piezas de arte, a fin de que pasen desapercibidas como falsas.

Atributos: Genio, Precisión y Perspicacia.

Filosofía Natural (Avanzada)

El estudio objetivo de la naturaleza y el universo físico, incluyendo sus fuerzas y leyes fundamentales, está representado por esta habilidad.

Atributo: Genio.

Fisicoculturismo (Básica)

Esta habilidad representa el entrenamiento muscular y la capacidad de utilizar fuerza bruta para mover o romper objetos, así como para mantenerse en pie soportando grandes pesos.

Atributo: Ímpetu.

Ingeniería (Avanzada)

Esta habilidad representa la capacidad de crear, modificar, inspeccionar y sabotear edificios, vehículos, navíos y armamento.

Atributo: Genio.

Intimidación (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de infundir temor mediante el uso de la fuerza física, la tortura psicológica y la coerción, así como obtener información de manera forzosa o lograr que alguien actúe en contra de su voluntad.

Atributos: Ímpetu y Garbo.

Investigación (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de estudiar, analizar y recopilar información, desentrañando textos, conversaciones, patrones y simbologías.

Atributo: Genio.

Juego de Manos (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de realizar movimientos sumamente delicados con las manos, manipular objetos con delicadeza y engañar a la vista.

Atributo: Precisión.

Lenguaje [Tipo] (Avanzada)

Esta habilidad representa tanto la capacidad de hablar como de escribir en un idioma determinado. A diferencia de otras habilidades, Lenguaje constituye numerosas habilidades diferentes, cada una de las cuales funciona de manera independiente. Al momento de asignar niveles a esta habilidad, debes seleccionar el tipo, que puede ser cualquier idioma o dialecto, tales como Inglés, Francés, Castellano, Lenguaje de Señas o Código Morse. Es posible adquirir esta habilidad múltiples veces, seleccionando un lenguaje distinto cada vez. Obtiene gratuitamente esta habilidad en nivel 4 para tu lengua nativa.

Atributos: Genio.

Liderazgo (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de dirigir grupos de personas de manera efectiva, imponiendo orden y disciplina, entregando cursos de acción y administrando de la mejor manera los recursos humanos disponibles, sea ya comandando a la tripulación de un aerocorazado o a los miembros de una expedición por los Andes peruanos.

Atributos: Genio y Garbo.

Manejo Animal (Básica)

Reloj de Vapor

Esta habilidad representa la capacidad de entrenar, dominar, cuidar y apaciguar animales.

Atributo: Garbo.

Manualidades [Tipo] (Básica)

Esta habilidad la capacidad de, a partir de materias primas, dar origen a objetos y herramientas útiles, como muebles, martillos, carruajes, vasijas, herraduras, sombreros y lentes, o preparar alimentos y bebidas de diversas maneras, como pan, cerveza y chocolate. A diferencia de otras habilidades, Manualidades constituye numerosas habilidades diferentes, cada una de las cuales funciona de manera independiente. Al momento de asignar niveles a esta habilidad, debes seleccionar el tipo, que puede ser cualquier actividad manufacturera o artesanal. Tipos comunes son Herrería, Sastrería, Construcción de Carruajes, Ebanistería, Albañilería, Zapatería, Cocina o Licorería. Es posible adquirir esta habilidad múltiples veces, seleccionando una técnica distinta cada vez.

Atributo: Precisión.

Mecanoanalítica (Avanzada)

Esta habilidad representa la capacidad de operar y programar efectivamente una máquina analítica y diferenciales, además del conocimiento necesario para alterar o sabotear su funcionamiento.

Atributo: Precisión y Genio.

Mecanología (Avanzada)

Esta habilidad representa la capacidad de crear, modificar, inspeccionar y sabotear mecanismos.

Atributo: Precisión y Genio.

Medicina (Avanzada)

La utilización práctica del entendimiento del cuerpo humano, a fin de mantener o restaurar la salud, está contemplada por esta habilidad. Contempla actividades como la cirugía, la medicina forense, la aplicación de primeros auxilios y el tratamiento de enfermedades y heridas.

Atributo: Precisión y Genio.

Monta (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de utilizar a un animal como medio de transporte y manejarlo adecuadamente.

Atributo: Gracia.

Música (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de componer e interpretar piezas musicales.

Atributos: Genio y Precisión.

Navegación (Avanzada)

Esta habilidad representa la capacidad programar y llevar a cabo un curso de viaje determinado, sea en tierra, mar o aire, así como determinar la orientación y ubicación presentes.

Atributo: Genio.

Oratoria (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de hablar apropiadamente frente a una audiencia, sea ya por medio de un enaltecedor brindis, el relato de una apasionante historia o las palabras inspiradoras entregadas a un batallón, pudiendo inspirar, enfuriar o tranquilizar.

Atributo: Garbo.

Percepción (Básica)

Esta habilidad representa el uso de los sentidos para detectar los detalles del entorno, de una persona, un evento o un objeto.

Atributos: Perspicacia.

Pilotaje (Avanzada)

Esta habilidad representa la capacidad de manejar y maniobrar vehículos aéreos, marítimos o terrestres.

Atributos: Precisión y Genio.

Psiquiatría (Avanzada)

La utilización práctica del entendimiento del cerebro humano, a fin de mantener o restaurar la salud mental, está contemplada por esta habilidad. Cubre actividades tales como la frenología, la neurología y psicoterapia.

Atributo: Genio.

Química (Avanzada)

El estudio de los compuestos y elementos, sus componentes, estructura y cambios está representado por esta habilidad.

Atributo: Genio.

Sigilo (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad actuar y moverse sin ser detectado.

Atributos: Precisión y Gracia.

Supervivencia (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de mantenerse con vida en ambientes hostiles y desconocidos, consiguiendo resguardo, alimento y detectando con antelación potenciales peligros.

Reloj de Vapor

Atributos: Genio y Perspicacia.

causar confusión, generar propaganda o llevar a cabo fraudes impunemente.

Atributo: Genio.

Subterfugio (Básica)

Esta habilidad representa la capacidad de tergiversar información a fin de ocultarla, darle una interpretación diferente,

-Sociedad-

Categoría Social

Tu Categoría Social representa que tan bien eres evaluado por tus pares, y se conforma por una maraña de factores tales como tu lugar de nacimiento, el peso de tu apellido, el respeto que inspira tu cargo y las expectativas que tenga de ti la sociedad. Tu puntaje base de categoría social es 4, la cual puede modificarse durante el proceso de creación por medio de la adquisición de ciertas características. La tabla 2-3 indica que características modifican este puntaje (el número entre paréntesis es el valor de la característica).

Puntos y Acciones Sociales

La principal función de la categoría social es darte acceso a ciertas acciones especiales, llamadas Acciones Sociales, mediante las cuales puedes sacarle provecho a tu estatus e influencia (asumiendo que tengas alguno, claro). Para realizarlas, debes gastar Puntos Sociales. Al inicio de cada sesión, obtienes una cantidad de puntos sociales igual a tu categoría social; una vez gastados, estos no se recuperan hasta el inicio de la próxima sesión. Cualquier punto social que hayas dejado sin gastar al final de una sesión se pierde.

Para ejecutar una acción social, gastas 1 punto social. Puedes gastar puntos adicionales para potenciar el efecto de la misma o incrementar las posibilidades de éxito.

Prueba de Categoría: Algunas de estas acciones te pedirán realizar una Prueba de Categoría. Esta consiste en un GdR donde sumas tu categoría social al DD (siempre sumas tu categoría social completa, no tu cantidad de puntos sociales).

“El dinero no es problema”

Un buen estatus social te otorga acceso a facilidades de pago, créditos, parientes adinerados y toda clase de otros beneficios. Toda vez que necesites pagar por algo, puedes gastar 1 punto social para realizar una prueba de categoría, cuya dificultad inicial será Fácil (+0), aumentando dependiendo del monto a pagar, como se indica en la tabla 2-4.

Si tienes éxito, quiere decir que tienes acceso a los recursos y facilidades suficientes como para pagar el monto, sin que el dinero haya necesariamente salido de tu bolsillo —tu o el Cronista son libres de explicar de dónde provienen—. En caso de fallo, no has conseguido tu objetivo y deberás desembolsar el dinero. No puedes volver a intentar esta acción para una misma compra si es que has fallado.

Tabla 2-3: Modificadores de Categoría

Característica	Modificador
Ventajas	
<i>Agregado Diplomático</i>	+1
<i>Aristócrata</i>	+4
<i>Buen Gusto</i>	+1
<i>Condecoración</i>	+1
<i>Gentil</i>	+2
<i>Noble Exótico</i>	+3
<i>Puesto Respetable</i>	+1
<i>Oficial</i>	+1
<i>Ordenado</i>	+1
<i>Soldado</i>	-1*
Desventajas	
<i>Desterrado</i>	-1/-2†
<i>Esclavo Emancipado</i>	-2
<i>Gitano</i>	-2
<i>Hundido</i>	-3
<i>Nativizado</i>	-1
<i>Proletario</i>	-2
<i>Sirviente</i>	-1
<i>Wog</i>	-1

*: Solo si tu categoría social es 5 o mas

†: Al lidiar con gente de tu tierra natal

Por cada punto adicional sobre el primero que gastes en esta acción, sumas +1 a al DD.

“¿Acaso no sabe quién soy?”

Al lidiar con individuos cuya categoría social sea inferior a la tuya, puedes utilizar esta acción para aprovechar el peso de tu nombre y de esta manera hacerte respetar. Siempre que vayas a realizar una prueba o enfrentamiento de índole social con una persona de categoría social inferior a la tuya, puedes gastar 1 punto social para sumar +2 a tu DD en esa prueba.

Por cada punto adicional sobre el primero que gastes en esta acción, el modificador aumenta en 1.

“Ah, sí, en uno de mis viajes...”

Embarcarse a sitios de ensueño, asistir a cenas llenas de exóticos manjares con nombres impronunciables, codearse con nobles y diplomáticos de naciones tan lejanas como misteriosas, todo este buen roce termina por dejar una que otra lección. En cualquier momento en que te veas enfrentado a una prueba en la que conocimientos exóticos y rebuscados adquiridos a lo largo de tu acomodada vida pudieran ser de ayuda -como recordar el escudo de armas de la casa reinante de Siam o notar cuando un plato de calamares del Indo no sabe cómo debería-, puedes utilizar esta acción para sumar +2 al DD. Sin embargo, solo puedes hacerlo con pruebas cuya dificultad sea igual o menor a tu categoría social.

Por cada punto adicional sobre el primero que gastes en esta acción, el modificador aumenta en +1.

“Conozco a alguien que puede ayudar”

Para llegar a la cima de la pirámide social es fundamental contar con las conexiones adecuadas, y todo individuo bien posicionado ha hecho amigos y conocidos en todos los sitios que valga la pena mencionar. Puedes utilizar esta acción para ganar momentáneamente los beneficios de un contacto de su elección en nivel 1, el cual podrás utilizar para una sola prueba.

Por cada punto adicional sobre el primero que gaste en esta acción, el nivel del contacto aumenta en 1.

Tabla 2-4: Dificultad de Pago	
Monto	Dificultad
£5 o menos	+2
£10	+4
£20	+6
£40	+8
£80	+10
£120	+12
£240	+14
x2	+2 adicional

Fortuna e Ingresos

El dinero con que cuentas al iniciar una crónica está determinado por tu categoría, como se indica en la Tabla 2-5, bajo la columna *Fortuna*.

Como regla general, entre la mitad y tres cuartas partes de la fortuna de un protagonista debiesen estar compuestas por bienes y propiedades en lugar de dinero, aunque esto puede variar a discreción del Cronista (protagonistas particularmente pobres pueden ser dueños de nada y llevar el poco dinero que poseen sobre sí mismos).

Ingresos

La columna Ingresos de la tabla 2-5 detalla lo que debiese ser el ingreso semanal típico de un protagonista de determinada categoría social, de tal manera que pueda cubrir sus costos de vida y necesidades varias. Este es un valor de guía, sin embargo, por lo que la realidad puede cambiar, y de esta manera un protagonista sin trabajo podría no recibir ingreso alguno, mientras que otro que sea especialmente bueno en lo que hace podría ganar por sobre lo listado.

Dinero y Estatus

Si bien la alcurnia y pedigrí juegan un papel clave en la posición social de un individuo, mantenerlo requiere de dinero, y ningún caballero que se digne de tal puede pretender ir por la calle con un traje raído y un bastón quebrado; no solo se debe ser de categoría, también que hay que parecerlo. Para mantener tu estilo de vida, debes gastar semanalmente una cantidad igual al monto listado en la columna *Gastos* de la tabla 2-5, representando cosas tales como la compra de alimento, vestimenta, caridad, mantención del hogar, etc. Por cada semana que pase durante la cual has sido incapaz de costear tales gastos, tu categoría social disminuye temporalmente en 1 (y, por consiguiente, también lo hace tu nivel de gastos requerido para mantenerla). Recuperas tu categoría perdida a un ritmo de 1 punto por semana durante la cual gastes cuando menos lo requerido para alcanzar el siguiente

Tabla 2-5: Fortuna Inicial e Ingresos			
Categoría	Fortuna	Ingresos*	Gastos*
1	£1	6/3	—
2	£4	12/6	6/-
3	£19	£1 5/-	12/6
4	£78	£2 10/-	£1 5/-
5	£312	£5	£2 10/-
6	£1.250	£10	£5
7	£5.000	£20	£10
8	£20.000	£40	£20
9	£60.000	£80	£40
10	£160.000	£160	£80
+1	X2	X2	X2

*: Montos semanales

nivel.

Lo opuesto (incrementar la categoría social por medio de gastar más) no es posible, sin embargo, al menos no directamente; avances de esa clase están sujetos a mas consideraciones que solo el dinero, quedando a discreción del Cronista él cuando y como habrán de ocurrir.

Las particularidades de como exactamente ocurren estos gastos (sea ya el protagonista dedicando tiempo a ello o dejando la tarea a algún sirviente o familiar) quedan a acuerdo entre el jugador y el Cronista.

Aquí Nadie Habla Francés...

La categoría social tiene como objetivo representar los efectos del estatus de un protagonista dentro de la civilización moderna, por lo que intentar impresionar a un salvaje relatando los muchos premios que tus purasangres árabes han adquirido probablemente no sea la mejor manera de ocupar el tiempo. ¿Qué hacer cuando una crónica sitúa a los protagonistas en civilizaciones exóticas? Aun cuando los europeos lo admitan solo a regañadientes, ellos no son los únicos en haber desarrollado sociedades complejas y dotadas de su propio sistema de clases y castas. El misterioso Imperio Chino y el paranoico Shogunato Japonés son excelentes ejemplos de aquello.

Cuando te encuentres visitando civilizaciones lejanas, los papeles se invierten: tu eres ahora el exóticos extranjeros de inusuales costumbres, y la manera en que serás percibido dependerá de cómo logres hacerte ver, y del favor que logres reunir.

Como regla general, tu categoría social se considera como 1 en esta clase de situaciones (aun cuando el Cronista puede permitir que utilices ciertas acciones sociales si el contexto las hace

posibles, como al negociar con un mercader británico en Borneo). Sin embargo, si los locales –o alguna autoridad o dignatario local- tienen algún tipo de conocimiento al respecto de tu origen, tu categoría social se considera, en cambio, como tu puntaje, menos 4 (pero nunca menor a 1).

Por supuesto, el Cronista es libre de colocar ciertas complicaciones. Un protagonista que no sepa las costumbres locales y accidentalmente insulte las creencias religiosas de sus huéspedes no tendrá muchas oportunidades de hacer valer su abolengo, sin importar que tan alta sea su categoría social. En cambio, estar al tanto de dichas costumbres, saber de antemano algo de la historia local y entender los códigos conductuales puede significar un mundo de diferencia, reduciendo el penalizador a la categoría social en uno o dos puntos.

Reputación

La Reputación representa tu fama y reconocimiento, resultado de alguna grandiosa -o nefasta- hazaña que ha hecho correr la voz. Toda reputación se compone de dos partes:

Renombre: Aquello por lo cual eres reconocido, tal como *Héroe de Guerra*, *Cazador Experto* o *Forajido*.

Nivel: El que tan difundida está tu reputación. El nivel se suma al DD durante una Prueba de Reputación.

Efectos de la Reputación

Al tratar con otras personas, es posible que estas hayan oído de ti, lo que se determina por medio de una prueba de reputación. Esta consiste en una prueba de Garbo + Nivel de Reputación. La dificultad inicial de esta prueba es Fácil (+0).

Prueba de Reputación

Garbo + Nivel de Reputación, Fácil

La dificultad se verá modificada por aquellos factores que hagan más o menos factible el que noticias sobre ti hayan llegado hasta la persona, como se indica en la tabla 2-6. Los modificadores son acumulativos.

- **Distancia Geográfica:** ¿Qué tan lejana es la persona al personaje? Quienes viven a grandes distancias del sitio en donde habitas –o aquel en donde te hiciste famoso- tienen menos probabilidades de haber oído de ti.
- **Actualidad:** ¿Qué tan al día se encuentra la persona con las noticias y hechos de actualidad? Mientras más escaso sea su contacto con la prensa, el correo, las conversaciones de mercado y los rumores, menos probable será que haya oído de ti.

Tabla 2-6: Prueba de Reputación

Factor	Dificultad
Distancia Geográfica	
<i>Local</i>	+2
<i>Regional</i>	+4
<i>Nacional</i>	+6
<i>Continental</i>	+8
<i>Global</i>	+10
Actualidad	
<i>Al Día</i>	+0
<i>Regular</i>	+2
<i>Intermitente</i>	+4
<i>Escasa</i>	+6
<i>Mínima</i>	+8
<i>Inexistente</i>	+10
Área de Interés	
<i>Experto</i>	-6
<i>Versado</i>	-4
<i>Aficionado</i>	-2

- **Área de Interés:** ¿Qué tan entendida es la persona con respecto a tus actividades? Si te has hecho famoso por tu aporte a la mecánica, es probable que un ingeniero experto en la materia se haya topado en algún momento con tu nombre en una publicación especializada o discusión académica.

Adquiriendo una Reputación

Hay dos maneras en que puedes obtener una reputación:

Características: Características como *Famoso* e *Infame* te otorgan acceso a una reputación en nivel 1, con un renombre positivo o negativo de tu elección, según corresponda.

Proezas: Ser partícipe de un acto que te haga merecedor de reconocimiento durante tus viajes y aventuras es la manera regular de obtener una reputación. Para esto, sin embargo, deben cumplirse un par de condiciones: El acto debe ser lo suficientemente extraordinario como para dejar una impresión duradera, y este debe llegar a oídos de una audiencia capaz de perpetuar la noticia, la cual además debe estar consciente de quien se trata. Triste puede ser que un protagonista trepe la cumbre más empinada del globo y que nadie más sepa de su hazaña, ¡pero aun peor sería que se lo adjudicasen al sujeto equivocado! Por supuesto, nada de esto implica que el acto haya tenido que ser necesariamente obra tuya, o siquiera haber ocurrido en realidad; para bien o para mal, una reputación puede ser completamente inmerecida.

Generalmente, al adquirir una reputación de esta manera, su nivel será de 1, aunque el Cronista puede incrementarlo en 1 o 2 niveles adicionales si estima que el impacto mediático de la noticia fue suficientemente importante.

No estás limitado a tener una sola reputación, y múltiples hazañas pueden harte reconocido por diferentes razones (sin embargo, algunas reputaciones pueden contradecirse mutuamente. Ver Pérdida de Reputación, más abajo).

Incrementando una Reputación

Una reputación ya establecida puede subir de nivel si es que suficientes personas han oído hablar de ella. La Tabla 2-7 indica el nivel aproximado que una reputación debiese tener en función de su alcance mediático, utilizando el más alto que corresponda. Las categorías son:

- **Alcance Geográfico:** Esta categoría hace referencia al grado de extensión de la reputación desde su lugar de origen. Mientras más lejos se ha oído hablar de ti, más alto será el nivel de tu reputación.
- **Área de Interés:** Esta categoría se relaciona con que tan significativa es tu reputación dentro del rubro o materia en que es más relevante. Por ejemplo,

Tabla 2-7: Nivel de Reputación	
Reconocimiento	Nivel Aproximado
Alcance Geográfico	
<i>Local</i>	1
<i>Regional</i>	2-3
<i>Nacional</i>	4-5
<i>Continental</i>	6-7
<i>Global</i>	8+
Área de Interés	
<i>Nota a Pie de Página</i>	1
<i>Mención Ocasional</i>	2
<i>Contribución Destacable</i>	3
<i>Eminencia</i>	4
<i>Referencia Esencial</i>	5+
Difusión	
<i>Comentario Esporádico</i>	1
<i>Tópico Regular</i>	2-3
<i>Tema Obligado</i>	4+

descubrir una ciudad perdida será de interés para arqueólogos e historiadores, mientras que insultar a un príncipe germano lo será de políticos y diplomáticos.

- **Difusión:** Esta categoría se relaciona con la regularidad con que tu reputación es mencionada. Mientras más se hable de ti, mayor será el nivel de tu reputación.

Cabe destacar que estas categorías son meramente guías, y el Cronista es libre de determinar el nivel que considere apropiado según otras condiciones.

Pérdida de Reputación

El paso del tiempo tiene efectos perjudiciales sobre la reputación: Los nombres se olvidan, los hechos se confunden y lo que antes era noticia hoy no lo es tanto. Como tal, un protagonista que no de razones para ser recordado verá como su reputación disminuye hasta desaparecer.

Comienza a perder niveles de reputación luego de transcurrido cierto tiempo sin haber hecho algo para conservar tu fama. Mientras mayor el nivel de tu reputación, más tiempo puede transcurrir antes de que ello ocurra. Como regla general, tras un periodo en meses igual al nivel de la reputación sin que haya ocurrido acto de fama alguno, esta pierde un nivel. Cuando el nivel de una reputación llega a 0, esta se pierde permanentemente.

Reputaciones Contradictorias

En ocasiones, te harás de dos o más reputaciones aparentemente incompatibles o contrapuestas. Cuando esto ocurre, cada nivel obtenido en una de estas reputaciones disminuye en uno el

nivel de las demás. Esta es usualmente la mejor manera de eliminar reputaciones negativas, al llevar a cabo actos que te permitan limpiar tu nombre.

Impresión

Aparentar puede, muchas veces, importar más que el ser. Las primeras impresiones suelen marcar la diferencia entre la aceptación y el rechazo, y con tan solo un abrir y cerrar de ojos para dejarlas, es fundamental que estas sean lo más cautivante posible.

La Impresión es un tipo especial de puntaje que permite reflejar la manera en que eres inicialmente percibido por los demás. Mientras que el Garbo representa una cualidad subyacente y empática de influir los demás, la impresión agrupa elementos superficiales como el aspecto, la postura, el tono de voz, e incluso el aroma. Un protagonista que luzca bien y se muestre atractivo estará en una posición ventajosa al interactuar con alguien por primera vez que otro que se muestre sucio y maloliente; de nada sirven la simpatía y el donaire si los transeúntes prefieren cambiarse de acera antes de cruzar rumbo contigo.

Efectos de la Impresión

Utilizas tu puntaje de impresión en reemplazo de tu puntaje de Garbo en pruebas de interacción social siempre que el primero tenga un valor diferente al segundo. De esta manera, si tu impresión es más alta que tu puntaje de Garbo, sumará un número mayor a su DD, y si es más baja, sumará un número menor.

Ejemplo 2-3: Norrington se encuentra hablando frente a una nutrida audiencia, intentando reunir fondos para su próxima expedición al Desierto del Gobi. Sus puntajes de Garbo e Impresión son 3 y 5, respectivamente. Al realizar su prueba de habilidad correspondiente, sumará Impresión + Oratoria a su DD.

Determinando la Impresión

Tu puntaje base de impresión es igual a tu puntaje de Garbo. Adicionalmente, numerosas características otorgan modificadores, positivos y negativos, a este número. A diferencia de los demás atributos, tu puntaje de impresión si puede ser menor a 0.

El puntaje base asume que te mantienes razonablemente presentable. Sin embargo, es probable que durante el transcurso de una crónica esto no sea siempre así. A continuación se listan algunas razones por las que el puntaje de impresión podría verse afectado de manera temporal:

- **Aroma:** Protagonistas que huelan de manera desagradable ven su puntaje de impresión reducido en -1, y -2 si se trata de un aroma especialmente nauseabundo. En cambio, colonias y perfumes lo aumentan en +1, o en +2 si se trata de tónicos singularmente cautivantes o afrodisiacos. Cabe destacar que los aromas deben corresponder a quien los ostenta; un caballero que huela a perfume de mujer pasará un gran bochorno, reduciendo su puntaje en -1 en lugar de incrementarlo.
- **Falta de Aseo:** Barbas mal afeitadas, cabellos desordenados, mal aliento a causa de comidas pasosas y carencia de visitas a una bañera son la manera más rápida de lucir desarreglado. Ves tu puntaje de Impresión reducido en -1 luego de tres días sin haberse aseado; pasar más de una semana lo reduce en -2. Por cada semana adicional, el puntaje se reduce en otro -1.
- **Interacción:** La manera de hablar y llevar una conversación puede ser tan importante como el aspecto. Referirse a una persona por el nombre o título incorrectos conlleva una penalización de -1 a la impresión; utilizar insultos o expresarse de manera soez implica otro -1. En cambio, mostrarse bien informado y apropiadamente deferente ante la persona con quien se interactúa otorga un +1. Dependiendo de la situación, es posible que la adulación bien utilizada otorgue un +1 adicional, aunque hay quienes podrían interpretarlo de mala manera, transformándolo en un -1 en cambio.
- **Vestimentas:** Llevar ropajes sucios o raidos reduce el puntaje de impresión en -1. En cambio, utilizar prendas de fina confección aumenta el puntaje en +1; llevar vistosa joyería otorga otro +1, o incluso +2 si se trata de orfebrería alucinante. Puede ocurrir que estés vestido de manera elegante, pero llesves las prendas equivocadas; por ejemplo, ir vestido de colores audaces a un funeral o llevar puestos los zapatos al interior de un hogar del Lejano Oriente. En estos casos, el puntaje de impresión se reduce en -1.

Los casos indicados son meramente ejemplos; existe una infinidad de factores que podrían ser beneficiosos o perjudiciales dependiendo de con quien se trate, donde se trate y cuando se trate. Por ejemplo, ciertos acentos son atractivos al oído utilizados en los momentos adecuados, mientras que aparecer cubierto en sangre de animales podría resultar impresionante frente a los miembros de una tribu de salvajes. En estos casos, un modificador de +/-1 es lo más adecuado, utilizando números superiores solo si el impacto es realmente sobrecogedor.

Restricciones a la Impresión

Como se ha indicado, la impresión se relaciona con aspectos netamente superficiales. Aun cuando esto puede implicar un beneficio al tratarse de primeras vistas, también quiere decir que pierde su poder frente a personas que puedan ver a través de ella o que de otra manera no se vean influenciadas por como lucas.

Grado de Relación

Individuos con quienes tengas un grado más cercano de relación son menos proclives a verse influenciados por tu imagen externa, pues saben realmente qué clase de persona eres. Mientras más cercana es la relación, menor es el impacto de la impresión. Cabe destacar que la cercanía de una relación no necesariamente debe correr en ambas direcciones; un buen detective puede saber tanto sobre un individuo como la esposa de este.

- **Desconocido:** Alguien a quien nunca has visto o con quien solo has interactuado de manera casual y pasajera. Utilizas tu puntaje de impresión de manera normal. Ejemplos: Aquel banquero con el que te cruzas de vez en cuando en la calle; el guardia del museo a quien le preguntas una dirección.
- **Recurrente:** Alguien con quien has interactuado en varias ocasiones. Conoce detalles como tu nombre, títulos y ocupación, y probablemente tiene una idea vaga de donde vives y cuál es tu lugar de origen. Utilizas tu puntaje de impresión solo si es al menos 2 puntos más alto o más bajo que tu puntaje de Garbo. Ejemplos: El policía que te ha detenido en varias ocasiones; el mozo que siempre te atiende el restaurant que frecuentas.
- **Familiar:** Alguien con quien mantienes relaciones cercanas. Conoce la mayoría, si es que no todos, los detalles sobre tu vida pública y quizás más de algún

indicio de tu vida privada. Utilizas tu puntaje de impresión solo si es al menos 4 puntos más alto o más bajo que tu puntaje de Garbo. Ejemplos: Un amigo o pariente; un sirviente personal o un asociado; un detective dedicado a rastrear cada paso que das.

- **Íntimo:** Un confidente tuyo. Sabe todo lo que hay de saber sobre tu vida pública y probablemente casi tanto como tu sobre tu vida privada. No utilizas tu puntaje de Impresión, utilizando tu puntaje de Garbo normalmente. Ejemplos: Tu conyugue, padre o hermano; el sacerdote con quien te has confesado toda tu vida; un acechador muy dedicado que ha estado tras de ti por largo tiempo.

Hostilidad

La impresión carece de todo efecto cuando te encuentras interactuando con individuos que te perciben como enemigo o amenaza. En estos casos, utilizas tu puntaje de Garbo normalmente. Ejemplos incluyen una plática con maleantes o con un grupo de desconfiados campesinos. A discreción del Cronista, interacciones dotadas de un carácter marcadamente formal, aunque no necesariamente hostiles o frías, conllevan los mismos efectos, pues usualmente las partes se interpretan mutuamente como medios y las frivolidades no tienen cabida. Una negociación diplomática o una audiencia judicial son ejemplos de esta clase de situaciones.

Incapacidad

En ciertos casos, tu aspecto y presentación simplemente no pueden ser percibidos, como sería en el caso se encontrarse platicando a través de algún medio que impida a las partes verse directamente, o al interactuar con una persona ciega. En estos casos, utilizas tu puntaje de Garbo normalmente.

-Combatę-

La diplomacia y el razonamiento no siempre son capaces de resolver los problemas, y en casos particulares es inevitable que hasta el más digno caballero se vea obligado a trenzarse en batalla con su contrincante. Quizá una banda de pérfidos maleantes ha saltado sobre él desde las sombras en los callejones de París, o un viejo enemigo ha regresado para exigir la restitución de su honra por medio de un duelo a muerte. Para estos y otros escenarios, se utiliza el sistema detallado a continuación.

Asaltos y Turnos

El transcurso de los eventos durante un combate requiere de mayor precisión, ya que cada momento que transcurre puede determinar la vida o muerte de los involucrados. Para tales efectos, el combate se divide en asaltos consecutivos, durante los cuales cada combatiente tiene la oportunidad de llevar a cabo una acción durante su turno, en un orden determinado por la Iniciativa. Un asalto comienza con el turno de quien esté prime-

Reloj de Vapor

ro en el orden de acción, y termina cuando el último ha tomado el suyo.

Orden de Acción

Al inicio de un combate, todos los involucrados deben tirar un dado y restarle su puntaje de Perspicacia (el total no puede ser menor a 1); el resultado será su Iniciativa para el resto del desafío. Esto determina turno en que cada combatiente actúa.

A medida que se desarrolla el combate, el Cronista comienza el asalto pidiendo a todos los involucrados con una iniciativa de 1 que actúen. Luego a todos quienes tengan una iniciativa de 2, luego de 3 y así sucesivamente hasta que todos hayan actuado. Mientras un combatiente no actúe, se dice que tiene su "turno en reserva", mientras que tras actuar se dice que ha "gastado su turno".

Cuando más de un combatiente obtiene el mismo resultado de iniciativa, quiere decir que actúan en el mismo momento. Ver Acciones Simultaneas, más abajo.

Ejemplo 1-3: Tras presenciar un ritual secreto de miembros del Círculo de Vrill, Keller y Prescott escapan por los viejos túneles. Tras el primer recodo, se topan con un sicario armado hasta los dientes. El Cronista declara que ha comenzado un combate, por lo que deben tirar por Iniciativa. Keller obtiene un total de 3, Prescott un 5 y el sicario un 5 también. De esta manera, Keller actuará en el turno 3, mientras que Prescott y el sicario actuarán en el turno 5. Keller actúa y abre fuego, por lo que gasta su turno. No podrá volver a actuar hasta que Prescott y el sicario también lo hayan hecho.

Acciones

Un combatiente puede gastar su turno para ejecutar una acción (aquellas marcadas con una "M" entre paréntesis se pueden efectuar en conjunto con un movimiento. Ver Movimiento en Combate, más abajo). Si lo decide, un combatiente puede gastar su turno solamente moviéndose, sin ejecutar otra acción. Los siguientes ejemplos constituyen algunas de las acciones más comunes:

Acción Defensiva (M): Un combatiente puede realizar una acción defensiva para evitar ser alcanzado por ataques enemigos.

Ataque Corps-a-Corps (M): Atacar con un arma corps-a-corps o con un golpe desarmado.

Cargar (M): Atacar con un arma corps-a-corps o con un golpe desarmado, incrementando la potencia de este en 2 y sumando +2 a la dificultad.

Tabla 2-5: Tipos de Movimiento

Tipo	Metros por Turno
Caminar	MB
Correr	(MB + Atletismo) x 2
Escalar	(MB + Acrobacia) / 4
Nadar	(MB + Atletismo) / 4
Reptar	(MB + Acrobacia) / 4
Salto Vertical	Ímpetu / 2
Salto Horizontal	Ímpetu x 2

Conducir: Pilotar un vehículo o manejar una montura (notar, sin embargo, que estos se pueden mover por su cuenta durante el turno).

Correr: Un combatiente puede destinar la totalidad de su turno a correr. Ver Movimiento en Combate, más abajo.

Disparo Apuntado: Atacar a distancia.

Disparo al Voleo (M): Atacar a distancia mientras se avanza, sumando +2 a la dificultad (+4 si el arma es descompensada).

Forcejear: Trenzarse en un forcejeo con un contrincante o tratar de escapar de una red.

Guardar el Turno: En lugar de actuar, el combatiente mantiene su turno en reserva a fin de utilizarlo con posterioridad. Si no gasta el turno antes del fin del asalto, lo pierde.

Levantarse/Arrojarse al Suelo (M): En una misma acción solo es posible realizar una de las dos (un combatiente no puede, por ejemplo, moverse, arrojar al suelo y luego volver a levantarse en un mismo turno).

Maniobra: Las maniobras constituyen una clase especial de acción, que se ejecuta en respuesta a un ataque para intentar evitar ser golpeado. Una maniobra puede ser realizada incluso fuera del turno del combatiente, siempre y cuando aun no lo haya gastado.

Manipular Objetos (M): Arrojar, recoger, operar, extraer o guardar un objeto pequeño.

Operar: Disparar un cañón, ajustar las válvulas de una caldera o encender un generador. A discreción del Cronista, operaciones muy complejas pueden requerir más de una acción.

Recargar (M): Recargar un arma de mano. Aquellas que listan un tiempo de recarga de más de una acción tardan una acción adicional en cargarse si se hace sobre la marcha (es decir, si un arma indica "1/3 acciones" en su velocidad de recarga, hacerlo mientras se avanza resultaría en que cargar 1 munición tomaría 4 acciones).

Reparar un Desperfecto: Intentar solucionar un desperfecto menor. Desperfectos de mayor gravedad no pueden ser reparados durante un combate.

Salto con Impulso (M): Tomar una corta carrera antes de saltar reduce la dificultad de la prueba de Moderada a Fácil. Ver Saltos, más abajo.

Movimiento en Combate

Siempre que un combatiente gaste su turno para ejecutar una acción que le permita moverse (aquellas marcadas con una "M"), este puede avanzar una distancia, en metros, igual a su puntaje de Gracia. Esto se conoce como Movimiento Base, o MB.

Movimiento Base
Metros por Turno = Gracia

Tipos de Movimiento

El MB corresponde a la distancia que un combatiente puede recorrer caminando normalmente o a lo sumo dando cortas carreras y trompicones. Sin embargo, es posible desplazarse de otras maneras. Existen cinco tipos de movimiento; la distancia máxima que es posible recorrer con cada uno se calcula a partir del MB, como se muestra en la Tabla 2-5.

Siempre que un combatiente tenga la opción de moverse, puede decidir hacerlo de alguna de las formas indicadas en lugar de caminar (notar que para correr, sin embargo, debe ocupar todo su turno en ello). La distancia máxima que podrá avanzar durante su turno dependerá de su MB, sus habilidades y del tipo de movimiento, tal como se indica en la columna "Metros por Turno" de la Tabla 2-5. De esta manera, es posible escalar y recargar un arma, o arrastrarse y recoger un objeto del suelo. Notar que, sin embargo, moverse de estas formas puede acarrear una prueba de la habilidad relevante.

Saltos: Un combatiente puede cambiar su movimiento normal por un salto o moverse primero para tomar impulso y luego saltar. Lo primero puede realizarlo en conjunto con una acción que permita moverse, mientras que lo segundo ocupa la totalidad de su turno. Al saltar, el combatiente realiza una prueba de Ímpetu + Atletismo; la dificultad será Fácil (+0) si es que toma impulso moviéndose primero y Moderada (+4) si es que no. En caso de éxito, puede saltar una distancia máxima, en metros, igual a la mitad de su puntaje de Ímpetu para saltos verticales e igual al doble de su puntaje de Ímpetu para saltos horizontales. En caso de fallo, no logra saltar lo suficiente.

Acciones Simultaneas

Cuando dos o más combatientes actúan en el mismo turno, estos ejecutan sus acciones de forma simultánea. Dependiendo de si dichas acciones se contraponen u operan en paralelo, dos cosas pueden ocurrir:

Acciones Paralelas: Cuando dos o más combatientes actúan en un mismo turno, pero no se interrumpen o afectan entre sí. En este caso, cada acción se resuelve de forma independiente.

Tabla 2-6: Modificadores a la DG

Factor	Modificador
Bajo el Agua	
<i>Corps-à-Corps</i>	+4
<i>Distancia</i>	+2/5 metros
Cubierta	
<i>Mitad del Cuerpo</i>	+4
<i>Cubierta Débil</i>	+2
<i>Completa</i>	No puede ser atacado
<i>Distancia</i>	+2/10 metros
Impedido	+2
En Movimiento	+4
Oscuridad	
<i>Poca Luz</i>	+4
<i>Oscuridad Total</i>	+8 (solo si es percibido)
Tamaño	
<i>Objetivos Grandes</i>	-2/duplicación de tamaño
<i>Objetivos Pequeños</i>	+2/duplicación de tamaño

Ejemplo 2-4: Durante el turno 5, el sicario abre fuego sobre Keller, mientras que Prescott nota que su pistola está sin balas y decide gastar su turno recargándola. Ninguna de las acciones afecta el resultado de la otra, por lo que el Cronista las resuelve de forma independiente.

Acciones Enfrentadas: Cuando dos o más combatientes actúan en un mismo turno y sus acciones se interrumpen o afectan entre sí. En este caso, las acciones se resuelven como enfrentamientos.

Ejemplo 2-5: En el siguiente asalto, el sicario decide disparar a Prescott, quien opta por responder con fuego de su parte. En este caso ambas acciones se afectan mutuamente, por lo que el Cronista las resuelve como un enfrentamiento.

Declarando Acciones Simultaneas

En un escenario ideal, todos los combatientes que actúen en un mismo turno debiesen declarar inmediatamente que es lo que harán, sin esperar a saber que hará el resto. Sin embargo, debido a las restricciones del formato de juego, esto puede ser complejo. Si esto llegase a convertirse en un problema, aquí se presentan tres métodos alternativos para que el Cronista pueda dirimir la situación:

- **Preferenciar a los Protagonistas:** La crónica se trata de ellos, por lo que ante la duda, los protagonistas pueden esperar a que el resto declare sus acciones antes de determinar las suyas. Este método otorga una mayor ventaja a los protagonistas, pero es el más sencillo de implementar.
- **Anotar Acciones:** Siempre que dos o más combatientes fueran a actuar en un mismo turno, estos deben anotar, en secreto, que acción desean tomar.

Reloj de Vapor

Es un método más engorroso, pero que asegura que nadie opere con mas información de la que le corresponde.

- **Pruebas de Iniciativa:** Los combatientes realizan pruebas de iniciativa y declaran sus acciones en el orden que estas determinen. Evita el uso de notas, pero incrementa la cantidad de tiradas requeridas.
- **Otros Métodos:** El Cronista es libre de utilizar otras metodologías para dirimir estas situaciones, como otorgar modificadores al DD de quien declare primero, asignar puntos de peligro a quien declare ultimo, dar preferencia a los antagonistas, etc.

El Ataque

No importa que tan buenas sean las intenciones de los involucrados; esto se trata de un combate, y alguien saldrá herido más temprano que tarde.

Para atacar un objetivo, el combatiente debe realizar una prueba de Precisión + Habilidad de Ataque. La dificultad, llamada Dificultad de Golpe —o DG—, es igual al puntaje de Gracia del objetivo, pero se podrá ver modificada por una serie de factores, como la distancia, movimiento u obstrucciones. La habilidad de ataque dependerá del arma utilizada.

Si la prueba es exitosa, el blanco recibe la cantidad de daño correspondiente al tipo de ataque. Ver Daño, pagina 51.

Modificadores a la DG

La DG de un contrincante es igual a su puntaje de Gracia si es que esta consiente del ataque, o 0 si es que no (contrincantes que no pueden moverse tienen una DG de -4). Sin embargo, esto asume condiciones ideales de combate, donde no hay movimiento, el objetivo se encuentra cerca del atacante, hay buena iluminación, etcétera. Como cabe esperar, esto no siempre ocurre. Los diferentes factores que pueden modificar la DG de un objetivo son los siguientes:

Agua: La DG de un objetivo sumergido en el agua aumenta en +4 para ataques corps-à-corps; en caso de ataques a distancia, la DG aumenta en +2 por cada 5 metros que separen al atacante

del objetivo (en lugar de cada 10. Ver Distancia, más abajo). Dependiendo del arma, el Cronista puede determinar que simplemente no sea posible alcanzar al blanco más allá de unos cuantos metros (como sería en el caso de intentar disparar un arco bajo el agua).

Cubierta: La DG aumenta en +4 para objetivos con al menos la mitad de su cuerpo cubierto. Objetivos totalmente cubiertos no pueden ser atacados directamente. Cubiertas que puedan ser fácilmente atravesadas, como puertas de madera o cortinas, solo proporcionan un aumento de +2 a la DG.

Distancia: Para ataques a distancia, la DG aumenta en +2 por cada 10 metros que separen al objetivo del atacante.

Entorpecido: La DG se reduce en -2 si el objetivo experimenta dificultad de movimiento, como al estar parcialmente atado o moviéndose a través de lodo profundo.

Movimiento: La DG aumenta en +4 si es que el objetivo se está moviendo con respecto al atacante (a discreción del Cronista, el modificador puede ser mayor si las velocidades son particularmente altas).

Oscuridad: La DG de un objetivo aumenta en +4 si hay poca luz en el ambiente (como a la luz de una vela); aumenta en +8 en oscuridad total (siempre y cuando el objetivo pueda de alguna manera ser percibido; de lo contrario, no puede ser atacado directamente). Estos mismos modificadores pueden ser aplicados para combates en los que algo en el ambiente dificulte la visión, como entre neblinas, dentro de una tormenta de arena o frente a luz intensamente brillante.

Tamaño: La DG de un objetivo disminuye en -2 si duplica en tamaño al atacante, y en -2 por cada duplicación adicional. En cambio, la DG del objetivo aumenta en +2 si el atacante lo duplica en tamaño, y en +2 por cada duplicación adicional.

Ejemplo 2-6: El sicario se encuentra a 25 metros de distancia de Keller por el túnel de la mina. Para complicar más las cosas, está parcialmente oculto tras una de las vigas y la única lámpara de aceite encendida hace difícil distinguirlo. La DG del sicario es +15 (+3 por Gracia, +4 por distancia, +4 por cubierta y +4 por oscuridad). Será necesario acercarse; la confianza en su puntería no llega tan lejos.

Defensas

Hay dos clases de acciones que un combatiente puede tomar con el objetivo de protegerse: Las Acciones Defensivas y las Maniobras. Las primeras se utilizan proactivamente, mientras que las segundas son reactivas.

Acción Defensiva

Un combatiente que decida gastar su turno para realizar una acción defensiva efectúa una prueba Fácil (+0) de Gracia + Habilidad Defensiva (listadas más abajo). Si tiene éxito, suma el FE a su DG; si falla, le resta el FF. Este modificador permanece hasta el próximo turno del combatiente.

Maniobra

Las maniobras, en tanto, se ejecutan en respuesta a un ataque. Si un combatiente aun no ha gastado su turno y es atacado, puede enfrentar el ataque con Gracia + Habilidad Defensiva. Hay cuatro resultados posibles:

- **Ataque y Maniobra Exitosos:** El ataque da en el blanco, pero el daño no se ve modificado por el FE del atacante.
- **Ataque Exitoso y Maniobra Fallida:** El ataque da en el blanco. Se suma al daño el FE del atacante o el FF del defensor, lo que sea más alto.
- **Ataque Fallido y Maniobra Exitosa:** El ataque falla.
- **Ataque Fallido y Maniobra Fallida:** El ataque falla.

Luego de una maniobra, el combatiente solo podrá gastar su turno para moverse.

Habilidades Defensivas

Normalmente, la habilidad defensiva utilizada tanto en una acción defensiva como en una maniobra es *Combate Desarmado*. Sin embargo, dependiendo de la situación, el combatiente podrá utilizar diferentes habilidades (generalmente de forma opcional, aunque el Cronista puede obligar el uso de ciertas habilidades si la situación lo amerita):

- **Acrobacia:** Si se encuentra sobre una superficie inestable, escalando un muro o arrastrándose
- **Armas Corps-à-Corps:** Si es víctima de un ataque Corps-a-Corps.
- **Atletismo:** Si se encuentra corriendo, nadando o en medio de un salto o caída.

Duelos de Honor

Aunque ilegal en prácticamente todos los sitios donde se llevan a cabo, los duelos de honor persisten como una manera socialmente aceptada para saldar deudas fatales, adulterios e injurias y es usual que la ley haga caso omiso de estas actividades si son efectuadas de manera justa y discreta.

Los duelos poseen reglas sumamente específicas que deben ser seguidas al pie de la letra para que este sea considerado legítimo. Antes de batirse, quien reconozca su honor dañado debe hacer llegar su reclamo, demandando satisfacción. Posterior a esto, los involucrados asignan a terceros para que acuerden el lugar y fecha donde se llevará a cabo, dejando en manos del acusado la selección de las armas, de preferencia pistolas de un solo tiro o espadas, aunque alternativas particularmente inusuales no son del todo inauditas. También acordarán el tipo de duelo, el cual puede ser a primera sangre —es decir, es declarado victorioso aquel que primero dañe a su oponente— o a muerte, lo que sin embargo suele estar reservado casi exclusivamente para insultos pasionales como el adulterio. Ya iniciado el duelo, que debe ser presidido por un juez neutral, quien provea las armas deberá permitir a su contrincante elegir primero cual usará; fuera uno de ellos a faltar a la cita, sin embargo, deberá ser su representante quien luche por el o, si está dispuesto a asumir la vergüenza, disculparse.

Solo un caballero es considerado honorable, y como tal es el único que puede trenzarse en un duelo. Miembros de las clases bajas podrán batirse ocasionalmente, pero si uno de ellos fuera a ofender el honor de un caballero, la respuesta adecuada vendría en la forma de una golpiza con un bastón o látigo, o por medio de un sirviente encargado de propinar el castigo adecuado.

- **Monta:** Si se encuentra a lomo de un animal.
- **Pilotaje:** Si se encuentra conduciendo un vehículo.

Ejemplo 1-8: Tras acercarse lo suficiente, Keller dispara contra el sicario. El sicario aun no ha gastado su turno, por lo que decide ejecutar una maniobra para intentar esquivar el ataque. El Cronista declara que se trata de una prueba enfrentada, con Keller tirando por Precisión + Armas de Fuego y el sicario por Gracia + Combate Desarmado. Ambos tienen éxito, por lo que si bien Keller da en el blanco, la bala no da de lleno y no suma el FE al daño. Cuando su turno llegue, el sicario solamente podrá moverse.

-Daño y Heridas-

Daño

Cada vez que un efecto o acción resulta en alguna forma de daño para un protagonista, se utiliza una de las cinco siguientes formulas para calcularlo:

Armas de Fuego y Distancia: El daño efectuado por un arma de fuego o de distancia es igual a la potencia del arma + el FE del ataque.

Armas Corps-à-Corps y Arrojadizas: El daño efectuado por un arma corps-à-corps o arrojadiza es igual a la potencia del arma + el Impetu del atacante + el FE del ataque.

Ataques Desarmados: El daño efectuado por golpes desarmados es igual a la mitad de la suma del Ímpetu del atacante + el FE del ataque.

Daño General: El daño que proviene de una fuente distinta a las antes señaladas (como una caída, el veneno o la explosión de una granada) se determina tirando 1d12 y sumándolo a la potencia del efecto.

Daño (Armas de Fuego y Distancia)

Potencia + Factor de Éxito

Daño (Armas Corps-a-Corps y Arrojadizas)

Potencia + Ímpetu + Factor de Éxito

Daño (Golpes Desarmados)

(Ímpetu + Factor de Éxito) / 2

Daño (General)

1d12 + Potencia

Potencia

La potencia representa que tan poderosa es una fuente de daño. Normalmente, la potencia es un valor fijo, como en el caso de las armas. Ciertas fuentes de daño, como el fuego y las caídas, sin embargo, tendrán potencias que variarán dependiendo de su intensidad o de las condiciones en las que ocurren (ver Fuentes de Daño, mas abajo).

Ejemplo 9-1: Hans le ha disparado a Thomas con su Colt Peacemaker, y tras efectuar el GdR ha tenido éxito. Hans obtiene un FE de 5 y el arma tiene una potencia de 4. De esta manera, su disparo golpea a Thomas por un total de 9 puntos de daño.

Tipos de Daño

No todo se ve afectado de la misma manera por el daño: Mientras que la bala de un rifle puede causar estragos en un ser humano, un acorazado ni siquiera sentiría el impacto. A fin de

reflejar esta diferencia, el daño se divide en dos tipos: Daño Simple y Daño Estructural.

Daño Simple

Daño de baja intensidad. Suficiente como para matar a una persona o abrir un agujero en un muro de madera, pero incapaz de afectar algo más resistente, como el metal o concreto.

Como regla general, todo ser vivo, como humanos, animales y plantas, es susceptible al daño simple. Materiales derivados de seres vivos, como la madera, la piel o el hueso, son también afectados por el daño simple, al igual que materiales inorgánicos particularmente frágiles, como el vidrio o la porcelana, o configuraciones débiles de materiales más resistentes, como hojas muy delgadas de acero.

El daño simple está sujeto a todos los efectos de reducción de daño, como los otorgados por corazas y cascos, salvo que por alguna razón esta pueda ser ignorada, como en el caso de armas penetrantes o efectos que no se puedan ver impedidos por armaduras, como el veneno o el fuego.

Fuentes típicas de daño simple son las armas de fuego personales, las armas blancas, las caídas de baja altura y los objetos de poco peso, así como los venenos y fuegos de baja intensidad.

Daño Estructural

Daño de alta intensidad. Suficiente como para partir metal y demoler concreto. Cualquier cosa que no pueda ser afectada por daño simple es susceptible al daño estructural. Aquello susceptible al daño simple recibe dos veces la cantidad de daño si este es estructural.

Ejemplo 9-2: Alberto, operario de una salitrera caminante en los desiertos sudamericanos, acciona la válvula equivocada, desatando una explosión de flogisto. El Cronista determina que se trata de una fuente de daño estructural con potencia 6. El resultado de la tirada es 4, lo que sumado a la potencia da como total 10. Sin embargo, Alberto es susceptible al daño simple, por lo que recibe 2 veces esa cantidad, viéndose golpeado por 20 puntos de daño, mientras que la estructura circundante solo recibe 10.

El daño estructural ignora los efectos de reducción de daño, salvo que se trate de protecciones que explícitamente indiquen su efectividad contra el daño estructural, como la Integridad de ciertos materiales.

Fuentes típicas de daño estructural son las explosiones, las caídas desde grandes alturas y los objetos de mucho peso, así como ácidos y fuegos de alta intensidad.

Reducción de Daño

La reducción de daño, tal como su nombre lo indica, permite aplacar la cantidad de daño producido por una fuente particular,

siendo incluso capaz de bloquearlo por completo. Un protagonista que lleve elementos protectores, como cascos, corazas de metal y vestimentas antibalas, se beneficiará de la reducción de daño que estos proporcionen.

La reducción de daño se expresa con un número, el cual es restado a la cantidad de daño recibido de una fuente particular. Cada fuente de daño se ve reducida por separado, incluso si ocurre al mismo tiempo que otra.

Ejemplo 9-3: A desconocimiento de Hans, el traje que Thomas vestía estaba preparado con hilos metálicos, ofreciéndole una reducción de daño de 1. Por ende, la cantidad de daño que recibirá será de 8 ($9 - 1 = 8$).

Ciertas fuentes de daño ignoran la protección ofrecida por armaduras, por efecto de sus propiedades físicas; las altas y bajas temperaturas, los líquidos y los gases son los ejemplos más comunes, dado que la mayoría de las protecciones que un personaje puede utilizar son permeables a estos elementos. Adicionalmente, el Cronista puede determinar que golpes contundentes de gran fuerza, como los propinados por el ariete hidráulico de un coloso o los muros aplastantes de una trampa egipcia ignoren la protección ofrecida por armaduras, simplemente porque no son capaces de amortiguar impactos como aquellos.

Integridad

Algunos materiales poseen un puntaje de Integridad. Esta funciona exactamente igual que la reducción de daño, con la diferencia de que no es ignorada por el daño estructural.

Fuentes de Daño

Las fuentes de daño son los elementos o efectos que asignan daño a personajes y estructuras. Todas utilizan una de las cinco formulas listadas al inicio de esta sección. A continuación se indican las fuentes más comunes de daño y sus características:

Armas de Fuego: Las armas de fuego normalmente producen Daño Simple.

Armas de Distancia: Las armas de distancia normalmente producen Daño Simple.

Armas Corps-a-Corps: Las armas corps-a-corps normalmente producen Daño Simple.

Golpes Desarmados: Los golpes desarmados normalmente producen Daño Simple.

Objetos Arrojados: Los objetos arrojados utilizan la formula de daño para armas corps-a-corps. Su Potencia es igual a $1 + 1$ por cada kilogramo de peso (objetos con un peso inferior a 1 kilogramo no producen daño). Objetos arrojados con un peso igual o inferior a 10 kilogramos producen Daño Simple; objetos de pesos mayores producen Daño Estructural.

Potencia de Objetos Arrojados

1 por kg

Objetos en Caída: Los objetos en caída utilizan la formula general de daño. Su Potencia es igual a $1 + 1$ por cada 10 metros de caída para objetos con un peso de al menos 1 kilogramo, y $+1$ por cada kilogramo adicional de peso (objetos con un peso inferior a 1 kilogramo no producen daño). Objetos en caída con un peso igual o inferior a 10 kilogramos producen Daño Simple; objetos que pesen más de 10 kilogramos producen Daño Estructural.

Potencia de Objetos en Caída

$1 + 1$ por cada 10 m, $+1$ por kg

Explosiones: Las explosiones utilizan la formula general de daño. Las explosiones producen Daño Estructural.

Caídas: Los golpes por caídas utilizan la formula general de daño. Su Potencia es igual a 1 por cada 2 metros de distancia recorrida; caídas menores no producen daño. Caídas iguales o inferiores a 10 metros producen Daño Simple; caídas superiores a 10 metros producen Daño Estructural.

Un personaje que esté cayendo puede intentar amortiguar la caída, realizando una prueba Fácil ($+0$) de Gracia + Acrobacia, cuya dificultad aumenta en $+1$ por cada metro recorrido. En caso de éxito, el daño recibido se reduce en una cantidad igual al Factor de Éxito. En caso de fallo, cae de manera estrepitosa, sumando el Factor de Fracaso al daño.

Potencia de Caídas

1 por cada 2 metros

Amortiguar Caídas

Gracia + Acrobacia, Fácil, $+1$ por metro

Fuego: El fuego utiliza la formula general de daño. Su Potencia es de 1 por cada 100 C° de temperatura. Fuegos de temperatura inferior a 400 C° producen Daño Simple. Fuegos de temperaturas superiores producen Daño Estructural.

Superficies, líquidos o gases extremadamente calientes (100 C° o mas) se consideran como fuego para efectos de determinar la cantidad de daño, pero solo producirán Daño Estructural si su temperatura es superior a 800 C° .

Potencia de Fuego

1 por cada 100 C°

Congelamiento: El congelamiento utiliza la formula general de daño. Su potencia es igual a 1 por cada 5 C° bajo -20 C° . El congelamiento produce Daño Simple; sin embargo, materiales resistentes que normalmente se verían afectados solamente por Daño Estructural expuestos a temperaturas inferiores a -50 C° se vuelven susceptibles al Daño Simple mientras permanezcan congelados, aunque conservan su reducción de daño por Integridad.

Reloj de Vapor

Potencia de Congelamiento

1 por cada 5 °C bajo -20 °C

Elementos Corrosivos: Los efectos de corrosión utilizan la fórmula general de daño. Un elemento corrosivo solo produce daño a aquellos materiales que es capaz de dañar (el ácido sulfúrico, por ejemplo, es inútil contra el cristal). Los elementos corrosivos producen Daño Estructural.

Elementos Tóxicos y Venenosos: Los elementos tóxicos y venenosos utilizan la fórmula general de daño. Un elemento tóxico o venenoso solo produce daño a seres vivos que sean susceptibles a sus efectos. Los elementos tóxicos o venenosos producen Daño Simple.

Electricidad: La electricidad utiliza la fórmula general de daño. Su potencia es igual a 1 por cada 100 voltios. Corrientes inferiores a los 1.000 voltios producen Daño Simple; corrientes de voltaje superior producen Daño Estructural.

Potencia de Electricidad

1 por cada 100 voltios

Periodicidad del Daño

La mayoría de las fuentes de daño ocurren una vez: Un disparo, una caída, una explosión. En estos casos, el daño se aplica cuando ocurre. Sin embargo, ciertas fuentes de daño, como el fuego, el ácido o la electricidad, pueden producir daño de manera continua, en especial cuando el personaje no es lo suficientemente astuto como para ponerse a resguardo a tiempo.

Generalmente, solo es necesario realizar la tirada de daño para estas fuentes una sola vez, y continuar utilizando el número obtenido. Solo es necesario volver a tirar cuando las condiciones cambian (sube la temperatura del fuego, el personaje cae de espaldas en el ácido, etcétera).

Durante un combate, el daño proveniente de fuentes continuas se asigna en la Fase Inicial del personaje, antes que cualquier acción o interrupción. Fuera de un combate, el daño se asigna una vez cada 30 segundos.

Heridas

El daño que recibes se refleja en la forma de Heridas, que varían en su magnitud dependiendo de qué tan severo haya sido el golpe y que tan resistente sea tu cuerpo.

Las heridas en sí son mediciones abstractas del daño recibido, no representaciones exactas de cada rasguño, corte y contusión. Así, lo que aparece indicado como tres Heridas Graves podría ser en realidad la suma de dos tiros de pistola, el corte de un sable de caballería y un hueso partido como resultado de una caída, o el resultado del atronador estallido de un barril de pólvora.

Aun cuando mecánicamente el efecto es el mismo, a nivel interpretativo las diferencias pueden ser muchas.

Severidad

Las heridas se dividen en dos categorías: Leves y Graves. Cuál de las dos recibes dependerá tanto del daño que recibas como de tu puntaje de Vigor.

Heridas Leves

Cada vez que seas golpeado, si la cantidad de daño recibida es igual o menor a 3 veces tu puntaje de Vigor + 5, recibes una herida leve y sumas +2 a la dificultad del siguiente GdR que lleves a cabo. Por cada herida leve que tengas acumulada, sumas +1 al daño que recibe de cualquier fuente (pero solo si recibes daño. Si por efectos de reducción de daño el total es de 0, las heridas leves que tengas no suman daño adicional).

Heridas Graves

En tanto, si la cantidad de daño recibida es mayor a 3 veces tu puntaje de Vigor + 5, recibes una herida grave, y una herida grave adicional por cada 5 veces más que el daño supere tu puntaje de Vigor. Por cada herida grave que tengas, sumas +1 a la dificultad de todos los GdR que realices. Si acumular un total de heridas graves mayor a 2 veces tu puntaje de Vigor, mueres (sin embargo, existe una manera de evitarlo. Ve Puntos de Historia, página 62).

Herida Leve

$\text{Daño Recibido} \leq \text{Vigor} \times 3 + 5$

Herida Grave

$\text{Daño Recibido} > \text{Vigor} \times 3 + 5$

Inconsciencia

$\text{Heridas Graves} > \text{Vigor} \times 2$

Efectos Herida Leve

+2 dificultad siguiente GdR, +1 al daño recibido

Efectos Herida Grave

+1 dificultad todos los GdR

Ejemplo 2-8: Keller se encuentra enzarzado en un salvaje intercambio de tiros tras verse emboscado por sicarios del Circulo de Vril al interior de una vieja mina de oro en Arizona. Recibe un pistoletazo, por 8 puntos de daño. Tiene Vigor 3, por lo que recibe una herida leve, ya que el total de daño fue inferior a 3 veces su puntaje de Vigor +5 ($3 \times 3 = 9$, $+5 = 14$); la próxima vez que actúe, deberá sumar +2 a la dificultad. Al poco andar, soporta de lleno la descarga de una escopeta, por 14 puntos de daño, pero dado que tiene una herida leve sobre sí, el total se ve aumentado a 15, recibiendo una herida grave; esto le sumará +1 a la dificultad en todas las

pruebas posteriores que realice. Muchas balas, golpes y explosiones más tarde, Keller se ve con 4 heridas leves y 6 heridas graves, cuando la desvencijada pasarela sobre la que se había visto acorralado cede bajo sus pies, cayendo cuatro metros y recibiendo 12 puntos de daño al dar con el suelo, sumando +4 al daño por las heridas leves acumuladas, lo que eleva el total a 16. De esta manera, su total de heridas graves aumenta a 7, lo que es superior al doble de su puntaje de Vigor, por lo que caerá muerto a menos que gaste un punto de historia para engañar a la muerte.

Recuperación y Tratamiento

Todas las Heridas Leves acumuladas se eliminan al final de un desafío; ¡no hay tiempo para preocuparse de rasguños y moretones cuando los secretos del último emperador Inca esperan a la vuelta del pasadizo! Aquellas Heridas Leves recibidas fuera de un desafío —como al tropezar en las escaleras— no se acumulan; el personaje simplemente sumará +2 a su DN en la siguiente acción que realice, pero la Herida es eliminada inmediatamente. Las Heridas Graves, sin embargo, requieren de cuidados especiales.

Un personaje en reposo elimina 1 Herida Grave por día de descanso; esto es, sin realizar actividades físicas extenuantes.

Recuperación Natural (Heridas Graves)
1 Herida/día

Tratamiento de Heridas

Afortunadamente, el Siglo XIX ha visto el desarrollo de numerosas técnicas en el cuidado y saneamiento de heridas, por lo que los personajes no están necesariamente obligados a valérselas por cuenta propia.

Un personaje con conocimientos médicos puede intentar acelerar el proceso de recuperación por medio de una prueba exitosa de Genio + Medicina; la dificultad de la prueba dependerá del tipo de herida que se desea tratar. Intentar cualquier forma de tratamiento requiere de la indumentaria adecuada, aunque hay cierto espacio para la improvisación: Un trozo de tela de un vestido puede hacer las veces de una gaza, mientras que un afilado cuchillo de caza reemplazará a un escalpelo si no hay otra opción. Este no es el caso idóneo, sin embargo, y como tal el uso de herramientas e insumos improvisados aumenta la dificultad de cualquier prueba de tratamiento en +4.

Tratar Heridas Leves es una prueba Fácil (+0). En caso de éxito, el personaje tratado elimina un número de Heridas Leves igual al Factor de Éxito/2. En caso de fallo, el personaje recibe un número de Heridas Leves igual al Factor de Fracaso/2. Dado que las Heridas Leves se eliminan al final de un desafío, esta clase de tratamientos ocurrirán muy probablemente en pleno desarrollo de un combate o alguna situación igualmente alborotada, por lo que es posible que el Cronista decida aplicar un

aumento en la dificultad si el médico se ve obligado a lidiar con demasiadas distracciones. Un modificador de +2 sería prudente si el tratamiento es intentado durante un tiroteo; un +4 vendría al caso si los personajes están atrapados en un barco que se hunde mientras válvulas y calderas estallan a su alrededor; intentar aplicar primeros auxilios bajo el fuego de cañones de un zeppelin prusiano mientras se maniobra un ornitóptero que cae en picada vuelve un modificador de +10 algo bastante razonable.

Tratar Heridas Graves es una prueba de dificultad Fácil (+0), aumentando en +1 por cada Herida Grave que tenga el personaje. En caso de éxito, el personaje elimina una cantidad de Heridas Graves adicionales por día igual a Factor de Éxito/3. En caso de fallo, el personaje recibe una cantidad de Heridas Graves adicionales igual a Factor de Fracaso/3. Intentar una cirugía sin primero utilizar anestésicos de algún tipo —salvo que el paciente esté ya inconsciente— implica un modificador de +2 a la dificultad de la prueba, y realizarla en condiciones incómodas o distractoras —por ejemplo, en el interior de una carroza que se mueve raudamente por las polvorientas calles de un pueblo en el oeste norteamericano— implica también un modificador de +2.

Tratamiento (Heridas Leves)
Genio + Medicina, Fácil

Recuperación Adicional (Heridas Leves)
1 + Factor de Éxito/2

Tratamiento (Heridas Graves)
Genio + Medicina, Simple

Recuperación Adicional (Heridas Graves)
1 + Factor de Éxito/3, por día

Ejemplo 10-2: El Doctor Henry McDuff fue traído desde Tombstone por los apaches que rescataron a Keller de las minas para que le administre los cuidados necesarios. Keller tiene 7 Heridas Graves. El Dr. McDuff intenta una cirugía, lo que acarrea una dificultad de +7; puesto que está inconsciente, no es necesario utilizar anestésicos, lo que le va del todo bien, ya que no cuenta con ninguno de todas maneras. Tiene Genio 4, Medicina 4, por lo que suma 8 a su DD. Se realiza el GdR, resultando en un DD de 6 y un DN de 4, lo que agregando los modificadores da totales de 14 y 8, respectivamente. La cirugía fue un éxito, con un Factor de Éxito de 6, lo que se traducirá en que Keller eliminará 2 Heridas Graves adicionales por día de reposo (recuperando un total de 3 por día).

Heridas Localizadas

Si bien las reglas para Heridas las tratan en conjunto sin entrar en mayor detalle al respecto de donde exactamente el personaje ha sufrido daño, en ocasiones especiales es posible que el Cronista prefiera ser algo más específico; durante un combate,

Reloj de Vapor

donde las balas y puños vuelan por doquier y es preferible mantener los detalles al mínimo para que la acción no se detenga, basta con utilizar las reglas de la manera en que han sido explicadas. Pero, ¿Qué hacer si el personaje se topa repentinamente con un viejo enemigo, el cual tras maniatarlo le propina un disparo en la pierna? En un caso como aquel, el sistema opcional de Heridas Localizadas puede ser utilizado.

Al asignar una Herida Grave a un área localizada del cuerpo del personaje, en lugar de un modificador de +1 al DN en todas sus pruebas, este se ve sujeto a efectos distintos dependiendo de donde exactamente se ubica la Herida, como se indica a continuación:

- **Cabeza:** +2 al DN en pruebas de Perspicacia y Precisión.
- **Torso:** +2 al DN en pruebas de Ímpetu y Vigor.

- **Brazos:** +2 al DN en pruebas de Ímpetu y Precisión.
- **Piernas:** +2 al DN en pruebas de Gracia y -1 al Movimiento Base.

El personaje caerá inconsciente si el total de Heridas Localizadas es superior a 2 veces su puntaje de Vigor, sea que estén todas en la misma zona del cuerpo o repartidas por toda su extensión.

Recuperación y Tratamiento: Las Heridas Localizadas se eliminan naturalmente a un ritmo de 1 por día, en el orden en que fueron recibidas. El tratamiento, sin embargo, es más simple, puesto que la dificultad de la prueba solo considera las Heridas acumuladas en la parte del cuerpo siendo operada. De la misma manera, el tratamiento solo reparará Heridas en la zona tratada.

~Amenazas~

Un personaje tiene más cosas de las que preocuparse que solo golpes, disparos y maquiavélicos rufianes en colosos mecanizados. Venenos, infecciones, estallidos, el desgaste físico e incluso el pánico son todos riesgos que se verá obligado a enfrentar tarde o temprano, y para los que estar preparado es más que solo una buena idea.

En esta sección se detallan las reglas para las Enfermedades, las Explosiones, la Fatiga, el Miedo y las sustancias Tóxicas y Venenosas.

Enfermedades

Comidas descompuesta, mordeduras de animales y las espantosas condiciones de higiene que caracterizan a la mayoría de las expediciones al corazón de la nada suelen venir de la mano con aquel silencioso enemigo que es la enfermedad.

Nivel de la Enfermedad

Todas las enfermedades tienen un nivel, que representa su peligrosidad. Este nivel es utilizado para determinar la intensidad de los efectos involucrados. En caso de que una enfermedad produzca daño, su nivel también equivale a su Potencia.

Exposición a la Enfermedad

Distintas enfermedades tienen distintas maneras de contagio. Algunas se transmiten por el aire o agua, otras deben ser ingeridas en alimentos en mal estado o por medio de heridas infectadas. Asimismo, un personaje afectado por una enfermedad es un potencial foco de contagio para quienes lo rodean, dependiendo de qué clase de enfermedad se trate.

Resistir la Enfermedad

Al verse expuesto a una enfermedad contagiosa, el personaje debe realizar una prueba de Vigor para evitar verse afectado. La dificultad de la prueba es igual al nivel de la enfermedad. Una exposición constante a la fuente de una enfermedad obliga al personaje a realizar esta prueba una vez por día, aumentando la dificultad en +2 por cada día transcurrido.

Resistir la Enfermedad

Vigor, Dificultad = Nivel de Enfermedad

Regularidad de la Prueba

1 vez por día de exposición, dificultad +2 por día

Periodo de Incubación

Usualmente, para que los efectos de una enfermedad se hagan sentir de lleno sobre el personaje debe transcurrir un cierto periodo de tiempo desde la infección, durante el cual no notará mayores problemas. El periodo de incubación de una enfermedad comienza a contar desde el momento en que el personaje falla una prueba para resistirla. A su finalización, el personaje se ve sujeto a los efectos de la enfermedad.

Duración de la Enfermedad

Una vez que el periodo de incubación ha transcurrido, la enfermedad afectará al personaje por una cantidad de tiempo determinada por su nivel. Todas las enfermedades tienen una de las siguientes duraciones:

- **Corta:** 1 día por nivel.
- **Media:** 1 semana por nivel.
- **Larga:** 1 mes por nivel.

Es posible recuperarse antes del tiempo listado, sin embargo. Cada vez que transcurre uno de los periodos indicados (una vez por día, una vez por semana o una vez por mes, dependiendo de la duración), el personaje puede repetir la prueba de Vigor. En caso de éxito, deja de sufrir los efectos. En caso de fallo, estos continúan normalmente.

Tratamiento de Enfermedades

Un personaje con conocimientos médicos puede intentar acelerar el proceso de recuperación por medio de una prueba exitosa de Genio + Medicina. La dificultad de la prueba es igual al nivel de la enfermedad. Si tiene éxito, el personaje afectado se recupera al final del actual periodo de duración (al final del presente día, semana o mes, dependiendo de la duración). En caso de fallo, los efectos persisten normalmente.

Una solución más agresiva puede ser intentada por la vía de extirpar directamente las zonas del cuerpo comprometidas. Esto implica una prueba de Genio + Medicina, con una dificultad igual al nivel de la enfermedad +2. En caso de éxito, los efectos terminan inmediatamente; en caso de fallo, persisten, y el personaje recibe una cantidad de daño igual a 1 + Factor de Fracaso. Esta clase de intervención da como resultado la remoción de la zona del cuerpo afectada, con potenciales efectos perjudiciales. Cuales exactamente, queda a discreción del Cronista.

Tratamiento de la Enfermedad

Genio + Medicina, Dificultad = Nivel

Efecto del Tratamiento

Recuperación al final del periodo

Intervención Quirúrgica

Genio + Medicina, Dificultad = Nivel +2

Efecto de la Cirugía

Recuperación inmediata; Fallo = 1 + Factor de Fracaso puntos de daño

Medicamentos

La utilización de medicamentos puede acelerar el proceso de recuperación considerablemente, además de disminuir los efectos de la enfermedad. Un personaje al que se le administren los

medicamentos adecuados reduce el nivel de la enfermedad en una cantidad igual al nivel del medicamento. Si esto provoca que la duración de la enfermedad se reduzca por debajo del presente periodo (por ejemplo, una enfermedad de nivel 5 con duración Corta que ya ha tenido efecto por 3 días es reducida a nivel 2), el personaje se recupera completamente al siguiente día de haber recibido los medicamentos, sin necesidad de prueba alguna.

En caso de no tener acceso a medicamentos, un personaje con conocimientos químicos puede intentar desarrollarlos por cuenta propia. Para esto, requiere de una muestra de la enfermedad en cuestión y de una prueba exitosa de Genio + Química, con una dificultad igual al nivel de la enfermedad +4. El nivel del medicamento es igual al Factor de Éxito/2. El personaje debe tener acceso a equipamiento de laboratorio y las sustancias involucradas para poder llevar esto a cabo, sin embargo.

Efectos del Medicamento

Nivel de la Enfermedad - Nivel del Medicamento

Desarrollar Medicamento

Genio + Química, Dificultad = Nivel +4, Nivel = Factor de Éxito/2

Ejemplo 11-1: El equipo expedicionario ha estado consumiendo raciones podridas, por lo que el Cronista les pide a los personajes que realicen una prueba para resistir los efectos de la enfermedad. Les indica que se trata de una enfermedad de nivel 3, de duración Media y con un periodo de incubación de 2 días (un personaje con los conocimientos adecuados podría realizar una prueba para determinar de qué enfermedad se trata exactamente). La dificultad de la prueba será +3, y en caso de fallo se verán sujetos a los efectos durante 3 semanas, una vez que los 2 días de incubación hayan transcurrido, durante los cuales no notarán síntomas.

Explosiones

Las explosiones son el aderezo de la ciencia, y con incontables elementos prestos a volar en mil pedazos al más mínimo desperfecto, no es de extrañarse que se traten de un peligro recurrente en cualquier crónica.

Daño

Todas las explosiones utilizan la formula general de daño, sumando su Potencia al resultado de un dado; se considera como Daño Estructural, salvo que se especifique lo contrario. Esto quiere decir que un personaje alcanzado por una explosión recibe dos veces la cantidad de daño.

Daño por Explosión

1d12 + Potencia, Estructural

Reloj de Vapor

Área de Efecto

Las explosiones afectan un área que se extiende una cantidad de metros igual a su Potencia desde su punto de origen.

Huir de una Explosión

Un personaje que se encuentre a merced de una explosión puede intentar escapar de ella con una prueba de Gracia + Combate Desarmado, cuya dificultad será igual a un cuarto de la Potencia de la explosión. En caso de éxito, logra huir justo a tiempo, siendo arrojado por los aires o contra el suelo, quizás con algo de cabello chamuscado pero completamente ileso.

Huir de una Explosión

Gracia + Combate Desarmado, Dificultad = Potencia/4

Fatiga

La Fatiga representa el desgaste físico y mental al que se ve sujeto un personaje que se exige demasiado o que está sometido a condiciones extenuantes, como temperaturas muy elevadas, falta de agua o una asfixiante tormenta de arena. Mientras más severa sea la Fatiga, mayor dificultad tendrá el personaje para realizar acciones, colapsando inconsciente cuando esta se vuelve insostenible, e incluso recibiendo daño potencialmente fatal.

Nivel de Fatiga

La severidad de la Fatiga se mide por su nivel. Inicialmente, el nivel de Fatiga de un personaje es 0. Al verse sometido a condiciones fatigantes, el personaje debe superar una prueba de Vigor + Atletismo, o su nivel de Fatiga aumenta en 1. Si obtiene un Factor de Éxito, suma la mitad de este a su DD en la siguiente prueba; si recibe un Factor de Fracaso, suma la mitad de este a la dificultad de la siguiente prueba. La dificultad de la prueba y la regularidad con la que debe efectuarse dependerán del tipo de condición fatigante y su intensidad, como se indica en la Tabla 1-5.

Por cada nivel de Fatiga que tenga el personaje, la dificultad de todas sus pruebas se ve aumentada en +1 y su Movimiento Base se reduce en -1. Cuando su nivel de Fatiga sea igual a dos veces su puntaje de Vigor, el personaje cae inconsciente. De no recibir asistencia, deberá seguir efectuando las pruebas mientras permanezca en ese estado, pero en lugar de recibir nuevos niveles de Fatiga, recibirá una Herida Grave cada vez que falle.

Prueba de Fatiga

Vigor + Atletismo

Efectos de la Fatiga

+1 al DN y -1 al MB por nivel

Tabla 1-5: Condiciones Fatigantes

Condición	Regularidad	Dificultad
Hogotamiento	Horas = Vigor	+2 cada prueba adicional
Asfixia*	Minutos = Vigor, Segundos = Vigor x 5	+2 cada prueba adicional
Calor	Horas = Vigor	+2 cada 10° sobre 40°
Deshidratación	Horas = Vigor x 5	+2 cada prueba adicional
Falta de Sueño	Horas = Vigor x 5	+2 cada prueba adicional
Frio	Horas = Vigor	+2 cada 10° bajo 0°
Inanición	Horas = Vigor x 5	+2 cada prueba adicional

*: La primera prueba se realiza tras Minutos = Vigor. Las pruebas posteriores se realizan cada Segundos = Vigor x 5.

Recuperación

Un personaje elimina 1 nivel de Fatiga por hora, siempre y cuando la o las causas de la misma hayan sido removidas. De esta manera, si fue víctima de inanición, comenzará a eliminar niveles de Fatiga una hora después de haber comido; si se vio sujeto a los efectos de la deshidratación y el calor, deberá beber agua y protegerse de las altas temperaturas antes de comenzar a eliminar niveles. Un personaje que haya caído inconsciente a causa de la Fatiga despierta solo una vez que su nivel haya regresado a 0.

Recuperación de Fatiga

1 nivel/hora

Modificadores

Personajes que cuenten con algún medio para protegerse de las inclemencias del entorno suman +2 a su DD en pruebas para resistir la Fatiga. Esto incluye ir apropiadamente abrigado para resistir el frío extremo o tener acceso constante a agua para resistir las altas temperaturas. En cambio, suman +2 a su DN si las condiciones se ven empeoradas por algún factor adicional, como permanecer expuesto directamente al sol o estar hundido en nieve hasta el pecho.

Miedo

En general, un personaje es lo suficientemente valiente como para hacerle frente a retos que al común de las personas espantarían de solo pensarlo. Sin embargo, es esta misma tendencia a

enfrentar lo inusitado lo que llevará a que ocasionalmente se vean en situaciones en que incluso ellos sientan miedo.

Nivel de Miedo

Todo efecto de miedo tiene un nivel, que representa su grado de impacto. Cuando un personaje se encuentra sometido a un efecto de miedo, suma a su DN una cantidad igual al nivel del mismo, de cualquier prueba que realice.

Resistir el Miedo

Al momento de verse expuesto a una fuente de Miedo, el personaje debe efectuar una prueba de Determinación para resistir sus efectos. La dificultad de esta prueba es igual al nivel de Miedo. En caso de éxito, el personaje no se ve afectado, permaneciendo inmune a sus efectos hasta la próxima vez que se vea obligado a enfrentarlo. En caso de fallo, pueden ocurrir dos cosas:

- **Temor:** Si el Factor de Fracaso es igual o menor a dos veces el puntaje de Determinación del personaje, este se ve sujeto a los efectos del Miedo, pero puede seguir actuando normalmente.
- **Pánico:** En cambio, si el Factor de Fracaso es superior a dos veces su puntaje de Determinación, el personaje se ve inundado por el pánico y huye des-pavoridamente. Aun puede decidir los pormenores de su movimiento –por ejemplo, si escapa hacia el norte o hacia el sur, o si sube por la escalera o trepa el muro-, pero siempre ha de ser lo más rápido que pueda y alejándose de la fuente. Mientras escapa, se ve sometido también a los efectos normales del miedo.

En ambos casos, tras transcurrida una cantidad de minutos igual al Factor de Fracaso, puede repetir la prueba para resistir los efectos del Miedo, cuya dificultad disminuye en -2, y en -2 adicional por cada intento siguiente.

Resistir el Miedo

Determinación, Dificultad = Nivel de Miedo

Tiempo antes de Volver a Intentar

Minutos = Factor de Fracaso, Dificultad -2/intento

Temor

Factor de Fracaso \leq Determinación x 2

Pánico

Factor de Fracaso $>$ Determinación x 2

Desde el doloroso y potencialmente mortífero veneno de una áspide egipcia, a los cáusticos vapores sulfurosos de una destiladora de flogisto, existe una infinidad de sustancias peligrosas a las cuales un personaje puede ver expuesto, incluso sin alejarse demasiado de su hogar.

Nivel de la Substancia

Todas las sustancias tóxicas o venenosas tienen un nivel, representando su grado de peligrosidad. Este nivel será utilizado para determinar la intensidad los efectos involucrados. En caso de que una sustancia produzca daño, su nivel también equivale a su Potencia.

Exposición a la Substancia

Prácticamente todas las sustancias de este tipo se vuelven dañinas si son ingeridas. Sin embargo, dependiendo de sus características, distintas vías de exposición pueden venir al caso, como al respirar gases venenosos, tocar ciertos químicos a piel descubierta o a través de una herida abierta por un arma envenenada. Una exposición constante a la sustancia obliga al personaje a realizar esta prueba una vez por hora, aumentando la dificultad en +2 por cada hora transcurrida.

Resistir la Substancia

Al verse expuesto a la sustancia, el personaje debe efectuar una prueba de Vigor + Atletismo para resistir sus efectos. La dificultad de esta prueba es igual al nivel de la misma. En caso de éxito, el personaje resiste los efectos. En caso de fallo, se ve afectado normalmente por la sustancia.

Resistir la Substancia

Vigor + Atletismo, Dificultad = Nivel de Substancia

Duración de los Efectos

Una vez que el personaje falla su prueba inicial de resistencia, la sustancia permanece en su sistema una cantidad de tiempo determinada por su nivel. Todas las sustancias tóxicas y venenosas tienen una de las siguientes duraciones:

- **Corta:** 1 minuto por nivel.
- **Media:** 1 hora por nivel.
- **Larga:** 1 día por nivel.
- **Extendida:** 1 semana por nivel.

Es posible recuperarse antes del tiempo listado, sin embargo. Cada vez que transcurre uno de los periodos indicados (una vez por minuto, una vez por hora, una vez por día o una vez por semana, dependiendo de la duración), el personaje puede repetir la prueba. En caso de éxito, deja de sufrir los efectos. En caso de fallo, continúan normalmente.

Tóxicos y Venenos

Reloj de Vapor

Efectos Periódicos

Debido a la naturaleza degenerativa que estas sustancias tienen sobre el personaje, sus efectos pueden manifestarse repetidas veces mientras permanezcan en su organismo. La periodicidad con que ocurren dependerá de las características de cada sustancia. Cada vez que uno de estos lapsos de tiempo discurre, el personaje es víctima de los efectos indicados, como parálisis, alucinaciones, daño o incontinencia, entre otros.

Tratamiento

Un personaje con conocimientos médicos puede intentar acelerar el proceso de recuperación por medio de una prueba exitosa de Genio + Medicina. La dificultad de la prueba es igual al nivel de la sustancia. Si tiene éxito, el personaje afectado por la sustancia se recupera al final del actual periodo de duración (al final del presente minuto, hora, día o semana, dependiendo de la duración). En caso de fallo, los efectos persisten normalmente.

Intentar extraer un toxico o veneno directamente requiere de una prueba de Genio + Medicina, con una dificultad igual al nivel de la sustancia +2. En caso de éxito, los efectos terminan inmediatamente en caso de fallo, persisten normalmente. Sin embargo, esto solo puede ser efectuado dentro del primer minuto de exposición.

Una solución más agresiva puede ser intentada por la vía de extirpar directamente las zonas del cuerpo comprometidas. Esto implica una prueba de Genio + Medicina, con una dificultad igual al nivel de la sustancia +4. En caso de éxito, los efectos terminan inmediatamente; en caso de fallo, persisten, y el personaje recibe una cantidad de daño igual al Factor de Fracaso. Esta clase de intervención da como resultado la remoción de la zona del cuerpo afectada. Cuanto exactamente, queda a discreción del Cronista.

Tratamiento de la Sustancia

Genio + Medicina, Dificultad = Nivel

Efecto del Tratamiento

Recuperación al final del periodo

Extraer la Sustancia

Genio + Medicina, Dificultad = Nivel +2

Efecto de la Extracción

Recuperación inmediata

Intervención Quirúrgica

Genio + Medicina, Dificultad = Nivel +4

Efecto de la Cirugía

Recuperación inmediata; Fallo = Daño igual al Factor de Fracaso

Antídotos

Ciertas sustancias tóxicas o venenosas poseen antídotos, los que pueden ser utilizados para cancelar los efectos. Aplicar un antídoto no requiere de una prueba, y resulta en el personaje afectado por la sustancia recuperándose al final del actual periodo de duración (al final del presente minuto, hora, día o semana, dependiendo de la duración).

En caso de no tener acceso a un antídoto, un personaje con conocimientos químicos puede intentar desarrollar uno. Para esto, requiere de una muestra de la sustancia en cuestión y de una prueba exitosa de Genio + Química, con una dificultad igual al nivel de la sustancia +4. El personaje debe tener acceso a alguna clase de equipamiento de laboratorio para poder desarrollarlo, sin embargo.

Efectos del Antídoto

Recuperación al final del periodo

Desarrollar Medicamento

Genio + Química [Farmacéutica], Dificultad = Nivel +4

Ejemplo 11-2: Luego de escapar de la prisión secreta del Anatern en el corazón de la jungla hondureña, Ignacio es mordido por uno de los tantos insectos venenosos que abundan en la zona. El Cronista le informa que se trata de un veneno de nivel 4, por lo que Ignacio deberá superar una prueba de Vigor con una dificultad de +4. Tras efectuar el GdR, los resultados finales son 5 en el DD y 9 en el DN, por lo que no es capaz de resistir los efectos del veneno, los que el Cronista revela son daño y entumecimiento de las extremidades. También le indica que la duración del veneno es Media, por lo que se verá sometido a sus efectos por las siguientes 4 horas. Al final de cada hora, sin embargo, podrá repetir la prueba para recuperarse prematuramente.

-Vehículos y Monturas-

Clasifica como vehículo cualquier medio de transporte que pueda ser conducido por un solo piloto. En general, las pruebas relacionadas con vehículos utilizan la habilidad Pilotar.

Conducir un Vehículo

En condiciones normales, conducir un vehículo es una tarea lo suficientemente simple como para que cualquier protagonista con al menos un nivel en *Pilotar* pueda realizarlo sin mayores complicaciones. Acciones tales como ajustar la velocidad, rumbo o altura pueden ser realizadas sin involucrar prueba alguna.

Prueba de Maniobra

Por supuesto, hay situaciones en que las cosas se pueden escapar de las manos y resultar en espectaculares accidentes, en las cuales será necesario efectuar una Prueba de Maniobra. Se trata de una prueba de Precisión + *Pilotaje*, con una dificultad Fácil (+0), la cual se verá modificada por la Inestabilidad del vehículo.

Aun cuando el Cronista puede solicitar una prueba de maniobra en cualquier momento, las siguientes son las situaciones más comunes en que esto ocurrirá:

- **Maniobras Riesgosas:** Despegar, aterrizar, cambiar la dirección bruscamente o viajar a velocidades extremas son todas situaciones que pueden involucrar graves accidentes. Para ciertos vehículos de extraño funcionamiento, sin embargo, casi cualquier maniobra puede ser catalogada como riesgosa.
- **Distracciones:** Estar enzarzado en un combate, intentar manipular un aparato, tratar una herida o llevar a una mujer especialmente cautivante como pasajera son potenciales distracciones que pueden hacer que el personaje pierda el control del vehículo.
- **Condiciones Peligrosas:** Pilotar en medio de una tormenta, a través de un banco de niebla, por caminos en mal estado o vías congeladas pueden hacer un problema de hasta el más tranquilo de los paseos.

Perdiendo el Control

Si es que fallas la prueba de maniobra, pierdes control del vehículo; que ocurrirá exactamente dependerá de que es lo que estabas haciendo en aquel momento y del FF obtenido:

- **¡Lo tengo, lo tengo! (1-5):** El volante se te resbala de las manos por un corto momento, lo suficiente como para salirse del camino, botar parte de la carga y dejar que los rufianes se escapen. Sin embargo, no ocurren mayores problemas. Recuperas control del vehículo tras unos instantes.
- **¡Sujétense como puedan! (6-10):** El vehículo se enzarza en una alocada carrera, sacudiéndose en todas direcciones y siendo imposible de maniobrar.

Tabla 2-8: Vehículos

Vehículo	MB	Inestabilidad
Litonáuticos		
<i>Arnés Octomecánico</i>	30	-4
<i>Carruaje a Vapor</i>	80	+2
<i>Propulsor Flogistrónico</i>	250	+6
<i>Sitíal Pistónico</i>	15	+2
<i>Toro Bramador</i>	40	+0
<i>Turbociclo</i>	30	+2
Talasonáuticos		
<i>Autobogador</i>	25	+4
<i>Escafandrón</i>	20	+2
<i>Turbiniús</i>	90	+2
Estratonáuticos		
<i>Capa Pteroeexpandible</i>	60	-2
<i>Ciclóptero</i>	40	+4
<i>Eyector Personal</i>	200	+4
<i>Ornitóptero</i>	80	-2
<i>Wolkenspeer</i>	180	-4

De no recuperar pronto el control, terminará de cabeza en fondo de un barranco.

- **¿Escucharon eso? (11-12):** Algo ha salido mal, y el vehículo está en problemas. No solo se ha perdido el control de este, sino que sufre un desperfecto.

Recuperando el Control

Fallar la prueba de maniobra con un FF de 6 o más implica que has perdido completamente el control del vehículo, y de no recuperarlo las consecuencias podrían ser catastróficas. En el momento que el Cronista lo estime adecuado (usualmente tras un momento lo suficientemente largo como para que el vehículo se salga de curso drásticamente), puedes repetir la prueba de maniobra para lograr controlarlo, pudiendo la dificultad incrementarse en +2 o +4 si las condiciones son particularmente desfavorables. Si tienes éxito, recuperas el control del vehículo; si fallas, sigue fuera de control. Es posible que el Cronista permita más de una prueba, pero la dificultad de estas aumenta en +1 por cada intento fallido.

Combate Vehicular

Incluir vehículos siempre hace de un combate algo más emocionante. Trátese de raudas diligencias impulsadas por vapor intercambiando tiros en las planicies del desierto de Sonora o infartantes combates en los acantilados himalayos entre individuos equipados con arneses octomecánicos, combatir desde un vehículo presenta una clase diferente de desafío. De la misma manera, hay ciertas reglas adicionales a tener en mente antes de abrir las válvulas del motor.

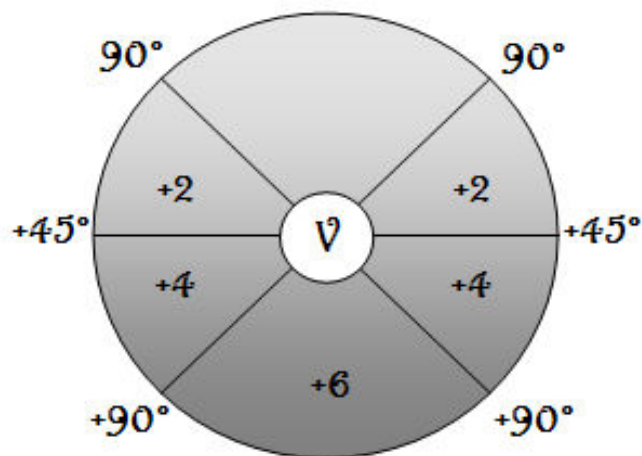
Reloj de Vapor

Movimiento en Vehículos

El MB de un vehículo es igual a su velocidad en kilómetros por hora. De esta manera, un vehículo avanzando a 35 km/h tendrá un MB de 35 (es decir, se podrá mover 35 metros en una acción); si aumenta la velocidad a 50 km/h, su MB será de 50.

Movimiento Base, Vehículos
Metros/Acción = Kilómetros/hora

Virajes: Realizar giros repentinos con un vehículo puede ser peligroso. Un vehículo puede avanzar normalmente si se mueve dentro de un cono de 90° frente a sí. Virar en forma mas pronunciada es posible, pero requiere de una prueba de maniobra, representando lo complicado que es efectuar curvas y giros tan cerrados; la dificultad aumenta en +2 por cada 45° adicionales, como se muestra en el diagrama.



Actuar Mientras se Conduce

Es posible realizar otras acciones mientras se conduce un vehículo en movimiento, tales como disparar un arma o arrojar

un objeto. Esto requiere de una Prueba de Maniobra, además de sumar un +2 a la dificultad de la acción siendo realizada.

~Historia y Peligro~

A lo largo de una crónica, recibirás dos clases de puntos: De Historia y de Peligro, representando respectivamente tu capacidad de progresar y tu riesgo de caer en problemas.

Puntos de Historia

Los puntos de historia representan el progreso de un protagonista a lo largo de una crónica, y los utilizas principalmente para mejorar tus diferentes capacidades.

Obteniendo Puntos de Historia

Obtienes puntos de historia de las siguientes maneras:

Desafíos Exitosos: Cada vez que salgas airoso de un desafío, obtienes una cantidad de puntos de historia igual al nivel del mismo.

Motivaciones: Cada vez que logres aprovechar las oportunidades de la crónica para activar una de tus motivaciones, obtienes 1 punto de historia.

Prólogos: Cada vez que logras un hito relacionado con uno de tus prólogos recibes una cantidad de puntos de historia igual al nivel de los mismos. Solo puedes recibir puntos de historia por

un prólogo a la vez, debiendo elegir uno o el otro cuando más de uno se vea involucrado.

Buena Interpretación: Interpretar a tu protagonista de maneras que sean especialmente enriquecedoras para la crónica te puede otorgar 1 punto de historia. Asimismo, ideas brillantes y planes que puedan resolver los dilemas presentados por el Cronista de maneras creativas e inesperadas también pueden ser premiados con 1 punto de historia.

Usando Puntos de Historia

Puedes utilizar tus puntos de historia de las siguientes maneras:

Comprar Habilidades: Puedes adquirir una nueva habilidad gastando 1 punto de historia. Esto te otorga 1 nivel en dicha habilidad. Solo puedes comprar nuevas habilidades al inicio o al final de una sesión, según determine el Cronista.

Mejorar Habilidades: Incrementar el nivel de una habilidad cuesta una cantidad de puntos de historia igual al nivel que deseas adquirir (cada nivel debe ser pagado independientemente). De esta manera, mejorar una habilidad de nivel 1 a 2 cuesta 2 puntos de historia, mientras que mejorarla de 1 a 3 cuesta 5 (2 puntos para adquirir el segundo nivel y otros 3 para el tercero). No hay un límite al número de niveles que puedes tener en una habilidad. Solo puedes mejorar tus habilidades al inicio o al final de una sesión, según determine el Cronista.

Mejorar Atributos: Incrementar un atributo tiene un costo en puntos de historia igual a 3 veces el nivel a adquirir (cada nivel debe ser pagado por separado). Así, mejorar un atributo de nivel 3 a 4 cuesta 12 puntos de historia, mientras que subir de 3 a 5 cuesta 27 (12 para adquirir el cuarto nivel y otros 15 para adquirir el quinto). No hay un límite al número de niveles que puedes tener en un atributo. Solo puedes mejorar tus atributos al inicio o al final de una sesión, según determine el Cronista.

Comprar Prólogos: Adquirir un nuevo prólogo cuesta 5, 10 o 15 puntos de historia, dependiendo de si lo quieres en nivel 1, 2 o 3 respectivamente. El nivel del prólogo define dos cosas: El impacto que este tendrá en la crónica y la cantidad de puntos de historia que recibirás cada vez que logres un hito relacionado con el (1, 2 o 3 puntos por hito, dependiendo del nivel). De esta manera, adquirir prólogos de mayor nivel es en esencia una inversión a largo plazo: Eventualmente obtendrás más puntos de historia de los que has pagado para obtenerlo, con el aditivo ineludible de los muchos problemas y desafíos que cada uno acarrea. No puedes tener más de 2 prólogos simultáneamente. Solo puedes comprar nuevos prólogos al inicio o al final de una sesión, según determine el Cronista. Adicionalmente, debe haber una razón de peso para ello.

Remover Puntos de Peligro: En cualquier momento de la crónica (inclusive en medio de una sesión), puedes gastar 1 punto de historia para remover 1 punto de peligro que tengas acumulado (puedes hacer esto cuantas veces quieras). Debes anunciar esto con la suficiente antelación; si ya has declarado una acción, deberás esperar a que esta se resuelva para remover puntos de peligro, así como tampoco puedes removerlos durante un desafío.

Engañar a la Muerte: Si recibes un número de heridas graves mayor a 2 veces tu puntaje de Vigor, caes muerto a menos que intentes engañar a la muerte. Para esto, debes gastar 1 punto de historia; adicionalmente, recibes 5 puntos de peligro. No puedes engañar a la muerte si te encuentras sobre tu límite de peligro (ver abajo).

Puntos de Peligro

Los puntos de peligro representan el que tan al borde del abismo camina un protagonista, resultado de sus cortejos con la ventura y predisposición a enfrentar los designios del destino.

Si bien los puntos de peligro te causarán toda clase de problemas, su objetivo no es actuar como castigos, sino mas bien crear conflictos y escollos que ensalcen tu relato. Después de todo, es justamente dicho baile con la adversidad la que transforma a un simple personaje en el protagonista de una crónica de Reloj de Vapor.

Obteniendo Puntos de Peligro

Obtienes puntos de peligro de las siguientes maneras:

Baja Determinación: Al inicio de cada sesión, recibes una cantidad de puntos de peligro igual a 3 - Determinación.

Realizar Hazañas: Ciertas ventajas, como *Hombre de Hierro* o *Cautivante*, te otorgan capacidades inusuales y sorprendentes. Para activarlas, debes declarar que realizarás una Hazaña, momento en el cual recibes 1 punto de peligro.

Desventajas: Algunas desventajas, como *Paranoico* y *Supersticioso*, te otorgan puntos de peligro bajo ciertas condiciones.

Tentar al Destino: Cada vez que vayas a efectuar una prueba de habilidad, puedes decidir llevarla a cabo tentando al destino. Cuando haces esto, obtienes un modificador de +4 a tu DD para esa prueba y recibes 1 punto de peligro. Si fallas, tu Factor de Fracaso se ve incrementado en una cantidad igual al total de puntos de peligro que tengas acumulados (incluyendo el que acabas de recibir). Debes declarar que tentarás al destino antes de realizar la prueba. No puedes tentar al destino si es que te encuentras sobre tu límite de peligro (ver abajo).

Ignorar una Obsesión: Si el Cronista activa una de tus obsesiones y haces caso omiso de ella, recuperas el punto de peligro removido para activarla y recibes 2 puntos de peligro adicionales.

Efectos de los Puntos de Peligro

Los puntos de peligro son utilizados por el Cronista para meter a los protagonistas en problemas, así como para beneficiar a quienes se les oponen. Las maneras en que puede utilizarlos son las siguientes:

Enfrentarse a un Revés: Ciertas desventajas, como *Jactancioso* o *Incontinente*, te pueden colocar en situaciones complicadas, llamadas Reveses. Para que un revés ocurra, el Cronista debe remover 1 punto de peligro de los que tengas acumulados. Algunos reveses pueden ocurrir sin previo aviso, mientras que otros dependen de circunstancias específicas.

Activar una Obsesión: Cada vez que actives una de tus motivaciones, el Cronista te puede remover 1 punto de peligro para activar la obsesión correspondiente.

Activar Ventajas Antagónicas: En cualquier momento en que te estés enfrentando o relacionando con un antagonista, el Cronista puede utilizar tus puntos de peligro para activar sus ventajas.

Límite de Peligro

En adición a los usos que el Cronista puede dar a tus puntos de peligro, acumular demasiados de ellos te puede causar otras complicaciones. Tienes un límite de peligro igual a 2 veces tu puntaje de Determinación (ciertas características pueden modificar este número). Por cada punto de peligro que acumules por

Reloj de Vapor

sobre este límite, sumas +1 a la dificultad de todas tus pruebas,
además de impedirte esquivar a la muerte o tentar al destino.

Capítulo III

El Mundo de 1883

-Vaya cosa –rió Winston Holloway, cerrando el periódico y dejándolo sobre la mesa-. Tan típicamente victoriano. -dio una probada a su cigarro, saboreando el humo unos momentos antes de soltarlo. *Flor de Lampert*. Simplemente magnífico.

Henry MacMillan le miró extrañado a través de la grisácea voluta -¿Qué ocurre?

-Los políticos estos días. Tanto orgullo y tan poca memoria. Este asunto en Suramérica recuerda a Egipto por donde quiera que se lo mire. No va a terminar bien –recalcó, enarcando las cejas.

Hundiéndose de hombros, Henry asintió -Puede ser. ¿Pero quién los culpa? El mundo se está llenando, Winston, y los británicos necesitamos nuestro ego inflado de cuando en vez; mantiene la cabeza lejos de los problemas. Creo que fue la jugada correcta, en especial con *L'Empereur* tan cerca de allí...

Fueron interrumpidos por el rechinar del piso de caoba, impecablemente encerado. La alta y bien parada figura de un joven *bon vivant* irrumpió en la pequeña habitación, blandiendo una amplia sonrisa. -¡Tío Winston!

Fingiéndose molestia, el aludido dejó su cigarro a un lado e inspeccionó su reloj de bolsillo. -Seis y treinta y cinco de la tarde. Puntualmente tarde como siempre, Nicholas. -Levantó la vista para cerciorarse que su sobrino luciese apropiadamente incomodo, y luego soltó una bufada- Ven aquí, pequeño rufián, y saluda a Henry.

Nicholas soltó el aliento contenido y volvió a sonreír, acercándose a la mesa de bridge -Siento mucho haber arribado con tal retraso, tío Winston. Audrey...

-Sí, sí, ya sabemos de qué va. Solo procura que no se te escape. ¡Un Holloway soltero es algo peligroso! -dio unas palmadas sobre la mesa, indicando al puesto vacío. Luego entrecerró los ojos, recordando algo- No te habrás gastado todo tu dinero en regalos esta vez, ¿eh? Hoy apostaremos como hombres.

-No tío Winston, traje suficientes para que disfruten haciéndome pobre –rió con jovialidad-. Señor MacMillan, es un placer verle nuevamente- El joven sacudió firmemente la mano del viejo banquero- No los estaré interrumpiendo, espero.

-Tu generación siempre está interrumpiendo -Farfulló Winston- 'Lejos ya suena el pausado vals de Amsterdam'.

Henry agitó una mano desatendidamente- Para nada, joven Nicholas. Tu tío y yo tan solo comentábamos las noticias del día.

Nicholas se mostró interesado, dejando su gabardina en el perchero y tomando asiento- ¿Qué clase de noticias?

-El Duque de Granville ha firmado el Acta de Conformación de Gabinete Conjunto con el recientemente electo Presidente de Chile, Benjamín Vicuña Mackenna. Winston cree que solo nos traerá problemas –comenzó a barajar los naipes-. A mí me parece una gran oportunidad. ¿Tú qué opinas?

-¿Qué opino? Bien, yo... -la expresión del joven Holloway rápidamente delató su desconocimiento del tema- creo podría ser algo bueno. Es decir, Inglaterra sabe cómo dirigir un imperio, y quizá podamos enseñar algo de aquello a los chilenos.

-Chilenos -Le corrigió Winston. Sonó algo molesto-. El gentilicio es chilenos. Dime, Nicholas, ¿En qué año ocurrió la Primera Guerra Austro-Prusiana?

Henry MacMillan miró primero a su viejo amigo, y luego a Nicholas. Intuyendo a donde iba el asunto, se apresuró en reparar las cartas.

Algo confundido, Nicholas intentó responder- En la década de... ¿mil ochocientos cuarenta?

-Mil ochocientos sesenta y seis. -El tono de su tío se había vuelto cortante- ¿Cuándo zarpó el *HMSS Conqueror*?

-El *HMSS Conqueror*... pues en el año de... -pensó unos momentos, antes de darse cuenta de que ni siquiera sabía que era el *HMSS Conqueror*-. Aun... ¿no ha zarpado? -improvisó, esperando que se tratara de una pregunta capciosa. No lo era.

Winston arregló sus frondosos bigotes grises, asintiendo con seriedad-. Henry, ¿recuerdas a Robert, el padre de Nicholas?

-Por supuesto que sí, Winston. Fuimos compañeros de estudio en Oxford.

-¿Qué es lo que más recuerdas de él?

Henry se mostró momentáneamente extrañado-. Era un gran orador, excelente con el dinero y muy versado en historia -tras decir esto último, entendió el motivo de la pregunta. Nicholas Holloway era un hombre decente, de buenos modales y trabajador, pero indecorosamente ignorante. Y a su tío, a quien estas cosas importan a niveles casi patológicos, aquello solía sacarlo de sus casillas.

-Así es. Robert era un magnífico estudioso de la historia. Uno pensaría que algo pasaría a la siguiente generación, pero no. ¡Qué equivocado estaba Sir Galton! –Sacudió un dedo reprobatorio a su sobrino– No es posible que sepas tan poco del pasado, Nicholas; es la única manera de prepararse para el futuro. Henry, vierte el brandy. Será una larga velada.

Las Guerras Napoleónicas

Escúchame bien, jovenzuelo: Nunca vas a saber dónde estás parado si primero no entiendes que cosas *permitieron* que estuvieras ahí en un comienzo. Vivimos en una época sorprendente, y el Siglo bien puede ser el periodo más cautivante de la historia, con tantas cosas sucediendo en tantas partes al mismo tiempo que la cabeza te quedará dando vueltas por semanas una vez que hayamos terminado. ¿Qué a que me refiero con el Siglo? Pues a este Siglo, el Siglo XIX, aquel que cuajó de la sangre y hierro que por toda Europa regaron las Guerras Napoleónicas. Deja la copa. ¿Me sigues? Bien. Comencemos.

Aquel Pequeño Gran Tirano

Es 1799 y Francia está al borde del abismo: La guerra contra la Segunda Coalición se ha transformado en una sucesión de derrotas, secando los cofres de la Primera República, anémicos ya desde la costosa campaña contra la Primera Coalición unos pocos años antes; en Egipto, la *Armée d'Orient* es diezmada por otomanos, rebeldes y la peste bubónica; y en París, abundan rumores de conspiraciones realistas, alzamientos reaccionarios y el permanente miedo de una invasión extranjera.

Entra Napoléon Bonaparte, general francés originario de Córcega y comandante de la *Armée d'Orient*, quien por astucia, suerte o divina providencia decide regresar a Francia y dejar a sus hombres peleando a la sombra de las Pirámides. Su llegada no puede ocurrir en mejor momento: Un complot para desbaratar el gobierno del *Directoire Exécutif* se está maquinando, y sus gestores ven en el corso el arma perfecta para lograrlo. Usando como pretexto los falsos rumores de una inminente revuelta jacobina, Napoléon y sus hombres irrumpen en las dependencias del rectorio y disuelven el gobierno, declarándose a sí mismo Primer

Cónsul de Francia. Nada mal para ser un hombre que ni 30 años ni sangre francesa tenía.

Con todo el poder y control que esto le da, Primer Cónsul no es suficiente para Napoléon; es la máxima autoridad en Francia, cierto, pero aun debe compartir su despacho con Sieyès y Ducos, cabecillas del golpe y Segundos Cónsules (claro que ninguno de los dos había planeado agregar lo de *Segundos* a su título. Megalómano y lo que quieran, pero el corso era rápido). Así que cuando la Casa Real de Borbón -removida del trono francés durante la Revolución de 1789- organiza un intento de asesinato en su contra, Napoléon aprovecha la situación para justificar la reinstauración de una dinastía monárquica –la suya-, siendo coronado Emperador de Francia en 1804 y Rey de Italia al año siguiente. De esta manera, los franceses pueden dormir tranquilos de que solo hay un déspota en el naciente Primer Imperio; todos los demás, pues que vayan a pretender tiranías a otras partes. Esta es mía.

El Fin del Sacro Imperio

La recia disciplina e interminables números franceses terminan por aplastar a la Segunda Coalición, pero el miedo de un ataque masivo por parte de Napoléon a las posesiones coloniales en India lleva a los británicos a aunar esfuerzos con Austria y Rusia para contenerlo, conformando una Tercera Coalición en 1805, lo que a su vez obliga a Bonaparte a replantear sus planes y preparar una invasión a Gran Bretaña, mas las hazañas navales en Finisterre y Trafalgar demuestran que cruzar el Canal Ingles no es cosa fácil. Harías bien de re-

cordar los nombres de Calder y Nelson, navegantes como hay pocos. Después de todo, es a ellos a quienes debemos la posibilidad de estar tomando brandy y no coñac en estos momentos.

Aun cuando esto debió haber inclinado la balanza del lado de la Coalición, la *Grande Armée* marcha en frenético secretismo en la dirección opuesta, cruzando el Rin y tomando al ejército triaco por sorpresa; mas de 30.000 hombres son capturados en un zas. Pocos días más tarde llega el ejército del Zar Aleksandr I de Rusia –un paupérrimo conjunto de campesinos mal alimentados y los engreídos oficiales que se encargaban de azotarlos-, solo para ser destruido en Austerlitz junto con lo que resta de las fuerzas austriacas.

¿Marcharon, realmente?

Henry: Hasta hoy, hay quienes se preguntan cómo fue que Napoléon logró que su ejército cruzara Francia en cosa de una noche, tomando por sorpresa a sus enemigos y dándole una victoria decisiva. Los historiadores dicen que la marcha había comenzado antes, que las tropas en realidad eran parte de un destacamento de refuerzo que se encontraba en Renania, o simplemente que los registros contienen errores. Esa es una versión. Hay otros que adjudican esta maniobra a fuerzas de índole algo menos mundana, citando reportes de arqueólogos de la Academia Francesa de las Ciencias –que acompañaron a Napoléon durante su campaña en África-, que mencionan el descubrimiento de artefactos capaces de mover objetos de un lugar a otro en un santiamén. ¿Serán cierto los rumores de que Napoléon los utilizó para ganar la guerra? Una idea cautivante, sin duda. ¿Que suena absurdo? Bueno, Winston, quizá lo sea, ¿pero qué me dices de los obeliscos egipcios que se encontraron en sitios como Boulogne, Mannheim y Estrasburgo, cerca de los sitios donde se supone acampó la Grande Armée? ¿Pura casualidad, o Henry en lo correcto, eh?

Austerlitz deja en evidencia la genialidad militar de Bonaparte, pues de una pincelada desarma el corazón de Europa, humilla a dos imperios y sacude paradigmas que se creían inalterables – los británicos, en tanto, salimos bastante bien parados, pese a estar del lado perdedor-. Al final de la guerra, Austria es obligada a firmar el Tratado de Pressburg, que entre otras cosas reconoce el dominio francés del Reino de Italia, termina con 1.100 años de ininterrumpida independencia veneciana y da paso a la creación de la Confederación del Rin, un conjunto de minúsculos estados marioneta bajo control francés. Con esto último, Napoleón provoca el desplome irrevocable del Sacro Imperio Romano-Germano y tira sus nueve siglos de historia a la basura, lo que pronto le cuesta una guerra con un poderoso nuevo actor del Teatro Europeo: Prusia.

Guerras y Guerrillas

El que Napoleón anduviese metiendo sus narices en Germania cae nada de bien a los prusianos, quienes se encuentran en pleno proceso de solidificar su influencia en la región, y el desmantelamiento del Sacro Imperio es la gota que rebalsa el vaso, llevando a Prusia a unir fuerzas con lo que resta de la Tercera Coalición y lanzar una nueva campaña para detener a los franceses. Sin embargo, entre 1806 y 1807, la Guerra de la Cuarta Coalición no es más que otra espectacular serie de victorias napoleónicas, que acaban con Prusia cediéndole más de medio país a Francia, Polonia transformada en un ducado napoleónico y Suecia partiéndose en dos.

Con sus lacayos repartidos por toda Europa, *L'Empereur* vuelca su interés sobre la Península Ibérica en 1807, que hasta entonces había pasado notablemente desconectada de todo el asunto. Argumentando la reticencia de los portugueses a adscribirse al Sistema Continental –que busca bloquear completamente el comercio con Inglaterra. El enano nos tenía en la mira, te digo- los franceses consiguen la venia del Rey Carlos IV para marchar a través de España. Pero en una jugada que solo podría ser denominada como “astutamente vil”, Bonaparte ordena a sus tropas quedarse en la nación castellana, deponer al monarca e instalar a su propio hermano como regente. Aun cuando la *Grande Armée* logra resistir contra las fuerzas de apoyo extranjeras –lideradas por nuestra Real Armada, por supuesto-, los españoles se vuelcan a una sorprendentemente tenaz y espantosamente sangrienta guerra de guerrillas, la cual habría de atormentar a Napoleón hasta el fin de sus días.

El tratado que en su momento dio por finalizada la Guerra de la Tercera Coalición había derivado en una tenue alianza entre Francia y Austria, la que rápidamente se va al tacho cuando estos últimos toman ventaja de la situación en España para invadir el Ducado de Varsovia, bajo control francés, de paso formando la enclenque Quinta Coalición –los ingleses estábamos en guerra básicamente perpetua con Francia por aquellos días, así que coalición que se formaba, coalición a la que nos uníamos-. Esta movida demuestra ser otro gran desastre para los austriacos, quienes al cabo de un año tienen a Napoleón marchando a sus

anchas por las calles de Viena y, por si fuera poco, casándose con la mismísima Archiduquesa Marie-Louise, hija del Emperador de Austria. Por lo visto, el objetivo es erigir una paz algo más sólida entre ambas naciones, pero en retrospectiva podríamos decir que fue el más contundente caso de “*Soy yo quien lleva los pantalones en esta relación*” del que se tenga memoria.

Para cuando todo este asunto concluye, el Imperio Francés se extiende desde la frontera portuguesa hasta Moldavia, y desde las costas de Sicilia hasta Dinamarca. Nunca desde tiempos romanos había estado tanto territorio europeo bajo la sombra de un mismo hombre. Pero, claro, cuando llegas a la cima, todo lo que queda es bajar.

El Nudo Fatal

Napoleón y el Zar ruso Aleksandr I entablan una cercana relación, incluso volviéndose amigos. Mas la casta de nobles terratenientes moscovitas, los knyaz, no deja de atosigar al Oso de los Urales para que corte lazos con lo que consideran un poder extranjero demasiado peligroso e impredecible, lo que termina con Rusia saliéndose del Sistema Continental en 1811 y Bonaparte enfurecido, quien rápidamente despacha a medio millón de pobres almas a perecer bajo el inclemente invierno del Rus. Menos de 30.000 logran regresar a París.

Este histórico desfalco sirve para envalentonar al continente, que vuelve a unirse en una Sexta Coalición –esta vez acordada a mantenerse hasta que Napoleón fuera derrotado de una vez por todas- y desata algunas de las batallas más multitudinarias jamás vistas. Pese a contar numerosas victorias, los franceses se ven progresivamente más acorralados; los españoles se levantan en Iberia y expulsan a sus opresores, mientras que los austriacos ponen su casa en orden y ayudan a los aliados a acumular casi dos millones de hombres en el Frente Germano. Noruega-Dinamarca, último amigo que le va quedando a Francia, cae ante las fuerzas combinadas de la Coalición y, con la entrada de los rusos a París, el nudo se cierra por completo en torno al cuello de *L'Empereur*, quien abdica el 6 de Julio de 1814, siendo enviado a pasar sus últimos días en la isla italiana de Elba.

Pero la hiedra es dura de matar, y menos de un año más tarde Napoleón logra escapar de su prisión y desembarcar en Cannes, decidido a restaurar su imperio. En un ataque de originalidad, se organiza una Séptima Coalición y, con el Duque de Wellington como portaestandarte, finalmente aplastan al corso y sus ansias de gloria en la Batalla de Waterloo, logrando que su propia gente exija su abdicación definitiva y que lo envíen nuevamente al exilio, solo que esta vez lejos, muy lejos, a la remota isla de Santa Elena.

¿Qué sería de Napoleón? Pues lamentablemente nadie lo sabe, dado que la isla desaparece de los mapas en 1821, sin dejar rastro. No, Henry, esto no quiere decir que creo en todas las patrañas sobre castillos encantados y cazadores de dinosaurios que aparecen en esos panfletos sensacionalistas que tanto te gustan. ¡Por San Jorge, hombre, algo de compostura!

-El Gran Juego-

Notas, extractos y citas destacables de las publicaciones y reportajes de Joséphine Bachelard

Compilación de Gilles Morisot

Es cierto que el mundo vive días de paz, al menos en términos relativos, mas el fantasma de la guerra, si bien aún mantiene su distancia, está más activo que nunca. Hay tensión en todas partes, con rumores dentro de rumores que ya comienzan a sacar chispas, bastando solo que alguien die un pie en falso para provocar el descalabro que le prenda fuego a todo.

Este escenario de discretos conflictos, puñaladas políticas y conspiraciones internacionales se ha venido a conocer como El Gran Juego, cuyos participantes son las potencias, y cuyas fichas son todos los demás. Pero hay más en este meollo que lo evidente y las reglas son más complejas de lo que sus jugadores están dispuestos a admitir.

La siguiente compilación busca dar una mirada por aquellas grietas que cuelan algo de luz al enorme e insondable mecanismo que se mueve tras bambalinas, en la forma de rumores, que finalmente es todo lo que hay. ¿Estallará la guerra entre Francia y los Estados Confederados? ¿Qué es lo que interesa tanto a la Reina Victoria sobre Moldavia? ¿Qué es lo que realmente ocurrió en Ekaterimburgo, y porque nadie parece querer hablar de ello?

Gilles Morisot

El Desastre de Ekaterinburgo

Todos conocemos la versión oficial: Prospectores rusos en busca de depósitos ricos en flogisto dieron con una gigantesca reserva de la substancia bajo la ciudad de Ekaterimburgo y la detonaron por accidente, desintegrando la urbe por completo y transformado la zona en lo más cercano al Infierno que hay en la Tierra. El gobierno de San Petersburgo se vio luego en la obligación de cerrar el sitio por seguridad, y una enorme muralla fue erigida para evitar que los incautos transeúntes mueran incinerados.

Con Ekaterimburgo ubicada a casi dos mil kilómetros al este de San Petersburgo, en el corazón de Asia, no es de extrañarse que dicha explicación haya sido aceptada sin mayores preguntas. Después de todo, accidentes similares han ocurrido en varias partes del globo, por lo que uno más debería sorprender a nadie. A nadie que no haya estado ahí, claro.

Lo primero que hace dudar de la versión oficial es el razonamiento: ¿Era realmente necesario levantar una muralla de cuarenta kilómetros de extensión y casi veinte metros de altura, solo para evitar que "incautos transeúntes" cayesen por accidente

en el cráter de la explosión? Ekaterimburgo no queda precisamente entre Manchester y Londres, e incluso si lo estuviera, la sola presencia de flogisto incandescente haría mas que suficiente para evitar que se acercasen; el calor que este genera es tan intenso que a cientos de metros el malestar sería tal que todos se mantendrían a raya, ni hablar de llegar al sitio del incidente propiamente tal.

Luego está la muralla: ¿Por qué de acero? Con piedra habría bastado; demonios, una zanja profunda sería más que suficiente. Pero dejemos de lado el tema del metal, y preguntémosnos el por qué de los dínamos, plantas de generación eléctrica y cables que la rodean. Oh sí, no se trata de una muralla cualquiera; si no fuera porque la idea de hacer una del tal tamaño es absurda, cualquier persona versada en mecánica diría que más bien parecería ser una colosal jaula de deyección electrostática. Ciertamente, al igual que otras substancias exóticas el flogisto es sensible a las corrientes eléctricas, pero algo aquí simplemente no cuadra.

Y ese algo es el calor: No lo hay. Nada. Los alrededores de Ekaterimburgo, ahí donde todavía se levantan algunos edificios abandonados, son tan fríos como uno esperaría encontrar en medio de Rusia. Tampoco hay humo, ni cenizas, ni siquiera el brillo nocturno que debiese percibirse de una fogata del porte de una ciudad. Si lo de ahí es flogisto, pues debe ser el flogisto menos combustible jamás encontrado.

Pero nadie habla de ello. ¿Los curiosos que han intentado dar un vistazo tras las murallas? Muriendo en heladas prisiones rusas si es que no fueron fusilados en el acto. ¿Reporteros que han tratado de indagar sobre el tema? Desaparecidos sin dejar rastro. Solo un puñado de rumores han sobrevivido a lo que a todas luces es un intento sistemático por ocultar lo que sea realmente ocurrió aquella mañana del 6 de Agosto de 1863, y lo peor es que no parecen guardar relación entre ellos: Manifiestos navieros detallando la descarga de siete toneladas de cuarzo en el puerto de Taganrog con destino a Sovkhoznyy, en las afueras de Ekaterimburgo; el viaje sin regreso de siete adinerados caballeros londinenses en Febrero de 1863 en dirección al mismo sitio; la muerte de cuatro individuos en Filadelfia, Berlín, Sao Paulo y Frankfurt, con años de diferencia y sin afiliación alguna conocida, todos supuestamente investigando la materia y con la presencia de huellas consistentes con la misma clase de mecanismo bípodo encontradas en las cuatro instancias.

Incautos transeúntes. Seguramente.

Los Cien Emperadores de Francia

Tan solo mencionar el nombre de Napoléon III por estos días basta para poner el tema de conversación en cualquier mesa de Francia por estos días: Que ha recibido una tropa de elefantes blancos entrenados para bailar, que ha retado a otro legislador a duelo por usar el color incorrecto durante una cena, que ha ordenado la construcción de un palacio completamente de cabeza empleando a un clarinetista como arquitecto. Ódienlo o ámenlo, nuestro regente es una figura que ciertamente nunca deja que nos aburramos.

Mucho se ha escrito sobre la aparente inmortalidad de *L'Empereur*, y aunque dudas persisten sobre si debemos culpar/agradecer a la ciencia, brujería o Divina Providencia por ello, tengo razones para pensar que estamos frente a un fenómeno mucho más extraño y mucho más inquietante. ¿Que pensarían si les dijera que Francia no ha tenido a un solo Napoléon III, sino que a más de una docena? Bueno, piénsenlo rápido, pues es exactamente eso de lo que quiero hablarles.

Catorce veces han intentado asesinar a Napoléon III; catorce veces a sobrevivido. Cinco disparos, tres bombas, dos puñaladas, un barco hundido, un león amaestrado, una llave de la muerte ejecutada por un sicario del Sindh y aquel famoso incidente donde tres dirigibles robados lograron impactar sobre el emperador al mismo tiempo. Y cada vez que algo así ocurre, vemos la misma seguidilla de eventos: El Regimiento de Palacio acordona el sitio, la maquina propagandística de la corona se apresura a declarar que el monarca ha sobrevivido por voluntad del Señor, y nadie lo vuelve a ver hasta que de súbito reaparece unas semanas más tarde, siempre igual de ileso, siempre un poco menos cuerdo.

Me ha tocado cubrir cuatro de estas "milagrosas" escapadas del emperador y, pasando por alto la soberana improbabilidad de que alguien, por devoto que sea, pueda salir vivo de situaciones que ni el propio Morgan-Jones tendría el descaro de mentir haber superado, en todas ellas me he topado con atisbos de que algo se nos esta ocultando, algo realmente grande.

El atentado de 1872 fue donde comencé a sospechar: Me contaba entre el reducido grupo de reporteros que obtuvo acceso al discurso privado del emperador ante su gabinete, el cual había nombrado pocas semanas antes del incidente. Inicialmente parecía ser que Napoléon tenía problemas en recordar los nombres de sus ministros, mas al poco rato comenzó a referirse a estos como si fueran los miembros de su gabinete anterior. Algunos ministros rieron ante las repetidas confusiones, enfureciendo al emperador, que los tildó de "usurpadores y mentirosos", reclamando que su gabinete había sido alterado durante su recuperación.

Más dudas vinieron tras el atentado de 1875, cuando a vista de todos el emperador fue atacado por un león durante el safari al que fue invitado por el rey de Bélgica. Tuve la oportunidad de conversar con algunos de los esclavos ndongo que los acompa-

ñaban, y varios de ellos insistían en que vieron al león cercenarle la cabeza por completo antes de que le dispararan. Más decidoras aun fueron las declaraciones del doctor Mourice Souchon, supuestamente encargado de tratarlo en su viaje de regreso a Francia. En conversaciones privadas, este reveló que nunca le fue permitido acceder a la habitación del emperador. El doctor desapareció pocos días más tarde sin dejar rastro y las actas de pasajeros fueron alteradas, de tal forma que Souchon fue borrado del registro y reemplazado por un tal Truffaut, al que nunca pude encontrar.

Pero el hecho que finalmente hizo saltar mis alarmas fue el escándalo ocurrido en el Palacio de la Opera en 1879, el cual me tocó presenciar en persona: Mientras que el emperador se hallaba en el palco de honor a vista y evidencia de cientos de personas, un *segundo* Napoléon III es visto surgir de entre las cortinas y abalanzarse sobre su, a falta de una mejor manera de decirlo, *otrosí*. La corona anunció que todo el asunto fue, por supuesto, una farsa y que el atacante no era más que un impostor intentando asesinar al emperador, pero yo sé lo que vi. Más aun, se lo que oí: "*Huye mientras puedas*", le gritó un Napoléon al otro. Huye mientras puedas.

Aquel incidente me hizo ver todo lo anterior con nuevos ojos: aquellas miradas confundidas tras cada asesinato, como si no supiera donde está parado; aquellos discursos practicados y llenos de duda; la interminable lista de enfermeras y doctores de los que nadie más ha oído. ¿No sugiere esto la incómoda posibilidad de que, en efecto, nuestro actual emperador no sea más que uno de muchos, colocado ahí tras cada asesinato por grupos de interés tan oscuros y misteriosos que pudiesen tener acceso a herramientas de tales características? ¿Son imitadores, actores entrenados a la perfección para suplantar a Napoleon III? ¿Quizá cuerpos cultivados en estanques de bronce? Hay rumores de tales proezas en Prusia, después de todo, mas nunca de tal magnitud ¿O tal vez estamos frente a algo aun más extraño, sobrenatural incluso?

No es como si esto fuera a importarle a muchos, claro. Francia, después de todo, adora a su Sacro Emperador, a su Santo en Vida, a su Emperador Inmortal. Solo me pregunto si realmente deberíamos hablar de él en singular.

Los Dueños de Inglaterra

"¿Como dejamos que un almacén se transformase en un imperio?". Todos los presentes sabían a qué se refería Lord Palmerston con estas palabras, enunciadas luego de la firma de la Declaración de Garantías de 1858. Propiciada por la Batalla de Zanzibar, durante la cual la Compañía de las Indias Orientales, desafiando los intentos por liquidarla, dejó en evidencia su real poderío y el Imperio Británico su total incapacidad para mantenerla bajo control, el acta no hizo más que confirmar lo que se veía venir desde hace décadas: La eventual independencia de la Compañía. Por supuesto, la Declaración nunca lo expresa de esta manera: no hay con-

cesiones de soberanía, solo "*prestaciones autonómicas*"; no se otorga poder irrestricto para invadir a quien se le plazca, sino que se "*amplia la potestad de la Corte de Directores para aplicar las funciones, en carácter extenso, de las Presidencias*". Cuando menos, hay que admirar la capacidad de los redactores para hacer sonar una rendición como si se tratase de la sección de negocios del periódico.

Ahora bien, este asunto no debiese sorprender a nadie; mal que mal, la Compañía es... bueno, la Compañía. Esclavos, guerras del opio, alquimistas y todo eso. Pero estamos acostumbrados a pensar en ella como aquel distante y temible proveedor de té y especias, dedicándose a lo suyo en el Océano Índico y dejando que el resto del mundo se dispare en los pies por sus propios medios. Si solo fuera así, claro, no estaría hablándoles de ella (o tal vez sí. Planeo escribirles sobre la desaparición de la ciudad flotante de Alfonstaad eventualmente. ¿Mi teoría? Que la Compañía se la robó y la tiene escondida en Bengala). La realidad es diferente, sin embargo. Tengo razones concretas para creer que la Corte de Directores tiene sus manos metidas tan profundamente en el gobierno británico que a estas alturas es casi imposible determinar dónde comienza uno y termina el otro.

Para seguirme, un poco de contexto primero: A la cabeza de la Compañía se encuentra la Corte de Propietarios, que cada tres años elige a los cuarenta y ocho miembros que compondrán a la Corte de Directores y al Gobernador de la Corte. Los Directores, a su vez, supervisan directamente las operaciones de los veintiún Comités Terratenientes que administran las posesiones territoriales de la Compañía y los quince Comités Comerciales que hacen lo suyo con las operaciones fabriles y mercantiles; el conjunto de los treinta y seis comités conforma el Gabinete, una especie de cámara baja que reporta y propone a la Corte de Directores. Finalmente, cada comité tiene a su cargo un sinnúmero de Comisiones que se encargan de las minucias administrativas que provienen de controlar a una quinta parte de la población mundial y un pedazo igualmente desmedido de su actividad comercial. Todo dicho, la Compañía la componen cerca de medio millón de empleados administrativos y entre diez y quince millones de trabajadores, soldados, esclavos y sirvientes no abonados. Esto la convierte no solo en la segunda mayor organización del planeta después de la Iglesia Católica, sino que en la maraña burocrática mas espantosa que la humanidad ha sido capaz de diseñar.

Pero lo interesante es que, aun cuando sabemos aproximadamente cuantos y quienes componen el grueso de la Compañía, no tenemos la menor idea de quienes realmente se sientan en su cúspide, la Corte de Propietarios. Claro, algunos de ellos son figuras públicas reconocidas, como Archibald Kinross, Montgomery S. Cunninghame y Henrietta Besswick, pero si mis fuentes no se equivocan, y rara vez lo hacen, la Corte de Propietarios sienta a por lo menos un centenar de individuos, y por mucho que rebusco entre mis notas, a lo sumo puedo nombrar a una quincena. Y ni siquiera parecen ser los más ricos. Pregúntome, entonces, ¿a dónde esta yendo a parar todo el resto del dinero?

Porque si algo hace bien la Compañía es crear riqueza, y por opulento que aquel puñado de nombres aireados sea, no logran representar un ápice de todo el patrimonio de ese coloso.

Me atrevo a especular que el camino dorado lleva de regreso a Gran Bretaña. Ya antes de que la Compañía comenzara a tiro-near de sus amarras, el circuito entre el gobierno británico y la Corte de Directores era una red de cigüeñas muy bien engrasada: Comenzaban como humildes representantes en la Cámara de los Comunes, desde donde unas cuantas tocaditas de sombrero en dirección de la Compañía les conseguía cargos bien remunerados en los comités y presidencias de India. De ahí trepaban a manotazos hasta la Corte de Directores, llenándose los bolsillos antes de regresar a Inglaterra, donde sus nuevas fortunas les permitían repostular a cargos legislativos con soltura o dedicarse a la cómoda vida del lobista, siempre recordando a sus buenos amigos del otro lado del globo. "*By the Company, For the Company*" - "*Por la Compañía, Para la Compañía*". El lema no-oficial de la organización (porque lo de "*Auspicio Regis Et Senatus Anglia*" ya se lo cree nadie) quizá lo explica mucho mejor de lo que yo podría hacerlo.

¿Que nos hace pensar que por haber intercambiado salvadas de cañones la Compañía ha dejado de preocuparse de sus amigos en Londres, y estos a su vez de sus mentores en Bombay? Desde Downing Street siempre se habla de prudencia y cautela en la relación con la Compañía, que la estabilidad de Oriente, que el conflicto en Chile, que los suministros de algodón y sal ¿Sería especular demasiado que la insólita pasividad británica, las tibias respuestas ante cada desfalco colonialista y la generalizada reticencia a reiniciar un conflicto con el Leviatán del Indo son más bien producto de que ambas cabezas de mesa son en realidad parte del mismo entablado?

Para ser honesta, creo que no. En lo absoluto.

-Manual de Bolsillo del Aventurero Aficionado-

por Quincy Morgan-Jones

¡Bienvenidos, queridos lectores, al inicio de una gran aventura, SU aventura! A lo largo de esta obra les entregaré todo lo que necesitan saber para ser ustedes mismos partícipes de las más fantásticas y sorprendentes travesías por las Maravillas Perdidas del Mundo, aquellas que no encontrarán en aburridos libros de historia ni les relatarán vetustos académicos que en sus vidas han puesto un pie fuera de Londres.

Todo lo que necesitan para este viaje es un boleto, un espíritu aventurero y esta copia del *Manual de Bolsillo del Aventurero Aficionado*, edición de 1881 (también me permito recomendarles otra de mis obras, *Técnicas y Consejos Para Salir Vivo de Cualquier Situación*, particularmente útil si planean adentrarse en lo desconocido. Solo dos chelines en la mayoría de las librerías inglesas. Copias firmadas por un chelín adicional). Ojeen estas páginas y, tal como yo, sientan como las quijadas se les abren de asombro ante las Bóvedas Impenetrables de Persia, o fascínense al navegar el Río de Arena de Tibesti. Sean de los pocos en presenciar la Montaña Encadenada de Peng-Lai y las prístinas praderas perdidas del Shambhala, a la vez que descubren el misterio de la Columna de Hierro del Indo y se zambullen entre las ruinas de las Tierras Sumergidas de Kumari Kandam. Siéntanse como los primeros exploradores del Nuevo Mundo al llegar al refulgente El Dorado y, si son lo suficientemente astutos, quizás puedan dar con la Isla Errante de Magallanes y disfrutar de exóticos manjares solo reservados para dioses.

Así es, mis queridos lectores, todo esto y mucho más es cierto; ¡pero no se dejen engañar! Hay quienes intentarán aprovecharse de ustedes y contarles historias sobre sitios inexistentes o que jamás han visitado, vendiéndoles guías y manuales sin un ápice de verdad (y aunque no es mi intención señalar nombres, es mi deber advertirles de las patrañas contenidas en la *Gran Guía de Expediciones a lo Inaudito*, de Radisson, y el *Compendio del Viajero Aventurero a Sitios Que la Historia Olvidó*, de Flatton. Sepan que solo mi obra es leída por Su Majestad la Reina Victoria, y es la única en venderse por menos de cuatro chelines).

Los invito, pues, al viaje de sus vidas. ¿Están preparados?

Quince

El Continente Negro

África. Pocos lugares son capaces de apoderarse del alma de un hombre como esta tierra donde, dicen, Dios se dio a su antojo e hizo todo en exceso: Un desierto que jamás termina da paso a infinitas praderas de sabana, a su vez bordeadas por el eterno verdor de una jungla impenetrable, que es solo interrumpida por

montañas colosales donde habitan las bestias más terribles jamás pensadas. Salvaje y peligrosa, la propia naturaleza africana parece empeñada en mantener sus secretos ocultos al hombre blanco.

El Palacio Errante de Kandesh

¡Gloria, muerte* y majestad esperan a quien ose adentrarse por los dorados pasillos y refulgentes torres del misterioso y magnífico Palacio Dorado del Ladrón de Kombar, la Tumba del Millar de Traidores!

Rumores corren entre las desoladas calles de Tombuctú que advierten, cuando el brutal sol africano se pone e inunda la tierra con sombras flamígeras, aquel lo suficientemente desventurado puede toparse con la Horda de las Lamentaciones, un mar de cadáveres vivientes disecados por el calor y carcomidos por el viento, que por siglos han arrastrado tras de sí un palacio de oro solido.

**Por solo un chelín, usted puede acceder a mi especial de ¿Como No Morir en África?, exclusivo para lectores de esta obra. Búsquela ya en su librería más cercana.*

El Sultán Miserable

Cuentan los registros del gran historiador y viajero marroquí Ibn Battuta sobre las incalculables riquezas que el lejano Imperio de Mali acumulaba en lo profundo de la Edad Media, con pilas de oro tan grandes como montañas y derroches que volverían loco a cualquier banquero. Los malineses, sin embargo, vivían en la miseria, muriendo en tropeles a las orillas del Río Níger sin que sus líderes siquiera se molestasen en sentir compasión.

Esto cambiaría con el reinado de Mansa Souleyman, el llamado Sultán Miserable, quien tras recibir la corona de su padre, el grandioso Mansa Musa, abrió sus bóvedas de par en par para compartir su vasta riqueza con sus súbditos, en detrimento de su opulenta corte.

Dice Ibn Battuta que, sin embargo, los intentos de Mansa Souleyman se verían entorpecidos por el actuar de su propia reina, Qasa Metar, quien deseaba derrocarlo para entregar el trono a su amante, el traicionero Abu Sankor, primo del emperador, quien le reprochaba no haber sido elegido como sucesor luego de su peregrinaje a la Meca.

El Ladrón de Kombar

Doscientos esclavos eran utilizados cada día para mover las inmensas cantidades de oro que Mansa Souleyman ordenaba sacar de sus bóvedas y regalar a los más pobres; doscientos esclavos más se encargaban de transportarlo hasta las puertas del

Reloj de Vapor

palacio, en lo que Ibn Battuta describió como *"un resplandeciente río de oro puro que haría llorar al propio Sultán de Egipto"*. Mas por cada moneda entregada, otras dos desaparecían entre los oscuros pasadizos del palacio, encontrando su camino hasta las sucias manos de Abu Sankor, a quien Qasa Metar mantenía oculto en la mezquita de Kombar, contando los días y lingotes para alzarse en rebelión. Para colmo, oficiales corruptos y bandas de matones se encargaban de robar buena parte de lo que efectivamente llegaba a los más necesitados.

Sin saber lo que ocurría, Mansa Souleyman observaba con preocupación cómo sus acciones no parecían surtir efecto y como su gente aun moría de hambre, pese a entregarles suficiente oro como para cubrir las Pirámides.

Un Castigo Ejemplar

La preocupación de Mansa Souleyman pronto se transformó en sospecha. La sospecha dio paso a la desconfianza, y esta finalmente a la acción. Habiendo sido informado por una de las damas de compañía de su reina, la cólera del Sultán por poco acabó con la vida de los traidores. Pero siendo un hombre piadoso, decidió perdonarles la vida. Su castigo, en tanto, sería acorde con sus faltas.

El emperador ordenó la construcción de un magnífico palacio en medio de las ardientes arenas del Sahara occidental, el más espectacular que se haya visto, utilizando para ello todo el oro que le fuera arrebatado por su mujer y su primo. El trabajo sería realizado por los cientos de colaboradores en el complot, sus propiedades y pertenencias confiscadas y donadas a los pobres. Arrojados al interior de la estructura una vez estuvo lista, Abu Sankor, Qasa Metar y todos aquellos de sus asociados que sobrevivieron a la construcción fueron encerrados al sellar las puertas con oro fundido. Decenas de miles de esclavos, previamente los soldados prestos a derrocar a su justo Sultán, fueron luego empleados para cubrir el palacio de arena y sepultarlo bajo las dunas, solo para ser luego masacrados hasta el último hombre y sus cuerpos enterrados en el mismo sitio. Todo registro de este evento fue luego quemado -sobreviviendo solamente el recuento de Ibn Battuta-, borrando así este evento de la historia.

-Dinero-

Sea ya para contratar los servicios de un guardaespaldas, costear un viaje en los vapores del Mississippi o pagar para mantener la propia vida intacta, un aventurero siempre necesitará de dinero, sin importar adonde vaya.

La Libra Esterlina

La moneda oficial del Imperio Británico, la libra esterlina es el tipo de cambio de mayor circulación en el planeta. Tras haber reemplazado al peso español como moneda global, mercantes de todas partes avalúan sus productos primero con respecto a la libra, y a partir de ello determinan cual será su valor en las diversas monedas locales. Pocos son los sitios donde no es aceptada e incluso en las naciones enemigas de Inglaterra es posible intercambiarla.

Mientras otras monedas han optado por una metodología decimal, la libra no solo ha conservado su intrincado sistema tradicional, sino que se ha complejizado enormemente con la expansión del imperio, sumando docenas de variantes coloniales y divisiones alternativas. La base del sistema se compone de la Libra, el Chelín y el Penique; una libra hace 20 chelines, y un chelín hace 12 peniques, de manera que una libra equivale a 240 peniques. Otras divisiones de amplia circulación incluyen al Halfpenny, equivalente a medio penique; el Farthing, que vale la cuarta parte de un penique; el Florín, equivalente a 2 chelines; el Medio Soberano, con un valor de 10 chelines o media libra; y la

Guinea, cuyo valor es de una libra y un chelín. Si bien esta última ya no se acuña, es costumbre de las clases acomodadas el referirse a los precios en guineas en vez de libras; el chelín adicional da a entender que se es lo suficientemente adinerado como para pagar más de lo que vale, y usualmente es interpretado como una propina.

Los valores bajo el sistema británico se expresan de la manera £2 14/6, lo que se traduce en 2 libras, 14 chelines y 6 peniques (tal notación se pronunciaría como “dos libras, catorce y seis”). Un precio indicado como 10/- representa 10 chelines, aunque alternativamente puede ser indicado como 10s, mientras que 5d representa 5 peniques. A lo largo de este manual, todos los valores y precios son entregados utilizando la notación británica.

La Tabla 3-1 entrega un listado detallado de las principales monedas actualmente en circulación alrededor del globo, junto con sus respectivas conversiones a libras esterlinas.

El Patrón Metálico

A lo largo del siglo, un número importante de naciones ha optado por fijar el valor de su moneda a la cantidad y pureza del oro con la que cada pieza es acuñada o respaldada, en caso de tratarse de papel moneda. Esto se conoce como Patrón Oro o Metálico, y ha permitido que las monedas puedan ser comparadas e intercambiadas de manera expedita. Algunos sistemas

Reloj de Vapor

Tabla 3-1: Monedas del Mundo

Moneda	Subdivisiones	Conversión	Circulación Oficial
Abasi	1 abasi = 2 sanar = 4 shahi	1 abasi = 7d	Afganistán
Bolívar	1 bolívar = 100 céntimos	1 bolívar = 8d	Venezuela
Boliviano	1 boliviano = 10 bolívars = 100 centavos	1 boliviano = 40d	Bolivia
Dinar	1 dinar = 100 piastras = 400 para	1 dinar = 8d	Bosnia, Serbia
Dólar Confederado	1 dólar = 100 centavos	1 dólar = 40d	Estados Confederados
Dólar Estadounidense	1 dólar = 100 centavos	1 dólar = 4s	Estados Unidos
Dracma	1 dracma = 100 lepton	1 dracma = 8d	Grecia
Florín	1 florín = 100 céntimos	1 florín = 16d	Holanda
Franco	1 franco = 100 céntimos	1 franco = 8d	Araucanía, Francia, Bélgica, Luxemburgo, Suiza
Gulden	1 gulden = 60 kreuzer	1 gulden = 16d	Baviera, Baden, Wurtemberg, Hohenzollern, Hesse
Gulden Austrohun- gario	1 gulden/florin = 100 kreuzer/soldi	1 gulden = 45d	Austria-Hungría, Venecia, Liechtenstein, Montenegro
Krone	1 krone/krona = 100 øre	1 krone = 11d	Dinamarca, Suecia-Noruega
Leu	1 leu = 100 bani	1 leu = 8d	Rumania
Lev	1 lev = 100 stotinki	1 lev = 8d	Bulgaria
Liang	1 liang/tael = 10 mace/qián = 100 candaren/fen = 1.000 li	1 liang = 5s	China
Libra	1 libra = 20 chelines = 240 peniques		Reino Unido
Lira	1 lira = 100 céntimos	1 lira = 8d	Italia, Estados Papales, San Marino, Venecia, Piedmont
Lira Otomana	1 lira = 100 kurus/piastras = 400 para	1 lira = 8d	Turquía
Mun	1 won = 1.000 mun	1 mun = 2d	Corea
Peseta	1 peso duro = 5 pesetas	1 peseta = 8d	España
Peso	1 peso = 10 reales = 100 centavos	1 peso = 40d	Chile, Ecuador, Honduras, Nicaragua, Costa Rica, Paraguay, Uruguay, Colombia, Panamá
Peso Argentino	1 peso = 100 centavos	1 peso = 17d	Argentina
Qiran	1 toman = 10 qiran = 200 shahi = 10.000 dinar	1 qiran = 5d	Persia
Real	1 milreis = 1.000 reales	1 real = 1/20d	Portugal, Brasil
Rublo	1 rublo = 100 kopeks	1 rublo = 50d	Rusia
Rupia	1 mohur = 5 rupias = 80 annas = 320 paise = 960 pies	1 rupia = 2s	Indias Orientales Británicas, Indias Orientales Holandesas, Nepal, Bután, Seychelles, Mauricio, Omán
Scudo	1 scudo = 100 baiocchi = 500 quattrini	1 scudo = 43d	Estados Papales
Tangka	1 tangka = 1 ½ sho = 15 skar	1 tangka = 45d	Tíbet
Vereinsthaler	1 vereinsthaler = 30 silbergroschen = 360 pfenning	1 vereinsthaler = 30d	Prusia
Yen	1 yen = 100 sen = 1.000 rin	1 yen = 44d	Japón

utilizan, adicionalmente, un Patrón Bimetálico, donde ciertas monedas son acuñadas en oro y otras de menor valor en plata. De esta manera, una libra esterlina tiene su valor fijo al de 7 gramos de oro, mientras que 31 francos valen lo mismo que 9 gramos de oro. Por supuesto, las cosas se vuelven algo más complejas a la hora de determinar exactamente que nivel de pureza, y por tanto valor, debe tener el oro en cuestión, razón por la cual la libra (que utiliza oro con un 99% de pureza como patrón) es generalmente usada como punto de referencia. Esto ha llevado a que ciertas monedas, como el peso utilizado en gran parte de América Latina, sean fijadas al valor de monedas de mayor circulación, como el franco, evitando así disparidades excesivas.

En general se acepta que un individuo pueda solicitar que su dinero sea restituido en su equivalente metálico con acudir a las

entidades a cargo, aunque esta práctica es desincentivada, por la reticencia de los gobiernos a desprenderse de sus reservas de oro y plata.

Cuentas de Esclavo

El dinero, como la civilización, aun no ha llegado a todos los rincones del mundo. Desde principios del Siglo XVI, viajeros europeos han utilizado cuentas de vidrio profusamente ornamentadas como medio de negociación con nativos de tierras distantes donde su dinero no tiene valor, adquiriendo su nombre de la práctica de intercambiar estas cuentas por esclavos para ser luego embarcados a América.

Exploradores y pioneros adentrándose en lo profundo de África, las junglas Sudamericanas, Asia o el Pacífico Sur hacen

Reloj de Vapor

bien en llevar consigo una buena cantidad de cuentas, las que pueden adquirir por menos de un penique las diez unidades en cualquier ciudad europea. Las cuentas *Millefiori*, de fabricación veneciana, son las más comunes, con cientos de toneladas siendo producidas cada año.

Las cuentas no poseen un valor fijo, puesto que los nativos las intercambian en función de que tan llamativas les parecen. Un

cuerno de marfil extraído de un elefante muerto puede costar unas tres o cuatro docenas de cuentas entre los maasai del este de África, mientras que en Samoa es posible conseguir comida y alojamiento para una noche con tan solo un puñado. Cuentas fabricadas con materiales raros en aquellas regiones, como bronce o ámbar, pueden conseguir tratos incluso mejores.

-Productos y Servicios-

En la siguiente sección, podrás encontrar los valores típicos a los que productos y servicios mundanos pueden ser encontrados en la mayoría de los mercados civilizados. Para instrumentos, artefactos, armas y vehículos, ve al Capítulo V, donde los encontraras en detalle.

Complejidad: La columna "Comp" indica el puntaje de complejidad de los diferentes productos. Aquellos indicados como "—" corresponden a productos que no requieren de suficiente elaboración como para representar una dificultad en su obtención, o son íntegramente utilizados tal cual extraídos.

Calidad: De ser necesario determinarlo, la calidad de todos los productos aquí listados es +0. En caso de tratarse de productos de manufactura muy buena, su calidad es de +2, y su costo un 50% más alto.

Comida y Bebida		
Producto	Precio	Comp
Aguardiente	5d/botella (1lt)	+0
Aceite Vegetal	1s/5lt	+0
Brandy/Cognac	6s/botella (1lt)	+2
Café	6s/kg	—
Carne Blanca	3d/kg	—
Carne Roja	3s/kg	—
Cerveza	2/pinta (1/2lts)	+2
Champaña	4s/botella (1lt)	+2
Chocolate	10s/kg	+2
Dulces	2s/kg	+0
Espicias	£28/kg	+2
Fruta, Fresca	6d/kg	—
Fruta, Seca	2s/kg	+0
Galletas	4s/kg	+0
Harina	10d/kg	+0
Mariscos	3s/kg	—
Mermelada	3d/kg	+0
Pan	1d/2kg	+0
Pasta	2s/kg	+0
Pescado	5d/kg	—
Queso	6s/kg	+0
Raciones Secas	8d/ración (1 día)	+0
Ron	6d/botella (1lt)	+2
Sidra	2d/jarra (5lts)	+2

Sopa	5s/lata (1/2lt)	+0
Te	14s/kg	—
Vegetales	2s/lata (1/2kg)	—
Vino	1s/botella (1lt)	+2
Whisky	4s/botella (1lt)	+2

Herramientas y Equipamiento		
Producto	Precio	Comp
Balanza	£2	+0
Binoculares	£3	+2
Brocha	1s	+0
Brújula	10s	+0
Cadena	2d/m	+0
Campana	3s	+0
Catalejo	£2	+2
Cortadora de Pasto	£1 5s	+2
Cronómetro	£3	+4
Cubiertos	3s/set (4 personas)	+0
Cuchilla de Afeitar	4s	+0
Cuerda	1s/10m	+0
Escoba	4s	+0
Escurreidor de Lavandería	£1 3s	+0
Herramientas de Jardín	3s-£1	+0
Lámpara de Aceite	6s	+0
Martillo	5d	+0
Molador de Granos	£1 9s	+0
Patines de Hielo	£1 2s/2	+0
Peine	3d	+0
Pincel	10s/12	+0
Polea	18s	+0
Reloj de Bolsillo	£2	+4
Reloj de Péndulo	£150	+4
SERRUCHO	6d	+0
Tienda de Campaña, 10 personas	£7	+0
Tienda de Campaña, 2 personas	£3	+0
Tijeras	1s	+0
Traje Impermeable	£1	+0

Contenedores		
Producto	Precio	Comp
Barril, 200lt		+0

Reloj de Vapor

Bolsa, Papel, 3kg	4s/100	+0
Bolso, 1kg		+0
Botella, 1lt		+0
Cantimplora, 1lt		+0
Mochila, 30kg		+0
Tonel, 5.000lt		+0
Vial, 50ml		+0

Suministros		
Producto	Precio	Comp
Cerillas	3d/caja (100)	+0
Cigarrillo	4d	+0
Clavos	3s 8d/2.000	+0
Jabón	7d/barra	+0
Medicamento, Elaborado	13s/100ml	+6
Medicamento, Simple	6d/100ml	+2
Papel Higiénico	6d/rollo (100m)	+0
Pasta de Pulir	11s/lata (250gr)	+0
Perfume, Elegante	£5/frasco (60ml)	+4
Perfume, Sencillo	5s/frasco (60ml)	+0
Pintura, Común	1s/lt	+0
Pintura, Resistente	£1/lt	+2
Puro, Común	1d	+0
Puro, Refinado	1s	+2
Remaches	6s/100	+0
Semillas, Comunes	8d/kg	—
Semillas, Exóticas	£3/kg	—
Tabaco	11s/kg	—
Tinta	3s 7d/500ml	+0
Tornillos	4s/2.000)	+0
Tubería	15s/m	+0
Tuercas	3s/2.000	+0
Velas de Cera	12s/20	+0

Capítulo IV

Misterio

A lo largo del siguiente capítulo, daremos una mirada a lo que se oculta detrás de las puertas que nadie quiere abrir y las cortinas que todos procuran mantener cerradas.

Para ello, acudiremos a uno de los principales expertos modernos en las extrañezas que se escurren por el rabillo del ojo: Fingus McAdams, Doctor en Criptozoología, Historia Alternativa y Pseudociencia Aplicada. O cuando menos uno de los más vendidos. De publicación bianual, su popular *Almanaque Imposible* se ha convertido en el libro de cabecera de todo aquel que desea saber a qué tenerle miedo antes de irse a dormir. Si bien la ma-

yoría de sus lectores lo considera poco más que un cómico libro de coloridas falsedades, es innegable que McAdams parece estar completamente seguro de lo que dice.

Fiel a su lema "*¡Solo un estúpido se arriesgaría a ver estas cosas de cerca, y con Dios por testigo, YO soy ese estúpido!*", el Dr. Fingus ha recorrido el mundo tras la pista de las mas insólitas leyendas y rumores, convencido de que con tanta maravilla tecnológica nublándole la vista, la humanidad se ha vuelto incrédula e incauta, y que más temprano que tarde aquellas cosas que dan trompicones entre las sombras aprovecharan la oportunidad.

-Guía de Supervivencia Sobrenatural del Doctor Fingus McAdams-

Extractos Seleccionados del Almanaque Imposible, Edición de 1882

por Fingus Barnaby Lachlan McAdams

Algunos años atrás me topé con un polaco mientras viajaba rumbo a Tombstone, Arizona. Habrá estado pasado sus treinta, algo escuálido y de muy buen humor. Con el poco ingles que hablaba entablamos una larga conversación, mediante la cual aprendí que era el mayor de siete hermanos, que se había entrenado en mecánica en Prusia y que había venido a América en busca de una mejor vida. De mi parte, el aprendió que nací en pueblo escocés de Kilmarnoc, que tenía casi sesenta años en aquel entonces y que me dedicaba a estudiar el mundo sobrenatural. Esto último pareció tomarlo por sorpresa, y al poco rato acabo riéndose a carcajadas cuando me pidió explicarle en detalle lo que hacía.

¿Saben dónde está el polaco ahora? A dos metros bajo tierra. No de mi mano, antes de que me culpen, sino que abatido por el mal de ojo de una gitana que se cruzó un par de semanas más tarde, cosa que habría podido evitar si hubiese tenido un espejo

de plata pulida y algo de pimienta seca a mano. Pero, claro, el se había reído de este asunto. Y si no quieren terminar como el polaco, ¡más les vale lean esta guía con detenimiento!

Dr. Fingus McAdams

Monstruos y Rarezas

Díganme una cosa: si se encuentran nadando en el mar y los ataca una orca, ¿sabrían como defenderse? Pues yo no, y me aventuraría a decir que ustedes tampoco. Claro que yo no nado - y si leen bien esta guía, ustedes también se abstendrán de hacerlo-, pero si lo hiciera estaría muerto, masticado y digerido. Entonces, si se topan con un golem, ¿cómo creen que saldrán con

vida del entuerto si no tienen un ápice de idea de que hacer contra tal cosa?

Dr. Fingus McAdams

Nautilianos

Imaginen un calamar. Ahora, imaginen al calamar con un caparazón, similar al de un caracol. Ahora, háganlo del tamaño de un oso, dótenlo de mas ojos de los que cualquier criatura necesitaría tener y denle una docena de tentáculos con dientes. Ah, y otórguenles la capacidad de flotar a dos metros sobre el suelo, cambiar de colores y comunicarse telepáticamente. ¿Lo tienen? Perfecto.

Eso es un nautiliano. UN nautiliano. Estos no son sus celalópodos regulares, no señor. Hay muchos tipos de ellos, todos igualmente extraños, igualmente horribles, e igualmente peligrosos. Los hay pequeños como un gato, adorables y aparentemente indefensos hasta que ¡zaz!, les das la espalda y se entierran en la base de tu cráneo, sus jaleosas protuberancias introduciéndose por tus orejas y haciendo quien sabe qué cosa con tu cerebro. Los hay también muy grandes, tan grandes como montañas, ocultos en rincones insondables de la Tierra esperando por quien sabe qué cosa, parcialmente petrificados y con la capacidad de comunicarse a través del mismísimamente condenado éter. ¡Con música, de todas las cosas!

Muy pocos son quienes han tenido contacto directo con un nautiliano, y la verdad es que buena parte de la comunidad científica pone en duda su existencia. Pero buena parte de la comunidad científica está compuesta por pelmazos, así que eso nos tiene sin cuidado. Nosotros sabemos mejor que eso. Por lo demás, no hay que ser un experto en zoología para darse cuenta que son criaturas marinas, con sus conchas, tentáculos, ventosas y todo eso.

Solo cinco encuentros han sido registrados formalmente: Uno en China, cuando la expedición de Angelica Harken dio con un jodidamente enorme espécimen petrificado bajo el Monte Gongbao; otro en Singapur, cuando una vieja reliquia del periodo del Imperio Jemer que estaba siendo subastada resultó contener a uno de los más pequeños, el cual supuestamente permaneció con vida varios minutos luego de ser extraído; dos en Escocia, con un mes de diferencia, cuando grupos de cuatro o cinco nautilianos del tamaño de carrozas fueron reportados deambulando cerca de la costa; y el más reciente en Berlín, cuando miembros de la Sociedad Thule revelaron un ejemplar con vida, aunque nadie sabe de dónde lo sacaron. Algunos caparazones de nautilianos han sido vistos en las dependencias del Club de Caza Henderson, en Londres, pero tal como en el caso alemán, no hay información sobre su procedencia. Esto huele tan mal que podrían estar parados sobre excremento de camello y ni lo notarían*.

*Si alguna vez se topan con excremento de camello, no olviden llevarse un poco en los bolsillos si planean visitar algún cementerio en Egipto. Aquella cosa es genial para espantar fantasmas de aquellos lares.

Que los Hace Peligrosos

El biólogo ruso Fyodor Golonov ha dedicado su vida al estudio de estas criaturas, y lo que tiene que decir al respecto es tan intrigante como aterradorante:

"El nautiliano se diferencia del nautilio común no solo por su tamaño y fisionomía, sino que por su capacidad de pensamiento de orden superior. El nautiliano es, a todas luces, un ser inteligente"

Un molusco que puede jugar con las matemáticas. ¿Eso es todo? Claro que no:

"Demuestra tres cualidades cautivantes: 1.- Capacidad levitativa, que le permite elevarse por el aire aparentemente en forma discrecional. Mis especulaciones originales de que se trata de alguna clase de gas acumulado en los compartimentos del caparazón han quedado invalidadas tras descubrir que no existen vejigas internas capaces de tal proeza, llevándome a suponer que se trata de una propiedad mucho más compleja, quizá ligada a cierto grado de manipulación sobre el éter circundante..."

O brujería, diría yo.

"2.- Comunicación telepática. Tras repetidos experimentos, he podido determinar que estas criaturas pueden comunicarse entre ellas incluso en ausencia de toda interacción visual, sonora, táctil o química. La información, que discurre en lo que podríamos identificar como patrones armónicos, es transmitida directamente a través del éter, fenómeno que jamás he visto presente en otra forma de vida. La comunicación parece ser permanente, y la interposición de vacíos o distorsiones etéreas altera severamente a los especímenes. Es como si dependiesen de estar en contacto sostenido con otros individuos de su especie."

Por si alguna duda les quedaba de que estas cosas se traen algo entre manos.

"3.- Las terminaciones nerviosas de algunos de los tentáculos muestran estructuras sorprendentemente similares a las de la materia blanca presente en el cerebro del Homo Sapiens Sapiens. Tras poner a los especímenes en contacto con cadáveres, pude apreciar como los apéndices se adaptaban con inesperada perfección a los cerebros de estos, incluso regenerando y revitalizando partes de los mismos. Aun necesito realizar pruebas sobre seres humanos vivos, pero mi hipótesis preliminar apunta a que, o bien los nautilianos evolucionaron en paralelo a los seres humanos modernos, o bien estos se han adaptado de alguna manera a nuestros cerebros en tiempos recientes. Ambas posibilidades presentan interrogantes en extremo llamativas."

Golonov fue hallado muerto y con los sesos hechos mayonesa al intentar usarse a sí mismo como experimento unos pocos años atrás, por lo que nunca sabremos que mas descubrió, pero en una de sus últimas apariciones públicas en Berlín, este habría dicho que tenía serias sospechas de algún grado de intervención humana en la evolución de los nautilianos, llegando al punto de sugerir que estos podrían ser creaciones artificiales.

Como Protegerse de Ellos

Lamentablemente, la principal línea de defensa contra estas criaturas es su aparente escasez. Dicho eso, las investigaciones de Golonov son sumamente detalladas en lo referente a los efectos que las distorsiones en el éter provocan sobre los nautilianos, aparentemente volviéndolos locos y eventualmente provocándoles alguna clase de falla generalizada y colapso.

Se también de pescadores escoceses que relatan haberse enfrentado a estas bestias con nada más que redes y arpones. Según ellos, el caparazón de un nautiliano es duro como la piedra y capaz de soportar disparos a bocajarro, pero al voltearlo patas arriba -o tentáculos arriba- dejan expuesta una blanda y sensible membrana en la zona posterior -donde estaría parte del sobredimensionado cerebro que poseen-. Algunos de ellos comentaron que, al reventar dichas vejigas, partes del monstruo, del barco e incluso de los otros pescadores desaparecieron por completo, como si alguien le hubiese dado un mordisco a todos. Vaya cosa, ¿no?

Capítulo V

Superciencia

-Un Siglo de Maravillas-

El Éter Luminiscente

Para los antiguos griegos, el *Aither* era la substancia celestial que respiraban los dioses y que llenaba el vacío en los confines del universo. En las tradiciones de India, donde lo llaman *Akasha*, es el quinto elemento, el que crea el espacio y da lugar a la materia. Según los científicos del Siglo XIX, el *Éter* es un sólido que a la vez es fluido, incalculablemente más fuerte que el acero y al mismo tiempo infinitamente menos denso que el aire, sin peso, color ni olor, que llena hasta el más recóndito segmento del espacio y que aun así somos incapaces de percibir. En otras palabras, un misterio casi mágico por donde sea que se lo mire.

Los Padres del Éter

Si bien la existencia del Éter Luminiscente, o Éter Portador de Luz, fue primeramente sugerida por el matemático holandés Christiaan Huygens en el Siglo XVII, fue Sir Isaac Newton quien, en su obra *Opticks* de 1704, postuló seriamente un “medio etéreo” por el cual la luz se propaga. Según Newton, las partículas que componen la luz, llamadas corpúsculos, se transmiten a través de este medio de la misma manera que el sonido, comportándose como una onda longitudinal: Los corpúsculos se mueven hacia adelante y hacia atrás, acumulándose y creando una presión sobre los corpúsculos adyacentes, los que a su vez se

mueven y presionan a otros corpúsculos. La luz, entonces, se propagaba como una presión sobre el éter.

Un siglo más tarde, en 1807, el inglés Thomas Young logró demostrar que la luz se comporta no como una onda longitudinal, sino que como una onda transversal, similar a las que pueden ser observadas al sacudir una cuerda: Las ondas formadas en esta se comban hacia arriba y hacia abajo, pero avanzan horizontalmente por la cuerda. Sin embargo, esto colocó a Young frente a una compleja disyuntiva: Newton propuso al éter como un gas o fluido que permea toda la materia, pero un medio de tales características solo es capaz de transmitir ondas longitudinales, como las generadas al dejar caer un objeto al agua. Si las ondas lumínicas eran efectivamente transversales, entonces su medio de transmisión debía ser sólido. Pero si el éter es un sólido presente en todo el espacio, ¿Cómo es que no parece entorpecer el paso de los cuerpos a través del?

La respuesta a tal interrogante fue descubierta por Sir George Gabriel Stokes: A altísimas frecuencias, como las de la luz, el éter se comporta como un sólido, adquiriendo una rigidez miles de veces superior a la del diamante, mientras que a bajas frecuencias lo hace como un fluido cuya densidad es incluso menor a la del aire. De esta manera, el éter puede ser lo suficientemente fluido como para no entorpecer el movimiento de la materia, y al mismo tiempo lo suficientemente rígido como para transmitir la luz.

Teoría Cinética de Gravitación

Stokes, entonces, logró demostrar que el éter en efecto actúa como una matriz de transmisión, un marco estático que otorga un medio mecánico por el cual fuerzas inmateriales pueden ocurrir entre los cuerpos incluso cuando estos no están en contacto. Empero, esto dejó abierta la interrogante sobre como exactamente operaba otra de las fuerzas inmateriales, la gravedad, cuya naturaleza había obsesionado a físicos y filósofos naturales durante siglos.

La respuesta llegaría en 1847 con la invención del *wolkens-tahl* por parte del húngaro Barnabás Kosztka, un metal capaz de escudar a la materia de los efectos de la gravedad. Por aquel entonces, dos eran las teorías con mayor peso: Los *Vórtices Etéreos* de Huygens, según cual la materia densa se separa de la ligera al rotar en un medio etéreo turbio; y los *Corpúsculos Ultramundanos* de Le-Sage, donde todos los cuerpos del universo están sometidos a una presión omnidireccional que los hace acercarse entre sí. Si bien el descubrimiento de Kosztka fue accidental y el mismo nunca tuvo del todo claro cómo es que su metal funcionaba, la noticia de su creación sirvió para inspirar al físico austriaco Claus de Lorentz, quien en 1849 lo utilizó para demostrar la teoría de Le-Sage: Los corpúsculos ultramundanos (llamados así pues su origen fue postulado por Le-Sage como mas allá del universo conocido) viajan en todas direcciones a través del éter, aplicando una presión equitativa sobre todos los cuerpos existentes. La materia, a su vez, crea "sombras" en este entramado al ser parcialmente porosa y capturar un porcentaje de estas partículas, resultando en que la presión a la que se ve sometido un cuerpo frente a otro es menor en la dirección *desde* ese cuerpo y mayor en la dirección *hacia* él, y viceversa. Si uno de los cuerpos fuese más grande, entonces su sombra sería mayor y por consiguiente la presión que el cuerpo pequeño recibiría desde la dirección del cuerpo grande resultaría menor que la presión que el cuerpo grande recibiría desde la dirección del cuerpo pequeño, provocando que el cuerpo pequeño se vea empujado hacia el cuerpo grande. A gran escala y con la presencia de cuerpos de tamaños enormemente disímiles (como en el caso de un planeta), el efecto perceptible de dicha interacción sería lo que llamamos gravedad.

El Flogisto

El flogisto (del griego *Phlogistos*, "inflamable") es una sustancia que existe naturalmente en todos los materiales capaces de arder. La liberación del flogisto genera fuego y calor, a medida que este se transfiere de la sustancia en combustión a otra con la que está en contacto. Una vez que el material ha quedado completamente "deflogisticado", la combustión cesa y este es reducido a su estado elemental, resultando en cal u óxido — también llamada *tierra pura*—, mientras que la sustancia receptora se dice ha quedado "flogisticada" cuando ya no puede absorber mas flogisto (lo que provoca, por ejemplo, que leña colocada en un compartimento sellado deje de arder tras unos momentos, pues el aire que la rodea queda rápidamente saturado).

Interesantemente, cuando ciertas sustancias arden por completo, la cal resultante pesa más que el material original. Esto se debe a que el flogisto posee masa negativa, por lo que los efectos de la presión gravitatoria operan de forma inversa sobre él. En condiciones normales, la cantidad de flogisto en una sustancia es demasiado pequeña como para que este efecto de levedad sea capaz de contrarrestar completamente la gravedad, pero al ser decantado y concentrado, el fenómeno se maximiza. Se requieren aproximadamente cien mililitros de flogisto puro para cancelar completamente el efecto que la gravedad tiene sobre una tonelada de peso.

Decantación de Flogisto

La obtención de flogisto purificado es un proceso lento, costoso y lleno de peligros, lo que ha dificultado su masificación. Desarrollado por el científico holandés Jaan van den Vondel — autor del infame experimento que, en 1816, desató la erupción del Monte Tambora, la más potente jamás registrada—, consiste en aplicar potentes corrientes eléctricas a sustancias altamente flogisticadas durante la combustión, mientras se le inyecta aire deflogisticado a alta presión. Las perturbaciones en el éter provocadas por la corriente interrumpen la transferencia del flogisto de la sustancia flogisticada al aire deflogisticado, generando pequeñas burbujas de flogisto puro que, por efecto de la levedad, escapan y pueden ser capturadas. Como puede deducirse, este es un proceso sumamente riesgoso, ya que la inyección de aire deflogisticado directamente a la sustancia en combustión es la receta perfecta para generar catastróficas explosiones. Pese a estar prohibida, esta práctica se lleva a cabo con regularidad en las industrias dedicadas a la extracción de flogisto, con el fin de acelerar el proceso, lo que causa cientos de muertes cada año. Van den Vondel estimó que una tonelada de carbón de antracita contiene aproximadamente tres mililitros de flogisto puro.

Aplicaciones del Flogisto

El *Nimbus*, construido por Alfred Coxwain en 1827, fue el primer vehículo en aprovechar el fenómeno de la levedad flogistónica para volar. Décadas más tarde, los primeros aeroacorazados de la Real Armada Británica del Aire zarparon de los astilleros de Manchester, llevando el poderío naval británico a, literalmente, nuevas alturas. La industria, en tanto, se vio beneficiada con el desarrollo del Carbón Ígneo, resultante de la flogisticación artificial de carbón de antracita. Aunque costoso, se trata de un combustible sumamente eficiente, capaz de arder por horas y generar decenas de veces más calor que su contraparte natural. Por otra parte, ciertos experimentos se han llevado a cabo para lograr metales más ligeros, al tratar acero con flogisto purificado, dando como resultado un material conocido como Vulcanio, por su tendencia a calentarse al rojo vivo al ser sometido a presión y estallar cuando se rompe.

Aquellas Insólitas Máquinas Voladoras

Desde que puso sus pies en la tierra por primera vez, el hombre ha soñado con volar y conquistar los cielos.

Levidad Flogistónica

Los Ingenios de Coxwain y Ghallagher

"Hemos conquistado mares y continentes; era solo cosa de tiempo antes de que conquistáramos también los cielos. Hoy, damas y caballeros, es el inicio de esa empresa, y que me permita un rayo si cometo la vergüenza de mentirles". Estas fueron las palabras de Albert Coxwain, el ingeniero británico creador del *Nimbus* que, en 1827, se dispuso a mostrar al mundo que el hombre podía volar. Si bien fue bastante irónico que muriera durante la presentación de su invento a causa de la fatal descarga eléctrica que siguió a la ruptura de uno de los condensadores del aparato, bastó que la audiencia presenciara el sorprendente espectáculo de Coxwain elevándose cientos de metros en el aire para dejar a Europa atónita. Todos se preguntaron cómo lo había logrado, en particular porque nadie había prestado particular atención a la, según muchos, innecesariamente complicada introducción.

La genialidad de Coxwain había estado en la aplicación práctica del flogisto para repeler la gravedad, propiedad descubierta diez años antes pero que, hasta la fecha, nadie había podido emplear de forma adecuada. Basándose en los cálculos inconclusos de su descubridor, el holandés Jaan van den Vondel, Coxwain logró dar con la esquinada proporción necesaria para alcanzar un equilibrio levitativo (el punto en que una sustancia permanece estática entre la presión gravitatoria positiva y negativa), equivalente a ciento cincuenta mililitros de flogisto puro por tonelada de peso.

El sistema de Levidad Flogistónica de Coxwain utilizado en el *Nimbus* era, al menos en la teoría, bastante simple: Dos contenedores de bronce herméticos están unidos por una válvula en cuyo interior hay un pequeño quemador de alcohol. Uno de los contenedores es llenado con flogisto purificado, previamente extraído de carbón de antracita calcinado, mientras que el segundo contenedor es llenado con aire deflogisticado, como el oxígeno, en cuyo interior se encuentra una barra de cristal de cuarzo cubierta por cableado de cobre, la que a su vez se conecta a una serie de condensadores y una bobina eléctrica accionada por relojería. Para ascender, solo es necesario desatar el vehículo e inmediatamente éste se elevará por efecto de la levidad que actúa sobre el contenedor lleno de flogisto, justo por encima de la medida de equilibrio. Para descender, se enciende el quemador de alcohol y se abre la válvula, lo que produce un efecto de trans-

ferencia del flogisto hacia el contenedor de aire deflogisticado (el flogisto en estado puro no se transfiere a otras sustancias, salvo que se genere calor de manera externa). Luego se activa la bobina, lo que carga a la barra de cristal de cuarzo, la que por efecto de resonancia piezoeléctrica se vuelve atractiva al éter. La mayor densidad de éter en el interior del contenedor suprime la inflamabilidad del aire deflogisticado —el que de lo contrario estallaría al sobrecargarse de flogisto y estar en contacto con la llama del quemador—, permitiendo que el flogisto pase de un estado puro a uno intermedio de manera segura. Finalmente, el aire, ahora flogisticado, es liberado de forma gradual, disminuyendo el efecto de levidad.

Wolkenwerk

El secreto mejor guardado de Austria, el *Wolkenwerk* ("Mecanismos de las Nubes") es el nombre con que se conoce al conjunto de aplicaciones del *Wolkenstahl*, un metal con la sorprendente capacidad de desafiar la gravedad.

En esencia, el wolkenstahl es acero que ha sido tratado de tal forma que bloquea el flujo normal de la fuerza de gravedad (los detalles de este proceso son solo conocidos por un puñado de individuos, y pese a que muchas organizaciones y países han intentado replicarlo, ninguno ha tenido éxito). Dado que la gravedad consiste en una tensión lineal sobre el éter y que por lo tanto no puede rodear un cuerpo, la presencia de un panel de wolkenstahl resulta en que todo el segmento de espacio directamente sobre este se ve escudado de la gravedad y por consiguiente deja de tener peso, de manera similar a como colocar un objeto frente a una fuente luminosa la interrumpe creando un área de oscuridad tras de sí (en efecto, el principio es esencialmente el mismo, con la salvedad de que la luz es una presión sobre el éter, no una tensión). La presión atmosférica circundante luego empuja el panel de wolkenstahl en dirección vertical, resultando en la levidad del metal y todo lo que tenga encima.

Esta singular característica permite al wolkenstahl soportar cargas virtualmente infinitas, pues la cancelación del peso que este provoca vuelve irrelevante dicho factor. Esto, claro, siempre y cuando la carga esté completamente contenida dentro del perímetro de una base de wolkenstahl; segmentos que se encuentren más allá de este límite se ven sujetos a los efectos normales de la gravedad y por lo tanto pesan, aunque de igual manera pueden ser elevados si su peso total es menor a la presión ejercida sobre el escudo de wolkenstahl que los sustenta. A nivel del mar, esto quiere decir que un panel de wolkenstahl puede soportar un total de peso no-cancelado igual a aproximadamente 1 kilogramo por centímetro cuadrado que este tenga de superficie (ie, un panel de 1 metro cuadrado puede mantener en estado levitativo un máximo aproximado de 10 toneladas de peso no-cancelado). Esta capacidad disminuye a la mitad a aproximadamente 6.000 metros de altura sobre el nivel del mar y a una decima parte a los 12.000 metros.

Al ser sometido a flujos eléctricos, el wolkenstahl pierde gradualmente su capacidad de bloquear la gravedad, lo que permite regular su potencia: Mientras mayor es el voltaje de la corriente, más permeable a la gravedad se vuelve el metal. Esto es empleado en la mayoría de las aplicaciones del wolkenwerk como un sencillo método para controlar la altura de edificios y vehículos sustentados por wolkenstahl. Asimismo, la combinación de este fenómeno con el uso de paneles móviles permite crear sistemas de propulsión que obvian la necesidad de hélices o turbinas.

Austria utiliza el wolkenwerk para una infinidad de aplicaciones, la más importante siendo la sustentación de la llamada Austria en el Cielo, el enjambre de ciudadelas voladoras que aloja a gran parte de la aristocracia, ejército e instituciones imperiales. Asimismo, la flota aérea austriaca, *Wolkenflotte*, depende en su totalidad del wolkenwerk; tecnologías como la levidad flogistrónica o la aerolítica nunca lograron ser implementadas en la nación germana.

La historia del wolkenwerk esta íntimamente ligada a la evolución de Austria como nación y sociedad, así como a los eventos que han dado forma a Alemania y a la región centroeuropea en general.

El Metal Milagroso de Békéscsaba

Cuando en aquel 6 de Julio de 1833 el ingeniero y geólogo húngaro Barnabás Kosztka llevó a cabo su por lo demás rutinario experimento destinado a dar con un método más eficiente para producir acero, lo último que esperaba tener que hacer era reparar el techo de su laboratorio. A fin de cuentas, no contaba con que la plancha de metal sobre la que trabajaba decidiera que no haría más caso de la fuerza de gravedad y optara por comenzar a caer en la dirección equivocada. Como si nada, Kosztka había dado con la manera de lograr que el acero volase.

Su descubrimiento rápidamente atrajo la atención del ejército austriaco, particularmente a la luz de los recientes avances en levitación flogistrónica acaecidos en Inglaterra y que ya hacían correr rumores de una inminente carrera internacional por adueñarse de los cielos. Pero cuando los enviados del emperador arribaron al pequeño poblado de Békéscsaba, se toparon con que el propio Kosztka no tenía total seguridad de como lo había hecho, y una improvisada demostración pública acabó en risas luego de que el intento del ingeniero por replicar el experimento terminara con un bloque de acero completamente inmóvil. La historia paso rápidamente a ser poco más que una anécdota de escasa credibilidad, achacada a pueblerinos que habían tomado demasiado, y pronto el interés en el "*Metal Milagroso de Békéscsaba*" pasó al olvido.

La Wolkenkommission

En 1838, sin embargo, los canales diplomáticos del imperio alertaron que Prusia, nación con la cual Austria mantenía una férrea rivalidad por el control de la Confederación Germánica, se encontraba en proceso de desarrollar su propia tecnología de

levidad flogistrónica. Esto causó pánico en la corte imperial austriaca, pues la relación entre ambas potencias se encontraba en un punto muerto y la ocurrencia de un conflicto armado era ya una cuestión de tiempo. Preocupantemente tardía en la incorporación de algunas de las nuevas tecnologías militares desarrolladas en el resto de Europa y América, Austria se vio en la necesidad de prepararse para una eventual guerra estratonáutica con la cual no sabía cómo lidiar, mas todos los intentos por desarrollarla por su cuenta resultaron desastrosos.

En paralelo, sin embargo, Günther von Welsbach, general del ejército austriaco y uno de los miembros de la delegación que años antes visitó a Kosztka, continuó indagando la materia del misterioso metal volador. Aunque inicialmente se topó con trabas, la seguidilla de fracasos -varios de ellos con docenas de muertos en el proceso- en los experimentos con flogisto, gases nobles y propulsores terminó por conseguirle un puñado de recursos de las arcas imperiales para volver a indagar el asunto. Von Welsbach formó un equipo de científicos e ingenieros denominado Departamento 36, pero que pasó a ser jocosamente conocido como la *Wolkenkommission* ("*Comisión de las Nubes*"), la cual tendría por objetivo replicar el fenómeno descubierto por Kosztka, quien a su vez fue designado como líder del grupo, pese a sus protestas referentes a colaborar con el desarrollo de armamento.

El equipo tardó años en replicar el proceso, dando finalmente con la metodología correcta en 1847, justo a tiempo para la Primera Guerra de Independencia Italiana, la cual vio a Austria intentando aplacar la revuelta del Reino de Lombardía-Venecia. Debido a la relativamente pequeña escala del conflicto y a la seguridad de los austriacos en su victoria, esta guerra fue interpretada como el momento perfecto para probar los resultados de la *Wolkenkommission* de Von Welsbach y determinar de una buena vez si todo ese esfuerzo había servido de algo.

Castillos en el Cielo

Si bien las primeras propuestas desarrolladas por los miembros de la comisión involucraban utilizar el metal -que Kosztka bautizó como wolkenstahl, habiéndose encariñado con el apodo para crear ornitópteros y otros vehículos aéreos ligeros, Von Welsbach tenía en mente una aplicación radicalmente distinta: El wolkenstahl no elevaría navíos, sino que edificios. En tiempos en que nadie tenía del todo claro como debía desarrollarse una guerra en los cielos, Von Welsbach optó por un razonamiento que quizá habría estado más acorde con las batallas de infantería y asedio de Europa Oriental. Ordenando la construcción de fortificaciones voladoras que pudiesen simultáneamente participar como unidades de guerra móviles, centros de logística y puntos de control estratégico, el plan del general consistía en crear una infraestructura que, una vez ganada la guerra, sirviese para evitar que otra comenzara, imponiendo un dominio del cielo tan férreo como el de cualquier territorio conquistado.

Tal como esperaba que ocurriera, la reacción de las fuerzas italianas ante el surgimiento de torres y fortalezas voladoras de entre las nubes que cubrían los Alpes fue de estupor generalizado. Dos colosales ciudadelas flotantes, *Blanburg* y *Faust von Venedig*, apoyadas por docenas de torreones de diferentes formas y tamaños denominados *wolkenturm*, causaron estragos entre las tropas rebeldes. Capaces de portar un peso esencialmente ilimitado, las fortalezas voladoras de Von Welsbach fueron generosamente equipadas con suficiente armamento como para hundir la totalidad de la Real Armada británica, empleando morteros y cañones navales de potencia devastadora.

Esplendor Imposible

La victoria dio a Von Welsbach la razón, los recursos y la influencia para catapultarse a lo más alto de la corte imperial. No solo había aplastado a los italianos sin perder hombre alguno, sino que en el proceso había colocado a Austria en la palestra global como poseedora de quizá el arma más temible que la humanidad hubiese visto jamás. Sin dar pausa, la *Wolkenkommission* fue puesta a multiplicar este metal milagroso y las industrias del imperio a erigir las estructuras que este elevaría tan alto como el sol. Sin embargo, serían los nobles, y no los soldados, quienes llevarían esta tecnología a su siguiente estadio evolutivo.

Dicen que todo comenzó con una discusión: Sentado en su biblioteca privada, el Conde Leopold Ezterházy von Galántha habría reclamado a su mujer, la Condesa Agatha Matild, que los pinos y arboledas que esta tanto cuidaba le impedían ver con claridad las aguas del hermoso lago Mondsee. Sin prestarle mayor atención, esta le habría respondido "*Si tanto te molesta, ¿por qué no levantas tu biblioteca, viejo cascarrabias? Mis arboles de ahí no se mueven*". Y con un "*¿Quizá lo haga, so bolsa de arrugas!*", el Conde Leopold se embarcó a la locura.

Tirando de algunas de sus muchas cuerdas en el Hof austriaco, el Conde Leopold logró que uno de los ingenieros de la *Wolkenkommission* visitase su palacio de verano en Mondsee, con el fin de que evaluase la mejor manera de echarlo a volar. Olvidándose de todas las dudas y resquemores que la sana prudencia le hizo experimentar luego de oír lo que el viejo noble estaba dispuesto a pagar por ello, los planes para instalar la subestructura de wolkenstahl bajo el palacio estuvieron listos al cabo de tres meses, y en menos de un año el edificio flotaba apaciblemente sobre blancos nubarrones, sus vetustos torreones y espigadas techumbres luciendo como sacadas de un cuento de hadas.

La fiesta de mascarar con la que el buen conde inauguró la magnífica nueva ubicación incluía entre sus invitados a todo aquel que valiese la pena nombrar, y durante esta se implantó el incentivo más poderoso que la mente humana ha sabido concebir: La envidia. Si los Ezterhazy tenían un palacio en el cielo, ¿por qué no los Von Metternich? Claramente la dignísima casta de los Khevenmüller-Metsch no podría ser menos, y que no se diga de un Starhemberg que sus propiedades están todas amarradas al suelo, que vergüenza. A esta incipiente moda pronto se

unirían las castas menores de la aristocracia, burgueses y mercantes adinerados, así como numerosas entidades estatales y uno que otro excéntrico extranjero. Planes se urdieron para levantar las más absurdas obras de edificación celeste: una vez que los arquitectos cayeron en cuenta que las sorprendentes cualidades del wolkenstahl les permitirían diseñar estructuras que bajo cualquier otra condición serían imposibles de mantener en pie, se lanzaron en una frenética carrera por superarse mutuamente, en lo que con los años ha venido a ser descrito como el Pequeño Renacimiento Austriaco.

Lagunas en el cielo alimentadas por glaciares artificiales, teatros entre las nubes, castillos de torres tan altas y delgadas como agujas; parecía no haber límite a lo que el ingenio humano podía crear, y el mundo observaba atónito como una maravilla tras otra era arrojada a surcar las alturas del Österreich.

Terror en el Firmamento

Mas la debacle que todos esperaban finalmente llegó: En 1866, Prusia y Austria se declaran formalmente en guerra por el control de Germania, y el mundo se paraliza a la espera de lo que iría a ocurrir. Los austriacos, confiados por su tecnología superior, movilizan la *Wolkenflotte* esperando una rápida victoria, adentrándose en territorio prusiano y sepultando las ciudades de Breslau y Liegnitz bajo una letal lluvia de artillería. La embestida austriaca es prontamente respondida por las fuerzas de Bismark, empleando una sorprendente nueva tecnología denominada Gas Atronador. Aunque menos eficiente que el wolkenstahl, esta otorga a los prusianos la posibilidad de nivelar el campo de batalla, y durante dos años los cielos centroeuropeos se iluminan con los atronadores intercambios de fuego de las potencias; regiones enteras son devastadas, primero por los letales bombardeos y luego por las estrepitosas caídas de los leviatanes que luchan por ellas. La destrucción es incalculable.

La brutalidad del conflicto termina por ser la principal motivación para concluirlo. En Diciembre de 1866, comandos italianos logran sabotear el Palacio Imperial de Hofburg, el cual colapsa sobre Viena y cobra la vida de decenas de miles de personas, entre ellas gran parte de la familia imperial austriaca. Luego, en Marzo del 67, el almirante prusiano Helmut von Klotz ordena la liberación de toneladas de gas atronador sobre la capital bávara de München, sumiendo la comarca en un manto de oscuridad que tardaría meses en ceder y que provocaría incontables muertes por frío y hambruna. La paz llega finalmente luego de las temerarias acciones del *schlosskommandant* austriaco Ignaz Hasenöhr, quien intenta estrellar al monumental *Tor von Stürmen* directamente sobre Berlín, forzando la firma del armisticio (pese a lo cual se vio obligado a precipitar la fortaleza en los campos circundantes, pues su estabilidad estaba críticamente comprometida. Esto sería una futura fuente de conflicto para ambas naciones, pues la ciudadel resultaría ser un cofre de tesoros lleno de lo último en armamento wolkenwerk).

Austria en el Cielo, Austria en el Suelo

La Guerra Austro-Prusiana dejó en evidencia lo espeluznantemente devastador de estas nuevas tecnologías y sería la impulsora del desarrollo estratonáutico a nivel global. Mas para Austria, el wolkenwerk habría de causar otra clase de problemas.

Durante el conflicto, los habitantes de ambas naciones vivieron bajo el temor constante de un enemigo que no necesita trepar murallas o vadear ríos. Aquellos que vivían en el suelo, al menos. Pocas semanas tras el inicio de la guerra, gran parte de la aristocracia cuyos palacios y mansiones habían sido puestos a volar cayeron en cuenta que podían escapar ilesos del conflicto si simplemente movían sus propiedades a sitios menos expuestos. Este éxodo de baluartes, casas de ópera y jardines celestiales pasó relativamente inadvertido en un comienzo, mas para cuando la *Himmelsmarine* prusiana logró irrumpir hacia el interior de Austria, la pregunta que muchos austriacos y húngaros comunes se hicieron fue "*¿Por qué no nos ayudan?*".

Al finalizar la guerra, el espíritu de unidad y patriotismo que un evento como ese genera rápidamente cedió, dando paso al resentimiento generado por la aparente cobardía y desapego de la aristocracia. El resentimiento cuajó en odio -muy posiblemente influenciado por activistas prusianos e italianos-, y no pasaron meses antes de que revueltas estallaran en numerosas localidades. La llamada Revolución del Barro tomó a la debilitada nación por sorpresa, y la brutalidad con la que fue suprimida terminó por partir a la sociedad austriaca en dos: Un Austria en el Cielo, la de los nobles, los soldados y los patriotas, y otra Austria en el Suelo, la de los sucios, los traidores y los separatistas; o según se cambie la perspectiva, un Austria en las Nubes, la de los cobardes, los egoístas y los opresores, y otra Austria en la Tierra, la de los pobres, los agueridos y los sacrificados.

Difícilmente el flemático Barnabas Kostzka habría podido predecir lo que su accidental descubrimiento terminaría por provocar, pero habiendo muerto en uno de los tantos bombardeos que el Austria en el Cielo ha descargado como castigo sobre la devastada Austria en el Suelo, cabe imaginarse que habría preferido guardárselo para sí.

Gas Atronador

Creado en la década de 1860 por científicos prusianos, el Gas Atronador -llamado *Brüllenuft*, o "*Aire que Ruge*" por sus creadores- fue la respuesta de Otto von Bismark al wolkenstahl austriaco. Empecinados en dar con la manera de replicarlo, los prusianos terminaron por dar al mundo una tecnología aun más espeluznante que el metal volador de Kostzka.

El gas atronador se levanta sobre una premisa similar a la del wolkenstahl: Crear un escudo gravitacional que permita cancelar el peso de un cuerpo y dotarlo de levidad. Hasta ahí es donde llegan las similitudes, sin embargo. Para empezar, el gas atronador, como su nombre lo indica, no es un metal, sino que una

sustancia que podría más bien ser descrita como "electricidad en estado gaseoso". Luego, tiene una vida útil relativamente corta, obligando a su constante manufactura y restitución. Finalmente, sus efectos secundarios son tan peligrosos que su sola liberación en la atmosfera es considerada una atrocidad de guerra internacionalmente repudiada.

El gas atronador es creado al condensar corrientes eléctricas de enorme potencia en pequeñísimos campos magnéticos soporados dentro de un medio ferrovaporoso (compuesto por hierro microparticulado y suspendido en una solución gaseosa de amoníaco). El voltaje requerido para lograr este proceso en forma eficiente es tal que las instalaciones manufactureras de gas atronador deben capturar relámpagos para efectuarlo, lo que en parte hace la disponibilidad de esta sustancia dependiente de las condiciones climáticas, pese a los repetidos -y generalmente desastrosos- intentos prusianos por crearlos en forma artificial.

Mientras está comprimido, el gas atronador permanece inerte y estable. Al ser liberado, sin embargo, se expande rápidamente en medio de ensordecedores descargas eléctricas (fenómeno del cual se origina su nombre), provocando que millones de minúsculos campos magnéticos interactúen entre si y distorsionen el éter circundante, alterando el flujo normal de la gravedad dentro del volumen ocupado por el gas. Un metro cubico de gas atronador en estado inerte puede expandirse para llenar un volumen de hasta 50 metros cúbicos antes de alcanzar el punto de disociación, provocando un efecto de levidad capaz de cancelar el peso de hasta 1 tonelada de masa. Una vez liberado, el gas atronador permanece activo por hasta 50 horas antes de decaer y perder sus cualidades, dejando tras de sí rastros de amonio y hierro particulado, tóxicos si son respirados pero por lo demás completamente inofensivos.

Dado que se trata de un gas, su empleo para la elevación de vehículos y navíos requiere de su contención dentro de globos, lo que ha incitado el desarrollo prusiano de dirigibles de enorme peso y tamaño. Sin embargo, debido a las intensas alteraciones que provoca en el éter, las que a su vez causan graves distorsiones a cualquier forma de materia con que entre en contacto, es fundamental que estas estructuras aislen la substancia dentro de un campo electromagnético lo suficientemente potente. De lo contrario, el gas atronador simplemente desintegraría el globo que lo contiene y con ello cualquier cosa en las inmediaciones (lo que provoca que atacar un navío prusiano sea motivo de preocupación tanto para amigos como enemigos. Caso ejemplar fue el de la Batalla de Neustadt de 1866, donde el dirigible experimental *KLZ Kolossus von Teutonia* impactó contra la superficie y la consiguiente liberación de gas atronador hizo que parte de la ciudad se volviese permanentemente inhabitable, convirtiéndola en una dantesca maraña de roca retorcida).

Su presencia también afecta el flujo natural de la luz, impidiendo su paso, lo que fue aprovechado por Prusia durante la infame Noche de München, cuando las fuerzas del Káiser man-

tuvieron a la ciudad completamente a oscuras por más de 6 meses.

-Una Breve y Cuestionable Historia Sobre los Viajes en el Tiempo-

Extracto de "La Bóveda del Tiempo", autor desconocido

por Bentham Cloyne

Es mi deber insistir enfáticamente al lector que toda consideración del presente texto ha de ser hecha bajo el más estricto escepticismo y recelo académico. La siguientes paginas corresponden a la mejor recopilación que me ha sido posible realizar de las escasas copias en estado legible de la obra "La Bóveda del Tiempo", en específico de su primer capítulo. Su autor, que según el análisis semántico y grafológico de la doctora Pinderschloss presumimos es de origen suizo y nacido durante el transcurso de la primera mitad del presente siglo, demuestra una inusitada propensión al relato fantástico presentado como hecho, por medio de un persistente uso de jugarretas historiográficas y pseudo-ciencia, los que fácilmente pueden confundir a lectores menos preparados, tergiversando hechos reales y creando conexiones dudosas con el fin de sostener sus supuestos hallazgos. El texto presente es, de hecho, el más aterrizado del volumen, que en capítulos posteriores incurre en desvaríos sobre hombres mecánicos, nautiloides inteligentes, alquimistas medievales y la salvaje noción de que el centro del universo se encontraría en algún lugar debajo de Jerusalén. Queda advertido.

-Profesor Bentham Cloyne

La Escuela de Ingolstadt

La Crononáutica remonta sus humildes inicios a una controvertida teoría desarrollada en los pasillos de la Universidad de Ingolstadt, en Baviera. A mediados del Siglo XVIII, Konrad Himler y Sebastian Güntherhaus, ambos reputados filósofos naturales y miembros activos del Freidenkerkreis, hicieron pública su obra *Die Augenblicke und Drehort*, en la que elaboraban una serie de principios al respecto de lo que llamaron "cronotopometría de la materia" y de cómo, bajo las condiciones adecuadas, sería posible su cuantificación. La teoría de Himler y Günther-

haus —que fuera declarada "*filosóficamente estimulante, pero carente de todo sustento práctico*" por sus pares—, se levanta sobre tres supuestos fundamentales:

1.- *Todos los cuerpos existen en un lugar y momento a la vez. Dos cuerpos pueden existir en el mismo lugar o en el mismo momento, mas no en ambos simultáneamente.*

2.- *Tal y como los cuerpos están dotados de altura, anchura y volumen, también lo están de edad. El lugar y el momento que ocupa un cuerpo pueden ser medidos.*

3.- *De la intersección de las coordenadas cuantificables de sus dimensiones de lugar y de momento es que puede determinarse donde y cuando un cuerpo existe en relación a otros. Esta propiedad de exclusividad en el espacio y en el tiempo, o Cronotopometría, es natural y única a todo cuerpo, sea su existencia discernible o no.*

A partir de ellos, la teoría procede a sugerir que si la ubicación y el tiempo en que un cuerpo existe pueden ser medidos de manera cuantitativa, sería entonces posible determinar el lugar y momento en que cualquier cuerpo existe; solo restaría dotar a su cronotopometría de un valor numérico, tratándolo como una intersección entre cuatro ejes: La altura, la anchura, el volumen y la edad.

Por supuesto, el principal y más evidente escollo Himler y Güntherhaus se vieron obligados a enfrentar fue la aparente imposibilidad de crear un sistema de referencia que fuera capaz de medir unívocamente la cronotopometría de un cuerpo, puesto que todas las metodologías de medición conocidas simplemente se reducían a acotar el tiempo y el espacio en secciones completamente arbitrarias y sin verdaderas correspondencias universales en la naturaleza. Sin importar en que tantas secciones dividieran un metro o que tan preciso fuera el reloj utilizado, sin una medi-

da de referencia desde la cual marcar un centro, un inicio o un final, no había manera apreciable de cuantificar cronotopometría de un cuerpo.

Lamentablemente, ninguno de los dos fue capaz de dar con una solución al dilema, y la reticencia de otros académicos a dejar de lado sus propios proyectos para involucrarse en lo que a todas luces era una causa perdida, sumada al grave desorden en que se hallaba la universidad por aquel entonces, condenaron a las teorías contenidas en *Die Augenblick und Drehort* a permanecer olvidadas en las polvorientas bibliotecas de Ingolstadt.

Werner, Heartman y la Resonancia Cronoetérea

Por fortuna, las teorías de Himler y Güntherhaus no se perdieron para siempre. En 1811, Karlheins Werner dio con la única copia impresa del *Die Augenblick und Drehort* mientras reunía material de investigación para sus propios estudios sobre la naturaleza del tiempo. Con Ingolstadt ahora bajo el liberal manejo del Freidenkerkreis luego de la partida de los católicos y financiado por un noble bávaro de nombre Christian Friedrich Wilhelminer —quien durante los años en que duró su relación se dedicó a atormentarlo con su casi lunática insistencia en mantener todos sus estudios en secreto—, Werner se abocó de lleno al desarrollo de una revolucionaria idea, fundamentada en la Teoría Cronotópica y en los descubrimientos con los que pocos años antes Thomas Young había logrado demostrar la existencia del Éter Luminiscente: Que el entramado etéreo del universo, que permea a la materia y el espacio en su totalidad, se ve perturbado por la naturaleza del lugar y momento que cada cuerpo ocupa.

Werner describió a esta perturbación como una resonancia, luego de que sus investigaciones demostraran que el éter “vibra” con patrones que muestran consistencias relacionadas a la ubicación de un cuerpo en el tiempo y el espacio. El método que utilizó consistía de un contenedor de cuarzo en forma de una copa invertida, al cual estaba adherida una delgada aguja, la que a su vez tocaba una superficie de vidrio pintado; el cuarzo utilizado era del mismo tipo identificado por Young como “sensible al éter” y conectado a una corriente eléctrica, de manera tal que los movimientos en el éter circundante hicieran vibrar al cuarzo, transmitiéndose a la aguja, la que luego rayaba la pintura del vidrio, “dibujando” las vibraciones. Construyó diez aparatos iguales y los dispuso en sitios en torno a la universidad, procurando que todos fueran protegidos y vigilados para evitar movimientos indeseados. Lo que Werner pudo deducir a lo largo de los cinco años en que duró el experimento fue que las vibraciones medidas mostraban dos clases de patrones:

-Los Topométricos, concernientes a la ubicación de los cuerpos en el espacio. Estos resultaron diferentes unos de otros pero consistentes para cada uno en el tiempo con variaciones menores. Las pequeñas diferencias fueron ignoradas, ya que se condecían con el Principio de Corrientes del Éter, donde el movi-

miento de cuerpos muy grandes o densos, como el planeta Tierra, genera desplazamientos en el éter y lo arrastra consigo.

-Los Cronométricos, concernientes a la ubicación de los cuerpos en el tiempo. Estos demostraron ser exactamente iguales para todos los aparatos medidos en un momento específico, cambiando al unísono a medida que las mediciones progresaban en el tiempo. Solo se detectaron pequeñas alteraciones momentáneas, que sin embargo afectaron a todos los objetos por igual, y fueron descartadas como interferencias del entorno.

Las conclusiones que Werner pudo obtener de este experimento fueron dos: Primero, que para cada combinación de lugar y momento existe también una única combinación de vibraciones del éter, y segundo, que tanto las vibraciones topométricas como cronométricas muestran incrementos respecto a un origen. Las estimaciones hechas por Werner situaron el origen cronométrico unos novecientos sesenta millones de años en el pasado, mientras que el origen topométrico parecía situarse en algún sitio de la costa este del Mar Mediterráneo, lo que si bien le resultó especialmente insólito, nunca profundizó del todo.

En forma paralela, el inglés Joseph Heartman había llevado a cabo una serie de experimentos con el propósito de determinar si era posible calcular la antigüedad de un objeto por medio del estudio de las propiedades del éter que arrastraba, los que hasta la fecha no habían resultado particularmente satisfactorios. Todo lo que había podido descubrir era que los cristales de cuarzo reaccionaban de manera diferente ante el éter liberado por ciertos objetos al ser sometidos a una corriente eléctrica, deduciendo que dicho éter permanecía atrapado en su interior, ya que no se comportaba de la misma manera que el éter circundante. Llamó a este fenómeno Imprimación Etérea.

Ambos cruzaron rumbos durante un simposio sobre las ciencias del éter organizado por el Real Instituto Británico en 1818, durante el cual Heartman se mostró sumamente interesado en los descubrimientos de Werner, proponiéndole llevar a cabo una investigación conjunta. Los propios hallazgos del inglés sorprendieron al académico de Ingolstadt, que en ningún momento había considerado la posibilidad de que porciones del éter pudieran separarse del flujo global y quedar fijas; el Principio de Corrientes solo admitía desplazamientos momentáneos o “estiramientos” de la substancia, no captaciones permanentes. Lo que sus estudios posteriores revelaron fue sorprendente: El éter imprimado poseía una resonancia distinta a la del éter circundante, mostrando patrones cronotópicos que correspondían a fechas y sitios muy distintos a los que las estimaciones de Werner daban por supuesto. ¿Qué quería decir esto? Ninguno de los dos estaba del todo seguro, pero sabían que acababan de abrir la puerta a un mundo de misterios tan inquietantes como peligrosos.

La Primera Topomigración

Para 1825, los trabajos de Werner y Heartman habían revolucionado las ciencias del éter. La razón se hallaba en lo que habían logrado: Manipular la frecuencia topométrica de una sección

delimitada del espacio, obligándola a topomigrar, es decir, cambiar su ubicación de manera instantánea sin tener que trasladarse. Habían descubierto la teletransportación.

Para realizar tal hazaña, primero fue necesario replicar la frecuencia a la que un sitio en el espacio se encontraba asociada. Esto lo lograron por medio de un proceso de “resonancia mecanizada”, utilizando un sistema de engranajes que memorizó la manera en que una serie de cristales de cuarzo electrificados vibraban, para luego recrearla sobre un grupo diferente de cristales, tal cual se tratara del aparato interno de una caja musical. Esto resultaba en el segundo grupo de cristales vibrando a la frecuencia del primero, vibración que transmitían al éter circundante, el que pasaba a ocupar la posición correspondiente a la resonancia recreada. Al colocar estos cristales de manera tal que el éter afectado estuviera contenido dentro de un área delimitada, Werner y Heartman lograron que una sección del espacio cambiara de ubicación, llevándose lo que estuviera en su interior con ella. A causa de un fenómeno que llamaron Conversión Autónoma, la sección ocupada cambiaba lugares con la topomigrada, intercambiando sus frecuencias de vibración. El experimento tuvo como objetivo topomigrar un busto de mármol de sesenta kilogramos desde los laboratorios de la Universidad de Ingolstadt hasta una zona de terreno desocupado a casi dos kilómetros de distancia. Este desapareció de la plataforma de trabajo como se esperaba; en su lugar aparecieron cerca de tres toneladas de tierra y rocas. Dos días después, el busto pudo ser encontrado a siete metros de profundidad y más de doscientos de distancia del objetivo inicial. Aunque con cierto margen de error, lo habían logrado. Ahora solo restaba intentar moverlo en el tiempo.

Los Fósiles Cronoestáticos

En la edición del 3 de Octubre de 1827 del London Times se leía, en grandes letras, *“¿Están las llaves del pasado al alcance de la mano?”*, en referencia a las especulaciones que rondaban en la comunidad científica desde que el experimento de Topomigración de Werner y Heartman tuviera éxito: Si, al menos en teoría, fuese posible realizar el mismo ejercicio de replicar una frecuencia etérea imprimada y esto resultase en la cronomigración del cuerpo manipulado —es decir, que viajase en el tiempo—, ¿Dónde podrían estas frecuencias encontrarse? Con escasa rigurosidad científica y no pocos ánimos sensacionalistas, la columna procedía a indicar una serie de posibles “Fósiles Cronoestáticos” —término popularizado por dicha publicación—, objetos que podrían haberse visto sometidos a los efectos de la imprimación etérea en algún momento trascendental de la historia y que como tales podrían ser *“las llaves de las puertas del pasado, el boleto de un viaje que podría llevarnos a presenciar las conquistas de Persia y disfrutar de banquetes junto al César”*. Si bien la columna fue criticada por la ligereza de sus conclusiones y la pocos o ningún fundamentos que el periodista utilizó para confeccionar su lista, despertó un considerable interés sobre la materia en el público general, y lo cierto es que la idea de extraer una frecuencia desde el interior

de una estatua de Nefertiti y poder abrir un portal al Antiguo Egipto intrigaba hasta al más conservador de los académicos.

Al poco tiempo museos, universidades, catedrales, sociedades históricas y coleccionistas privados de todas partes comenzaron a verse asediados día y noche por entusiasmados investigadores de dudosos antecedentes, solicitando instalar sus inusuales equipos con el fin de evaluar potenciales fósiles cronoestáticos. Como era de esperarse, estas solicitudes tuvieron por respuesta tajantes y no siempre respetuosas negativas, mientras que curadores y arqueólogos sufrían fatigas cortas de infarto toda vez que les eran detallados los “completamente infalibles” procedimientos a los que pretendían someter sus preciosas obras de arte de valor incalculable. Ante estos escollos, algunos de los autoproclamados “cronólogos”, impulsados mas por la codicia que por la ciencia, decidieron acudir a métodos menos transparentes, coludiéndose con toda clase de ladrones y profanadores de tumbas para conseguir sus objetos de estudio. Entre 1828 y 1832, cientos de irremplazables piezas fueron robadas de colecciones en Europa y Estados Unidos, mientras que falsos arqueólogos causaron estragos en sitios de Egipto, Grecia y Centroamérica, dando a los cronólogos una reputación de manilargos, charlatanes y traficantes que poco bien hizo a la incipiente ciencia.

Como si las cosas no se hubiesen vuelto ya lo suficientemente peliagudas, en 1834 el cronólogo y prófugo de la justicia Hans Georg Konstantinovic disparó contra el Emperador Franz I de Austria, durante un atraco a los relicarios del Palacio Imperial de Viena. Si bien Konstantinovic fue abatido, la bala no pudo ser extirpada, finalmente causando la muerte del emperador al año siguiente. El magnicidio desembocó en un edicto que prohibió toda práctica de o investigación relacionada con la cronología en territorio Austro-Húngaro, disposición que fue luego imitada por otras naciones europeas, cansadas de la batahola de robos y supercherías pseudocientíficas. En la misma línea, fundaciones y universidades que auspiciaban a numerosos cronólogos, preocupadas por los efectos en la opinión pública, pusieron fin a sus planes de financiamiento y cortaron su acceso a laboratorios, prácticamente sepultando los intentos por ahondar el campo de estudio de la cronología.

El Fiasco de Honnecker

Wolfgang Honnecker, un adinerado austriaco avecindado en Filadelfia reconocido por sus excentricidades, causó gran revuelo a través de los periódicos estadounidenses en 1841, cuando hizo público el anuncio de que un grupo de científicos bajo su auspicio había logrado obtener una llave cronotópica a partir de las piezas que componían su colección privada de arte babilónico, y que en el plazo de un año finalizarían la construcción de la máquina que lo transformaría en el primer hombre en viajar en el tiempo. Desde el incidente de Viena siete años antes, las publicaciones en la materia habían cesado por completo, habiéndose transformado en la pseudociencia de lunáticos inescrupulosos, y eran muy pocos quienes estaban dispuestos a enturbiar su nombre por verse involucrados en el tema. Pero esto no evitó que el

Reloj de Vapor

interés del público pasara de inicial curiosidad a ansiosa expectación a medida que más y más noticias sobre los intentos del magnate por viajar al pasado llegaban a sus oídos.

Tal y como fue prometido, la máquina del tiempo de Honnecker estuvo lista para el otoño de 1842, anunciando su puesta en marcha el 6 de Noviembre del mismo año, a presentarse en el Museo de las Ciencias del Instituto Franklin de Filadelfia. Como el filántropo que era, Honnecker logró reunir una nutrida audiencia de científicos, autoridades y académicos, muchos de los cuales dudaban del éxito de su hazaña, pero que de todas maneras estaban intrigados por ver que ocurriría. Uno de los tantos periodistas presentes describió a la invención como *“Un colosal amasijo de piezas giratorias y pistones, sacudiéndose locamente al cacofónico ritmo de fuelles y válvulas copadas de vapor, alzándose sobre el escenario como si se tratara del aterrador órgano de una catedral de orates, contrastando con la preocupante delicadeza de las campanas de cristal y protuberancias de azulado cuarzo resplandeciente que bañan a la audiencia con luces y musicales tintineos sacados de otra era”*. Tan intrigados como atemorizados, los presentes observaron en silencio como los asistentes de Honnecker preparaban el aparato y procuraban que todo estuviera en orden, mientras que el austriaco hacía gala de sus dotes de buen orador para cautivar sus mentes con lo que estaban a punto de presenciar. Tras ataviarse con un pesado traje de seguridad y ajustar sus gafas protectoras, ocupó el ornamentado asiento que habían fijado en el centro de una plataforma rodeada de anillos metálicos, llenos de brillantes cristales de cuarzo electrificados y con el aspecto de una singular jaula para aves. A su orden, los mecánicos abrieron las válvulas y el pesado cilindro dentro del cual miles de complicados engranajes giraban al son de la frecuencia de los tiempos de Nabucodonosor se acopló al mecanismo principal. De inmediato, los cristales comenzaron a emitir una hipnótica vibración, brillando con mayor intensidad a cada momento. Segundos más tarde, el enorme salón se vio completamente engullido por una explosión de luz incandescente, que terminó tan rápido como comenzó. Tras la estupefacción inicial, exclamaciones de sorpresa llevaron a todos a mirar hacia el escenario, a medida que el vaho se disipaba para revelar que el asiento de Honnecker estaba completamente vacío. Anonadados,

los presentes se pusieron de pie, primero algo confundidos, pero rápidamente uniéndose a la oleada de aplausos y vítores.

“¡Miren, junto al escenario!” exclamó alguien, impulsando a cientos de ojos en la dirección señalada, donde la malograda figura de Honnecker salía a trompicones por una portezuela bajo la tarima, sangrando profusamente y con su traje hecho jirones. Desorientado, alzó los brazos intentando hablar, pero fue incapaz de articular una sola palabra antes de derrumbarse estrepitosamente. En la audiencia, los aplausos habían dado paso a un incomodo silencio, coreado por los fastidiosos resuellos de aquellos que caían rápidamente en cuenta del elaborado engaño del que habían sido partícipes.

¿Qué había ocurrido? Durante las semanas y meses que siguieron al fiasco, mucho se especuló de lo sucedido, sobre el engaño y la dramática aparición que lo siguió. ¿Un complicado truco que no había salido del todo bien? Quizás Honnecker había quedado atorado en la trampilla que claramente debió haber utilizado para desaparecer con tal rapidez, o una de las piezas de la máquina pudo haberse soltado mientras se escabullía bajo el escenario. Una minoría algo más osada especulaba con la idea de que el aparato realmente podía funcionar, pero que los mecánicos habían cometido un grave error de cálculo, sometiendo a Honnecker a terribles presiones etéreas que por poco le matan; después de todo, Werner y Heartman habían demostrado que la teleportación era posible, y de eso ya dos décadas. Lamentablemente, el único hombre capaz de explicar realmente lo sucedido permanece, hasta el día de hoy, recluido en su mansión a las afueras de Filadelfia, consumido por la edad, la enfermedad y la paranoia. En la única entrevista que ha dado desde el incidente, reveló que su viaje a la Antigua Babilonia no solo había ocurrido, sino que había permanecido allí por más de tres años. El accidente, los supuestos mecanismos de escape e incluso la mala publicidad, todo habría sido obra de sus enemigos, o los *“brillantes hombres con fuelles por corazón que están a tan solo una hoja de papel de distancia”* como los describió al reportero. *“Si nada de eso fue cierto, ¿puede alguien explicar donde conseguí las marcas de látigo que cubren mi espalda? ¿O por qué mis bolsillos estaban llenos de arena cuando me hallaron junto al escenario? Ya me parecía”*.

-Invenciones-

Descripción de una Invención

Cada invención lleva asociada una serie de entradas, en las cuales se detalla su funcionamiento y naturaleza. Estas son:

Precio: Este es el costo de adquirir la invención, en libras esterlinas.

Potencia: Exclusivo para armas, la potencia representa la cantidad base de daño que esta causa al golpear a su objetivo.

Velocidad: Exclusivo para vehículos y navíos, indica la velocidad máxima a la cual estos pueden moverse. En el caso de vehículos o navíos aéreos, aquellos que requieran de una velocidad mínima para mantenerse en el aire la indican entre paréntesis. Volar por debajo de esta velocidad ocasiona una pérdida de sustentación y consiguiente caída.

Reloj de Vapor

Imprecisión: Exclusivo para piezas de artillería, la Imprecisión representa que tan difícil le es al arma dar en el blanco. Cada vez que se abre fuego con una pieza de artillería, su imprecisión se suma a la DG del objetivo.

Calidad: La Calidad representa la capacidad de una invención para funcionar sin sufrir desperfectos. Cada vez que una invención fuera a sufrir uno, quien la este empleando realiza una tirada de Genio + Calidad, sufriendo un desperfecto en caso de que falle. La gravedad del mismo dependerá del FF obtenido. Para mas información, ver **Desperfectos**, pagina XX.

Complejidad: La Complejidad representa el que tan intrincado es una invención. Siempre que fuera a ser necesario realizar una tirada relacionada con reparar, fabricar, modificar o estudiar un objeto o substancia, su puntaje de complejidad se suma al DN. También se suma al DN en tiradas de desperfecto.

Peso: Entregado en kilogramos o toneladas. En el caso de invenciones que pesen menos de 1kg, el peso se considera insignificante y no aparece listado.

Cualidades: Exclusivo para armas, las Cualidades representan capacidades o limitaciones particulares a un arma, fruto de su diseño y propósito. Puedes encontrar el listado de cualidades en la página 89.

Consumo: Aquí se indica cuanto de una determinada fuente de energía es requerida por la invención cada vez que es utilizada o durante un determinado lapso de tiempo. Para mas información, ver Poder y Energía, pagina **Error! Bookmark not defined.**

Armamento: Si una invención está dotada de armas, estas aparecen listadas aquí. Cada arma se lista según su tipo, dirección en la que está montada y ángulo de giro en el cual puede disparar. La dirección puede ir indicada como "F" (el arma apunta hacia el frente), "I" (el arma apunta hacia la parte trasera), "B" (el arma apunta hacia babor o izquierda) y "E" (el arma apunta hacia estribor o derecha). El numero indicado a continuación representa el ángulo total en que puede desplazarse desde su emplazamiento (por ejemplo, un arma que indique F, 180° puede abrir fuego a objetivos que se encuentren dentro de un arco de 180 grados frente a la invención).

Municiones: Exclusivo para armas, indica la cantidad de proyectiles que un arma puede alojar internamente y disparar antes de ser recargada.

Recarga: Exclusivo para armas, indica cuantas municiones pueden ser colocadas dentro de un arma en un número determinado de acciones. Algunas armas tienen más de una manera de ser recargadas, generalmente por medio del uso de cargadores. Cabe destacar que intentar cargar un arma sobre la marcha incrementa en 1 acción el tiempo que toma lograrlo.

Tripulación: Navíos y artilugios especialmente grandes indican el número de personas que se requieren para su óptimo funcionamiento. Entre paréntesis se indican los distintos roles

que estos tripulantes cumplen, tales como maquinistas o carboneros.

Operadores: Exclusivo para piezas de artillería, este número indica la cantidad de operarios que requiere para funcionar correctamente. Por cada individuo menos que opere el arma, el tiempo de recarga aumenta en 5 acciones, la imprecisión aumenta en 1 y la calidad disminuye en 1.

Dimensiones: Las medidas aproximadas de una invención, en metros. Estas se indican siempre en el mismo orden: Alto x Ancho x Largo. Esta entrada es obviada en invenciones pequeñas.

Armamento

Trátese de un duelo de espadachines, un salvaje tiroteo o del tormentoso bombardeo de una ciudad, estar apropiadamente armado es una lección que nadie olvida dos veces.

Tipos de Armamento

Todas las armas aquí presentadas se dividen en cinco grupos principales:

Armas de Fuego: Incluyen pistolas, revólveres, rifles y ametralladoras. Utilizan la habilidad Armas de Fuego y producen Daño Simple salvo que se indique lo contrario.

Armas Corps-à-Corps: Incluyen espadas, hachas, lanzas y martillos, así como algunas rarezas mecanológicas. Utilizan la habilidad Armas Corps-a-Corps y producen Daño Simple salvo que se indique lo contrario.

Armas de Distancia: Incluyen arcos, dardos, cuchillos arrojadizos y boleadoras. Utilizan la habilidad Armas de Distancia y producen Daño Simple salvo que se indique lo contrario.

Artillería: Incluyen cañones, morteros y catapultas. Utilizan la habilidad Artillería, y poseen algunas reglas especiales, explicadas más adelante. El tipo de daño producido por una pieza de artillería depende del proyectil utilizado, aunque generalmente es Daño Estructural.

Explosivos: Incluyen bombas, granadas y diversas sustancias explosivas. A diferencia de los demás tipos de armas, los explosivos no llevan una habilidad de ataque asociada. Las reglas de su utilización están explicadas más adelante. Los Explosivos producen normalmente Daño Estructural.

Rango de Fuego

La distancia máxima, en metros, a la cual se puede disparar un arma depende de si tipo, según se indica a continuación:

- **Armas de Fuego:** Potencia x 200.

Reloj de Vapor

- **Arma de Distancia:** (Potencia + Ímpetu) x 50.
- **Arma Arrojadiza:** Ímpetu x 5.
- **Artillería:** Potencia x 100.

Modificador a la DG

Al disparar sobre un objetivo con armas de fuego, distancia y arrojadizas, la DG aumenta en +2 por cada 10 metros de distancia.

Cualidades

Ciertas armas son diseñadas para propósitos específicos, o sufren de complicaciones particulares a causa de su inusual diseño. Las cualidades de cada arma (si es que las tiene) aparecen listadas en la sección Notas, inmediatamente después de su tipo.

Alcance Máximo: El diseño del arma hace imposible disparar proyectiles más allá de cierta distancia. Ataques con esta arma no pueden ser realizados contra objetivos que se encuentren a más de X metros, sin importar su Potencia.

Aturdidora: Golpes con esta arma pueden aturdir temporalmente al objetivo. Al ser golpeado, el objetivo debe realizar una prueba de Vigor + Atletismo, o quedar aturdido —aunque despierto—, hasta su próxima fase inicial. La dificultad de la prueba es igual al Factor de Éxito del ataque.

Corto Alcance: El arma carece del poder o diseño necesarios para ser efectiva a largas distancias. La potencia del arma se trata como la mitad de lo listado para efectos de determinar el rango máximo de fuego.

Descompensada: El peso del arma está mal distribuido o está pensado para sostenerse con dos manos, haciéndola difícil de manejar con precisión. Ataques realizados con esta arma suman +4 a su DN salvo que se utilicen ambas manos para blandirla.

Impacto: El arma es capaz de golpear con fuerza avasalladora. Golpes con esta arma ignoran hasta 2 puntos de reducción de daño. Adicionalmente, tras un ataque exitoso, el objetivo debe superar una prueba de Gracia + Acrobacia o verse arrojado al suelo. La dificultad de la prueba es igual al Factor de Éxito del ataque.

Larga: El tamaño de esta arma permite alcanzar objetivos en combate corps-a-corps que no se encuentran inmediatamente contiguos. Ataques con esta arma pueden ser realizados contra objetivos que se encuentren a hasta X metros de distancia.

Largo Alcance: El arma está diseñada para disparar proyectiles a enormes distancias. La potencia del arma se trata como el doble de lo listado para efectos de determinar el rango máximo de fuego.

Penetrante: Golpes con esta arma pueden atravesar fácilmente las armaduras. Esta arma ignora un número de puntos de

Reducción de Daño por armadura igual a la mitad de su Potencia.

Precisa: El arma es capaz de disparar con precisión a grandes distancias. La DG del objetivo aumenta en +2 por cada 50 metros de distancia en lugar de cada 10. Disparos bajo el agua ven la DG aumentada en +2 por cada 25 metros en lugar de cada 5.

Metralla: Pudiendo descargar una letal nube de pequeños proyectiles en la dirección en que se coloque, atacar con esta arma tiene poco que ver con la puntería. Al disparar, en lugar de realizar una prueba de ataque, todos quienes estén en un cono de 45° frente al atacante son automáticamente golpeados a menos que realicen exitosamente una Acción Defensiva; la dificultad de la prueba se reduce en -4 a más de la mitad del largo máximo del cono. El largo del cono es igual a 10 veces la Potencia del arma, en metros.

Ráfaga: El arma es capaz de descargar una gran cantidad de proyectiles en un corto periodo de tiempo. Durante una sola acción, el arma puede golpear hasta X objetivos distintos, ubicados en un arco de 180°. Sin embargo, la DG de cada uno aumenta en +1 por cada objetivo adicional después del primero. Alternativamente, es posible descargar varios proyectiles sobre un número menor de objetivos. De ser así, la DG de cada uno disminuye en -1 por cada proyectil adicional después del primero que le sea disparado de esta manera.

Recular: La enorme fuerza con que se dispara el arma genera un efecto de inercia difícil de manejar. Cada vez que dispare el arma, el atacante debe realizar una prueba Fácil (+0) de Ímpetu + Habilidad del Arma. En caso de fallo, el arma sale proyectada de sus manos. Si durante la prueba de ataque obtuvo un Factor de Fracaso, este se suma a la dificultad de la prueba.

Veloz: El arma ha sido especialmente diseñada para ser blandida rápidamente sin perder su efectividad. Cualquier Acción Defensiva realizada ante ataques con esta arma suma un +2 a su DN.

Armas Corps-á-Corps

El advenimiento de las armas de fuego relega a las hachas y espadas a un segundo plano. Sin embargo, en combate cercano, estas pueden ser tanto o más letales que un revolver.

Cimitarra

Caracterizada por la curvatura de su hoja, esta delgada arma de origen persa se destaca por los profundos y largos cortes que propina.

Precio: £3; **Potencia:** 3; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +0; **Peso:** —; **Cualidades:** Veloz

Daga

Reloj de Vapor

Una corta hoja afilada, excelente para combatir en espacios reducidos. Puede ser lanzada, tratándola como un arma de distancia con Corto Alcance.

Precio: £1; **Potencia:** 2; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +0; **Peso:** —

Espada

Larga hoja de uno o dos filos, hecha para ser utilizada con una o dos manos.

Precio: £2; **Potencia:** 4; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +0; **Peso:** 1,5kg

Estaca Retráctil

Parte del repertorio de todo cazador de bestias de la noche, profesional o aficionado, esta ornamentada estaca de plata lleva un potente resorte en su interior. Con solo girar la base, el pestillo del resorte se libera, proyectando la estaca hacia adelante con la fuerza suficiente como para atravesar una caja torácica. El resorte puede ser activado como parte de una acción de ataque, sumando +1 a la potencia de ese ataque en particular. Si es usada de esta manera, la estaca adquiere la característica Penetrante.

Precio: £5; **Potencia:** 3; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2; **Peso:** —

Estoque

Hoja sumamente delgada y ligera, utilizada para punzar.

Precio: £3; **Potencia:** 2; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +0; **Peso:** —; **Cualidades:** Veloz

Feng Huo Lun

La “Rueda del Fuego y Viento” es una elaborada y peligrosa arma china consistente en dos anillos de bordes sumamente afilados, de los cuales a su vez se proyectan cuchillos de distintas formas, simulando llamas de fuego o soplos de viento. Una de las secciones del anillo está cubierta de cuero, sirviendo como el mango del arma.

Precio: £12; **Potencia:** 3; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2; **Peso:** —; **Cualidades:** Veloz

Hacha

Gruesa hoja de metal de uno o dos filos montada sobre un largo mango, usualmente de madera.

Precio: 10/-; **Potencia:** 4; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +0; **Peso:** 2kg

Katana

Tan ligera como letal, esta arma de origen japonés es usualmente llamada Guillotina de Mano por su sorprendente filo.

Precio: £10; **Potencia:** 4; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +0; **Peso:** —; **Cualidades:** Veloz

Látigo Mecavoltáico

Construido enteramente con secciones metálicas unidas en una estructura flexible, que en su interior alojan un mecanismo capaz de generar descargas eléctricas cada vez que el látigo es sacudido con la fuerza suficiente. Aunque las descargas no son fatales, si son lo suficientemente fuertes como para aturdir al objetivo.

Precio: £7; **Potencia:** 2; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +6; **Peso:** —; **Cualidades:** Aturdidora, Largo 3

Maza

Rudimentaria arma, hecha con prácticamente cualquier elemento lo suficientemente duro como para partir un hueso.

Precio: 10/-; **Potencia:** 2; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +0; **Peso:** 1kg

Mayal

Consistente en una esfera o cilindro metálico atado por una cadena a un mango, capaz de asestar brutales golpes.

Precio: £2; **Potencia:** 3; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +0; **Peso:** 1,5kg; **Cualidades:** Veloz

Sable

Muy similar a la cimitarra, aunque de curvatura menos pronunciada, el sable es el arma de caballería por excelencia.

Precio: £3; **Potencia:** 3; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +0; **Peso:** —; **Cualidades:** Veloz

Vara Relampagueante

Una larga vara metálica unida por cables a un dínamo impulsado por relojería cargado en la espalda del portador. La cabeza de la vara cuenta con dos protuberancias que emiten peligrosas descargas eléctricas cada vez que la palanca de mano en la base del arma es presionada. La vara en si puede ser utilizada como un arma contundente de Potencia 2, aunque pierde la característica Aturdidora.

Precio: £4; **Potencia:** 3; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** —; **Cualidades:** Aturdidora, Descompensada, Largo 2; **Consumo:** Relojería 1kgf/h (5kgf)

Zweihander

Gigantesca espada de dos manos utilizada por los guerreros germanos del Medioevo. Su larga hoja —hasta 2 metros— permite alcanzar objetivos a una gran distancia.

Precio: £6; **Potencia:** 5; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +0;
Peso: 3kg; **Cualidades:** Descompensada, Largo 2

Armas de Fuego

Se ha dicho que las armas de fuego trajeron justicia al campo de batalla. A diferencia de siglos anteriores, ya no es necesario ser un experto espadachín, artista marcial o caballero en brillante armadura para sobrevivir en la guerra; solo basta con apuntar, presionar el gatillo y rezar a Dios que la bala llegue a su objetivo.

Rango de Fuego: La distancia máxima a la que un arma de fuego puede ser disparada es igual a 100 veces su Potencia, en metros.

Municiones y Recarga: Todas las armas de fuego, salvo contadas excepciones, llevan listado el número máximo de Municiones que pueden disparar antes de quedar vacías, así como el número de proyectiles que se pueden Recargar con cada acción ocupada en ello. Algunas armas, principalmente rifles y revólveres, pueden utilizar cargadores, lo que permite acelerar el proceso. Armas especialmente lentas o difíciles de cargar indican, en cambio, el número de acciones que toma cargar un solo proyectil.

Calibre: Todas las armas de fuego que utilizan municiones llevan listado el calibre para el que están diseñadas (el diámetro interior del barril del arma). Algunas utilizan la nomenclatura imperial en pulgadas, como la Colt New Army .44, mientras que otras, como la Mitrailleuse Reffye 13mm, utilizan la notación métrica. Esto quiere decir que las municiones no son libremente intercambiables entre armas diferentes, ni siquiera entre armas del mismo calibre, pues otros factores, como el largo de la bala o el tipo de detonante, entran también en juego.

Si bien existen razones prácticas para estas diferencias, pues cada arma es diseñada con un propósito particular en mente, como cacería o combate de corta distancia, las necesidades estratégicas de las distintas naciones e incluso la competencia comercial entre los fabricantes de armamento juegan un papel importante en la diferenciación de pesos, formas y calibres. Sin embargo, el Cronista puede decidir, en función de la simplicidad, ignorar las complicaciones del calibre y remitirse a utilizar municiones genéricas, solo haciendo distinciones entre municiones de naturaleza diferente (como balas de pistola y perdigones de escopeta).

Ballesta Hidráulica

Un mecanismo hidráulico semejante a una ballesta acumula presión en la parte posterior de un afilado cilindro metálico unido a una cadena, que puede ser disparado con gran fuerza a una distancia de hasta 20 metros. Al presionar el gatillo una segunda vez, un resorte interno retrae la cadena y coloca al cilindro de regreso en su posición original. Algunas variantes del arma incorporan garfios retractiles en el cilindro, lo que permite

utilizarla para escalar muro o para causar estragos en la víctima. Esto aumenta la Potencia del arma en 2, y su precio en £1.

Precio: £6; **Potencia:** 6; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4;
Peso: 2kg; **Cualidades:** Alcance Máximo 20; **Municiones:** 1;
Recarga: 1/acción (bala)

Cañón de Agua

Pieza de armamento no-lethal, capaz de proyectar potentes chorros de agua presurizada. Durante una acción, el cañón puede cubrir un arco de 180°; golpeando automáticamente a todos los objetivos a su paso, a menos que realicen una Acción Defensiva exitosa, sin ser necesaria una prueba de ataque. En lugar de recibir daño, deben superar una prueba Retadora (+6) de Gracia + Acrobacia [Balance], o verse arrojados al suelo y arrastrados un número de metros igual al Factor de Fracaso. El cañón de agua no utiliza municiones, pero depende de una fuente externa de agua para funcionar.

Precio: £20; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +4; **Peso:** 300kg;
Cualidades: Alcance Máximo 50; **Consumo:** Agua 100 lts/acción

Cañón de Electrificación Hidrosódica

Una variante considerablemente más efectiva del cañón de agua, utiliza una mezcla de agua, sal y otros aditivos para transmitir una potente corriente eléctrica a todo lo que sea impactado por el chorro. Atacar con esta arma utiliza las mismas reglas indicadas para el Cañón de Agua.

Precio: £35; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +6; **Peso:** 350kg;
Cualidades: Alcance Máximo 20, Aturdidora; **Consumo:** Agua 100 lts/acción, Sal 10gr/acción (10kg), Relojería 10kgf/h (200kgf)

Colt Lawmaker .42

Revolver de cuatro cañones diseñado de tal manera que pueda ser desmontado en dos revólveres distintos de dos cañones cada uno con solo presionar el pestillo ubicado en la parte inferior. Consta de dos barriletes de seis balas, que al girar pueden cargar un proyectil en el cañón superior e inferior de cada lado al mismo tiempo, permitiendo que los cuatro puedan abrir fuego de manera simultánea.

Precio: £15; **Potencia:** 4; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4;
Peso: 2kg; **Cualidades:** Ráfaga 4; **Municiones:** 12; **Recarga:** 2/acción (bala), 6/acción (cargador)

Colt New Army .44

Éste poderoso revolver demostró su capacidad desde muy temprano en la Guerra de Secesión, habiendo entrado al servicio del ejército estadounidense solo un año antes de comenzado el conflicto. Su alto calibre y excelente alcance lo han hecho un favorito de los soldados de infantería en todo el mundo.

Reloj de Vapor

Precio: £7; **Potencia:** 4; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +2;
Peso: 1kg; **Municiones:** 6; **Recarga:** 2/acción (bala), 6/acción (cargador)

Colt Peacemaker .45

El arma predilecta de forajidos y bandoleros en el Salvaje Oeste, la Colt Peacemaker tiene todas las cualidades que alguien de dichas tierras podría desear: Resistente, económica y letal. Es común que solo sea cargada con cinco balas en lugar de seis, a fin de evitar disparos accidentales al caer el revólver durante largas travesías a caballo o en peleas de cantina.

Precio: £3; **Potencia:** 4; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2;
Peso: 1kg; **Municiones:** 6; **Recarga:** 2/acción (bala), 6/acción (cargador)

Colt Old Navy .32

Revólver de calibre medio, favorita de la armada estadounidense.

Precio: £2; **Potencia:** 3; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2;
Peso: 1kg; **Municiones:** 6; **Recarga:** 2/acción (bala), 6/acción (cargador)

Escopeta Calibre 12

Arma de corto alcance, diseñada para disparar cartuchos llenos de perdigones. Al abrir fuego, la nube de proyectiles golpea todo a su paso.

Precio: £3; **Potencia:** 4; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2;
Peso: 2kg; **Cualidades:** Metralla; **Municiones:** 1; **Recarga:** 1/acción (cartucho)

Escopeta Calibre 12, Barril Doble

Al incorporar un segundo barril, esta escopeta puede abrir fuego dos veces antes de necesitar ser recargada. Abrir fuego con ambos barriles simultáneamente incrementa la Potencia en +2, aunque esto no modifica el largo del cono de las metrallas.

Precio: £5; **Potencia:** 4; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2;
Peso: 3kg; **Cualidades:** Metralla; **Municiones:** 2; **Recarga:** 1/acción (cartucho)

Gatling-6 .58

Cañón de repetición compuesto por seis barriles colocados en torno a un eje central, que rota por medio de una palanca. Puesto que las municiones se colocan en bandas paralelas, es posible recargar el arma sin dejar de disparar, aunque esto requiere de un segundo operario.

Precio: £40; **Potencia:** 8; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4;
Peso: 180kg; **Cualidades:** Ráfaga 6; **Municiones:** 12; **Recarga:** 6/acción (cargador)

Gatling-8 .47

Similar al Gatling-6 en funcionamiento, con dos barriles adicionales e impulsado por vapor. Al igual que el modelo de seis cañones, puede ser recargada mientras dispara.

Precio: £55; **Potencia:** 8; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4;
Peso: 200kg; **Cualidades:** Ráfaga 8; **Municiones:** 16; **Recarga:** 8/acción (cargador)

Gatling-16 .32

También conocido como “Huracán de Plomo”, los dieciséis barriles del Gatling-16 pueden diezmar a un batallón de infantería en cosa de segundos. Sin embargo, la gran cantidad de piezas y la velocidad a la que rotan y cargan los proyectiles lo hace proclive a las fallas. Como los modelos más pequeños, la Gatling-16 puede ser cargada mientras dispara.

Precio: £80; **Potencia:** 8; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +6;
Peso: 350kg; **Cualidades:** Ráfaga 16; **Municiones:** 32; **Recarga:** 12/acción (cargador), **Consumo:** Batería de Presión 2cg/acción (10cg)

Heym Dampfsturm .26

El inusual revolver Heym Dampfsturm utiliza la potencia del vapor para impulsar su sorprendente barrilete de veinte cámaras calibre .26, el cual puede descargar tanto de la manera semiautomática tradicional como en una letal lluvia de plomo, disparando todas sus municiones en un abrir y cerrar de ojos.

Precio: £10; **Potencia:** 2; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4;
Peso: 1,5kg; **Cualidades:** Ráfaga 20; **Municiones:** 20; **Recarga:** 2/acción (bala), 20/acción (cargador), **Consumo:** Batería de Presión 1cg/ataque (10cg)

Kingston Undertaker .70

Aunque muchos ponen en duda la necesidad de una pistola de tal calibre, nadie se atreve a decirlo del lado equivocado de una Kingston Undertaker, apodada el “Cañón de Mano”. Un solo tiro de ésta descomunal arma es capaz de partir a un hombre en dos y, si no se maneja con cuidado, romper el brazo de quien la dispara. Posee un inusualmente largo barril, necesario para otorgar la estabilidad de vuelo requerida por la inmensa bala, pero transformándola en un arma muy pesada y con problemas de balance.

Precio: £9; **Potencia:** 7; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2;
Peso: 2kg; **Cualidades:** Descompensada, Impacto, Recular; **Municiones:** 1; **Recarga:** 1/3 acciones (bala)

LeMat .42

Aunque principalmente utilizado como un revolver de nueve cámaras calibre .42, el LeMat posee el interesante aditamento de un barril de ánima lisa calibre 20 bajo el barril principal, capaz de disparar perdigones tal cual una pequeña escopeta. El portador

Reloj de Vapor

puede cambiar la modalidad de tiro con solo desplazar el gatillo a un lado. Las características del barril secundario aparecen entre paréntesis.

Precio: £7; **Potencia:** 3 (4 barril secundario); **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** 1,5kg; **Cualidades:** Metralla (barril secundario); **Municiones:** 6 (1 barril secundario); **Recarga:** 2/acción (bala), 6/acción (cargador), 1/3 acciones (cartucho, barril secundario)

McPhearson Buffalo .50

Potente rifle de caza, diseñado para acabar con grandes animales de tan solo un disparo a grandes distancias.

Precio: £16; **Potencia:** 10; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2; **Peso:** 6kg; **Cualidades:** Descompensada, Impacto, Largo Alcance, Recular; **Municiones:** 1; **Recarga:** 1/3 acciones (bala)

McPhearson Mammot .74

Cuando Lord Tobias Henderson, afamado cazador, solicitó la confección de esta arma por primera vez, su carta especificaba “Con la fuerza suficiente como para acabar con un reptil del tamaño de un edificio de cinco plantas”. Aunque su posterior desaparición hizo imposible saber qué clase de temible bestia tenía en mente, el McPhearson Mammot se sigue fabricando a pedido de cualquier individuo interesado en un arma capaz de terminar con la vida de cualquier criatura que camine sobre la Tierra.

Precio: £25; **Potencia:** 15; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2; **Peso:** 7kg; **Cualidades:** Descompensada, Impacto, Largo Alcance, Recular; **Municiones:** 1; **Recarga:** 1/3 acciones (bala)

Mitrailleuse Bollée 13mm

Una extensión de la Reffye, con treinta barriles ordenados en dos anillos concéntricos al interior de un chasis de artillería.

Precio: £85; **Potencia:** 6; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** 1.100kg; **Cualidades:** Ráfaga 5; **Municiones:** 30; **Recarga:** 30/acción (cargador)

Mitrailleuse Grenadier 18mm

Peligrosísima arma experimental del ejército francés, que utiliza proyectiles explosivos en lugar de balas convencionales en sus quince barriles de carga simultánea. Si bien es capaz de demoler las defensas enemigas, es igualmente probable que vuele por los aires junto a la mitad de las fuerzas aliadas con el más mínimo desperfecto.

Precio: £120; **Potencia:** 6; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +4; **Peso:** 1.000kg; **Cualidades:** Daño Estructural, Ráfaga 5; **Municiones:** 15; **Recarga:** 15/acción (cargador)

Mitrailleuse Reffye 13mm

Diseñada por el ejército francés bajo el más estricto de los secretos y estrenada durante la Guerra Franco-Prusiana, la Mitrailleuse Reffye está compuesta de veinticinco barriles colocados juntos en el interior de un chasis de artillería, que son cargados simultáneamente por medio de una placa de municiones. Los barriles son luego disparados en sucesión por medio de una palanca manual.

Precio: £70; **Potencia:** 6; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** 900kg; **Cualidades:** Ráfaga 5; **Municiones:** 25; **Recarga:** 25/acción (cargador)

Pepperbox .22

El primer revolver jamás producido, se caracteriza por su extraña forma, carente de cañón; las balas son disparadas directamente desde el barrilete.

Precio: £1; **Potencia:** 2; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +2; **Peso:** —; **Municiones:** 8; **Recarga:** 2/acción (bala), 8/acción (cargador)

Pistola de Duelo Whisperdust .42

La fastuosamente ornamentada Whisperdust es normalmente cargada con pólvora silenciosa, a fin de llevar a cabo duelos entre caballeros de la manera más discreta posible. Ha sido intencionalmente diseñada para ser lenta de recargar.

Precio: £15; **Potencia:** 4; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** 1,5kg; **Cualidades:** Corto Alcance; **Municiones:** 1; **Recarga:** 1/6 acciones (bala)

Remington Derringer .41

El corto barril de la Derringer .41 la hace ideal para defenderse de un asaltante o mantenerla escondida en mangas o botas, pero inútil a largas distancias.

Precio: £1; **Potencia:** 3; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2; **Peso:** —; **Cualidades:** Corto Alcance; **Municiones:** 1; **Recarga:** 1/3 acciones (bala)

Remington Double Derringer .32

Similar a la Derringer .41 en función, la Double Derringer .32 está dotada de un segundo barril que permite alojar una bala adicional, pero sacrificando calibre a fin de mantener su tamaño discreto.

Precio: £3; **Potencia:** 2; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2; **Peso:** —; **Cualidades:** Corto Alcance; **Municiones:** 2; **Recarga:** 1/3 acciones (bala)

Steyr Nachtbrecher 7.63mm

La primera Nachtbrecher fue fabricada especialmente para Abraham Stoker en 1877, antes de que este se aventurara hacia Hungría en busca de los Condes de Csejte. Desde entonces, esta

Reloj de Vapor

pesada pistola de plata en forma de crucifijo y capaz de disparar balas llenas de agua bendita es regularmente solicitada por cazadores de lo inaudito.

Precio: £12; **Potencia:** 5; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +2; **Peso:** 1,5kg; **Cualidades:** Impacto; **Municiones:** 2; **Recarga:** 2/acción (bala)

Tranter .57

Diseñado para atemorizar al enemigo y hacerlo pensar dos veces antes de enzarzarse en combate, éste inmenso revolver suele verse en las manos de oficiales del ejército británico en todas partes del Imperio.

Precio: £10; **Potencia:** 5; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2; **Peso:** 1kg; **Cualidades:** Impacto; **Municiones:** 5; **Recarga:** 2/acción (bala), 5/acción (cargador)

Winchester .44

El rifle de soldados y cazadores por excelencia, el Winchester .44 debe su popularidad al mecanismo que permite disparar, arrojar el casquillo e introducir otro proyectil desde su cargador con solo presionar de una palanca bajo el gatillo, acuñando el término “rifle de repetición”.

Precio: £5; **Potencia:** 6; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2; **Peso:** 3kg; **Cualidades:** Descompensada, Largo Alcance; **Municiones:** 15; **Recarga:** 1/acción (bala), 15/acción (cargador)

Artillería

Las piezas de artillería se caracterizan tanto por su gran tamaño como por su compleja operación, requiriendo de conocimiento especializado para utilizarlas correctamente. Disparar una de estas armas requiere de una prueba de Genio + Artillería.

Imprecisión: Este valor representa la capacidad de la pieza de artillería de dar en el blanco. La Imprecisión del arma se suma a la DG del objetivo.

Operadores: Cada pieza de artillería indica la cantidad de operarios que requiere para funcionar correctamente. Por cada individuo menos que opere el arma, el tiempo de recarga aumenta en 5 acciones, la imprecisión aumenta en 1 y la calidad disminuye en 1.

Proyectiles: Las piezas de artillería pueden ser equipadas con diferentes tipos de proyectiles con funciones especializadas:

- **Bala Encadenada:** Proyectil consistente o bien en dos balas conectadas por una barra o cadena, o bien por una sola bala que se abre para revelar una cadena uniendo sus dos extremos. Usado principalmente en combates navales entre barcos a vela, al ser especialmente efectivo contra obenques y mástiles. Este proyectil causa daño simple y reduce la poten-

cia del golpe en 5, salvo que sea utilizado contra la arboladura de un navío o similar, en cuyo caso produce daño estructural e incrementa la potencia del golpe en 10.

- **Carga Explosiva:** Proyectil que en su interior porta un detonante que explota al impactar el objetivo. La potencia de la explosión es igual a la de la pieza de artillería utilizada.
- **Carga de Metralla:** Proyectil que en su interior porta un pequeño explosivo rodeado de metrallas, que estalla al momento del impacto, desatando una nube de esquirlas que causan estragos entre tropas a pie. Este proyectil causa daño simple y la potencia de la explosión es igual a la de la pieza de artillería utilizada +10.
- **Proyectil Sólido:** Proyectil hecho de piedra o metal. Un proyectil sólido provoca daño estructural.

Carronada de 18 Libras

Cañón de corto alcance, introducido en el Siglo XVIII para navíos mercantes pero aun en uso por algunas armadas y ejércitos del mundo, la carronada fue diseñada para el uso de proyectiles anti-infantería y anti-navíos. Si bien de escasa utilidad en batallas de largo alcance, sigue siendo temible a corta distancia.

Precio: £600; **Potencia:** 20; **Imprecisión:** +6; **Calidad:** -2; **Complejidad:** +2; **Peso:** 2ton; **Cualidades:** Corto Alcance; **Municiones:** 1; **Consumo:** Pólvora 0,5kg/disparo; **Recarga:** 1/10 acciones (proyectil); **Operadores:** 3; **Dimensiones:** 1,5x1x3m

Carronada de 36 Libras

Versión de mayor calibre de la carronada original, capaz de disparar proyectiles de mayor tamaño.

Precio: £800; **Potencia:** 30; **Imprecisión:** +6; **Calidad:** -2; **Complejidad:** +2; **Peso:** 2,5ton; **Cualidades:** Corto Alcance; **Municiones:** 1; **Consumo:** Pólvora 0,5kg/disparo; **Recarga:** 1/10 acciones (proyectil); **Operadores:** 3; **Dimensiones:** 1,5x1x3m

Carronada de 72 Libras

La versión más potente de la carronada, con proyectiles de 72 libras este cañón nunca vio demasiado uso, siendo desplazado por alternativas de mayor alcance.

Precio: £1.000; **Potencia:** 40; **Imprecisión:** +6; **Calidad:** -2; **Complejidad:** +2; **Peso:** 3ton; **Cualidades:** Corto Alcance; **Municiones:** 1; **Consumo:** Pólvora 1kg/disparo; **Recarga:** 1/10 acciones (proyectil); **Operadores:** 3; **Dimensiones:** 1,5x1x3m

Reloj de Vapor

Paixhans 220mm

Desarrollado a inicios del Siglo por el general francés Henri-Joseph Paixhans, este cañón naval fue el primero en hacer uso de proyectiles explosivos en altamar, cambiando drásticamente las reglas de combate marítimo.

Precio: £1.200; **Potencia:** 35; **Imprecisión:** +4; **Calidad:** -2; **Complejidad:** +2; **Peso:** 3ton; **Municiones:** 1; **Consumo:** Pólvora 1kg/disparo; **Recarga:** 1/10 acciones (proyectil); **Operadores:** 3; **Dimensiones:** 1x1x3m

Mortiere Monstre 975mm

El "Mortero Monstruoso" es una mole de metal cuyo cañón posee un diámetro de casi un metro y es capaz de disparar gigantescos proyectiles de más de media tonelada de peso, desarrollada por Paixhans con motivo de la Batalla de Antwerp. Extremadamente impreciso y con un tiempo de carga de una hora, la utilidad de este mortero es cuestionable, aunque las pocas veces que logra dar en el blanco bastan para demoler casi cualquier cosa.

Precio: £1.200; **Potencia:** 120; **Imprecisión:** +8; **Calidad:** -2; **Complejidad:** +2; **Peso:** 15ton; **Municiones:** 1; **Consumo:** Pólvora 6kg/disparo; **Recarga:** 1/hora (proyectil); **Operadores:** 16; **Dimensiones:** 2x1x1m

Explosivos

Dinamita

Utilizada principalmente en minería y construcción, la dinamita consiste en cartuchos llenos de aserrín o algún material similar remojado en nitroglicerina, encendido por medio de una mecha. Cada cartucho de dinamita tiene un peso de ½ kg, y suelen ser vendidos en cajas de 100 unidades.

Precio: £5/100 cartuchos; **Potencia:** 15/cartucho; **Complejidad:** +2; **Peso:** 0,5kg/cartucho

Nitroglicerina

Líquido aceitoso altamente explosivo y extremadamente inestable. Movimientos drásticos o temperaturas altas la hacen estallar con facilidad, por lo que suele ser portada en frascos colocados en compartimentos especiales llenos de hielo.

Precio: £2/lt; **Potencia:** 30/lt; **Complejidad:** +4; **Peso:** 1,6kg/lt

Pólvora Negra

Compuesta de una mezcla de sulfuro, carbón y salitre. Aun cuando su uso se remite principalmente a municiones, ocasionalmente se utiliza como explosivo de demolición cuando no hay disponibilidad de dinamita.

Precio: 2s/kg; **Potencia:** 10/kg; **Complejidad:** +0

Pólvora Verde

Ideada por el excéntrico general británico Lord Ichabod Fairbanks para hacer resaltar a sus tropas en batalla, la pólvora verde posee todas las características de la pólvora común, pero adicionalmente lleva una solución de óxido de cobre que, al estallar, libera un particular humo color verde. Aunque su escasa sutileza hizo que gozara de poco favor en el ejército, algunos duelistas y cazadores deportivos la utilizan en sus armas, a fin de entregarle el "Toque Fairbanks" a sus disparos.

Precio: 4s/kg; **Potencia:** 10/kg; **Complejidad:** +2

Indumentaria

Armadura de Placas

Pesada y engorrosa prenda de armadura primitiva, consistente en placas de metal unidas entre si y dispuestas para cubrir la totalidad del cuerpo. Proporciona 6 puntos de reducción de daño, pero solo 2 contra proyectiles.

Precio: £12; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +4; **Peso:** 30kg

Arnés Octomecánico

De un grueso arnés de cuero y cables de acero colocado en torno a la cadera y torso del usuario se extienden ocho extremidades articuladas de 3 metros de largo impulsadas por vapor y relojería, rematadas por garras prensiles con la fuerza suficiente para trepar un muro o partir concreto. Dos guantes llenos de delicados cables y resortes permiten al usuario controlar independientemente el movimiento de cada extremidad. Una rueda colocada en el interior de la palma y operada con los pulgares de cada mano permite activar o desactivar cada una de las extremidades por separado. El arnés proporciona al usuario un modificador de +8 a su DD para escalar y mantener el equilibrio, pudiendo moverse sin mayores dificultades por superficies empinadas o incluso de cabeza. Las garras poseen Ímpetu 5 y pueden ser utilizadas para propinar golpes desarmados –utilizando la Precisión del protagonista–, tal como si se trataran de extensiones de los propios brazos del usuario. Puede ser utilizado como vehículo, con una velocidad máxima de 30km/hr y una Inestabilidad de -4.

Precio: £250; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +8; **Peso:** 100kg; **Consumo:** Batería de Presión 5cg/hora (50cg)

Calzado Hidrosuspensivo

¡Camina sobre las aguas, sin depender de la fe! El sistema de flotación por gas incorporado en la base del Calzado Hidrosuspensivo se expande automáticamente con solo liberar los seguros en la parte posterior, permitiendo caminar sobre superficies

Reloj de Vapor

líquidas sin hundirse. Una vez fuera del agua, basta reintroducir el seguro para que el mecanismo interno libere el gas y vuelva el flotador a su posición original dentro de la suela. Cada zapato utiliza un pequeño contenedor de hidrógeno líquido, con carga suficiente para 20 usos antes de necesitar reemplazo.

Precio: £2; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +4; **Peso:** 1kg;
Consumo: Hidrógeno Líquido 10ml/uso (200ml)

Carcasa Talasonáutica

Pesado traje de bronce remachado diseñado especialmente para soportar las enormes presiones del océano profundo, dotado de una escafandra y tanque de oxígeno comprimido. Las gruesas uniones del traje, sin embargo, limitan considerablemente la libertad de movimiento. La carcasa talasonáutica es capaz de sumergirse hasta 200 metros bajo el agua antes de ceder a la presión, y porta suficiente oxígeno para 3 horas.

Precio: £15; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +4; **Peso:** 23kg

Casco Panóptico

Compuesto por una serie de pequeños espejos adosados a un armatoste que se coloca sobre la cabeza del usuario, del cual a su vez sobresalen dos lentes periscópicos que se sostienen con correas frente a los ojos, el casco panóptico permite experimentar visión en 360° grados. Aunque potencialmente enloquecedor si se comete el disparate de llevarlo puesto por largos periodos de tiempo, es una excelente herramienta para exploradores e individuos dados a la paranoia.

Precio: £6; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +4; **Peso:** 3kg

Capa Pteroe expansible

Luciendo como una simple capa de larga tela negra, basta con tirar de las dos manijas adosadas a cables bajo los hombros para liberar los resortes que inmediatamente tensionan el entramado metálico escondido entre sus costuras. Esto extiende la capa y la conforma de manera similar a las alas de un murciélago. Si bien no es posible volar propiamente tal, permiten planear desde grandes alturas o aprovechar los vientos, tratándose como un vehículo con una velocidad máxima de 60km/hr y una Inestabilidad de -2, capaz de soportar hasta 100kg de peso.

Precio: £11; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** 6kg

Chaleco Salvavidas

Una prenda de tela impermeable llena de espuma sintética que se asegura en el torso por medio de correas, permitiendo al usuario flotar con toda facilidad. Un chaleco salvavidas puede soportar hasta 100kg de peso antes de hundirse.

Precio: 6/-; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +0; **Peso:** —

Coraza de Caballería

Aun cuando las armaduras han caído en desuso, en los destacamentos de caballería de diversas naciones europeas persiste la costumbre de portar corazas de bronce en batalla, las que normalmente llevan profusos ornamentos patrios y se caracterizan por llamativos colores negros y dorados. Proporciona 4 puntos de reducción de daño, pero solo 1 contra proyectiles.

Precio: £3; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +2; **Peso:** 8kg

Coraza Repulsomagnética

Una serie de placas metálicas con uniones flexibles para ser colocada sobre el torso están cubiertas de una complicada red de cables de cobre y magnetos, capaz de generar un ligero campo de repulsión magnética en torno a sí. Esto dota al portador de un +2 a su DG al ser atacado con proyectiles o armas metálicas, aunque puede resultar problemático con los cubiertos en una cena.

Precio: £12; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +6; **Peso:** 4kg

Jaula de Deyección Electroestática

Diseñada para evitar que descargas eléctricas dañen al usuario, esta pieza de equipamiento consiste en una ligera malla de cables de cobre colocados de manera tal que lucen como una gran jaula para pájaros. Un caso aislado sobre la cabeza y correas de hule en las rodillas mantienen al armazón fijo, mientras que un cable en la parte posterior permite que las descargas fluyan en torno a la jaula y se dispersen en el suelo. Una rejilla en la parte frontal puede ser abierta para permitir sacar las manos sin romper el circuito. Si bien la Jaula de Deyección Electroestática ciertamente protege al usuario de mortales descargas eléctricas, es igualmente efectiva atrayéndolas hacia él.

Precio: £8; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** 5kg

Muñequeras Autodesplegables

Escondidas en el interior de la manga, estas muñequeras están dotadas de potentes resortes que las proyectan hacia adelante al efectuar un movimiento brusco con los brazos (la fuerza del movimiento puede ser regulada por el usuario). Están diseñadas para adosar distintos tipos de elementos, como armas, cuchillos y herramientas de mano, aunque estas pueden salir despedidas si no son apropiadamente aseguradas.

Precio: £2; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** —

Peto de Protección Balística

Prenda hecha de cuero y plomo colocada sobre el pecho, usualmente bajo la ropa para esconderla. Proporciona 2 puntos de reducción de daño.

Precio: £3; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +2; **Peso:** 6kg

Peto de Cuero

Reloj de Vapor

Una simple sección de armadura de grueso cuero curado en sal y seccionado para hacer más cómodo su uso, cubriendo el pecho. Proporciona 1 punto de reducción de daño, pero es inútil contra proyectiles.

Precio: 2/-; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +0; **Peso:** 1kg

Loriga

Cota de anillas metálicas dispuestas sobre los hombros y pecho. Proporciona 2 puntos de reducción de daño, pero es inútil contra proyectiles.

Precio: 15/-; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2; **Peso:** 2,5kg

Repulsor Entomológico

Durante sus viajes por Centroamérica, el botanista Craig Sharpe notó que algunos de los aparatos portados por su expedición ahuyentaban a los insectos al encenderse. Tras analizarlos en detalle, dio con que las vibraciones que generaban eran la causa, y construyó un pequeño mecanismo capaz de replicarlas. A fin de hacer fácil su transporte, lo adoso a la parte superior de un cucalón de explorador, permitiéndole quedar completamente resguardado de las molestas picaduras de insecto. Posteriormente fue devorado por un caimán.

Precio: £3; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +4; **Peso:** —; **Consumo:** Relojería 1kgf/hora (2kgf)

Sombrero Cortavientos

Una exótica variante del sombrero de hongo desarrollada por sicarios orientales en los puertos de Hong Kong y Singapur, el sombrero cortavientos luce completamente normal a simple vista. Sin embargo, se transforma en un arma mortal al colapsar manualmente su parte superior, lo que libera una delgada hoja de cuchilla que emerge en torno al ala del sombrero, el que puede ser arrojado de manera similar a un disco, tratándose como un arma arrojadiza de Potencia 2. Para regresar el sombrero a su forma original, basta presionar un pestillo escondido en el lado interior del ala.

Precio: £2; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** —

Instrumentos y Artilugios

Autornitólogo

¡Estudie las aves sin tener que saber un ápice de ellas! Por medio de una serie de eficaces y precisos instrumentos de medición completamente automatizados, el Autornitólogo puede determinar con increíble exactitud la especie de cualquier ave que sea colocada en el interior de su jaula de contención. Adicionalmente, un analizador mecanizado de pír le indicará el estado de ánimo del ave y si se encuentra o no en periodo de apareamiento.

to. Potenciales daños fatales al ave pueden ocurrir en caso de mal manejo del Autornitólogo.

Precio: £19; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +6; **Peso:** 12kg; **Consumo:** Relojería 1kgf/minuto (10kgf)

Binoculares

Dos lentes telescópicos adosados uno con el otro, permitiendo ver objetos a distancia sin perder percepción de la profundidad. La mayoría de los binoculares ofrecen una magnificación 5x (equivalente a estar 5 veces más cerca), pero modelos con lentes más numerosos y potentes pueden ser encontrados. El precio aumenta en £1 por cada factor de aumento adicional.

Precio: £3; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2; **Peso:** —

Brújula Geomagnética

Un simple pero eficaz aparato consistente en una aguja magnetizada con uno de sus extremos indicando la dirección en que apunta, capaz de girar libremente para alinearse con el norte magnético de la Tierra.

Precio: 10/-; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +0; **Peso:** —

Cargador Relojmecánico

Una práctica solución para ahorrar tiempo y esfuerzo, el Cargador Relojmecánico es tan simple como efectivo, consistente en un mecanismo giratorio impulsado por vapor que cuenta con diversos adaptadores para dar cuerda a un sinnúmero de diferentes aparatos de relojería. Este aparato puede cargar hasta 10 kilogramos de fuerza por minuto, aunque mecanismos muy delicados pueden sufrir daños si se utiliza a su máxima capacidad.

Precio: £8; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** 15kg; **Consumo:** Batería de Presión 1cg/minuto (20cg)

Catalejo

Telescopio portátil con la capacidad de colapsarse para su fácil transporte. La mayoría de los catalejos ofrecen una magnificación 8x, pero modelos con lentes más numerosos y potentes pueden ser encontrados. El precio aumenta en £1 por cada factor de aumento adicional.

Precio: £2; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +2; **Peso:** 1kg

Cronómetro

Reloj especialmente diseñado no para indicar la hora, sino que para medir el tiempo transcurrido entre que es activado y desactivado.

Precio: £3; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +4; **Peso:** —; **Consumo:** Relojería 1kgf/hora (4kgf)

Destilador de Alcoholización Instantánea

Casi cualquier clase de vegetal puede ser transformada en alcohol en cuestión de minutos por este ingenioso aparato. Los vegetales son colocados en una olla de presión conectada a una serie de inyectores, electrificadores, tubos de cocción y matraces metálicos que, por medio de brujería científica, destilan los azúcares y proporcionan pequeñas pero potentes cantidades de líquidos alcoholizados. Si bien los resultados suelen ser brebajes de sabores espantosos, al tercer o cuarto trago esto deja de ser una preocupación. Para generar la corriente necesaria, un mecanismo de pedales de bicicleta debe ser manejado durante el proceso, que tarda entre 10 y 30 minutos. Las piezas son fácilmente desmontables e incluye una serie de maletas especialmente diseñadas para ser cargadas por largas distancias, ideales para excursiones a tierras carentes de licorerías.

Precio: £22; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +6; **Peso:** 150kg

Detector Mineralógico

Este ligero aparato puede ser llevado en una mano y apuntado en la dirección que se desea. Dependiendo del mineral al que haya sido ajustado, la campanilla en su parte superior comenzará a sonar con mayor o menor intensidad dependiendo de la distancia y concentración del mismo. Es útil para detectar metales ubicados hasta 50 metros de distancia, aunque para otros minerales su efectividad se reduce a tan solo 15 metros. Versiones más grandes de este aparato fueron construidas para prospectar a mayores profundidades, pero los mismos materiales que lo constituían provocaban interferencias con sus mediciones.

Precio: £25; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +6; **Peso:** 1kg;
Consumo: Relojería 1kgf/minuto (5kgf)

Equipo Bertillion

Un conjunto de herramientas de medición especialmente diseñadas para medir las múltiples partes del cuerpo. Otorga un modificador de +2 a pruebas que involucren mediciones fisiológicas en seres humanos.

Precio: £5; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** 10kg

Fonógrafo

El fonógrafo consta de un cilindro recubierto en cera que es puesto a girar al final de una delgada aguja, la que a su vez permanece conectada a un receptor en forma de cuerno. El sonido circundante magnificado por el receptor provoca que la aguja vibre, “escribiendo” las ondas en el cilindro, las que después pueden volver a ser reproducidas en cualquier momento por el mismo aparato. Un solo cilindro es capaz de contener hasta 5 minutos de grabación.

Precio: £5; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +4; **Peso:** 4kg;
Consumo: Relojería 1kgf/hora (2kgf)

Fotorepulsor Abluminante

Este generador portátil de oscuridad consiste en un cilindro lleno de agua a alta presión mezclada con cuarzo pulverizado. Al activar el dispositivo de relojería en su parte posterior, las vibraciones generadas en la substancia producen un cono de repelencia lumínica de 10 metros de largo por 3 de ancho, efectivamente oscureciendo todo a su paso. El lente en la parte frontal es muy delicado y suele zafarse a causa de la gran presión a la que se encuentra el líquido si se maneja sin cuidado.

Precio: £14; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +6; **Peso:** —;
Consumo: Relojería 1kgf/hora (6kgf)

Hermetizador Telemortuario

Una alternativa moderna a la costumbre de Europa Oriental de clavar a los muertos con estacas a su ataúd para evitar que se levanten posteriormente, el Hermetizador Telemortuario permite asegurarse que aquello que se entierra con el no volverá a salir. Al más mínimo movimiento, una serie de delicados detectores en el interior del ataúd activan un mecanismo de seguridad que sella el ataúd con pesadas barras de acero y activan una potente campana que alerta a quienquiera esté en los alrededores. Algunos cazadores de lo sobrenatural incluso ofrecen instalar cableado telegráfico que permita monitorear ataúdes que alojen a cadáveres sospechosos de potencial regreso a la vida, enviando señales de alarma a sitios seguros lejos de los camposantos. Una vez activado, el sarcófago debe ser manualmente devuelto a su estado original.

Precio: £11; **Calidad:** +6; **Complejidad:** +4; **Peso:** 80kg;
Dimensiones: 60x80x200cm

Inductor Vulcanológico

Desarrollado en secreto por el ejército ruso, el Inductor Vulcanológico fue creado a partir de los accidentales descubrimientos del científico holandés Jaan van den Vondel cuando este desató la erupción del Monte Tambora mientras intentaba dar con el método de destilación de flogisto en 1816. Este temible aparato es capaz de provocar intensas vibraciones etéreas y geológicas a profundidades de varios kilómetros, que llevan al flogisto a acumularse en “bolsas” dentro del magma, las que a su vez desencadenan descomunales explosiones. Esto rompe el delicado equilibrio en que se encuentran las entrañas de los volcanes y desata su erupción, la cual luego sigue su curso natural y puede extenderse por meses, si es que no años.. El mecanismo debe permanecer en contacto con el suelo y puede ser apuntado para afectar volcanes ubicados hasta 100 kilómetros de distancia, y toma aproximadamente una semana de trabajo continuo para poder despertar un volcán inactivo, periodo durante el cual los terremotos y explosiones repentinas en el entorno a causa de fugas de flogisto ocurrirán de manera regular. Su enorme tamaño hace necesario algún medio de transporte para poder posicionarlo.

Reloj de Vapor

Precio: £28.000; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +10; **Peso:** 70ton; **Consumo:** Carbón 300kg/hora; **Tripulación:** 11 (2 maquinistas, 4 operarios, 5 carboneros); **Dimensiones:** 7x15x10m

Interferómetro Parafísico

Diseñado y fabricado a petición expresa de la Arquidiócesis de Praga, el Interferómetro Parafísico contiene una serie de frascos de vidrio templado llenos de cilindros sólidos creados a partir de la pulverización de materiales innatamente sensibles a las anomalías producidas por el ectoplasma –como sal, plata y trozos de lapidas extraídas de cementerios antiguos-. Un detector manual conectado por cables de cobre y cuarzo es apuntado en la dirección deseada y, dependiendo de qué tan violenta sea la entidad en cuestión, los distintos compuestos reaccionaran de maneras específicas, lo que es traducido automáticamente por el aparato e indicado por un dial mecánico numerado de 1 a 10, en la Escala de Actividad Ectoplásmica de Van Holsten. El Interferómetro Parafísico es capaz de detectar anomalías a distancias de hasta 100 metros.

Precio: £30; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +6; **Peso:** 20kg; **Dimensiones:** 20x50x30cm

Lámpara de Aceite

Lámpara portable compuesta por un quemador de aceite al interior de una recámara dotada de una ventanilla. Aunque normalmente utilizan aceite, también pueden ser encendidas con keroseno, gasolina o grasa animal. Proporciona iluminación en un cono de hasta 10 metros de largo.

Precio: 6/-; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +0; **Peso:** 1kg; **Consumo:** Aceite 1 litro/20 horas (1lt)

Llave-Reloj

Consiste de una delgada varilla metálica adosada a un pequeño mecanismo de relojería que, al ser introducida en una cerradura libera una serie de dientes, los que luego comienzan a girar, auscultando el interior del cerrojo. Al cabo de un momento, los dientes que corresponden se tensan y basta con girar la llave para abrir la cerradura. La información queda grabada en un pequeño rollo de papel perforado, de manera tal que es posible volver a replicar la cerradura con solo introducir el rollo adecuado. Cabe señalar que este invento es incapaz de abrir cerraduras muy complejas o de operación inusual.

Precio: £6; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +6; **Peso:** —; **Consumo:** Relojería 1kgf/minuto (1kgf)

Linterna de Gas Acetileno

Comúnmente utilizada por mineros debido a su larga autonomía, esta linterna va montada sobre un casco o una correa de cuero y funciona con una mezcla de agua con carburo, la cual genera el gas de acetileno que mantiene encendida la llama.

Precio: 1/-; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +0; **Peso:** —; **Consumo:** Carburo 0,5kg/30 horas (0,5kg)

Obnubilador Prismático

Este aparato consiste en una caja de madera montada sobre un trípode de metro y medio de altura. Al ser abierta, revela un complicado mecanismo rodeado por tres prismas de cristal, que al encenderse giran alocadamente, proyectando fascinantes patrones multicolores que cambian de manera azarosa. Quienquiera los observe directamente sin la protección adecuada (el aparato incluye dos pares de lentes protectores) debe realizar una prueba Moderada (+4) de Determinación o quedar completamente embozado mientras el aparato permanezca encendido; cualquier interrupción, como una fuerte sacudida, un golpe o algo que impida mirar directamente los destellos saca al individuo de su estupor. El aparato solo es efectivo hasta los 20 metros de distancia.

Precio: £35; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +6; **Peso:** 20kg; **Consumo:** Relojería 1kgf/hora (3kgf); **Dimensiones:** 1,5mx30cmx30cm

Optoquimeroscopia

Utilizado en ocasiones especiales por investigadores del Scotland Yard para ayudarlos a desentrañar pistas en los casos más controvertidos, el Optoquimeroscopia es un sorprendente aparato que permite ver las últimas imágenes contenidas por el cerebro de un individuo recientemente muerto. Similar a un casco de ala muy ancha, un grueso tubo sobresale de su parte superior y se separa en dos lentes que permiten utilizarlo como si se tratara de un microscopio. Del lado interior del casco, una serie de afiladas placas de cobre se entierran en el cerebro del cadáver y hacen fluir una potente carga eléctrica. Las imágenes, un tanto borrosas, pueden ser luego observadas desde los lentes en la parte superior; un dial en el costado permite alterar el flujo eléctrico para mejorar la definición de la imagen (aunque esto puede freír el cerebro y hacerlo inservible), mientras que las placas pueden ser rotadas independientemente para buscar otras imágenes (lo que a su vez destruye material cerebral, por lo que debe ser utilizado con cuidado). Un Optoquimeroscopia puede proyectar imágenes que han permanecido en el cerebro por hasta una semana antes de la fecha de muerte. Idealmente, debe ser utilizado en individuos recientemente fallecidos, puesto que la calidad de los recuerdos disminuye considerablemente con cada día que pasa, desapareciendo por completo tras siete días. Técnicamente puede ser utilizado en personas vivas, aunque no hay evidencia concreta al respecto de si es posible mantenerlas en esa condición tras someterlas a este proceso.

Precio: £24; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +6; **Peso:** 10kg; **Consumo:** Relojería 1kgf/minuto (10kgf)

Orquestrión de Música Algorítmica

Reloj de Vapor

La música, en su estado más elemental, puede ser descrita en términos matemáticos, donde ciertas combinaciones de sonidos serán gratas o no al oído dependiendo de la relación numérica entre sus ondas. Es justamente este principio el que utiliza el Orquestrión de Música Algorítmica para generar melodías, sin necesidad de un desarrollo previo de la misma, produciendo patrones harmónicos al azar por medio de la operación de algoritmos. Esto da como resultado una pieza diferente cada vez que el aparato, del tamaño de un ropero y lleno de intrincados mecanismos analíticos, es encendido, nunca tocando la misma melodía dos veces. Aun cuando los críticos reclaman que esta “música matemática” carece del carisma y espíritu de aquella compuesta, su sorprendente efecto es difícil de ignorar, y más de algún adinerado caballero posee uno de estos aparatos adornando su sala de baile, enchapados en finas maderas de exquisitos tallados que esconden su poderoso cerebro mecánico.

Precio: £170; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +8; **Peso:** 3.000kg; **Consumo:** Relojería 10kgf/hora (50kgf); **Dimensiones:** 2x5x2x2m

Pedales de Continuidad Relojmecánica

Molesto por la regularidad con que debía enviar a sus asistentes a recargar sus aparatos de laboratorio impulsados por relojería, el científico catalán Agustí Montoliu dio con una ingeniosa manera de permitir que estos funcionaran de manera continua, al construir un aparato dotado de dos pedales de bicicleta adosados a un normalizador de tensión. Este se podía engranar con el motor relojmecánico de otro aparato y, al pedalear, dotarlo de un continuo flujo de potencia; el normalizador regular la fuerza y evita que el mecanismo se trabe, permitiendo que sea compatible con un sinnúmero de artilugios diferentes. Desde entonces, los asistentes de Montoliu no han dejado de pedalear.

Precio: £11; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +4; **Peso:** 25kg

Periscopio Monocular

Una útil herramienta para todo viajero y explorador, el Periscopio Monocular de Harrison & Wilkins consta de un monóculo telescópico que se asegura sobre la cabeza por medio de una correa de cuero. Un delicado mecanismo interno permite ajustar el aumento con tan solo subir y bajar una pequeña manecilla a un costado del aparato, y el telescopio está construido con anillos intercalados, haciéndolo flexible para ser apuntado en cualquier dirección que el usuario desee, incluso permitiéndole ver su propia espalda (aunque usarlo de esta manera puede producir desorientación, y se recomienda prudencia). Posee una magnificación de 5x.

Precio: £2; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +4; **Peso:** —

Pronosticador de Tempestades

El “Telégrafo Electromagnético Atmosférico Conducido por Instinto Animal del Doctor Merryweather”, mejor conocido

como Pronosticador de Tempestades, consiste en doce botellas de vidrio colocadas en torno a una estructura central de madera, en cuya parte más elevada se encuentra una campana rodeada de doce pequeños martillos, cada uno conectado a una botella correspondiente por medio de un cable, del que a su vez pende un delgado trozo de hueso de ballena colocado en el interior de la misma. Cada botella permanece llena hasta la mitad con agua de lluvia y una sanguijuela. Influenciadas por la sobrecarga electromagnética que ocurre en la atmósfera antes de una tormenta, algunas de las sanguijuelas se ven incitadas a trepar por el interior de la botella, haciendo sonar la campana al mover el hueso de ballena en su intento por escapar, anunciándole al propietario cuando debe salir de casa con la indumentaria apropiada para un día lluvioso.

Precio: £10; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +4; **Peso:** 18kg; **Dimensiones:** 70x50x50cm

Psicomecanógrafo

¡Comunicarse con el más allá nunca fue tan fácil!. Dotado de paneles de cristal finamente entonados para ser sensibles al ectoplasma y conectados a un mecanismo de escritura entintado, el Psicomecanógrafo puede plasmar en letras lo que entidades sobrenaturales en el entorno estén intentando comunicar. Cabe señalar que el sistema puede fallar inicialmente, por lo que se recomienda calibrarlo cuidadosamente al nivel de intensidad del espíritu en cuestión. El papel se vende por separado.

Precio: £15; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +6; **Peso:** 10kg

Reloj de Bolsillo

Una pequeña maraña de engranajes y resortes escondida al interior de un elegante armazón, capaz de medir el paso del tiempo. La mayoría de los relojes incluyen solamente una manecilla horaria y otra para los minutos; aquellas que incluyen un segundero tienen un precio de £3.

Precio: £2; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +4; **Peso:** —; **Consumo:** Relojería 1kgf/hora (4kgf)

Rotograbador Fonoautográfico

Similar al fonógrafo en funcionamiento, este aparato ha sido especialmente diseñado con la sutileza en mente, y es posible cargarlo en el interior de un bolsillo sin que llame la atención. Sin embargo, solo es capaz de grabar sonidos y no de reproducirlos. Los pequeños cilindros pueden contener hasta 1 minuto de grabación.

Precio: £5; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +6; **Peso:** 1,5; **Consumo:** Relojería 1kgf/hora (4kgf)

Sujetadores de Succión

Compuestos por dos discos de metal ribeteados de goma, al ser colocados sobre una superficie completamente lisa (como

Reloj de Vapor

vidrio, metal o mármol), pueden adosarse firmemente a esta al extraer el aire en su interior por medio de las pequeñas bombas manuales que llevan incorporadas. Una vez colocadas de esta forma, podrán soportar hasta 100 kilogramos de peso antes de ceder. Si son usadas para escalar, el protagonista obtiene un modificador de +2 al DD en las pruebas relacionadas.

Precio: £2; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +2; **Peso:** —

Tienda de Campaña Autodesplegable

Un pequeño motor de relojería extiende automáticamente los soportes de esta tienda, ahorrándole el trabajo al extenuado viajero. Cabe advertir que ocasionalmente puede encenderse de manera imprevista, atrapando a quienes descansan en su interior. Cuenta con espacio para 2 personas.

Precio: £10; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +4; **Peso:** 12kg

Transparentizador Turboscópio

Al encender este aparato, que luce similar a un enorme baúl de metal, una sección tubular eléctricamente cargada y llena de prismas defractantes emerge desde el interior, sostenida por cuatro bracerías mecanizadas. A medida que el tubo gira a velocidades cada vez mayores, la combinación de cristales y electricidad provoca una interferencia en las frecuencias lumínicas del éter, volviendo cualquier cosa en un cono de 20 metros de largo y 10 de ancho parcialmente translúcida. Esta máquina fue creada por el arqueólogo suizo Armand Nicollier, como método para inspeccionar cámaras mortuorias sin correr el peligro de destruirlas en el proceso de excavación.

Precio: £175; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +6; **Peso:** 1.800kg; **Consumo:** Relojería 10kgf/hora (20kgf); **Dimensiones:** 1x5x1x2m

Fisiomecanología

La fisiomecanología es la rama de la mecanología que se ocupa de combinar al hombre con la máquina, con el objetivo de potenciar sus capacidades y aptitudes por medio de implantes. De implementación relativamente reciente, la fisiomecanología aun es considerada extremadamente riesgosa, tanto por el impacto que los implantes generan sobre la salud de quien los utiliza como por el complejo proceso de instalación.

Implantación: Para instalar un implante fisiomecanológico es necesaria una prueba de Genio y Precisión + Medicina, con una dificultad igual a la complejidad del implante en cuestión.

Penalización de Vigor: La incorporación de implantes provoca serios daños a la salud y constitución, lo que se refleja en una disminución de tu puntaje de Vigor. Cada vez que recibas un implante fisiomecanológico, tu puntaje de Vigor disminuye en la cantidad listada. Si el número es una fracción, no redondees el total; lleva cuenta del hasta que el total sume al menos 1 punto

completo, momento en el cual tu puntaje disminuye en esa cantidad.

Ejemplo 5-1: Ilyia recibe dos implantes, uno con un penalizador de Vigor de 0,25 y otro con uno de 0,5. El total es de 0,75, lo cual no es suficiente como para disminuir su puntaje en el atributo, por lo cual anota el número. Si luego recibe otro implante con un penalizador de 0,25, el total será de 1 y reducirá su puntaje de Vigor en 1.

Vehículos y Navíos

Litonáutica

Bédouin

De aspecto similar a una enorme araña mecánica, el Bédouin fue creado para servir de apoyo a tropas de la Legión Extranjera en el norte de África, y como tal está diseñado para funcionar en el implacable Sahara. Su estructura ligera y las bases de apoyo planas al final de cada una de sus ocho patas le permiten viajar rápidamente por el desierto sin hundirse en las arenas. La sección central del Bédouin se divide en dos: Una amplia plataforma descubierta —que cuenta con un toldo de lona replegable para evitar la exposición directa al sol— en la parte superior, donde se emplazan las tropas y tres cañones de volea Mitrailleuse Reffye, y una inferior, cerrada, a la que se accede por una escotilla, donde se ubican la caldera y la cabina del maquinista. Dada la elevada complejidad del sistema de ocho patas capaces de moverse independientemente, el Bédouin debe ser pilotado por dos personas a la vez.

Precio: £1.800; **Velocidad:** 50km/h; **Inestabilidad:** +0; **Carga:** 2,5ton; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +6; **Peso:** 10ton; **Consumo:** Carbón 10kg/hora; **Armamento:** 2 Mitrailleuse-Reffye 13mm (F, 180°), Mitrailleuse-Reffye 13mm (T, 180°); **Tripulación:** 10 (2 maquinistas, 1 carbonero, 3 artilleros, 4 soldados); **Dimensiones:** 6x9x9m

Carruaje a Vapor

Este veloz vehículo reemplaza los caballos por una caldera a carbón en la parte posterior. Tiene espacio para cuatro personas sentadas en una cabina, más un asiento descubierta en la parte frontal para el chofer. Palancas colocadas a ambos lados del asiento del conductor permiten dirigir al vehículo, y un pedal engranado ajusta la velocidad. Una estilizada y adornada chimenea en la parte posterior libera el humo de la combustión. El carbón puede ser automáticamente introducido en la caldera por medio de un práctico sistema de palancas a un lado del asiento del conductor.

Reloj de Vapor

Precio: £100; **Velocidad:** 80km/h; **Inestabilidad:** +2; **Carga:** 800kg; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +4; **Peso:** 2,2ton; **Consumo:** Carbón 1kg/hora; **Dimensiones:** 2x3x4m

Mausoleo Imperial

Como ingeniero personal de *L'Empereur*, Julio Verne es constantemente bombardeado con insólitas y muchas veces imposibles solicitudes por parte de su mecenas, y el Mausoleo Imperial es claro ejemplo de aquello. Levantándose sobre seis pesadas patas mecanizadas, la estructura, de unos cuatro pisos de altura y rematada por torrecillas puntiagudas adornadas con gárgolas, símbolos patrios y tétricas estatuas de ángeles y santos, está construida en piedra fortalecida con secciones y cables de metal, para evitar que se venga abajo por el constante bamboleo de su lento caminar. Alcobas con los restos de los padres y abuelos de *L'Empereur*, incluido el propio Napoleón Bonaparte, ocupan los muros interiores, y un imponente altar aloja el féretro de Napoleón III, aun vacío. Una pequeña tripulación tiene la obligación de recorrer Francia hasta sus más recónditos lugares, a fin de permitir a los súbditos presenciar las glorias de los próceres del Imperio y mostrar sus respetos. Sin embargo, ocasionales disturbios han obligado a incorporar soldados al destacamento regular. Cuenta con un pequeño campanario en la parte superior y habitaciones para los tripulantes.

Precio: £12.500; **Velocidad:** 15km/h; **Inestabilidad:** +4; **Carga:** 12ton; **Calidad:** +6; **Complejidad:** +6; **Peso:** 80ton; **Consumo:** Carbón 20kg/hora; **Tripulación:** 5 (1 maquinistas, 1 carbonero, 1 sacerdote, 2 soldados); **Dimensiones:** 14x8x10m

Metropolitan

Ideado con el fin de suprimir desmanes sociales en las atestadas ciudades del Raj Británico, el Metropolitan es un lento pero efectivo coloso de vigilancia. Su estructura cilíndrica descansa sobre cuatro patas articuladas, y se divide en dos segmentos que pueden girar independientemente, con troneras para los seis soldados que puede transportar. Cuenta con un cañón Gatling en el segmento superior, pero una torreta de agua presurizada sobre el Metropolitan otorga poder de disuasión no-letal. Es tripulado desde una cabina ubicada bajo el segmento inferior, entre las patas. Dado que utiliza carbón fluídico, no requiere de un carbonero.

Precio: £2.600; **Velocidad:** 30km/h; **Inestabilidad:** +0; **Carga:** 3ton; **Calidad:** +6; **Complejidad:** +6; **Peso:** 22ton; **Consumo:** Carbón Fluídico 15kg/hora; **Armamento:** Cañón Gatling-8 .47 (360°), Cañón de Agua (360°); **Tripulación:** 8 (1 maquinista, 1 artillero, 6 soldados); **Dimensiones:** 8x3x3m

Órgano de Guerra

Reconocido por su afición a los grandes compositores como Wagner y Tchaikovsky, el general prusiano Wilhelm von Otto ordenó a sus ingenieros que dieran con alguna manera de llevar sus obras al campo de batalla. El resultado fue este singular

aparato, consistente en un órgano de viento compuesto por cientos de tubos y enormes fuelles impulsados por vapor, montado sobre una base móvil dotada de extremidades capaz de avanzar por toda clase de terrenos. Siendo un experto intérprete, el propio Von Otto ha hecho numerosas apariciones en combate tocando sobreecogedoras piezas musicales que resuenan por entre disparos y estallidos.

Precio: £1.450; **Velocidad:** 20km/h; **Inestabilidad:** +4; **Carga:** 2ton; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +6; **Peso:** 30ton; **Consumo:** Carbón 20kg/hora; **Tripulación:** 6 (1 maquinistas, 1 carbonero, 1 interprete, 3 soldados); **Dimensiones:** 11x8x5m

Propulsor Flogistónico

Este vehículo consiste en dos tanques de propulsión a chorro llenos de una mezcla de flogisto y nitroglicerina, adosados a la parte posterior de un carro con espacio para dos pasajeros, los cuales viajan en posición casi completamente horizontal. Está diseñado para viajar sobre líneas férreas, y es lo suficientemente pequeño como para pasar bajo la mayoría de los trenes, aunque las espeluznantes velocidades que alcanza suelen descarrilarlo. Esto, claro, si es que los tanques no estallan primero.

Precio: £80; **Velocidad:** 250km/h; **Inestabilidad:** +6; **Carga:** 150kg; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +6; **Peso:** 400kg; **Consumo:** Compuesto de Flogisto Líquido y Nitroglicerina 1lt/min (30lt); **Dimensiones:** 1x1,5x3m

Salitrera Errante

El atronador paso de estos enormes monstruos humeantes puede ser oído a kilómetros de distancia, mientras sus fauces mecánológicas devoran las estériles tierras de Atacama en busca del precioso nitrato del salitre. Se trata de verdaderas ciudades andantes, alojando a miles de personas a la vez con todas las comodidades del mundo civilizado, desde escuelas hasta teatros. Pero son las inmensas refinerías que alojan en su estomago las que les dan propósito, dotadas de colosales excavadoras, plataformas de mineros, bandas transportadoras, hornos de calcinamiento y chimeneas que se elevan alto en el cielo. Cinco de estas maravillas existen en la actualidad –Humberstone, Santa Laura, Wendell, Sloman y Van Dorp–, cada una bajo el control de los audaces industriales que batallan por transformarse en los capitanes de la industria del oro blanco.

Precio: £15.000.000; **Velocidad:** 5km/h; **Maniobrabilidad:** +4; **Carga:** 600.000ton; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +8; **Peso:** 2.300.000ton; **Consumo:** Carbón 10ton/hora; **Tripulación:** 8.450 (50 maquinistas, 300 carboneros, 5.000 mineros, 3.000 obreros, 200 capataces); **Dimensiones:** 80x400x550m

Toro Bramador

Inspirada en las máquinas de tortura del Medioevo, esta terrible invención del mecanólogo ruso Oskar Poliakoff se levanta como una imponente bestia de poderosos músculos metálicos

Reloj de Vapor

iluminados por el incandescente fuego que arde en su interior. El piloto viaja ensillado sobre la bestia mecánica a una distancia segura del ardiente lomo de hierro; tocarlo inflige quemaduras de Potencia 2. Su inquietante cabeza, desde cuyo hocico emanan humo y brazas, está rematada en un par de largos cuernos que pueden ser utilizados para embestir con fuerza demoledora; se trata de un golpe desarmado de Ímpetu 8 —utilizando la Precisión del piloto— y provoca Daño Estructural. Sin embargo, su arma principal es el infernal aliento de fuego que puede liberar por su boca, incinerando todo lo que se encuentre dentro de un cono de 90° y 5 metros de largo frente a sí con fuego de Potencia 6; personajes atrapados en el cono deben realizar una Acción Defensiva exitosa para salir ilesos, con una dificultad Moderada (+4). El carbón puede ser administrado automáticamente desde su compartimento bajo el puesto del piloto.

Precio: £2.350; **Velocidad:** 40km/h; **Inestabilidad:** +0; **Carga:** 250kg; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +6; **Peso:** 3,5ton; **Consumo:** Carbón 2kg/hora, Flogisto Líquido 1ml/h (5ml); **Armamento:** Aliento de Fuego (F, 90°), Cuernos (F, 90°); **Dimensiones:** 2x2x3m

Talasonáutica

Escafandrón

Una de las tantas locuras sorprendentemente eficaces ideadas durante Guerra Hispano-Sudamericana, el Escafandrón fue propuesto al gobierno chileno como la primera “infantería submarina” de la historia, una especie de balón de bronce dotado de una hélice en la parte posterior, piernas y brazos hidráulicos, un cañón adosado a su parte superior y una escotilla de grueso cristal para permitir al soldado ver hacia donde se dirige, y que es también por donde se accede al abrirla. Si bien un sinnúmero de implementos han sido adosados a estos aparatos, desde tridentes electrificados hasta torpederas que resultaban en el vehículo siendo despedido fuera del agua, el modelo más comúnmente utilizado cuenta con un cañón Nordenfelt de 3 barriles impulsado por vapor, capaz de girar en 360°. El vehículo es pilotado por medio de un innovador sistema de palancas flexibles que son atadas a las extremidades del usuario, de manera tal que los brazos y piernas hidráulicos replican —aunque no con demasiada delicadeza— los movimientos de la persona. Puede operar en profundidades de hasta 50 metros y llevar suficiente oxígeno para 2 horas de operación. Fuera del agua, velocidad máxima es de tan solo 5 km/h.

Precio: £150; **Velocidad:** 30km/h; **Inestabilidad:** +0; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +6; **Peso:** 300kg; **Consumo:** Batería de Presión 10cg/hora (50cg); **Armamento:** Nordenfelt-3 (360°); **Dimensiones:** 2,5x2x1,5m

Turbinius

Este estilizado bote cuenta con una carlinga de cristal removable con espacio para dos personas. Es capaz de alcanzar impresionantes velocidades, gracias a la enorme turbina a vapor que ocupa casi la mitad de su estructura. Fue originalmente diseñado para demostrar el poder y eficiencia de su innovadora tecnología de turbina, e incluso fue utilizado para competir en tres ocasiones, pero su inestabilidad y tendencia a los accidentes espectaculares han relegado su uso a un puñado de arriesgados individuos.

Precio: £700; **Velocidad:** 90km/h; **Inestabilidad:** +2; **Carga:** 200kg; **Calidad:** +2; **Complejidad:** +6; **Peso:** 300kg; **Consumo:** Carbón 6kg/hora; **Dimensiones:** 2x2x6m

Estratonáutica

Eyector Personal

Este aparato aprovecha la inmensa potencia del vapor superpresurizado para lanzar al usuario por los aires, esperando que éste sea lo suficientemente hábil como para controlar su rumbo y no terminar estrellándose contra el suelo. El *Eyector Personal* consiste en un armazón de bronce, que se ajusta a los hombros y cadera, y al cual van adheridas dos baterías de presión, responsables de proporcionar el impulso. Ambas baterías se conectan a boquillas móviles, que el usuario puede controlar por medio de dos palancas que se extienden a los costados, y que le permiten ajustar la dirección en que escapa el vapor, dándole —cierto— control sobre el rumbo.

Precio: £30; **Velocidad:** 200km/h (10km/h); **Maniobrabilidad:** +4; **Carga:** 90kg; **Calidad:** +0; **Complejidad:** +6; **Peso:** 10kg; **Consumo:** Batería de Presión 5cg/minuto (20cg)

KLZ Himmelfaust

Los temibles bombarderos clase Himmelfaust de la Luftmarine se caracterizan por su casco triple, mantenido a flote por un globo central de 60 metros de diámetro y dos globos secundarios de 20 metros. El casco central —ubicado bajo el globo principal— posee cuatro cubiertas y aloja los cuarteles de tripulación, puente de mando y escotillas de bombardeo en su parte inferior. Los cascos de babor y estribor —suspendidos de los globos secundarios y unidos por vigas articuladas y pasarelas con el casco central—, de una sola cubierta, alojan cañoneras antiaéreas y zonas de despegue para un total de 20 *wolkenspeer*. Tiene capacidad para alojar hasta 30 pasajeros además de sus 122 tripulantes.

Precio: £300.000; **Velocidad:** 90km/h (—); **Inestabilidad:** +2; **Carga:** 400ton; **Calidad:** +4; **Complejidad:** +6; **Peso:** 50.000 ton; **Consumo:** Carbón 25kg/hora, Gas Atronador; **Armamento:** 2 *Mitrallense-Reffye 13mm* (F, 180°), 1 *Mitrallense-Reffye 13mm* (T, 180°); **Tripulación:** 10 (2 maquinistas, 1 carbonero, 3 artilleros, 4 soldados); **Dimensiones:** 6x9x9m

Reloj de Vapor

Prezzo	£500.000	Peso	550.000kg
Tamaño	70x100x300m	Carga	150.000kg
Calidad	+4	Complejidad	+4
Velocidad	90km/h	Maniobrabilidad	+2
Consumo	Carbón 2.000kg/h (200.000kg), Hidrogeno líquido 200.000lt/día (600.000lt)		
Tripulación	Maquinistas (6), Carboneros (10), Artilleros (15), Bombardeiros (15), Oficiales (6), Pilotos (20), Soldados (50)		
Armamento	2 Cañones Navales 305mm (D, 150°), 2 Cañones Navales 302mm (I, 150°), Cañón Naval 381mm (F, 150°), 5 Escotillas de Bombardeo, 20 Wolkenspeer		

central, tal cual se tratara de un caballo, blandiendo sables y portando carabinas. Un sistema de placas de wolkenstahl ajustables por medio de pistones hidráulicos cubre la parte inferior del Wolkenspeer, lo que le otorga la capacidad de moverse por el aire sin la necesidad de combustible alguno. Dado que todas las unidades actualmente en servicio fueron capturadas luego de la derrota austro-húngara tras la caída del Wolkenschloss, cada Wolkenspeer es irremplazable, razón por la cual sus pilotos son seleccionados con especial cuidado. La Luftkavallerie cuenta con aproximadamente 600 Wolkenspeer actualmente en operación.

Prezzo	£800	Peso	200kg
Dimensiones	1x1x5m	Carga	150kg
Calidad	+4	Complejidad	+6
Velocidad	180km/h	Maniobrabilidad	-4
Consumo	Batería de Presión 1cg/h (30cg)		

Ornitóptero

Diseñado para imitar la estructura y vuelo de un ave, el Ornitóptero es un vehículo sumamente ligero, con capacidad para dos pasajeros, quienes cuelgan horizontalmente bajo este. Aun cuando el batir de sus alas es lo que permite al ornitóptero elevarse, está ideado para pasar la mayor parte del tiempo planeando, pudiendo recorrer grandes distancias si los vientos son favorables. Adicionalmente, pedales en los pies de los pasajeros posibilitan cargar el mecanismo de impulso durante el viaje sin la necesidad de detenerse.

Prezzo	£600	Peso	300kg
Tamaño	2x10x8m	Carga	200kg
Calidad	+0	Complejidad	+4
Velocidad	80km/h (20km/h)	Maniobrabilidad	-2
Consumo	Relojería 100kgf/h (1.000kgf)		

Wolkenspeer

La estrella de la Luftkavallerie prusiana el Wolkenspeer tiene un aspecto similar al de una enorme lanza de caballería, sobre la cual el piloto viaja sentado en una montura hendida en la sección

Poder y Energía

Combustibles

Casi todos los vehículos, navíos y artilugios de gran potencia consumen alguna clase de combustible para operar. Debido a su bajo costo y fácil disponibilidad, la mayoría de ellos utiliza carbón de bituminoso, pero este no es el único ni tampoco el mejor de los combustibles.

Eficiencia: La eficiencia de un combustible representa su capacidad para generar energía por kilogramo de peso. De esta forma, mientras más eficiente sea un combustible, menos de este se requerirá para funcionar. Salvo que se especifique lo contrario, toda invención con un consumo de combustible listado funciona con carbón bituminoso. La Tabla 5-1 indica la cantidad, en kilogramos, que se requerirían de un combustible diferente al indicado al cambiarlo por otro de una eficiencia mayor o menor.

Reloj de Vapor

Ejemplo 5-1: Por cada hora de funcionamiento, una fabrica consume 100kg de carbón antracita, cuya eficiencia es 2. Su propietario desea disminuir la cantidad de carbón que debe mantener en reserva, por lo que decide cambiarlo por carbón ígneo, cuya eficiencia es de 8. De acuerdo con la tabla, pasar de un combustible de eficiencia 2 a uno de eficiencia 8 disminuye el consumo en siete veces, por lo que de ahora en adelante solo necesitará 14kg de carbón por hora.

Aceite

Obtenido usualmente de residuos carboníferos de baja calidad o de fuentes orgánicas, como pescados y olivas, su baja eficiencia y alto costo lo remiten casi exclusivamente a lámparas, cocinas y otros aparatos de poco consumo.

Precio: 1d/lt; **Complejidad:** +0; **Eficiencia:** 1/4; **Peso:** 0,9kg/lt

Carbón Antracita

Carbón de alto orden, caracterizado por su elevada eficiencia y bajas emisiones de humo. Su alto precio mantiene su uso restringido a un puñado de trenes de lujo y aparatos muy especializados.

Precio: 1d/5kg; **Complejidad:** +0; **Eficiencia:** 2

Carbón Bituminoso

El menos eficiente de los carbones, su bajo costo y fácil extracción lo han hecho el combustible predilecto del Mundo Civilizado, siendo utilizado para una infinidad de propósitos, desde calefacción hogareña hasta maquinas de guerra. Todas las invenciones que tengan listado “Carbón” en su consumo utilizan este tipo de combustible, salvo que se especifique lo contrario.

Precio: 1d/10kg; **Complejidad:** +0; **Eficiencia:** 1

Carbón Fluídico

Por medio de un proceso de pulverización extrema, se logra transformar el carbón en un material particulado tan fino que, utilizando el equipamiento apropiado, puede comportarse de manera similar a un líquido. Esto permite que sea bombeado y transportado por tuberías, logrando una mecanización completa del proceso y haciendo redundante el uso de carboneros. Tanto el carbón antracita como bituminoso pueden ser fluidizados (el carbón ígneo explota al ser sometido a demasiada presión, y aun no se ha logrado dar con un método viable para flogisticar carbón previamente pulverizado); los precios y eficiencias indicados abajo corresponden a carbón antracita pulverizado y carbón bituminoso pulverizado, respectivamente.

Precio: 1d/kg (antracita), 1d/2kg (bituminoso); **Complejidad:** +4; **Eficiencia:** 2 (antracita), 1 (bituminoso)

Carbón Ígneo

Carbón bituminoso tratado con aire flogisticado, lo que incrementa espectacularmente su eficiencia a la vez que reduce ostensiblemente su peso. Si bien esto lo hace proclive a encenderse espontáneamente e incluso estallar si se lo maneja sin cuidado (la potencia de un estallido de carbón ígneo es de 1 por cada 100 kilogramos), esta combinación lo ha transformado en el Santo Grial de la mecanología de alta exigencia, permitiendo que con solo una fracción del peso se pueda generar muchas veces más energía, un avance fundamental en el desarrollo de aparatos voladores o microdimensionados. Utilizar carbón ígneo como combustible suma +2 al DN de cualquier prueba de desperfecto, debido al latente peligro de ignición.

Precio: 4d/kg; **Complejidad:** +6; **Eficiencia:** 8

Carbón Vegetal

Producido a partir de la carbonización de leña, es considerablemente menos eficiente que el carbón mineral y solo margi-

Tabla 5-1: Consumo de Combustible Según Eficiencia

C. Original	Combustible Nuevo												
	1/4	1/3	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1/4	1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/8	1/9	1/10	1/11	1/12	1/13
1/3	2	1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/8	1/9	1/10	1/11	1/12
1/2	3	2	1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/8	1/9	1/10	1/11
1	4	3	2	1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/8	1/9	1/10
2	5	4	3	2	1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/8	1/9
3	6	5	4	3	2	1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7	1/8
4	7	6	5	4	3	2	1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6	1/7
5	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2	1/3	1/4	1/5	1/6
6	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2	1/3	1/4	1/5
7	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2	1/3	1/4
8	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2	1/3
9	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	1/2
10	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Reloj de Vapor

nalmente más barato. Es utilizado principalmente en regiones donde el acceso al carbón mineral es limitado o la leña existe en abundancia.

Precio: 1d/12kg; *Complejidad:* +0; *Eficiencia:* 1/2

Gas Carbonífero

El carbón bituminoso es transformado en gas por medio de un proceso de incineración a altísimas temperaturas. Posteriormente se lo comprime hasta un estado líquido, permitiendo su fácil transporte y almacenamiento. Es utilizado ampliamente para iluminar las grandes ciudades, pero su elevado costo lo hace poco atractivo para maquinaria de alto consumo.

Precio: 1d/2lt; *Complejidad:* +4; *Eficiencia:* 1; *Peso:* 0,4kg/lt

Queroseno

Extraído por medio de la refinación y destilación a elevadas temperaturas de carbón torbanita y arcillas petrolíferas (aunque cualquier clase de carbón o petróleo puede ser utilizado), el queroseno es preferentemente utilizado para generar calor en hogares, debido a su alta eficiencia y mínimas emisiones.

Precio: 1d/lt; *Complejidad:* +4; *Eficiencia:* 2; *Peso:* 0,8kg/lt

petróleo

Químicos

Brebaje Tanatológico

Desarrollado a partir del veneno secretado por las plantas comehombres de Sumatra, este compuesto permite a quien lo bebe simular su propia muerte. Al ingerir una dosis, caerá inmediatamente en un coma profundo y al cabo de uno o dos minutos, todas sus funciones vitales habrán cesado. Tras aproximadamente una hora, los efectos desaparecerán y el sujeto volverá a la vida, aquejado de ciertos dolores musculares y jaquecas, pero completamente sano. Una dosis de 5ml basta para una hora de efecto; 10ml extienden la duración hasta 4 horas, pero también actúan como un Veneno de nivel 6 y duración Larga, provocando daño y dolores intensos. Dosis mayores se vuelven fatales de manera inmediata.

Precio: 10s/5ml; *Complejidad:* +4

Emulsión Dermoviscosa

Tras aplicar este aceitoso compuesto sobre la piel, esta comenzará a secretar una película de líquido pegajoso, adquiriendo características similares a las observadas en caracoles y babosas.

Si bien extremadamente desagradable a la vista, su uso en manos y pies otorga un modificador de +4 al DD en pruebas de escalar, así como en cualquier instancia en que el usuario pudiera perder agarre de lo que porta. 50ml son suficientes para cubrir ambas manos y pies. El efecto dura 10 minutos, tras lo cual el protagonista debe efectuar una prueba Moderada (+4) de Vigor + Atletismo o recibir 1 nivel de fatiga producto de deshidratación. Beber esta emulsión provoca asfixia tras 2 minutos, a medida que estomago y pulmones se llenan de líquido viscoso.

Precio: 10s/50ml; *Complejidad:* +4

Fluido Superoxigenado Respirable

Éste viscoso y translúcido líquido de aroma y sabor similares al cloro posee una elevadísima concentración de oxígeno puro, que permite al bebedor mantenerse respirando incluso en ausencia total de aire. Dado que el oxígeno debe ser liberado directamente en los pulmones, éste fluido debe ser aspirado por las narices en lugar de por la boca, haciendo de su ingesta algo bastante incómodo, y que producirá una momentánea sensación de ahogo al principio. Una dosis de 100 ml. basta para otorgar una hora de oxígeno; cantidades mayores aumentan proporcionalmente el efecto.

Precio: 6s/100ml; *Complejidad:* +4

Gas de Petrovaporización Inmediata

Completamente inofensivo mientras se mantenga bajo presión y en estado líquido, al ser liberado este gas se expandirá rápidamente, para luego volverse tan duro como la roca, efectivamente sepultando en piedra cualquier cosa que se encuentre a su paso; esta súbita expansión genera Daño Estructural a todo lo que atrape o presione (por ejemplo, si se expande dentro de una cañería), equivalente a un golpe de Potencia 10, aunque grandes cantidades de gas liberados en espacios pequeños incrementan el daño. Una vez petrificado, permanecerá de esa manera indefinidamente. Quedar atrapado por esta sustancia no provoca una muerte inmediata (salvo que sea respirada), pero si genera asfixia. 1ml basta para llenar un espacio de 1 metro cúbico.

Precio: 2s/ml; *Complejidad:* +8

Película Abluminante

Al ser esparcido sobre una superficie, este aceite desvía los rayos de luz, volviéndola completamente oscura y haciendo imposible distinguir sus características (aunque en presencia de luz es fácilmente visible, pues lucirá de una negrura absoluta). Puede ser colocado sobre la piel sin efectos perjudiciales. 10ml sirven para cubrir una superficie de 1 metro cuadrado (por lo que cubrir la totalidad de un cuerpo humano requiere de 20ml). El efecto se desvanece al cabo de dos horas.

Precio: 5s/ml; *Complejidad:* +6

Suero de la Verdad

Ingerir una dosis de este suero provoca una irresistible necesidad por decir la verdad. El usuario es consciente del efecto, pero le es imposible evitarlo, y cualquier cosa que le pregunten le generará una compulsión por responderla de la manera más certera posible. Sin embargo, secretos potencialmente fatales o de suma importancia para el sujeto pueden permitirle una prueba Moderada (+6) de Determinación; en caso de éxito, puede optar por no revelarlo, aun cuando para un interrogador será bastante evidente que se está conteniendo. Una dosis de 10ml, diluidos en agua, surte efecto por 10 minutos. Dosis mayores extienden la duración en 1 minuto por cada 5ml, pero no intensifican el efecto.

Precio: £1/10ml; *Complejidad:* +6

Tensionador Hidrológico

Con solo verter unas cuantas gotas de esta substancia, es posible incrementar enormemente la tensión superficial de un líquido, al punto de hacer posible caminar sobre el o incluso cogerlo con las manos sin que se derrame. 1ml de basta para 10 metros cúbicos de líquido. Tras una hora, el efecto desaparece.

Precio: 6s/ml; *Complejidad:* +6

Tónico Brutalizante

Este fétido y burbujeante líquido desata una oleada de potentes reacciones en el cuerpo de quien lo bebe, hinchando sus músculos, endureciendo sus huesos y proporcionándole temporalmente de una fuerza sobrehumana, a cambio de tornar su aspecto en algo absolutamente impresentable. Por cada 100ml consumidos, los puntajes de Ímpetu y Vigor del usuario aumentan en +2, mientras que su Impresión disminuye en la misma cantidad. Sin embargo, dosis superiores a los 200ml llevan al cuerpo a su límite, provocando espantosos desgarramientos y fracturas; el sujeto recibe daño de Potencia 10, aumentando en +2 por cada 100ml adicionales. El efecto tiene una duración de 1 hora por cada 100ml consumidos.

Precio: 8s/100ml; *Complejidad:* +6

Ungüento Ferrodérmico

La aplicación de este químico provoca una inmediata metalización de la piel, transformándola en una dura pero flexible capa de características similares al hierro. Esto proporciona 4 puntos de reducción de daño, además de permitir al usuario soportar cómodamente temperaturas entre los -30 y 300 grados centígrados, aunque lo hace susceptible a campos magnéticos y descargas eléctricas, tal cual si se tratara de metal. 100ml bastan para cubrir la totalidad de un cuerpo humano. El efecto desaparece tras 30 minutos.

Precio: 1s/ml; *Complejidad:* +8

Materiales

Gas Atronador

Desarrollado por científicos prusianos en busca de un método para recrear el codiciado wolkenstahl austro-húngaro, este insólito material es esencialmente electricidad en estado gaseoso. Al ser liberado, se expande rápidamente en medio de ensordecedores descargas de relámpago (que le otorgan su nombre), generando millones de minúsculos campos magnéticos que desplazan el éter circundante y distorsionan el flujo normal de la gravedad. 1 metro cubico de gas atronador en estado inerte puede expandirse para llenar un volumen de hasta 50 metros cúbicos antes de alcanzar el punto de disociación, provocando un efecto de levitación capaz de cancelar el efecto gravitatorio de hasta 1 tonelada de masa, permitiéndole permanecer completamente estable (es decir, no flotará ni caerá). El gas atronador permanece funcional por hasta 50 horas antes de decaer y perder sus cualidades. Los efectos secundarios del gas atronador son bastante problemáticos: Si no es contenido por un campo magnético lo suficientemente potente que lo aisle, las alteraciones que produce sobre el éter circundante distorsionan gravemente cualquier tipo de materia con la que entre en contacto, lo que puede provocar daños irreparables e incluso la muerte a seres vivos que se vean expuestos. Su presencia también afecta el flujo natural de la luz, impidiendo su paso, lo que fue aprovechado por Prusia durante la infame Noche de Ulm, cuando las fuerzas del Káiser mantuvieron a la ciudad completamente a oscuras por más de 6 meses. En su estado inerte dentro de tanques magnéticos especialmente diseñados, el gas atronador no tiene efecto alguno, permitiendo su fácil transporte y pudiendo permanecer utilizable por tiempo indefinido, aunque debido a su estatus de implemento de guerra estratégico, solo es posible conseguirlo en el mercado negro.

Precio: £10/tanque (1m3); *Complejidad:* +8

Corpuscunita

Si bien Thomas Young descubrió empíricamente que la luz es una onda y no una partícula, investigaciones posteriores revelaron que esta puede ser “comprimida” si es atrapada en secciones de éter lo suficientemente pequeñas. El resultado de esas investigaciones fue la corpuscunita. Este material se logra al saturar eléctricamente un cristal de cuarzo adecuadamente cortado, provocando que el éter en su interior sea cercenado del éter circundante. Luego, un haz de luz se proyecta hacia el cristal, lo que provoca un inusual fenómeno: La luz entra en el, pero no vuelve a salir, quedando atrapada. Mientras mayor sea la exposición a la luz (y a la electricidad; cuando el flujo eléctrico se detiene, el cristal queda completamente sellado del éter externo, impidiendo que la luz entre), mayor concentración ocurre. Puesto que es imposible separar absolutamente secciones del éter, la luz en el interior del cristal será gradualmente liberada a medida que el efecto se desvanezca, volviéndose mas y mas brillante primero

Reloj de Vapor

—a medida que mas luz escapa—, para luego comenzar a apagarse —cuando ya toda la luz contenida es liberada—, volviendo finalmente a su estado original. Las aplicaciones prácticas de este material aun son escasas, pero ya han sido ideadas lámparas, instrumentos científicos e incluso joyas que hacen uso de su peculiar característica. La capacidad de contención de la Corpuscunita es de 1 hora de luz continua por cada 100gr de peso, y su brillo es equivalente al de una lámpara de aceite, con hasta 20 metros de alcance. Para recargar un cristal, es necesario aplicarle una corriente eléctrica y exponerlo a un haz de luz. La luz solar directa tarda aproximadamente 3 horas en cargar 100gr de Corpuscunita, mientras que un haz concentrado con un lente tarda tan solo 10 minutos.

Precio: 3s/100gr; **Complejidad:** +6

Ludinita

Extraído de formaciones rocosas en lo profundo de las estepas mongolianas, la ludinita actúa como un catalizador del proceso de oxidación de metales, al provocar una repentina liberación del flogisto que estos contienen. El resultado es el sorprendentemente veloz decaimiento de cualquier tipo de metal a una pila de oxido en cuestión de segundos. La ludinita se vende pulverizada, y 1gr es suficiente para derruir 1kg de metal, sin importar su dureza o resistencia. Sin embargo, pierde su efectividad al entrar en contacto con agua.

Precio: 10s/gr; **Complejidad:** +2

Índice

A

Acción Defensiva	50
Acciones.....	47
Simultaneas	48
Aceite.....	105
Acrobacia (habilidad)	37
Adicción (desventaja)	17
Afinidad Mecanológica (ventaja)	8
Agustí Montoliu	100
Albert Coxwain	80
Albino (desventaja).....	17
Alfonstaad	69
Alfred Coxwain	79
Aliento Portentoso (ventaja)	8
Amenazas	55
Andrógeno (ventaja).....	11
Anfibio (ventaja)	11
Anomalía Ódica Negativa (desventaja).....	17
Anomalía Ódica Positiva (ventaja)	11
Apuesta Inaudita (prólogo).....	24
Aristócrata (ventaja).....	11
Armado Hasta los Dientes (ventaja)	11
Armadura de Placas	95
Armamento	
Armas Corps-à-Corps	89
Armas de Fuego	91
Artillería	94
Cualidades	89
Explosivos	95
Tipos	88
Armand Nicollier	101
Armas Corps-à-Corps (habilidad).....	38
Armas de Distancia (habilidad)	38
Armas de Fuego (habilidad).....	38
Arnés Octomecánico.....	95
Artes Escénicas (habilidad)	38
Artes Liberales (habilidad)	38
Artes Visuales (habilidad)	38
Articulaciones Elásticas (ventaja)	11
Artillería (habilidad).....	38
Asaltos	46
Ascético (ventaja)	11
Asistente Personal (ventaja)	11
Asociado del Qalah (prólogo)	24
Astucia Táctica (ventaja).....	11
Atacama.....	102
Ataque	49
Atletismo (habilidad)	37
Atractivo (ventaja)	11
Atributos	

Iniciales	4
Austria en el Cielo.....	83
Austria en el Suelo.....	83
Autornitólogo	97
Aventura (motivación).....	22

B

Bajofondista (ventaja)	12
Ballesta Hidráulica	91
Barnabás Kosztka.....	79, 81
Bédouin	101
Békéscsaba	81
Bentham Cloyne	84
Bilingüe (ventaja).....	12
Binoculares	97
Biología (habilidad).....	38
Blauburg	82
Brebaje Tanatológico.....	106
Brújula Geomagnética	97
Brüllenuft.....	83
Buen Gusto (ventaja).....	12

C

Caídas	52
Calidad.....	73, 88
Calzado Hidrosuspensivo.....	95
Cañón de Agua	91
Cañón de Electrificación Hidrosódica	91
Capa Pteroexpansible	96
Características	8
Categoría	8
Contradicciones	8
Desventajas	17
Iniciales	5
Tipo.....	8
Ventajas.....	8
Carbón	
Antracita	105
Bituminoso	105
Flúidico	105
Ígneo.....	105
Vegetal.....	105
Carcasa Talasonáutica	96
Cargador Relojmecánico.....	97
Carruaje a Vapor.....	101
Casco Panóptico	96
Catalejo	97
Categoría Social	41
Acciones Sociales.....	41

Inicial	6
Cauteloso (ventaja)	12
Cautivante (ventaja).....	12

Ch

Chaleco Salvavidas	96
Christiaan Huygens.....	78
Christian Friedrich Wilhelminer	85

C

Ciencias Sociales (habilidad).....	38
Cimitarra	89
Civilización (motivación)	22
Claus de Lorentz	79
Cleptómano (desventaja)	17
Cojo (desventaja)	17
Colaborador Nautiliano (ventaja).....	12
Colt Lawmaker .42.....	91
Colt New Army .44	91
Colt Old Navy .32.....	92
Colt Peacemaker .45	92
Combate.....	46
Combate Vehicular	60
Combate Desarmado (habilidad)	39
Combatiente Quijotesco (desventaja).....	17
Combustibles.....	104
Comercio (habilidad)	39
Comisión Artística (ventaja)	12
Compañía de las Indias Orientales	68
Complejidad	73, 88
Condecoración (ventaja)	12
Condes de Csejte.....	93
Congelamiento	52
Conocimiento (motivación).....	22
Consorte de Cubierta (ventaja)	12
Coraza de Caballería.....	96
Coraza Repulsomagnética	96
Corpúsculos Ultramundanos	79
Corpuscunita	107
Correr	7
Cortesano del Príncipe Gitano (prólogo) 24	
Craig Sharpe	97
Cráneo Inusual (ventaja)	12
Cronómetro.....	97
Crononáutica	84
cronotopometría.....	84
Cronotopometría	84
Cubierta.....	49
Cubierta (habilidad).....	39

Reloj de Vapor

Cuentas de Esclavo	72
Curtido (ventaja)	13

D

Dado Diurno	34
Dado Nocturno	34
Daga	89
Daño	51
Fuentes	52
Periodicidad	53
Tipos	51
Deber (motivación)	22
Defensas	50
Derrochador (desventaja)	17
Desactualizado (desventaja)	17
Desfiguración Horrible (desventaja)	18
Desperado (prólogo)	25
Despistado (desventaja)	18
Desterrado (desventaja)	18
Destilador de Alcoholicación Instantánea	98
Desvanecimiento Controlado (ventaja)	13
Desvanecimiento Espontáneo (desventaja)	18
Detector Mineralógico	98
Determinación	5
Deuda Fatal (prólogo)	25
<i>Die Augenblick und Drehort</i>	84, 85
Dificultad	35
Dificultad de Golpe	49
Dilettante (ventaja)	13
Dinamita	95
Diplomacia (habilidad)	39

E

Ectosensible (ventaja)	13
Ekaterinburgo	67
Electricidad	53
Elementos Corrosivos	53
Elementos Tóxicos y Venenosos	53
Elucubrador (ventaja)	13
Emulsión Dermoviscosa	106
En la Mira del Sino Rojo (prólogo)	25
Enano (desventaja)	18
Enclenque (desventaja)	18
Enfermedad	55
Enfermizo (desventaja)	18

Enfrentamiento	34
Éxito Simultáneo	35
Éxito y Fracaso	36
Fracaso Simultáneo	36
Multitudinario	36
Engañar a la Muerte	62
Ensimismado (desventaja)	18
Equipo Bertillion	98
Escafandrón	103
Escala de Van Holsten	99
Escalar	7
Esclavo Emancipado (desventaja)	18
Escopeta Calibre 12	92
Escopeta Calibre 12, Barril Doble	92
Escudero Arturiano (prólogo)	25
Escuela de Ingolstadt	84
Espada	90
Espionaje (habilidad)	39
Estaca Retráctil	90
Estomago Débil (desventaja)	18
Estoque	90
Estratonáutica	103
Éter Luminiscente	78, 85
Exorcista Renegado (prólogo)	25
Explorador Dado por Muerto (prólogo)	26
Explosiones	52, 56
Extraño (desventaja)	18
Eyector Personal	103

F

Factor de Éxito	35
Factor de Fracaso	35
Falsificación (habilidad)	39
Fama (motivación)	22
Familia Comerciante (ventaja)	13
Famoso (ventaja)	13
Fatiga	57
Faust von Venedig	82
Fe (motivación)	22
Feng Huo Lun	90
Filosofía Natural (habilidad)	39
Financiamiento (ventaja)	13
Fingus McAdams	75
Fisicoculturismo (habilidad)	39
Fisiomecanología	101
Flogisto	79
Materia Deflogisticada	79
Materia Flogisticada	79

Fluido Superoxygenado Respirable	106
Fobia (desventaja)	18
Fonógrafo	98
Formación Académica (ventaja)	13
Fortuna	42
Inicial	6
Fortuna (motivación)	22
Fósiles Cronoestáticos	86
Fotorepulsor Abluminante	98
Freidenkerkreis	84, 85
Fuego	52
Fuerza Demoledora (ventaja)	13
Fyodor Golonov	76

G

Gallardía (motivación)	22
Garbo	4
Garganta de Acero (ventaja)	14
Gas Atronador	83, 107
Gas Carbonífero	106
Gas de Petrovaporización Inmediata	106
Gatling-16 .32	92
Gatling-6 .58	92
Gatling-8 .47	92
Genio	4
Genio Mecánico (ventaja)	14
Gentil (ventaja)	14
Gentileza (motivación)	22
George Gabriel Stokes	78
Gilles Morisot	67
Giro de Reloj	34
Colaboración	34
Giro Diurno	34
Giro Nocturno	34
Modificador	35
Giropedalespedales de Continuidad	
Relojmecánica	100
Gitano (desventaja)	19
Gloria (motivación)	23
Gracia	4
Guerra Austro-Prusiana	83
Guerras Napoleónicas	65
Günther von Welsbach	81

H

Habilidades	36
Adquirir Nuevas	7, 61

Reloj de Vapor

Básicas y Avanzadas.....	37
Iniciales	5
Listado	37
Mejorar	61
Hacha.....	90
Hans Georg Konstantinovic	86
Hazañas	8, 62
Helmuth von Klotz	82
Henri-Joseph Paixhans.....	95
Herencia (ventaja)	14
Heridas.....	53
Iniciales	6
Localizadas.....	54
Severidad	53
Tratamiento.....	54
Hermano Bávaro (prólogo).....	26
Hermetizador Telemortuario.....	98
Heym Dampf Sturm .26	92
<i>Himmelsmarine</i>	83
Hofburg.....	82
Hombre de Hierro (ventaja)	14
Honor (motivación).....	23
Humberstone.....	102
Hundido (desventaja)	19

I

Ichabod Fairbanks.....	95
Ignaz Hasenöhrle	82
Imperturbable (ventaja)	14
Ímpetu	4
Impío (desventaja)	19
Imprecisión	88, 94
Impresión.....	45
Determinandola	45
Efectos	45
Restricciones.....	46
Inamovible (ventaja).....	14
Incontinente (desventaja)	19
Inculto (desventaja)	19
Inductor Vulcanológico.....	98
Industrial (ventaja)	14
Infame (desventaja).....	19
Información Comprometedora (prólogo)	26
Ingeniería (habilidad).....	39
Ingresos	42
Inoportuno (desventaja).....	19
Integridad	52

Interferómetro Parafísico.....	99
Intervención Divina (ventaja)	14
Intimidación (habilidad)	39
Intuición Simpática (ventaja).....	14
Inventiva (motivación).....	23
Investigación (habilidad)	39
Iracundo (desventaja).....	19
Irresoluto (desventaja)	19
Isaac Newton	78

J

Jaan van den Vondel.....	79, 98
Jactancioso (desventaja)	19
Jaula de Deyección Electroestática	96
Joseph Heartman.....	85
Joséphine Bachelard.....	67
Juego de Manos (habilidad)	39
Julio Verne.....	102
Justicia (motivación).....	23
Juventud Inclaudicable (ventaja).....	15

K

Karlheins Werner.....	85
Katana	90
Kingston Undertaker .70	92
KLZ Himmelfaust	103
<i>Kolossus von Teutonia</i>	83
Konrad Himler	84

L

Lámpara de Aceite.....	99
Látigo Mecavoltáico	90
LeMat .42	92
Lenguaje Inicial	6
Lenguaje (habilidad)	39
Leopold Ezterházy von Galántha	82
Levedad Flogistónica	80
Levedad Flogistrónica	80, 81
Ley de Conversión Autónoma	86
Libra Esterlina.....	71
Liderazgo (habilidad)	39
Limite de Peligro.....	62
Linterna de Gas Acetileno	99
Litonáutica.....	101

LI

Llave-Reloj.....	99
------------------	----

L

Loriga.....	97
Luchador Callejero (ventaja)	15
Ludinita	108
Luftkavallerie.....	104
Luftmarine.....	103

M

Maestro del Engaño (ventaja)	15
Magnum Opus (prólogo)	26
Malhadado (desventaja)	19
Manco (desventaja)	19
Manejo Animal (habilidad).....	40
Maniobra.....	50
Manualidades Inicial	6
Manualidades (habilidad).....	40
Marcas de Peste (desventaja)	20
Materiales	107
Mausoleo Imperial	102
Mayal	90
Maza.....	90
McPhearson Buffalo .50.....	93
McPhearson Mammut .74	93
Mecanoanalítica (habilidad).....	40
Mecanología (habilidad).....	40
Medicina (habilidad)	40
Memoria Eidética (ventaja).....	15
Metabolismo Lento (ventaja).....	15
Metropolitan	102
Miedo	57
Mitómano (desventaja).....	20
Mitrailleuse Bollée 13mm	93
Mitrailleuse Reffye 13mm	93
Mitrailleuse Grenadier 18mm.....	93
Monta (habilidad)	40
Monte Tambora	79, 98
Monturas.....	59
Motivaciones.....	21
Iniciales.....	5
Obsesiones	22
Movimiento En Combate	48

Reloj de Vapor

Tipos	48
Movimiento Base	
Inicial.....	7
Muñequeras Autodesplegables	96
Música (habilidad)	40
Muy Lejos de Casa (prólogo)	26

N

Nadar	7
Napoléon Bonaparte	65
Napoléon III	68, 102
Narcoléptico (desventaja)	20
Nativizado (desventaja)	20
Naturalmente Aromático (ventaja)	15
Nautilianos.....	76
Navegación (habilidad)	40
Nervioso (desventaja).....	20
<i>Nimbus</i>	79, 80
Nitroglicerina	95
Noble Exótico (ventaja)	15
Noche de München	83
Noche de Ulm	107

O

Obeso (desventaja).....	20
Objetos Arrojados.....	52
Objetos en Caída.....	52
Obnubilador Prismático	99
Obsesión	62
Oficial (ventaja)	15
<i>Opticks</i>	78
Optoquimeroscopia.....	99
Oratoria (habilidad)	40
Orden de Acción	47
Ordenado (ventaja)	15
Órgano de Guerra	102
Ornitóptero.....	104
Orquestrión de Música Algorítmica.....	99
Oskar Poliakov.....	102
Otto von Bismark.....	82

P

Pacto de Sangre (prólogo)	26
Palacio Errante de Kandesh	70
Paladar Refinado (ventaja)	15
Parabolano (prólogo).....	26

Paranoico (desventaja).....	20
Patrón Metálico	71
Película Abluminante.....	106
Pepperbox .22	93
Pequeño Renacimiento Austriaco	82
Percepción (habilidad).....	40
Perfeccionamiento (motivación)	23
Perfeccionista (desventaja)	20
Periscopio Monocular	100
Perspicacia.....	4
Perturbador de Entidades Sobrenaturales (prólogo).....	26
Pestilencia Insufrible (desventaja).....	20
Peto de Cuero.....	96
Peto de Protección Balística	96
Pies Ligeros (ventaja).....	15
Pilotaje (habilidad)	40
Pistola de Duelo Whisperdust .42	93
Poder (motivación).....	23
Pólvora Negra.....	95
Pólvora Verde.....	95
Porte Colosal (ventaja)	15
Potencia.....	51
Precisión	4
Primera Guerra de Independencia Italiana	81
Progresión	7
Proletario (desventaja).....	20
Prólogos.....	23
Adquirir Nuevos.....	7, 62
Iniciales.....	6
Pronosticador de Tempestades	100
Propulsor Flogistónico	102
Proyectiles	94
Prueba	34
Psicomecanógrafo	100
Psiquiatría (habilidad).....	40
Puesto Respetable (ventaja).....	16
Pulso de Cazador (ventaja)	16
Puntos de Historia	61
Puntos de Peligro	62

Q

Qué ha Hecho la Ciencia (prólogo)	26
Queroseno.....	106
Química (habilidad)	40
Químicos.....	106
Quincy Morgan-Jones.....	70

R

Rango de Fuego.....	88
Reciedumbre Monumental (ventaja)	16
Reducción de Daño	51
Reflejos Agudizados (ventaja)	16
Rehuido por Animales (desventaja)	20
Reloj de Bolsillo	100
Remington Derringer .41.....	93
Remington Double Derringer .32	93
Reptar.....	7
Repulsor Entomológico	97
Reputación	43
Adquisición	44
Incremento	44
Pérdida	44
Reveses	8, 62
Revolución del Barro	83
Rival Acérrimo (prólogo)	27
Romance (motivación)	23
Rotograbador Fonoautográfico.....	100
Ruidoso (desventaja).....	20

S

Sable.....	90
Sacrificio (motivación).....	23
Sacro Imperio	65
Salitre	102
Salitrera Errante	102
Santa Laura.....	102
Sebastian Güntherhaus	84
Señor del Crimen (ventaja).....	16
Siempre Impecable (ventaja)	16
Sigilo (habilidad).....	40
Síndrome de Suplantación Causal de Hoggins (prólogo)	27
Sirviente (desventaja)	20
Sloman	102
Soldado (ventaja)	16
Sombrero Cortavientos	97
Steyr Nachtrecher 7.63mm	93
Subterfugio (habilidad)	41
Suero de la Verdad	107
Suerte del Irlandés (ventaja)	16
Sujetadores de Succión	100
Supersticioso (desventaja)	20
Supervivencia (habilidad)	40

Reloj de Vapor

T

Talasonáutica	103
Tartamudo (desventaja)	20
Técnicas Exóticas de Combate (ventaja)	16
Tecnófobo (desventaja)	21
Tecnológicamente Inepto (desventaja)	21
Tensionador Hidrológico	107
Tentar al Destino	62
Teoría Cinética de Gravitación	79
Teoría Cronotópica	85
Tesoro Perdido (prólogo)	27
Testamento Extravagante	27
Thomas Young	78, 85, 107
Tienda de Campaña	
Autodesplegable	101
Tobias Henderson	93
Tónico Brutalizante	107
Topomigración	85, 86
<i>Tor von Stürmen</i>	82
Toro Bramador	102
Torpe (desventaja)	21
Tos Crónica (desventaja)	21
Tóxicos	58
Transparentizador Turboscópico	101

Tranter .57	94
Tuerto (desventaja)	21
Turbinus	103
Turnos	46

U

Ungüento Ferrodérmico	107
-----------------------------	-----

V

Vampirismo Residual (desventaja)	21
Van Dorp	102
Vara Relampagueante	90
Vehículos	59
Prueba de Maniobra	60
Vendetta (prólogo)	27
Veneno	58
Vieja Compañera (ventaja)	16
Vigor	4
Virtuoso (ventaja)	16
Visión (prólogo)	27
Vivo o Muerto (prólogo)	27
Voluntarioso (ventaja)	16
Vórtices <i>Etéreos</i>	79

Voto (desventaja)	21
-------------------------	----

W

Wendell	102
Wilhelm von Otto	102
Winchester .44	94
Wog (desventaja)	21
Wolfgang Honnecker	86
Wolkenflotte	82
Wolkenkommission	81
Wolkenschloss	104
Wolkenspeer	104
Wolkenstahl	81, 104, 107
Wolkenturm	82
Wolkenwerk	80

X

Xenoglosia (ventaja)	17
----------------------------	----

Z

Zoópata (ventaja)	17
Zweihander	90

Reloj de Vapor



Nombre _____
 Título _____
 Género _____
 Ocupación _____

Nacionalidad _____
 Religión _____
 Jugador _____
 Crónica _____



ATRIBUTOS

IMP

Ímpetu



VIG

Vigor



GRA

Gracia



PRE

Precisión



GEN

Genio



PER

Perspicacia



GAR

Garbo



DET

Determinación



Categoría



Impresión



Puntos de Historia

Puntos de Peligro

Límite

HABILIDADES

Nivel

Acrobacia _____
 Atletismo _____
 Armas Corps-à-Corps _____
 Armas de Distancia _____
 Armas de Fuego _____
 Artes Escénicas _____
 Artes Liberales* _____
 Artes Visuales _____
 Artillería* _____
 Biología* _____
 Ciencias Sociales* _____
 Combate Desarmado _____
 Comercio _____
 Cubierta _____
 Diplomacia _____
 Espionaje _____
 Falsificación _____
 Filosofía Natural* _____
 Fisicoculturismo _____
 Ingeniería* _____
 Intimidación _____

Nivel

Investigación _____
 Juego de Manos _____
 Lenguaje []* _____
 Lenguaje []* _____
 Lenguaje []* _____
 Liderazgo _____
 Manejo Animal _____
 Manualidades [] _____
 Manualidades [] _____
 Manualidades [] _____
 Manualidades [] _____
 Mecanoanalítica* _____
 Mecanología* _____
 Medicina* _____
 Monta _____
 Música _____
 Navegación* _____
 Oratoria _____
 Percepción _____
 Pilotaje* _____

Nivel

Psiquiatría* _____
 Química* _____
 Sigilo _____
 Supervivencia _____
 Subterfugio _____
 Progresión _____
 Atributo
 Nivel x 3 _____
 Habilidad
 Nivel x 1 _____
 Prólogo
 Nivel x 5 _____

CARACTERÍSTICAS

Ventajas

Desventajas

Prólogos

Motivaciones

Reloj de Vapor

ATRIBUTOS

IMP

Ímpetu



VIG

Vigor



GRA

Gracia



PRE

Precisión



GEN

Genio



PER

Perspicacia



GAR

Garbo



DET

Determinación



HERIDAS

Heridas Leves

Max: Vigor x 3 + 5 +1 Daño/Herida

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Heridas Graves

Max: Vigor x 2 +1 Dificultad/Herida

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

RESISTENCIAS

Física

Vigor + Atletismo



Mental

Determinación



Reducción de Daño

Simple



Estructural



Fatiga

Nivel Max: Vigor x 2



MOVIMIENTOS

MB

Metros - Gracia



Velocidad



MB x 4

Correr



IMP + Atletismo



MB / 2

Escalar



IMP + Acrobacia



MB / 4

Nadar



IMP + Atletismo



MB / 4

Reptar



IMP + Acrobacia

ATAQUES

+DD
PRE + Habilidad

Potencia

Mun

Rec.

Notas

Golpe Desarmado

Precisión + Combate Desarmado
Daño = (Ímpetu + FE)/2

Armas de Corps-à-Corps

Precisión + Armas Corps-à-Corps
Daño = Potencia + Ímpetu + FE

Armas Arrojadizas

Precisión + Armas de Distancia
Daño = Potencia + Ímpetu + FE

Armas de Fuego

Precisión + Armas de Fuego
Daño = Potencia + FE

Armas de Distancia

Precisión + Armas de Distancia
Daño = Potencia + FE

EQUIPAMIENTO Y POSESIONES

Peso

Peso

Notas

