



LIBRETO  
INTRODUCTORIO  
DE  
BRUJERÍA

WitchCraft  
Brujería



# LIBRETO INTRODUCTORIO DE BRUJERÍA



## INTRODUCCIÓN

Bienvenido al libreto de demostración del juego de rol Brujería de Eden Studios, publicado en español por Edge Entertainment. En él encontrarás todo lo que necesitas para comenzar a jugar al aclamado juego de magia moderna y oscuros secretos. Léete este material, reúne a algunos amigos, hazte con algunos dados (un dado de cuatro caras (D4), uno de seis (D6), uno de ocho (D8) y un dado de diez caras (D10), y ya lo tendrás todo para empezar a jugar.

Esperamos que disfrutes de esta introducción al juego de rol Brujería de CJ Carella. Puedes encontrar más información sobre Edge Entertainment y la línea de Brujería en [www.edgeent.com](http://www.edgeent.com).

## ESCENARIO

Brujería es un juego de horror moderno. El escenario es el mundo en el que vivimos: Times Square, atascos de tráfico, bares de karaoke, teléfonos móviles y canales de noticias de 24 horas. Sin embargo, lo que desconoce la mayoría es que este mundo está comunicado con lo sobrenatural. En tiempos antiguos, los chamanes viajaban a los Otros Mundos y conversaban con los espíritus, las tribus eran guiadas por visiones y las invocaciones ayudaban en las cacerías. Con el tiempo, los chamanes se convirtieron en sumos sacerdotes. La metafísica se volvió algo más secreto, hasta que sólo unos pocos conocieron su existencia. Esto ha continuado así hasta la época moderna. Las sociedades secretas crecen y evolucionan, ocultas al mundo mundano, mientras guían a sus miembros en las artes metafísicas.

Las cosas han cambiado en los últimos años. Desde los 60, el número de humanos capaces de usar los poderes metafísicos, los Dotados, se ha

incrementado dramáticamente. Espíritus y criaturas legendarias se han manifestado de nuevo e incluso se han vuelto más abundantes.

El Día del Juicio Final se aproxima.

Se desconoce si estos cambios son una señal del alba de una nueva época dorada o la llegada de un Apocalipsis. Las Alianzas, sociedades secretas de Dotados entrenados, se vuelven más poderosas. Los depredadores sobrenaturales son más atrevidos. Todo se está volviendo más extraño y peligroso.

Es una época interesante en la que vivir.

Por su parte, los jugadores deberían tener en mente que el juego de rol es una actividad colectiva. Crear un personaje con el único propósito de dominar la partida o ser siempre el protagonista puede ser divertido para un jugador en concreto, pero arruinará la diversión de los demás jugadores... y puede llevar a que nadie quiera jugar. Si el Cronista rechaza una idea para un personaje, probablemente tenga una buena razón para hacerlo.

## MIEMBROS DEL REPARTO

Las siguientes páginas incluyen personajes pregenerados (Miembros del Reparto) que son utilizados como protagonistas en esta Aventura de Brujería. Son una mezcla de Dotados, Dotados Menores y Mundanos.

Los Dotados son los que disponen de mejores poderes sobrenaturales, pero también son los principales objetivos de las fuerzas místicas. Los Dotados Menores tienen el toque de las capacidades sobrenaturales y un buen número de habilidades y capacidades en otras áreas. Los Mundanos no tienen poderes sobrenaturales, pero están en o cerca de la cúspide en lo que respecta a capacidades humanas en otros campos.

Cada Miembro del Reparto está afiliado con una Asociación. En el mundo de Brujería hay muchas Asociaciones, aunque aquí sólo se tocan unas pocas. La Wicca está formada por grupos dispersos de "brujos" y entre sus filas hay Magos (quienes usan Invocaciones o conjuros mágicos), Videntes (que poseen una Visión psíquica) y los Médium (quienes interactúan con los muertos a través de la Nigromancia). Los Rosacruces están mucho más estructurados y la mayoría son Magos. Los Centinelas son guerreros sagrados que usan la Iluminación (el poder de los milagros) y los rezos para luchar contra los depredadores sobrenaturales. La Cábala de la Psique protege a los Videntes de la ignorancia de las masas de mundanos. Los Solitarios pertenecen a un grupo pequeño u operan como practicantes aislados.

Todos los personajes tienen Atributos, capacidades físicas y mentales básicas. Los Atributos Primarios de Brujería son Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Percepción y Voluntad. Los Atributos humanos varían de 1 a 6, siendo 2 la media.

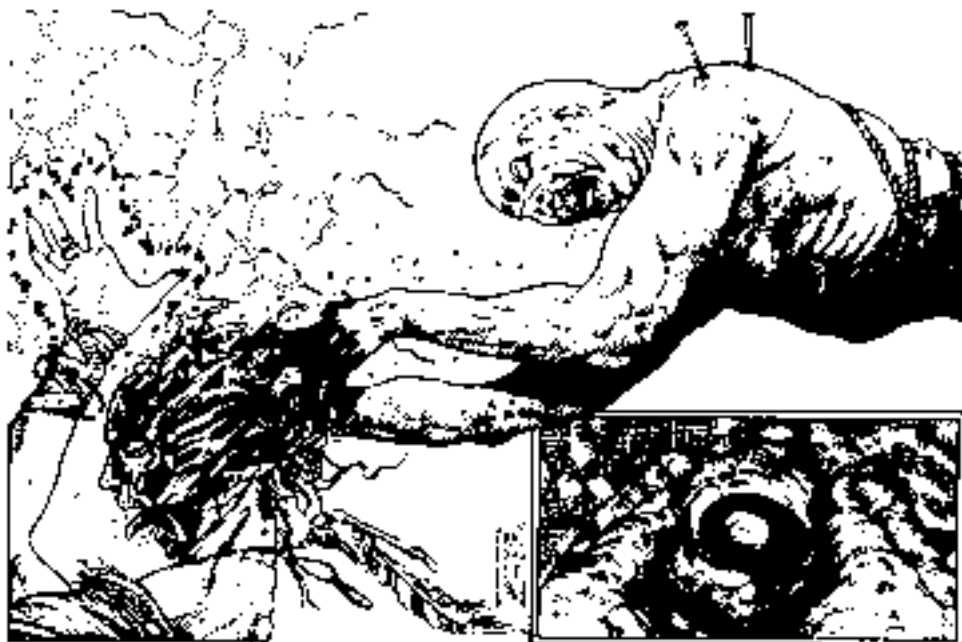
Los Atributos Secundarios están determinados por los Atributos Primarios. Los Puntos de Vida (PV) representan la cantidad de daño que un personaje puede absorber. Cuando éstos se agotan, el personaje está muerto o agonizando.

Los Puntos de Resistencia (PR) muestran la cantidad de fatiga que puede soportar un personaje. La Velocidad (Vel) indica lo rápido que puede correr una persona en kilómetros por hora; la mitad de esa cantidad muestra los metros que puede hacer por segundo). La Reserva de Esencia es la cantidad de energía espiritual que posee un Miembro del Reparto; refleja la fuerza del alma del personaje.

Las Ventajas y Desventajas son rasgos positivos y negativos que ayudan a dar los toques finales al personaje. Su efecto en el juego se explica bajo cada entrada.

Las Habilidades son las capacidades del Miembro del Reparto. Un nivel de Habilidad de 1 refleja a un aficionado. Un 2 ó 3 indica un buen grado de competencia. El mayor grado de competencia se adquiere con los niveles 4 y 5. Son posibles grados más altos pero son muy infrecuentes.

Los siguientes Arquetipos son ejemplos de personajes de Brujería y se proporcionan para poder crear un grupo de juego lo más rápidamente posible. El Cronista debería distribuirlos por la mesa o que cada jugador seleccione el Miembro del Reparto con el que desea jugar. Los jugadores deben leer la personalidad en voz alta al grupo en el orden que se indica más adelante.



# MELUSINE GIRODET

Wiccana Dotada, Buscadora del Conocimiento

Melusine es una mujer alta a punto de alcanzar los treinta años con penetrantes ojos azules, tiene un largo cabello negro ligeramente rizado y con un corto flequillo; la clásica apariencia gótica. Viste de negro y escucha a Dead Can Dance.

Melusine es la propietaria de Esoterismo y Libros Hibou, una librería de ocultismo en la Calle U, en Washington, D.C. También es la líder de una Alianza Wiccana de tres miembros formada por ella misma, Morrigan MacBride y Medea Zeilinski.

Melusine proviene de una larga línea de wiccanos dotados por parte de madre. Estudió en la Universidad de Georgetown y se graduó en Literatura Inglesa. Allí conoció a una Rosacruz llamada Penny Woodville, quien la animó a dejar la Wicca. Melusine rechazó educadamente la oferta, pero han seguido siendo buenas amigas; de hecho, Penny prestó dinero a Melusine para ayudarla a abrir la librería.

**Capacidades especiales de los wiccanos:** bonificador +2 a todas las Pruebas de Invocación que utilicen poderes y capacidades defensivas; cualquier ataque mágico contra ellos sufre un 2 a la Prueba de Disipación (cualquier Reacción Violenta siempre afecta al agresor).

**Ventajas y desventajas:** Atractivo 1 (+1 a todas las Pruebas Sociales),

Contactos 3 (Penny Woodville),

Don (permite usar la Metafísica),

Honorable 1 (no puede mentir o traicionar a los amigos o la gente a la que respeta)

Obsesión (descubrir las grandes verdades de la Metafísica)

Reserva incrementada de esencia 1 (añade 5 puntos a la Reserva de Esencia)

## Metafísica:

Bendición 3 (bonificador +1 a cualquier Prueba que no sea de combate por cada 3 Puntos de Esencia gastados; o +1 por cada 4 Puntos de Esencia contra un ataque mundano; o +1 por cada 6 Puntos de Esencia contra un ataque sobrenatural).

Limpieza 2 (con 3 Puntos de Esencia limpia una habitación de energías malévolas, o toda una casa gastando 6 Puntos de Esencia; si se gasta un número de Puntos de Esencia igual a los invertidos en una maldición, ésta es eliminada).

Vista lejana 2 (por cada 10 Puntos de Esencia, el lanzador puede ver cualquier área que se encuentre en un radio de 1,5 kms; cada 1,5 kms adicionales de alcance cuestan un Punto más de Esencia; la visión dura un minuto).

Localizar 3 (con 10 Puntos de Esencia y una hora de concentración encuentras algo o a alguien que se encuentre en un radio de 100 metros; otra hora y 15 Puntos de Esencia más incrementan el área a 1,5 kms; cada hora adicional y 5 Puntos de Esencia doblan el radio de búsqueda).

Símbolos de Protección 3 (por cada 3 Puntos de Esencia imbuye un bonificador +1 de protección en un amuleto contra un poder específico; por cada 6 Puntos de Esencia imbuye un bonificador +1 de protección contra CUALQUIER ataque sobrenatural; con cada uso, la fuerza del amuleto se reduce en uno; cada amuleto creado reduce la Reserva de Esencia del creador en uno hasta que el amuleto esté agotado).

## Posesiones:

La Librería Hibou; el apartamento que hay encima (también lleno de libros); algunos muebles antiguos, incluyendo un dormitorio realmente bonito; montones de vestidos negros; reproducciones de cuadros del Nuevo Arte Francés; todos los CDs de Dead Can Dance; un Toyota Corolla negro del 93 en bastante buen estado.



WitchCraft  
Brujería

NOMBRE

ASOCIACIÓN

CONCEPTO

NIVEL DE  
CANALIZACIÓN

PUNTOS DE  
PERSONAJE

GASTADOS

SIN GASTAR

## ATRIBUTOS PRIMARIOS

FUERZA  INTELIGENCIA

DESTREZA  PERCEPCIÓN

CONSTITUCIÓN  VOLUNTAD

## ATRIBUTOS SECUNDARIOS

PUNTOS DE VIDA

PUNTOS DE RESISTENCIA

VELOCIDAD

RESERVA DE ESENCIA

DOTADO

## VENTAJAS

## PUNTOS

## DESVENTAJAS

## PUNTOS

## HABILIDADES

## NIVEL

## PODER

## NIVEL

# MORRIGAN MACBRIDE

## Dotada Menor, Wiccana Superviviente

Morrigan es una pelirroja irlandesa de unos 25 años con brillantes ojos verdes. Viste con tejanos y suéteres oscuros de su tierra natal. Morrigan trabaja a tiempo parcial en la Librería Hibou y canta en el Velvet Lounge de la calle U.

Morrigan creció en Limerick, Irlanda. Su madre era comadrona y la familia viajaba al sur, a Lough Gur, todos los Febreros durante el Imbolc. En su familia era una tradición ayudar a los Sidhe, el pueblo Feérico del Otro Mundo, en cualquier nacimiento que se produjera en esas fechas. Durante el decimotercero Imbolc de Morrigan, un Unseelie atravesó el Portal del Otro Mundo. Masacró a toda la familia de Morrigan y se llevó sus cuerpos a las Tierras de las Hadas. Sólo la oportuna intervención de una Alianza Wiccana cercana evitó que Morrigan compartiera el mismo destino.

Morrigan fue enviada a Baltimore a vivir con su tía. Cuando tuvo la edad suficiente, recorrió los cuarenta minutos que la separaban de Washington, D.C. donde se encontró con Melusine y Medea.

**Capacidades especiales de los wiccanos:** bonificador +2 a todas las Pruebas de Invocación que utilicen poderes y capacidades defensivas; cualquier ataque mágico contra ellos sufre un 2 a la Prueba de Disipación (cualquier Reacción Violenta siempre afecta al agresor).

### Ventajas y desventajas:

Atractivo 2 (+2 a todas las Pruebas Sociales)

Talento artístico (Cantar) (+12 Puntos de Esencia; +3 a las Pruebas de Cantar; una Prueba fallada cuenta como un Nivel de Éxito)

Cruel 1 (nunca dañará a un amigo o ser querido, pero sus enemigos se merecen todo lo que les pase)

Delirios (lo Extraño) 2 (tiene prejuicios contra los seres del Otro Mundo, especialmente contra las hadas; esto incluye a criaturas similares como espíritus de la naturaleza y elementales)

Pesadillas recurrentes (cuando el Cronista lo desee o por medio de una tirada de 1 en Id10, experimenta una horrible pesadilla y pierde Id4 (2) Puntos de Resistencia hasta la siguiente noche de sueño reparador)

Problemas emocionales (Miedo al rechazo) (le duele y enfada sentirse rechazada por alguien querido)

### Metafísica:

Afectar a la Psique 2 (gastando un punto influencia el estado emocional de una persona durante un Turno por cada Nivel de Éxito si el sujeto era propenso a esa emoción, si se quiere introducir

una emoción diferente se deben gastar dos puntos y debes gastar cinco puntos si quieres introducirle una emoción completamente opuesta a su estado emocional; el objetivo se resiste con un Chequeo Complicado de Voluntad; otra posibilidad es que el lanzador se vuelva más sobrecogedor durante cinco minutos por Nivel de Éxito, obteniendo un +2 a todas las Pruebas Sociales, gastando dos Puntos de Esencia).

Discernimiento 2 (por seis Puntos de Esencia, descubres las Ventajas y Desventajas de un personaje).

Maldición menor 2 (la Mala Suerte crea una "reserva de mala suerte" de un punto por cada tres Puntos de Esencia gastados; cuando algo pueda ir mal para la víctima, se gasta un punto para asegurar que eso suceda; la maldición desaparece del personaje cuando se agota la "reserva de mala suerte" o la víctima es limpiada).

Liberar emoción 2 (se puede absorber Esencia de las personas cercanas; para ello es necesario que una multitud esté pendiente del lanzador mientras interpreta (cantar); las primeras 20 personas cuestan 1/5 de Punto de Esencia por persona, cada 25 personas siguientes cuestan un Punto de Esencia; si se tiene éxito en la Prueba de Invocación, se obtiene un Punto de Esencia por cada persona).

### Posesiones:

Guitarra acústica artesanal irlandesa; ropa informal; una habitación de alquiler en una casa cercana a Dupont Circle; un futon; motones de CDs; un puñado de billetes de metro; diversas hierbas que usa para poder dormir mejor.



WitchCraft  
Brujería

NOMBRE

ASOCIACIÓN

CONCEPTO

NIVEL DE  
CANALIZACIÓN

PUNTOS DE  
PERSONAJE

GASTADOS

SIN GASTAR

## ATRIBUTOS PRIMARIOS

FUERZA  INTELIGENCIA

DESTREZA  PERCEPCIÓN

CONSTITUCIÓN  VOLUNTAD

## ATRIBUTOS SECUNDARIOS

PUNTOS DE VIDA

PUNTOS DE RESISTENCIA

VELOCIDAD

RESERVA DE ESENCIA

DOTADO MEJOR

## VENTAJAS

## PUNTOS

## DESVENTAJAS

## PUNTOS

## HABILIDADES

## NIVEL

## HABILIDADES

## NIVEL

## PODER

## NIVEL

# MEDea ZEILINSKI

## Dotada Menor, Wiccana Rara

Medea es una mujer de veinte años con un largo y rizado cabello rubio y ojos grises. Viste con faldas amplias y blusas ordinarias, pero nunca lleva zapatos (sólo sandalias) a menos que sea absolutamente necesario.

Los padres hippies de Medea llegaron a D.C. para protestar prácticamente por cualquier cosa y terminaron convirtiéndose en miembros de un grupo de presión, viviendo en una pequeña casa en Annandale. Cuando Medea comenzó a interesarse por el Ocultismo sus padres lo vieron con buenos ojos. Tendía a verlo todo a través de un filtro de la Nueva Ola Feminista y no creían que su hija pudiera hacer otra cosa que crear energías positivas a su alrededor. De hecho no creían en la magia.

Medea lo encontró divertido, pero en realidad casi todo lo encontraba divertido. Nunca se toma las cosas demasiado en serio, lo cual crea un buen equilibrio con la seriedad de Melusine. A Medea le gusta trabajar en Hibou y ser parte de la Alianza y de momento eso es todo lo que quiere hacer con su vida.

**Capacidades especiales de los wiccanos:** bonificador +2 a todas las Pruebas de Invocación que utilicen poderes y capacidades defensivas; cualquier ataque mágico contra ellos sufre un 2 a la Prueba de Disipación (cualquier Reacción Violenta siempre afecta al agresor).

### Ventajas y desventajas:

Atractivo 2 (+2 a todas las Pruebas Sociales)

Bufón (bromea todo el tiempo, incluso en los momentos más inapropiados)

Canalizar Esencia 2

Carisma 2 (+2 a todas las Pruebas Sociales)

Don (permite usar la Metafísica)

Reserva incrementada de esencia 2 (añade 10 puntos a la Reserva de Esencia)

Imprudente (demasiado confiada e impulsiva)

Vaga (evita el trabajo siempre que es posible)

### Metafísica:

Escondrijo 2 (por cada seis Puntos de Esencia un sujeto de tamaño humano se vuelve invisible durante 10 minutos; añade 10 minutos por cada seis Puntos de Esencia adicionales; los objetos grandes, como un coche, cuestan ocho Puntos de Esencia por cada 10 minutos; los objetos realmente grandes como autobuses o aviones cuestan 24 Puntos de Esencia por cada 10 minutos; en el caso de lugares, cuesta un Punto de Esencia cada metro cúbico durante una hora).

Discernimiento 2 (por seis Puntos de Esencia, descubres las Ventajas y Desventajas de un personaje).

Ilusión menor 2 (las ilusiones menores cuestan un Punto de Esencia por cada 30 cms cúbicos y duran cinco minutos; las ilusiones auditivas cuestan un punto de esencia para un sonido suave, dos para el equivalente a una conversación normal, tres para un grito o alarido y cinco para un sonido fuerte; para extender el sonido otros cinco minutos triplica el coste; una ilusión completa (afecta a todos los sentidos excepto el tacto) cuesta cinco Puntos de Esencia por cada 30 cms cúbicos y dura un minuto).

Levitar 2 (gastando 10 Puntos de Esencia, flotas a una velocidad de 10 km/h durante un minuto por cada Nivel de Éxito; puedes hacer flotar a otro gastando 15 Puntos de Esencia, éste se resiste con un Chequeo Sencillo de Voluntad; incrementa la velocidad en 1,5 km/h por cada tres Puntos de Esencia adicionales).

Extremidades espirituales 2 (manipula objetos a distancia gastando dos Puntos de Esencia por nivel de Fuerza de la extremidad y un Punto de Esencia por cada cinco metros; dura un Turno, más un Turno adicional por Nivel de Éxito).

### Poseiones:

Un apartamento milagrosamente asequible en Adams-Morgan, cerca de la 18ª y Belmont; un escúter Vespa ET2 rojo rubí; un vestuario comprado en diversas tiendas étnicas de la calle 18; un Mac de color azul; montones de velas y cuadros; un excelente equipo de sonido.



WitchCraft  
BRUJERIA

**NOMBRE**   
**ASOCIACIÓN**   
**CONCEPTO**   
**NIVEL DE CANALIZACIÓN**

**PUNTOS DE PERSONAJE**  **GASTADOS**  **SIN GASTAR**

## ATRIBUTOS PRIMARIOS

**FUERZA**  **INTELIGENCIA**   
**DESTREZA**  **PERCEPCIÓN**   
**CONSTITUCIÓN**  **VOLUNTAD**

## ATRIBUTOS SECUNDARIOS

**PUNTOS DE VIDA**   
**PUNTOS DE RESISTENCIA**   
**VELOCIDAD**   
**RESERVA DE ESENCIA**

DOTADO MEJOR

## VENTAJAS

**PUNTOS**

## DESVENTAJAS

**PUNTOS**

## HABILIDADES

**Nivel**

## HABILIDADES

**NIVEL**

## PODER

**NIVEL**

# ADAHY TUCKER "ADDY"

## Dotado Menor, Solitario Desamparado

Adahy es un cherokee de casi treinta años, aunque la vida que ha pasado en las calles le hace parecer mucho más viejo. Addy viste con gastadas camisetas y shorts, o con varias capas de ropas harapientas y un largo abrigo de paño que ha visto tiempos mejores. En ocasiones lleva unas gafas de espejo que encontró en la calle hace algún tiempo.

Addy sólo recuerda pequeños fragmentos de su pasado. Tuvo una familia: una esposa y una niña pequeña. Estuvo en el ejército. Pasó por un periodo difícil y participó en una Búsqueda Espiritual (un ritual tradicional de los Nativos Americanos para encontrar guía espiritual). Eso es todo lo que puede recordar. Ni siquiera está seguro de cuánto tiempo lleva viviendo en las calles.

Pasa su tiempo mendigando y actuando como chaman urbano. De algún modo, en el periodo en que perdió la memoria también adquirió el Don. Puede hablar con los espíritus y también puede controlarlos. En ocasiones los espíritus hablan con él, pero a los ojos de los mundanos esto sólo le hace parecer más loco. La Alianza Hibou le conoce porque suele dormir en el cercano Parque Malcolm X. Le consideran un amigo.

**Capacidades especiales de los solitarios:** +1 a todas las Pruebas de Invocación.

### Ventajas y desventajas:

Difícil de matar 3 (+9 Puntos de Vida; +3 a los Chequeos de Supervivencia)

Don (permite usar la Metafísica)

Reserva incrementada de esencia 3 (añade 15 puntos a la Reserva de Esencia)

Delirios I (la pérdida de memoria, la vida en las calles y el poder hablar con los espíritus le han hecho algo excéntrico)

### Metafísica:

Bendición I (bonificador +1 a cualquier Prueba que no sea de combate por cada tres Puntos de Esencia gastados; o un bonificador +1 por cada cuatro Puntos de Esencia gastados contra un ataque mundano; o un bonificador +1 por cada seis Puntos de Esencia gastados contra un ataque sobrenatural).

Comunión I (por dos Puntos de Esencia por minuto eres consciente de todo lo que ocurre en un radio de 10 metros por cada nivel de Voluntad; el alcance se incrementa en cinco metros por cada Punto de Esencia adicional; +5 a invocar espíritus dentro del área en el que estás en comunión; permite lanzar Invocaciones sobre cualquiera que esté dentro del área como si lo estuvieras tocando).

Proyección del alma I (proyecta la conciencia si se dejan cinco Puntos de Esencia atrás que actúen como ancla; cuesta tres Puntos de Esencia más

un punto por cada hora que se sea inmaterial; puede viajar a 150 km/h por cada nivel de Voluntad; sólo puede usar poderes de Dotado; los poderes sensoriales y de detección sólo funcionan en seres corpóreos).

Dominio espiritual (Espíritus de la Naturaleza) 2 (convoca espíritus gastando 5 Puntos de Esencia, más 1/5 de la reserva de energía del espíritu redondeando hacia arriba; bonificador +4 si se conoce el verdadero nombre del espíritu; puede realizar acuerdos gastando dos Puntos de Esencia si el espíritu lo desea voluntariamente; si el acuerdo se rompe, el violador agota toda su Esencia (Reserva o Vital/Energética) y pierde permanentemente dos Puntos de Esencia o Esencia Energética).

Arte de Tiempo mental I (una prueba de Percepción y Arte de Tiempo mental otorga visiones de eventos futuros y escenas retrospectivas; cuantos más Niveles de Éxito se obtengan mayores son los detalles).

Fuerza de Tiempo mental 3 (se ven cortos atisbos de eventos futuros o imágenes retrospectivas sobre el pasado reciente, hasta tres semanas atrás).

### PoseSIONES:

Las ropas de su mochila, un par de gafas de espejo; un cartel en el que se lee: "por favor ayúdeme, el gobierno me ha robado a mi familia y las cucarachas no pueden encontrarla, tengo hambre y frío".



WitchCraft  
Brujería

NOMBRE

ASOCIACIÓN

NIVEL DE  
CANALIZACIÓN

CONCEPTO

PUNTOS DE  
PERSONAJE

GASTADOS

SIN GASTAR

## ATRIBUTOS PRIMARIOS

FUERZA  INTELIGENCIA   
DESTREZA  PERCEPCIÓN   
CONSTITUCIÓN  VOLUNTAD

## ATRIBUTOS SECUNDARIOS

PUNTOS DE VIDA   
PUNTOS DE RESISTENCIA   
VELOCIDAD   
RESERVA DE ESENCIA

DOTADO MEJOR

## VENTAJAS

## PUNTOS

## DESVENTAJAS

## PUNTOS

<input type="text" value="Difícil de matar"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="Delirios"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="text" value="Don"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="Grupo minoritario"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Reserva incrementada de esencia"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="(Nativo Americano)"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text" value="Recursos (Miserable)"/>	<input type="text" value="-4"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## HABILIDADES

## NIVEL

## HABILIDADES

## NIVEL

<input type="text" value="Arma cuerpo a cuerpo (cuchillo)"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Callejeo"/>	<input type="text" value="4"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Ciencias Ocultas"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="(espíritus de la naturaleza)"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Escapismo"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Esquivar"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Mitos y leyendas (Cherokee)"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Pelea"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Regatear"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Rituales (Cherokee)"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Sigilo"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Supervivencia (urbana)"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Tregar"/>	<input type="text" value="2"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## PODER

## NIVEL

<input type="text" value="Bendición"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="text" value="Comunión"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="text" value="Proyección del alma"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="text" value="Dominio espiritual (Esp. Naturaleza)"/>	<input type="text" value="2"/>
<input type="text" value="Arte de Tiempo mental"/>	<input type="text" value="1"/>
<input type="text" value="Fuerza de Tiempo mental"/>	<input type="text" value="3"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

# CLARISSA ARMINGTON

## Dotada Menor, Solitaria Héroe Reacio

Clarissa es una mujer baja de unos veinte años. Tiene el cabello a mechas, ojos castaños, varios piercing y algunos tatuajes. Viste como un mensajero punk.

Sus padres murieron cuando era joven y Clarissa vivió una infancia conflictiva de un hogar de adopción a otro. Cuando tenía catorce años fue enviada a vivir con una familia de Richmond, VA. Tras tener un día especialmente malo decidió fugarse. Para hacer sentir dolor a aquellos que la había dañado, prendió fuego a su habitación con el poder de su mente. Para cuando abandonaba Richmond, toda la casa ardía hasta los cimientos.

Clarissa se dirigió a D.C. y vivió en las calles. Un día se cruzó con Carter Williams. Él la sacó de las calles y contacto con un amigo que le debía un favor, el propietario de una empresa de mensajería. Trabajando como mensajera Clarissa ha comenzado a labrarse un porvenir.

Últimamente ha llamado la atención de la Cábala de la Psique, la Alianza formada por Videntes. Tim Shinozaki, un contacto, ha intentado convencerla para que se una a la Alianza. Clarissa está indecisa.

**Capacidades especiales de los solitarios:** +1 a todas las Pruebas de Invocación.

### **Ventajas y desventajas:**

Conocimiento de la situación (+2 a las Pruebas de Percepción para percibir problemas)

Don (permite usar la Metafísica)

Reacción rápida (+1 a los Chequeos de Miedo; actúa primero durante el combate)

Buena suerte 2 (una vez por sesión de juego, añade +2 a cualquier Prueba o +1 a dos Pruebas diferentes)

Adicción 2 (uso moderado de la marihuana)

Cruel 1 (nunca dañará a un amigo o ser querido, pero sus enemigos se merecen todo lo que les pase).

Problemas emocionales (Miedo a comprometerse) (cuando se siente demasiado cerca de alguien se asusta y se aleja)

### **Metafísica:**

Arte de Fuego mental 1 (con una Prueba de Arte de Fuego mental y Voluntad, se manifiestan llamas dentro de la línea de visión).

Fuerza de Fuego mental 4 (llamas del tamaño de una antorcha que infligen 1D4 x 4 (8) de daño y se prenden objetos inflamables; un chorro de llama inflige 1D6 x 4 (12) de daño y tiene un alcance de 8 metros; un aura de aire increíble-

mente caliente reduce el Multiplicador de Daño de cualquier llama o ataque de energía en 4 puntos y tiene un VB de 8 contra otros ataques; cualquier que se encuentre a entre 60 cms y 1,5 m del aura sufre 1D6 x 4 (12) de daño; si el poder se usa durante más de un minuto, es necesario superar un Chequeo Sencillo de Voluntad o se es atacado por las llamas).

Arte de Imagen mental 2 (con una Prueba de Arte de Imagen mental y Percepción se sienten otros pensamientos, o el flujo de la Esencia; un Nivel de Éxito revela emociones; con dos niveles se leen pensamientos superficiales; tres niveles permiten "obtener respuestas" a una pregunta sencilla; con cuatro o más niveles se obtiene una imagen clara de la personalidad del sujeto, recuerdos y cualquier información que éste tenga).

Fuerza de Imagen mental 1 (se debe tocar al individuo para ver sus pensamientos; puede ver espíritus y grandes concentraciones de Esencia en un radio de 10 metros).

### **Posesiones:**

Una Cannondale Road Warrior 1000 plateada; una mochila de mensajero negra Nike ACG; un teléfono móvil Nokia; ropa de ciclismo; ropa punk; un discman y una serie de CDs realmente buenos; un pequeño apartamento en la peor parte de la calle 16ª.



WitchCraft  
Brujería

NOMBRE Clarissa Armington

ASOCIACIÓN Solitaria

NIVEL DE  
CANALIZACIÓN

CONCEPTO Solitaria Héroe Reacio

2

PUNTOS DE  
PERSONAJE

GASTADOS

SIN GASTAR

## ATRIBUTOS PRIMARIOS

FUERZA (2) INTELIGENCIA (2)  
DESTREZA (5) PERCEPCIÓN (4)  
CONSTITUCIÓN (3) VOLUNTAD (4)

## ATRIBUTOS SECUNDARIOS

PUNTOS DE VIDA (30)  
PUNTOS DE RESISTENCIA (32)  
VELOCIDAD (24)  
RESERVA DE ESENCIA (28)

DOTADO MEJOR

## VENTAJAS

## PUNTOS

## DESVENTAJAS

## PUNTOS

Buena suerte

2

Adicción

2

Conocimiento de la situación

Cruel

1

Don

Imprudente

Reacción rápida

Problemas emocionales

Recursos (A flote)

2

## HABILIDADES

## NIVEL

## HABILIDADES

## NIVEL

Callejeo

3

Sigilo

3

Carterismo

2

Trepar

1

Conducir (bicicleta)

4

Deporte (monopatín)

3

Elocuencia

3

Esquivar

2

Forzar cerraduras (Mecánicas)

2

Hacer trampas

2

Informática

1

Notar

2

Pelea

1

Primeros auxilios

3

Regatear

2

## PODER

## NIVEL

Arte de Fuego mental

1

Fuerza de Fuego mental

4

Arte de Imagen mental

2

Fuerza de Imagen mental

1

# CARTER WILLIAMS

## Mundano, Centinela Guerrero

Carter es un musculoso varón afroamericano de veinticinco años. Lleva el pelo cortado al estilo militar y suele vestir vaqueros, camisetas y una chaqueta de cuero. Tiene la palabra "beati" tatuada en los nudillos de su puño derecho y la palabra "pacífica" tatuada en los nudillos de su puño izquierdo ("beati pacífica" es una frase en latín que significa "benditos sean los pacificadores").

Williams creció en un barrio modesto y con un alto índice de criminalidad de la zona nordeste de D.C. Se metió en una banda a temprana edad y habría pasado el resto de su vida entrando y saliendo de cárceles de no haber sido por la intrusión de lo sobrenatural en su mundo. Las actividades de su banda se cruzaron en el camino de un Vampiro llamado Amintore Cavazza. El Vampiro asesinó a la mayor parte de la banda, pero Carter atacó a Cavazza, primero le decapitó, después le clavó una estaca en el corazón, llenó su boca de ajos y encadenó el cadáver a un tejado para que recibiese de lleno la luz del sol. Carter descubrió más tarde que la mayoría de sus esfuerzos fueron vanos; sólo la luz del sol logró terminar con Cavazza. Sin embargo, lo hizo bien para ser la primera vez que actuaba como cazador de monstruos.

El encuentro sobrenatural tuvo un profundo efecto en Carter. Sus ojos se abrieron a un mundo que había estado oculto. Había multitud de depredadores sobrenaturales en el mundo que se alimentaban de los indefensos, y Carter decidió hacer algo al respecto. Sus solitarios esfuerzos llamaron la atención de una Alianza de Centinelas. Ahora Carter ha añadido la Fe y los recursos de la Casa Templo de D.C. a su arsenal.

**Capacidades especiales de los solitarios:** +1 a todas las Pruebas de Invocación.

### **Ventajas y desventajas:**

Buena suerte 3 (una vez por sesión de juego, añade +3 a cualquier Prueba o +1 a tres Pruebas diferentes)

Contactos 2 (conexiones en la calle)

Difícil de matar 4 (+12 Puntos de Vida; +4 a los Chequeos de Supervivencia)

Nervios de acero (+4 a los Chequeos de Miedo; sólo necesarios en circunstancias muy inusuales)

Reacción rápida (+1 a los Chequeos de Miedo; actúa primero durante el combate)

Grupo minoritario (Afroamericano)

Honorable 1 (no puede mentir o traicionar a amigos o gente a la que respeta)

### **Posesiones:**

Una bonita habitación en una casa unifamiliar cerca de la Universidad Católica que sirve como

la Casa Templo de D.C.; una abollada y herrumbrosa camioneta que le hace sentirse como Fred Sanford; algunos libros de teología occidental; una buena chaqueta de cuero; un banco de ejercicios; un maniquí de madera Wing Chung (la columna de madera de la que sobresalen varas de madera con la que entrenan los practicantes de artes marciales); un Shinai (espada de entrenamiento de bambú); una katana; un bate de béisbol; algunos cuchillos arrojadizos; una Glock de 9mm.

### **Armas y armadura:**

El shinai inflige 1D8 x 4 (16) puntos de daño; la katana 1D10 x 4 (20) puntos de daño cortante; el bate de béisbol 1D8 x 4 (16) puntos de daño; los cuchillos arrojadizos 1D4 x 3 (6) de daño cortante y tienen un alcance de 3/5/8/10/13 metros; la Glock inflige 1D6 x 4 (12) de daño, dispone de 12 balas por cargador y tiene un alcance de 3/10/20/60/120 metros; la chaqueta de cuero tiene un VB de 1D4 (2); el puñetazo inflige (1D4 x 4) + 4 (12); la patada (1D4 x 5) + 4 (14).



Witchcraft  
Brujería

NOMBRE Carter Williams

ASOCIACIÓN Solitario

CONCEPTO Centinela Guerrero

NIVEL DE  
CANALIZACIÓN

NA

PUNTOS DE  
PERSONAJE

GASTADOS

SIN GASTAR

## ATRIBUTOS PRIMARIOS

FUERZA

4

INTELIGENCIA

3

DESTREZA

5

PERCEPCIÓN

4

CONSTITUCIÓN

4

VOLUNTAD

5

## ATRIBUTOS SECUNDARIOS

PUNTOS DE VIDA

54

PUNTOS DE RESISTENCIA

44

VELOCIDAD

27

RESERVA DE ESENCIA

25

## VENTAJAS

Buena suerte

3

Contactos

2

Difícil de matar

4

Nervios de acero

Reacción rápida

## PUNTOS

## DESVENTAJAS

Grupo minoritario

4

(Afroamericano)

2

Honorable

1

Imprudente

## PUNTOS

## HABILIDADES

## NIVEL

Arma cuerpo a cuerpo (cuchillo)

2

Arma cuerpo a cuerpo (espada)

3

Artes marciales

4

(Karate/Kickboxing)

Ciencias ocultas naturales

3

(criaturas sobrenaturales)

2

Conducir (camión)

2

Documentación/Investigación

1

Esquivar

3

Humanidades (Teología)

3

Primeros auxilios

2

Sigilo

3

## HABILIDADES

## NIVEL

Vigilancia

3

## LAS REGLAS

Los juegos de rol siguen siendo juegos, y como la mayoría de estos, tienen reglas. La regla principal para Cronistas y jugadores es la diversión.

Las reglas no son necesarias para muchos aspectos del juego. Las cosas sencillas como hablar o coger un objeto no necesitan reglas. Las reglas sólo entran en juego si se duda del resultado de una acción y resulta importar el éxito de la misma. En ese momento llega la hora de tirar dados.

El dado que más se suele utilizar es el dado de diez caras (D10); todas las Pruebas y Chequeos se resuelven con un D10. Básicamente, un jugador tira ID10 y añade el Atributo y/o habilidad al resultado. Si éste es menor de 9, la acción a fallado. Cuanto mayor sea el valor total resultante, más espectacular será el éxito, y algunas acciones pueden ser más difíciles que otras (cuando se aplican los modificadores).

Muchas acciones son consideradas Pruebas; éstas suman los valores de un Atributo y una habilidad a ID10. El Cronista siempre determina qué Atributo y habilidad deben ser usados para una acción en particular. Los Chequeos se usan cuando no hay una habilidad apropiada. Hay dos tipos de Chequeos. En los Chequeos Sencillos el valor del Atributo se dobla y se suma a ID10. En un Chequeo Complicado, el valor del Atributo no se dobla antes de sumarlo a ID10. El Cronista determina que Atributo se utiliza en el Chequeo y si éste es Sencillo o Complicado.

Por ejemplo, Keith está interpretando a Sonny Chang. Keith quiere que Chang suba por el tubo de desagüe de un edificio de tres plantas. El Cronista decide que esto debería resolverse con una Prueba usando la Fuerza de 4 de Chang y su Habilidad de 2 en Trepar. El jugador obtiene un 4 en ID10 y le añade 6 (la suma de su Atributo 4 y Habilidad 2). El resultado es 10. Como esto es mayor de 9, Sonny Chang logra trepar hasta el tejado. Entonces el Cronista pide al jugador que realice un Chequeo Sencillo de Percepción. La Percepción de Chang es 3, por lo que se dobla a 6. Tira ID10 y obtiene un 6, lo que da un total de 12. El Cronista informa al jugador que Chang descubre

unos cartuchos de dinamita apilados en el tejado y el pequeño temporizador rojo que rápidamente reduce su cuenta atrás a cero...

Si un personaje no tiene la habilidad apropiada, puede hacer un Intento no cualificado. Para ello se usa el Atributo apropiado (sin doblarlo) con un penalizador mínimo de 2. Independientemente del resultado del intento, el Nivel de Éxito nunca es superior a Decente (véase Tabla de Resultados, pág. 9\*\*). Por ejemplo, Zoe no tiene la Habilidad Conducir, pero está tras el volante de un coche. Pasa por un charco helado y el coche comienza a derrapar. Tira ID10 y añade su Destreza, restando el modificador 2 a la suma. Como su Destreza es 3 sólo suma 1 al resultado del dado, por lo que será mejor que obtenga una tirada alta.

En ocasiones un personaje intenta hacer algo y otro personaje intenta detenerlo o evitar su acción. Esto es un Chequeo o Prueba Resistida. Se resuelve como una Prueba o Chequeo normal, pero ambos tiran un dado. Si uno falla y el otro tiene éxito, el personaje que ha obtenido el éxito vence. Si ambas tiradas tienen éxito, vence el resultado más alto. Los empates se vuelven a tirar.



## MODIFICADORES

En ocasiones las circunstancias hacen que intentar una Prueba sea más fácil o más difícil. En tales casos, el Cronista puede determinar un modificador positivo o negativo que se aplica al intento. La tabla enfrente muestra algunos modificadores que se pueden usar.

### EL PAPEL DE LA SUERTE

Cuando en una tirada se obtiene un 10 sin modificar ese resultado se añade al total. Además, el jugador tira 1D6 y resta 1. Este número también se añade al total. Si en el dado se obtiene un 6, 5 puntos se añaden al total y vuelve a tirar de nuevo. Continúa tirando 1D6 hasta que salga algún resultado que no sea un 6. De esta forma se pueden obtener cantidades realmente grandes. Cuando en una tirada se obtiene un 1 sin modificar, no se añade nada al total. De nuevo se tira 1D6 1, pero en esta ocasión el resultado se resta del total. Vuelve a repetir este proceso siempre que se obtenga un resultado de 6 en la tirada. Esto puede producir números negativos muy bajos.

## TABLA DE MODIFICADORES BÁSICOS

**Rutinario:** no es necesaria una tirada a menos que sea una circunstancia inusual (trátalo como Fácil).

**Fácil:** +5 o más a la tirada.

**Moderado:** +3 o +4 a la tirada.

**Normal:** +1 o +2 a la tirada.

**Desafiante:** (incluye la mayoría de tiradas de combate): Sin modificador.

**Difícil:** -1 o -2 a la tirada.

**Muy Difícil:** de -3 a -5 a la tirada.

**Heroico:** de -6 a -9 a la tirada.

**Casi Imposible:** -10 o peor.

## TABLA DE RESULTADOS

**9-10 Primer nivel (Válido):** se supera la Prueba o Chequeo, pero no es nada especial.

**11-12 Segundo nivel (Decente):** la prueba o Chequeo se llevó a cabo con relativa facilidad e incluso con elegancia. Para las Pruebas complicadas es necesario un 10% menos del tiempo máximo requerido. Las habilidades sociales consiguen algunos beneficios para el personaje (incluyendo un +1 a futuros intentos sobre la misma persona en situaciones similares).

**13-14: Tercer nivel (Bueno):** la Prueba o Chequeo se completó con facilidad. Los resultados artísticos son muy valorados por los entendidos y bien recibidos por el público. Las Pruebas largas y complicadas consumen un 25% menos de lo normal. Las Habilidades Sociales obtienen un +2 en futuros intentos (esto no se acumula a las siguientes tiradas; utiliza sólo la bonificación más alta).

**15-16: Cuarto nivel (Muy bueno):** la Prueba o Chequeo se superó con gran éxito. Las Pruebas largas y complicadas pueden terminarse en la mitad del tiempo. Las habilidades sociales provocan una impresión duradera en la gente, concediendo un bonificador +3 a todos los futuros intentos. En el caso del combate, aumenta la tirada de daño en 1 antes de aplicar el Multiplicador.

**17-20: Quinto nivel (Excelente):** la Prueba o Chequeo consigue un resultado excelente. Cualquier empeño artístico impresiona mucho a la audiencia, otorgando gran reconocimiento y fama. Las habilidades sociales obtienen un bonificador posterior de +4. Aumenta la tirada de daño en combate en 2 antes de aplicar el Multiplicador.

**21-23: Sexto nivel (Extraordinario):** la Prueba o Chequeo tiene unos resultados asombrosos, logrando más de lo que se esperaba. Los Artistas consiguen la fama, pero todos sus logros futuros serán comparados con ésta obra. Las habilidades sociales obtienen una bonificación posterior de +5. Incrementa la tirada de daño en 3 antes de aplicar el Multiplicador.

**24 y niveles posteriores (Alucinante):** por cada +3 al total por encima de 23, aumenta el Nivel de Éxito en 1, y los bonificadores de las habilidades sociales en 1. Suma un +1 a la tirada de daño por cada Nivel de Éxito adicional antes de aplicar el Multiplicador...

## ASUSTARSE

En circunstancias aterradoras los humanos mundanos deben superar un Chequeo Complicado de Voluntad; los personajes Dotados realizan un Chequeo Sencillo de Voluntad. Si fallan el Chequeo de Miedo, el pánico se apodera de ellos. El Cronista puede aplicar modificadores como en cualquier otro Chequeo.

Una vez un personaje falle un Chequeo de Miedo, usa la Tabla de Miedo para determinar el resultado. Tira ID10, resta la Voluntad del personaje y aplica cualquier penalizador al chequeo como si se tratara de un bonificador (vamos, que lo sumes). Así, un penalizador 4 al Chequeo de Miedo contaría como un bonificador +4 que debe sumarse a la tirada en la Tabla de Miedo. Si el resultado es 9 o menos, la víctima sencillamente se ha asus-

tado unos segundos. Si el total es más de 9, consulta la Tabla de Miedo. Esta Tabla utiliza los Niveles de Éxito de la tirada de Miedo para determinar cómo encaja el personaje el resultado de tan terrible shock. Si un resultado parece poco apropiado para el momento o el personaje el Cronista puede improvisar su propio resultado del efecto.



## TABLA DE MIEDO

Nivel	Éxito	Efecto
1	<b>Temblores:</b>	todas las acciones del personaje sufren un penalizador -2 durante 2 Turnos, y pierde 1 punto de Esencia.
2	<b>Huida:</b>	la víctima escapa gritando durante 1 Turno. Si no tiene escapatoria, puede luchar o reaccionar de una manera más racional. El personaje pierde 2 puntos de Esencia.
3	<b>Reacción física:</b>	el miedo provoca una reacción física algo desagradable (normalmente relacionada con funciones corporales que dejamos a vuestra imaginación). No sólo es embarazoso, sino que impone un penalizador -1 a todas las acciones durante ID4 (2) turnos. El personaje pierde ID4 (2) puntos de Esencia.
4	<b>Parálisis:</b>	el personaje no puede moverse durante ID4 (2) Turnos. Sólo la intervención de otros personajes (que pueden sacudirle, abofetearle u obligarle a actuar de alguna otra forma) le permitirá llevar a cabo alguna acción. El personaje pierde ID6 (3) puntos de Esencia.
5	<b>Desmayo:</b>	la conmoción y el miedo son tan intensos que el personaje cae inconsciente. Se necesita un Chequeo Complicado de Constitución para recuperar el conocimiento; esto puede intentarse cada minuto o cada vez que alguien agite al personaje. El personaje pierde ID10 x 4 (20) puntos de Resistencia y ID8 (4) puntos de Esencia.
6	<b>Histeria total:</b>	la víctima se convierte en un maniaco balbuceante, vociferante y completamente inútil durante ID8 (4) Turnos. Pierde ID10 (5) puntos de Esencia.
7+	<b>Todavía peor:</b>	los resultados más altos se dejan a la imaginación del Cronista. Éstos pueden incluir efectos que pongan en peligro su vida, como un infarto, coma o un ata-

## COMBATE

El combate está dividido en una serie de acciones llamadas Turnos. Un Turno dura entre 1 y 5 segundos de Tiempo de Juego. Al comienzo de cada Turno, los jugadores declaran las intenciones de sus Miembros del Reparto. Aquí es donde dicen, "Yo quiero desenfundar un arma" o "Yo lanzo una invocación". El Cronista decide si se puede realizar la acción en un Turno. Es posible realizar la mayoría de las acciones simples, pero si un personaje quiere abrir un agujero en una pared con la culata de su arma, va a necesitar más de cinco segundos.

Todo el mundo tira Iniciativa con ID10 y suma su Destreza. El Cronista hace lo mismo, o simplemente decide el orden en el que actuarán los Miembros del Reparto y los Adversarios.

Una vez se determina la Iniciativa, se realizan las Pruebas o Chequeos anunciados. Generalmente, un personaje sólo puede realizar una acción por Turno. Si desea hacer más, cada acción adicional sufre un penalizador acumulativo de 2. Así, la primera acción de su Turno se resuelve normalmente, la segunda acción en ese mismo Turno tendría un 2, la tercera un 4, etc. El combate cuerpo a cuerpo es algo diferente; Cada Turno se permite una Prueba de ataque y una de defensa. A partir de ahí se aplica el penalizador acumulativo de 2.

En combate cuerpo a cuerpo, atacar es una Prueba que usa Destreza y la habilidad apropiada (Pelea, Artes Marciales o Arma cuerpo a cuerpo). Si el objetivo tiene un arma cuerpo a cuerpo puede intentar parar con una Prueba de Destreza y Arma cuerpo a cuerpo. Los personajes con Artes Marciales pueden intentar parar un arma con las manos desnudas. Cualquiera puede intentar esquivar un ataque. Si el personaje tiene la habilidad Esquivar, se realiza una Prueba de Destreza y Esquivar. Si no tiene la habilidad, es necesario un Chequeo Complicado de Destreza. El ataque y la defensa son tratados como Pruebas Resistidas.

Para los ataques a distancia se usa una Prueba de Destreza y la habilidad con el arma relevante, con modificadores basados en el alcance. A bocajarro añade +1 a la Prueba y al Multiplicador de Daño. El alcance corto no tiene modificado-

res. El alcance largo añade 3 a la Prueba y reduce el Multiplicador de Daño en uno. El alcance extremo añade 6 a la Prueba y 2 al Multiplicador de Daño. Las armas a distancia muestran sus alcances en metros separados por barras (por ejemplo, una escopeta con postas tiene un alcance de 10/30/50/100/200 metros).

La iluminación puede afectar al combate. La mala iluminación (un callejón oscuro o la luz de la luna) impone un penalizador 1 a las Pruebas de combate. La pésima iluminación (noche sin luna) impone un 4. La oscuridad total es un caso especial; tira ID10 y sólo con un 9 o más impacta al objetivo. Si el personaje realiza un Chequeo Complicado de Percepción, puede añadir el Nivel de Éxito a la tirada. Esto simula el uso de otros sentidos además de la vista para golpear al objetivo.

Se pueden realizar varios disparos con las armas a distancia. Por cada disparo adicional realizado en un Turno, la Prueba sufre un penalizador acumulativo de 1. Todo este tiroteo puede hacer perder el control a cualquiera. Todo el que sea disparado debe superar un Chequeo Sencillo de Voluntad para seguir adelante con sus intenciones. De lo contrario, se queda parado, duda o se arroja tras una esquina e intenta desesperadamente no ser alcanzado.

El daño se mide en Punto de Vida. Si éstos quedan reducidos a 0, el personaje está herido de gravedad y corre el riesgo de morir. En el Unisystem la mayoría del daño se determina tirando un dado y multiplicando el resultado por el Multiplicador de Daño. Por ejemplo, una pistola del .22 inflige  $ID4 \times 2$  (4). El 2 es el Multiplicador; el número entre paréntesis es el resultado medio (usado cuando el grupo quiere minimizar las tiradas de dados).

El daño es reducido por el blindaje. El Valor de Blindaje (VB) se tira (si es necesario) y el resultado se resta del daño infligido. En el caso de balas o armas cortantes, se dobla el daño restante.

## EFECTOS DE LAS HERIDAS

Un personaje al que le queden 5 Puntos de Vida (PV) está gravemente herido. Todas las acciones tienen un modificador negativo que oscila entre 1 y 5 (a discreción del Cronista). A cero PV o menos, el personaje se derrumba aturrido y medio inconsciente. Para mantener la

conciencia es necesario un Chequeo de Conciencia (Constitución y Voluntad menos la cantidad de PV por debajo de cero). Así, a 7 PV el Chequeo de Conciencia sufre un 7. A 10 PV es necesario un Chequeo de Supervivencia (Constitución y Voluntad menos 1 por cada 10 PV por debajo de cero). El Chequeo de Supervivencia se debe realizar cada minuto hasta que el personaje recibe unos Primeros Auxilios. Cada Chequeo adicional tiene un penalizador acumulativo de 1.

Por ejemplo, Liz Rosen recibe dos impactos de una 10mm, sufriendo 50 puntos de daño. Tenía 22 PV y ahora se encuentra en 28 PV. Su Constitución es de 2 y su Voluntad de 2. Este total de 4 se reduce en 2 (1 por cada 10 puntos por debajo de cero) a la hora de realizar el Chequeo de Supervivencia. Necesita obtener un 7 o más en la tirada para seguir viva. Si lo logra, debe hacer un Chequeo de Conciencia para evitar perder el conocimiento. Tiene un 28, por lo que a menos que obtenga varios 10 caerá inconsciente. Si no recibe ningún tipo de atención médica, un minuto después deberá realizar otro Chequeo de Supervivencia con un penalizador 1 adicional.

## RECUPERACIÓN

Los primeros auxilios estabilizan al paciente (no son necesarios más Chequeos de Supervivencia), y otorgan un Punto de Vida por Nivel de Éxito obtenido en una Prueba de Inteligencia y Primeros Auxilios. Los personajes recuperan un PV por nivel de Constitución por día hasta que alcanzan los cero Puntos de Vida, y dos PV por día a partir de entonces.

Los personajes recuperan la conciencia cuando sus Puntos de Vida suben por encima de cero.

## OBJETOS

Los objetos tienen una Capacidad de Daño. Esto es similar a los Puntos de Vida. El objeto queda destruido cuando esa cantidad queda reducida a cero. El Cronista decide si cierto ataque daña a determinado objeto. Por ejemplo, un hombre puede aporrear el parabarroques de un coche todo el día, pero sólo se dañará a sí mismo.

Los objetos pueden tener un Valor de Blindaje (VB). Esto indica cuantos puntos de daño son ignorados antes de que se reduzca la Capacidad de Daño.

## PÉRDIDA DE RESISTENCIA

Una actividad extenuante (como escapar de una turba enfurecida) consume un punto de resistencia cada diez minutos. Las tareas realmente duras cuestan 1D4 (2) Puntos de Resistencia por minuto. Los estallidos de actividad frenética consumen 1D4 (2) puntos por Turno.

Los personajes deben dormir al menos durante siete horas durante cada periodo de 24



horas. Cualquier cantidad por debajo les hará perder 1 Punto de Resistencia por hora de sueño perdida. Es más, cada hora por encima de las 24 que el personaje esté despierto perderá 1 Punto de Resistencia más. Así, un personaje que esté levantado durante 36 horas seguidas perderá 19 (12+7) Puntos de Resistencia. Estos puntos sólo se pueden recuperar durmiendo.

### **EFFECTOS DE LA PÉRDIDA DE RESISTENCIA**

Con 5 Puntos de Resistencia o menos todas sus acciones sufren una penalización de 2. Si la Resistencia del personaje se ve reducida a 0 o menos, necesitará un Chequeo de Supervivencia (véase Efectos de las Heridas, pág. 10\*\*) para seguir de pie. Este Chequeo se repite cada Turno, por lo que al final el personaje caerá inconsciente.

Los personajes recuperan un Punto de Resistencia por nivel de Constitución por cada media hora de sueño u hora de descanso.

### **PÉRDIDA DE ESENCIA**

La Reserva de Esencia de un personaje no se puede reducir por debajo de cero voluntariamente. Otros efectos pueden reducirla involuntariamente por debajo de ese nivel.

Un personaje que ve reducida a la mitad su Reserva de Esencia se siente confundido. Las Pruebas mentales sufren un penalizador de 1 hasta que la esencia sea recuperada.

Con una Esencia de 1 ó 0, la víctima cae en una profunda depresión. Cualquier Prueba o Chequeo tiene una penalización de 3. Si la Esencia se ve reducida por debajo de 0, la víctima debe superar un Chequeo Complicado de Voluntad, con un 1 por cada 5 Puntos de Esencia por debajo de 0. Si falla, pierde temporalmente un nivel en un Atributo mental. Si la Esencia se ve reducida a 30 o menos, el personaje tendrá que superar un Chequeo de Supervivencia, con una penalización de 1 por cada 10 puntos por debajo de 0. Los personajes muertos por la pérdida de Esencia no tienen una causa de muerte aparente. La ciencia médica sólo diagnosticará un "ataque al corazón".

## **TABLA DE EFECTOS ALEATORIOS DE LA ESENCIA**

### **1 ó 6: Repetición**

El efecto de la invocación original se manifiesta en algún lugar alrededor del mago. Esto podría ser beneficioso, dañino o simplemente inquietante o sorprendente.

### **2: Activación**

Una invocación que conoce el mago se activa repentinamente, potenciada por la Esencia que no ha sido disipada. El efecto mágico aparece repentinamente y sin causa aparente.

### **3: Ardor**

El mago se ve afectado repentinamente por un estado similar a la fiebre. Siente un gran calor y un sudor frío comienza a recorrer su cuerpo. Pierde 1 punto de Resistencia por cada punto de Esencia que no haya sido disipado. Si su Resistencia se reduce por debajo de 0 cae inconsciente.

### **4: Solidificación**

La Esencia se "solidifica" en el mago, que sufre convulsiones repentinas y se queda rígido. El efecto desaparece tras unos segundos, pero puede repetirse. Se produce una convulsión/parálisis por cada 5 puntos de Esencia que no se hayan disipado (redondeando al alta). Cada una cuesta al mago 1D6 (3) puntos de vida y 1D10 (5) puntos de Resistencia. Además, el mago está indefenso mientras dure el efecto (normalmente entre 2 y 5 segundos).

### **5: Alucinación**

Los sentidos del mago se ven asediados por luces y sonidos alucinógenos. Los mundanos no pueden ver las luces, pero otros dotados pueden sentir cómo la Esencia destella a su alrededor. Este efecto dura 1 minuto por cada 10 puntos de Esencia que no se hayan disipado (redondeando al alta). Durante ese tiempo todas las Pruebas basadas en la Inteligencia tienen un penalizador de -5.

Los humanos normales recuperan un punto de Esencia cada hora por cada nivel de Voluntad.

## MAGIA

Para usar la magia, el Dotado debe utilizar Invocaciones: acciones y palabras rituales que ayudan a concentrar la voluntad y la imaginación del Mago para producir el efecto deseado.

Todas las cosas vivas tienen una Reserva de Esencia. Algunos de los Dotados tienen la capacidad de usar esa Esencia a voluntad; son conocidos como los Canalizadores. El nivel del personaje en Canalizar Esencia determina cuánta Esencia puede extraer de su reserva interna en un Turno.

Todas la Invocaciones requieren tres pasos. Primero, se debe reunir la Esencia necesaria para crear el efecto: la Convocación. Ésta lleva tantos Turnos como sean necesarios para acumular la Esencia necesaria para la Invocación. Si el mago puede canalizar toda la Esencia que necesita en un Turno, puede realizar la Prueba de Foco en ese mismo Turno.

Entonces la Esencia es entretejida en una matriz (proporcionada por la Invocación) diseñada para provocar el efecto deseado: el Foco. Es necesaria una Prueba de Foco en la que se emplea Voluntad y el nivel en la Invocación. Los objetivos pueden resistir algunas Invocaciones; trátalas como Pruebas Resistidas.

El tercer paso, la Disipación, no requiere Prueba si la Prueba de Foco tuvo éxito y no hubo mala intención en su uso. Usar Fuego del Alma para destruir a un monstruo demoníaco no es malicioso; usarlo para ganar una pelea de bar sí lo es.

En caso de ser necesario, se debe realizar otra Prueba de Voluntad y nivel de la Invocación. Las Pruebas de Disipación tienen un penalizador base de 1 por cada cinco Puntos de Esencia gastado (redondeando a la alta). Si la Disipación tiene éxito, no hay más repercusiones. De lo contrario, se produce un Efecto Aleatorio de la Esencia.

## EFFECTOS ALEATORIOS DE LA ESENCIA

Si la Esencia convocada no se disipa adecuadamente cuando es necesario, se produce un efecto mágico aleatorio en algún momento de un futuro cercano (en menos de 24 horas). El Cronista puede seleccionar uno de los resultados de la Tabla de Efectos aleatorios de la Esencia, o tirar 1D6 y aplicar el resultado.

## USAR LA ESENCIA DEFENSIVAMENTE

Aquellos con Canalizar Esencia pueden usar la Esencia defensivamente con una Prueba Resistida. El atacante usa el resultado de su Prueba de Foco, Arte de Vidente o cualquier otra capacidad sobrenatural. El defensor usa su Voluntad y añade 1 por cada punto de Esencia gastado en esta maniobra defensiva. Si el defensor está reaccionando en el último momento, está limitado a la cantidad de Esencia que pueda obtener en un Turno. Si el defensor vence o empata, el efecto metafísico se esfuma antes de afectarle. En caso contrario, la Invocación, Poder de Vidente u otra capacidad sobrenatural actúa normalmente. Esta Prueba defensiva se usa además de cualquier Prueba o Chequeo normal que permita el poder.

## EL EFECTO MULTITUD

Una de las razones de que los Dotados rara vez operen abiertamente es que, cuando se reúnen en gran número, los mundanos y sus emociones pueden superar o debilitar los poderes de la magia a través de la concentración involuntaria de su Esencia. Esto sólo ocurre en circunstancias muy especiales. Primero, deben estar presentes al menos diez personas; sólo los grupos de mundanos pueden generar el poder necesario para entorpecer gravemente a un mago. Segundo, la multitud debe ser consciente de que el Dotado está intentando realizar magia, a menos que esté intentando afectar a los integrantes de la multitud con el efecto mágico, en cuyo caso la resistencia es automática. En otras palabras, un dotado que lance una invocación sin llamar la atención no tendrá ningún problema a menos que su objetivo sea la propia multitud. La



cantidad de Esencia neutralizada varía según el tamaño de la multitud (véase la Tabla de Efecto de la Multitud para más detalles).

### TABLA DE EFECTO DE LA MULTITUD

Integrantes de la multitud	Esencia neutralizada
10-20	1 por persona
21-50	20 más 1 por cada 5 personas
51-100	30 más 1 por cada 10 personas
101+	40 más 1 por cada 20 personas

Todas las cantidades de Esencia de esta tabla se redondean a la baja.

### FUENTES DE ESENCIA

Lugares de poder: aunque la Esencia fluye por todas partes, hay zonas en las que estas corrientes son más intensas y fuertes. Estos Lugares de Poder acumulan puntos de Esencia, los cuales se pueden usar con mayor facilidad que la Esencia del ambiente.

Cualquier invocación realizada en tales lugares puede utilizar su poder adicional. Este poder también puede ser utilizado por seres sobrenaturales, algunos de los cuales lo usan para manifestarse en el área. Los lugares de poder suelen estar plagados de apariciones, espíritus malignos y otros extraños sucesos. Todos los lugares de poder tienen un "exceso" de Esencia que puede ser utilizada por cualquiera que realice invocaciones en la zona. Este exceso se renueva cada veinticuatro horas, y funciona en base a "quién primero llega, primero se sirve"; después de que alguien agote el exceso, no habrá Esencia adicional disponible durante el resto del día. En la aventura se describen algunos Lugares de Poder de Washington D.C.

Momentos de poder: algunos momentos del día, fechas del año y eventos especiales tienen un significado especial.

El mediodía y la medianoche son los Momentos de Poder que se producen con mayor frecuencia. Cualquier Invocación o capacidad sobrenatural empleada durante estas horas (los beneficios se aplican durante toda la hora) obtienen cinco Puntos de Esencia adicionales. La Luna Llena, los Solsticios de Verano e Invierno, los Equinoccios de Primavera y Otoño, y los Cuatro Días de Poder (Imbolc: 2 de Febrero;

Beltane: 30 de Abril; Lughnasadh: 1 de Agosto; Samhain: 31 de Octubre) otorgan 20 Puntos de Esencia adicionales. Los Momentos de Poder son acumulativos. Por ejemplo, un ritual realizado a Medianoche durante el Equinoccio de Primavera obtiene 25 Puntos de Esencia adicionales.

Muchos símbolos tienen una gran cantidad de poder. Un círculo grabado o dibujado atrae 10 Puntos de Esencia adicionales, que sólo se pueden usar en Invocaciones defensivas, por aquellos que estén en su interior. Un círculo también otorga cinco puntos de Esencia a aquellos que estén fuera del círculo, los cuales se pueden usar en cualquier Invocación. El Pentagrama, o estrella de cinco puntas, contribuye con cinco Puntos de Esencia a cualquier invocación lanzada desde su interior. Un Pentagrama dentro de un Círculo otorga un total de siete Puntos de Esencia, o 15 puntos si se trata de una Invocación defensiva.

### MAGIA COLECTIVA

La hechicería es más efectiva cuando es realizada por un grupo. Al utilizar la magia, los números más importantes son 3, 5, 7 y 13. Los números 9 y 11 tienen algún poder, pero son menos importantes. Reunirse en estas cantidades permite el uso de Puntos de Esencia adicionales. La Esencia obtenida de cada número se indica a continuación.

### TABLA DE ESENCIA DE MAGIA COLECTIVA

Tamaño del grupo	Incremento de Esencia
3	45
5	60
7	105
9	90
11	100
13	132

Un miembro del grupo, normalmente el que mejor conoce la invocación o invocaciones que se van a realizar, se convierte en el Líder del Círculo. Los pasos básicos para lanzar invocaciones en la magia colectiva son los mismos que en una invocación normal: Convocación, Foco y Disipación. El único cambio es la contribución del grupo al proceso. Sólo los miembros con la ventaja Canalizar Esencia pueden participar en un círculo.

Durante la Convocación, todos los miembros del círculo aportan Esencia al proceso. Los participantes pueden contribuir con tanta Esencia como deseen, limitados solamente por el tiempo que quiera esperar el Líder del Círculo. Los miembros que no conozcan la invocación son menos efectivos; cada 2 puntos de Esencia que aporten sólo contarán como 1. Esto se debe a su incapacidad para visualizar los detalles de la invocación. El proceso termina cuando toda la Esencia disponible ha sido absorbida por el Líder, o cuando éste decide que ha reunido el poder suficiente. El Líder acoge toda la energía combinada en su interior; esto incluye cualquier Esencia "gratuita" generada por el número de participantes presentes. El Líder realiza todas las Pruebas de la invocación. Todo funciona como en una invocación normal. Cuando es necesaria una Prueba de Disipación, el Líder obtiene un bonificador +1 por cada integrante (incluyendo al Líder) del círculo. Estos bonificadores sólo se pueden usar para compensar los penalizadores de la Disipación (véase pág. 12); no se añaden a la tirada de la Prueba de Disipación. Esto ayuda al Líder a disipar las a menudo enormes energías reunidas por los esfuerzos del grupo.

## LA VISIÓN

Desde que la humanidad obtuvo el regalo de la conciencia sobre sí misma, alguna gente ha sido bendecida con sentidos y capacidades que van más allá de lo físico. Estos poderes han sido conocidos desde hace mucho tiempo como la "Visión" o "Clarividencia", ya que muchas de tales capacidades conllevan sentir o ver cosas que escapan al objetivo de los cinco sentidos. La Visión no requiere rituales o invocaciones, ni la invocación de fuerzas ajenas para realizar la Prueba; el poder es completamente interno.

## PODERES DE VIDENTE

Cada capacidad de Vidente tiene dos elementos: Fuerza y Arte. La Fuerza representa el poder que tiene el psíquico. El Arte representa el grado de experiencia que tiene el psíquico en usar sus capacidades. Los detalles de los Poderes de Vidente incluidos en esta demostración se encuentran en la descripción del personaje.

## ESENCIA Y VIDENTES

Los personajes con Canalizar Esencia pueden incrementar temporalmente la Fuerza en cualquiera de sus Poderes de Vidente gastando puntos de Esencia. Cada 2 puntos de Esencia gastados incrementan la Fuerza de un poder en 1 durante su siguiente uso. Para incrementar un poder sólo se puede usar la Esencia que el personaje puede canalizar durante un turno.

## SÍMBOLOS SAGRADOS

Desde las leyendas de la antigüedad a las películas de Hollywood, el poder de los símbolos sagrados forma parte de muchas historias sobrenaturales. Un personaje que use un símbolo sagrado (bien sea una cruz, un ankh o cualquier objeto similar) para protegerse, debe pasar un Chequeo Sencillo de Voluntad. Cada Nivel de Éxito permite al personaje concentrar un Punto de Esencia a través del Símbolo Sagrado. Los seres sobrenaturales que se enfrenten al símbolo sagrado cargado deben hacer un Chequeo Complicado de Voluntad, con un 1 por cada punto de Esencia concentrado en el símbolo, o sentirán dolor y miedo cuando se enfrenten a él. Las criaturas dudarán al acercarse al portador, y ni mucho menos le atacarán; incluso si el monstruo no huye ante el símbolo, todas sus acciones sufrirán un penalizador 4.



## EL FALSO LIBRO DE LAS COSAS VERDADERAS

Por Thom Marrión

Los nuevos Cronistas pueden usar la siguiente aventura para introducir a sus jugadores en Brujería, usando los Miembros del Reparto pregenerados que aparecen este libretto introductorio. Aquellos Cronistas que tengan experiencia con el sistema de Brujería pueden querer que los jugadores usen sus propios personajes e incorporar esta aventura a una campaña que ya tenga en marcha. En tal caso, los Miembros del Reparto pregenerados se pueden usar como Secundarios. La aventura tiene lugar en Washington D.C., y algunos de los detalles incluidos son específicos de esa ciudad. Esto se puede cambiar fácilmente, si el Cronista lo desea, para usar otra localización. No debería haber ningún problema siempre que la aventura tenga lugar en una ciudad que disponga de librerías y gente sin techo.

### ESOTERISMO Y LIBROS HIBOU

Libros Hibou se encuentra en una vieja casa adosada de la Calle U, cerca de la culturalmente diversa zona de Adams-Morgan de Washington, D.C. El edificio tiene tres plantas, la librería se encuentra en la planta baja. En el lado izquierdo del edificio hay unas escaleras que llevan hasta la primera planta y en el derecho una torre redonda. En la parte frontal se encuentra la puerta a Libros Hibou y un tramo de escaleras que llevan a los apartamentos de las otras dos plantas. El sótano del edificio se usa como almacén de la librería.

Libros Hibou tiene una serie de libros viejos a la venta, especializándose en obras místicas y de ocultismo. En lugar de los habi-

tuales libros New Age de tapa blanda que se suelen encontrar en la mayoría de las librerías de ocultismo, Hibou tiene una colección de antiguos tomos místicos. Entre ellos se incluye una traducción francesa del siglo XIX del *Cantus Circeus* de Giordano Bruno, una copia de la traducción de 1903 de Gollancz del *Clavicula Salomonis*, una copa de 1945 de la traducción al inglés de Turner del *Arbatel de Magia Veterum*, y la traducción de Wilder de 1911 del *Theurgia by Iamblichus*. También disponen de una serie de objetos rituales como velas y cristales.

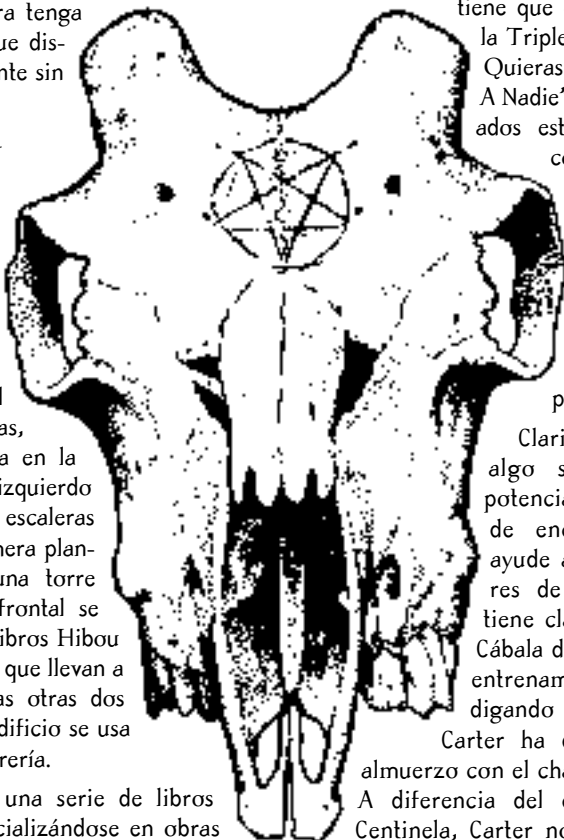
### COMIENZA EL DÍA

La aventura comienza en un típico día de la semana en Libros Hibou. Todos los Miembros del Reparto están presentes. Melusine está atendiendo a sus clientes habituales; un hombre quiere comprar un conjuro de amor y una mujer quiere poner una maldición a su infiel compañero. Melusine

tiene que explicar el concepto de la Triple Ley y el "Haz Lo Que Quieras Siempre Que No Dañes A Nadie" ya que los otros empleados están ocupados en otras cosas. Morrigan está sentada en un alféizar tocando la guitarra en la parte de la "torre" que pertenece a la tienda y Medea se entretiene haciendo volar popas de jabón por toda la tienda.

Clarisa busca en los libros algo sobre utilización del potencial psíquico con la idea de encontrar algo que la ayude a desarrollar sus poderes de Vidente. Todavía no tiene claro si debe unirse a la Cábala de la Psique para recibir entrenamiento. Adahy está mendigando enfrente de la tienda y

Carter ha decidido compartir su almuerzo con el chamán urbano sin techo. A diferencia del estereotipo común de Centinela, Carter no piensa que todos los wiccanos son malvados. Sabe que la Alianza



Hibou intenta hacer lo correcto. Cree que la magia es un callejón sin salida para el desarrollo espiritual, pero eso no va a evitar que les salude y se coma su almuerzo frente a la librería.

Esta parte puede durar tanto como desee el Cronista. Esto permite que los Miembros del Reparto interactúen entre sí y se adapten al entorno antes de que comiencen los problemas.

### COMIENZAN LOS PROBLEMAS

La rutina diaria se ve interrumpida por la aparición de un hombre con graves quemaduras. Parte de su rostro está cubierto de humeantes quemaduras y supurantes llagas. Viste con lo que fue una gabardina gris, ahora prácticamente carbonizada, sobre los restos de un traje de lana de buena calidad. Parece un hombre de negocios cuya oficina hubiera sido atacada con napalm.

Su nombre es Conrad Stowe y es un Caballero Templario de la Lanza. Los Caballeros de la Lanza son agentes de los Templarios que tienen autonomía para actuar por su cuenta a la hora de lograr los objetivos de su Alianza. Conrad descubrió que un peligroso grimorio estaba en posesión de un Consigliere (consejero del Don) de la Mafia de Filadelfia. Dado que el hombre en cuestión era un mundano, Conrad asumió que no tendría problemas para robar el libro y llevarlo al Sagrario Templario en Washington, D.C. Ni siquiera permitió que su Alianza conociera sus planes.

Robar el libro no fue tan fácil como él esperaba. Apenas había logrado escapar con vida de la casa del Consigliere cuando fue atacado por la Secta de un Dios Loco. Comprendiendo que iba a ser incapaz de llegar hasta el Sagrario Templario decidió probar suerte en Libros Hibou. Piensa que podrán ser capaces de proteger el libro hasta que lo lleven al Sagrario.

Por supuesto, el Reparto no sabe nada al respecto. Todo lo que ven es a un hombre que se derrumba en la puerta de la librería. Éste sostiene un viejo libro ante Carter y dice con su último aliento: "No... deje... que cojan... este libro... Peligro... llévelo... a...", momento en el se desmaya. Los Miembros del Reparto pueden llamar al 911; si ellos no lo hacen alguien que se encuentre en la calle lo hará. Una ambulancia llega en quince minutos. Para ese momento Conrad está muerto.

Cualquier Miembro del Reparto que sepa de Primeros Auxilios puede intentar ayudar a Conrad. Si tiene éxito logra reducir algo su sufrimiento, pero las heridas son demasiado graves y terminará falleciendo. Por desgracia, nadie del Reparto tiene capacidades metafísicas de curación.

### EL LIBRO

El Reparto debería sentir bastante curiosidad hacia el libro. Melusine puede identificarlo con una Prueba con éxito de Ciencias Ocultas (Grimorios). También se puede emplear una Prueba de Humanidades (Literatura) o Documentación/Investigación.



El libro es el *Grimorium Verum* de Alibeck el Egipcio, escrito originalmente en 1517 y traducido al francés por Gustave Navarre en 1632. Esta edición en particular se diferencia de las otras en que Navarre añadió un nuevo capítulo en el que se detallan diversos rituales relacionados con los Dioses Locos. Sólo existen cinco copias de esta edición.

El título y el autor son descubiertos simplemente con tener éxito en la Prueba. Con un Resultado Bueno o superior, se descubre toda la información anterior sobre Gustave Navarre y los rituales de los Dioses Locos. El personaje sabe que se supone que sólo hay cinco copias, pero no tiene que saber necesariamente dónde se encuentran todas. Con un Resultado Excelente o superior, el Cronista puede permitir que el personaje conozca la localización de algunas de las copias existentes (esto se puede usar como una introducción para futuras sesiones y tramas de Brujería).

### ENCUENTRO CON LOS MALOS

Por desgracia para el Reparto, varias personas están muy interesadas en el tomo. Unas pocas horas más tarde aparecen Phoebe Day Lightner y algunos de sus seguidores de la Secta de la Llama Negra (un Sectario por cada Miembro del Reparto). Phoebe tiene un elaborado tatuaje en el lado izquierdo de su rostro que crea desazón si se observa durante mucho tiempo. Lleva una gabardina oscura que mantiene abotonada. Un Chequeo Complicado de Percepción revela inquietos movimientos bajo el abrigo (este movimiento está causado por el crecimiento a ambos lados de su torso de grupos de finas extremidades insectoides). Sus esbirros están vestidos con gabardinas similares.



Con un Chequeo Sencillo de Percepción, cualquier Miembro del Reparto Dotado es capaz de distinguir que el cuerpo de Lightner está siendo consumido por la Corruptela. La Corruptela es lo opuesto a la Esencia, su antítesis; ésta no tiene lugar en nuestro universo. Es la fuerza vital de las Dimensiones Exteriores, los reinos de más allá de nuestro universo, donde moran los Dioses Locos. Un Miembro del Reparto Mundano no puede sentirlo, pero sí será capaz de percibir que Lightner está loca.

La Corruptela está provocando otros efectos en Lightner. Actualmente no se cansa de hablar sobre un zumbido que sólo ella puede oír. También ve el mundo como a través de un negativo en blanco y negro con todo desplazado unos quince grados a la izquierda. Cuando habla, lo hace con voz muy alta y mirando hacia un lado de la persona a la que se dirige. Sus secuaces permanecen a su espalda y murmuran diversas frases de apoyo.

Lightner se dirige al reparto: "¡Pensáis que no lo sé, pero lo sé, LO SÉ! ¡Lo sé todo sobre el libro, el libro, es mi regalo, es para mí... y quiero que me lo devolváis porque VOSOTROS NO PODÉIS TENERLO... oh, pensáis que podéis pero es una sorpresa, oh, claro que sí, y cuando ÉL venga todo el mundo lo sabrá, pero primero tengo que coger lo que ES MÍO, dádme lo, dádme lo, dádme lo DÁDMELO! Tienes unos ojos bonitos, debería arrancártelos y usarlos como collar, ¿qué te parece?"

Entonces dirige una mirada perdida a un espacio a la izquierda de cualquiera con quien esté hablando, gira sobre sus talones y sale por la puerta. Tras un instante sus secuaces la siguen.

### UNA ROSA POR POMBRE

Poco después de que la Secta de la Llama Negra se marche, un europeo elegantemente vestido entra en la tienda. Es un hombre apuesto, de cabello moreno que aparenta unos treinta años. Habla con acento francés: "Buenas tardes, mi nombre es Sebastián LaFleur. Soy coleccionista de libros raros y tengo entendido que recientemente ha llegado a su poder cierto texto que fue traducido por Gustave Navarre. Ese libro, bueno, de hecho todo el esoterismo francés de la época de Richelieu, es de gran interés para mí. Permítame que le dé mi tarjeta. Me hospedo en el hotel Loews L'Enfant Plaza

así que me he tomado la libertad de escribir el número en la parte posterior de mi tarjeta. Piense lo valioso que resulta para usted ese libro y podremos discutir sobre la transacción esta noche. Creo que descubrirá que lo que más le interesa es hacer negocios conmigo. Adieu”.

Sebastián se marcha de momento con un insinuante guiño y un beso en la mano (asumiendo que LaFleur esté hablando con uno de los miembros femeninos del Reparto). En la tarjeta se lee “Sebastián LaFleur Importación/Exportación” y muestra una dirección de París. Un Chequeo Sencillo de Inteligencia dirá a los Miembros del Reparto que el coleccionista francés debe estar pagando unos trescientos dólares al día por la habitación del hotel Loews L'Enfant Plaza.

Un Chequeo Complicado de Percepción también revelará que la leche o cualquier producto perecedero que se encontrara dentro de la librería Hibou se agrió tan pronto como Sebastián entró en la tienda. Esto también afecta a la crema de la maquina de café de la librería. El Cronista también puede decir que el almuerzo que Carter trajo consigo incluía un cartón de leche que ahora está agria.

### UN ASUNTO FAMILIAR

Una vez el Reparto se recupere un poco de la extraña perorata de Lightner y la agriadora visita de LaFleur, otro amante de los libros entra en la tienda. Su nombre es Vincenzo Gianetto. Es un hombre alto y musculoso cercano a los cuarenta, con un largo cabello castaño recogido en una coleta. Viste un traje oscuro y una negra gabardina de cuero. Lleva unas gafas de espejo redondas que impiden verle los ojos y un tatuaje de una lágrima en su mejilla derecha. Parece enfadado: “No me voy a andar con rodeos. Alguien nos ha robado un libro y queremos recuperarlo. Como no me digáis lo que quiero os mato. ¿Entendido? Bien. ¿Dónde está mi libro?”

Comienza a echar mano de la automática de 10mm que lleva en la gabardina cuando se detiene y mira repentinamente por la ventana. Quizá se trate de alguna capacidad mafiosa sobrenatural para detectar la presencia de policías y agentes federales. Mira al Reparto y dice, “Todavía no hemos terminado”, y sale por la puerta de atrás justo cuando dos agentes del gobierno entran en la tienda.

### ATÉNGASE A LOS HECHOS, SEÑORA

Los últimos participantes en la puja por el Grimorium Verum entran en la tienda. Son el estereotipo de los agentes del gobierno: abrigos negros, gafas de sol, presencia imponente y una absoluta carencia de sentido del humor. Muestran las credenciales que les identifican como agentes del FBI e inmediatamente empiezan con su rollo, terminando cada uno las frases del otro de una forma surrealista e inquietante.

“Buenas tardes señora, soy el agente Leonard Smith”.

“Yo soy el agente Bruce Jones”.

“Investigamos el incidente...”

“...que ha sucedido hoy”.

“Creemos que está relacionado con la mafia”.

“El sospechoso que fue llevado al hospital...”

“...estaba conectado con la mafia...”

“...e intentaba deshacerse...”

“...de un libro...”

“...el cuál es una prueba vital...”

“...en una investigación”.

“Por lo que si sabe algo...”

“...sobre el paradero actual del libro...”

“...le agradeceríamos que nos lo dijera”.

“Nos pondremos en contacto con usted...”

“...más tarde”.

“Gracias...”

“...por su cooperación”.

Los agentes recorren con la mirada la habitación antes de marcharse. La policía también toma declaración al Reparto y examina la calle frente a la tienda. Piensan que el hombre quemado fue una víctima de alguna actividad relacionada con la magia. Si alguno de los Miembros del Reparto llama a la Oficina Federal de Investigación, descubrirá que no hay ningún Leonard Smith o Bruce Jones trabajando allí.

### QUE COMIENCEN LOS JUEGOS

Llegados a este punto, lo que suceda en la aventura depende de las acciones del Reparto. Vinnie asaltará la tienda esa noche; si el grimo-

rio está en la librería lo encontrará con un Chequeo con éxito de Percepción. Dado que Melusine vive encima de la tienda, tendrá oportunidad de escuchar la intrusión; Adahy también es posible que pueda descubrir el robo ya que vive en las calles del barrio. La Secta de la Llama Negra comenzará a reunirse en el exterior de cualquier lugar donde se guarde el libro, incluso si es en el hogar de alguien. Son guiados de algún modo hacia él, pero todavía no harán nada. El Tinglado (usando buenas falsificaciones de las identificaciones del FBI) patrullará las zonas donde viven los Miembros del Reparto. LaFleur intentará asaltar el apartamento de Melusine usando Levitar y Extremidades espirituales. Es menos educado a la hora de conseguir el libro.

La aventura no terminará aunque cualquiera de los adversarios consiga el libro, ya que los otros adversarios intentarán robárselo. La Secta de la Llama Negra, los agentes del Tinglado, el matón de la Mafia y el Mago Negro se odian entre sí tanto como actualmente odian al Reparto.

Lo único importante para ellos es conseguir el grimorio, por lo que es posible hacer que los adversarios luchen entre sí.

#### UN POCO DE AYUDA DE VOS AMIGOS

Si Melusine, Morrigan o Medea hablan a otras Alianzas Wicca sobre el libro, el consenso general es que debe ser destruido. Melusine puede decidir hablar con Penny, su amiga Rosacruz, para pedir ayuda. Penny ha oído hablar de el Grimorium Verum y le aconseja



que lo lleve ante su superior, un Tribuno Rosacruz. Este distinguido y acaudalado caballero sugiere enviar el libro a la Capilla Rosacruz de Nueva York. Si Clarissa habla con Tim Shinozaki sobre el grimorio, él informará a la Cábala de la Psique. El Consejo de los Ancianos de la Cábala responde que el libro debe ser quemado. El Espíritu Cucaracha de Adahy piensa que el viejo papel parece sabroso y que deberían permitir que su prole se lo comiera. Esto puede hacer que el Espíritu se vuelva Corrupto o dar como resultado un viejo libro cubierto por un enjambre de cucarachas. Esto exigiría que cualquier que quiera manejar el libro deba superar un Chequeo de Miedo con 2. Carter debería buscar consejo en los miembros superiores de su Casa Templo; estos querrán examinarlo y después destruirlo.

#### REUNIENDO LIBROS SERIOS

Cuando la aventura progrese, los adversarios se volverán menos sutiles en su búsqueda del libro. Si la situación se vuelve muy desesperada, ni Vinnie ni los agentes del Tinglado tendrán reparo alguno en abrir fuego en un lugar público. La Secta de la Llama Negra comenzará a enviar Elementales de Fuego Corruptos tras el Reparto. Sebastián LaFleur usará una combinación de Invisibilidad, Levitación y un cuchillo realmente afilado para intentar separar a los Miembros del Reparto del libro (o dado el caso, de cualquier otro).

La situación irá ganando intensidad hasta que se produzca uno de los siguientes hechos: el libro sea destruido, el libro sea entregado sano y salvo en la Capilla Rosacruz de Nueva York, los agentes del Tinglado lo consigan y lo lleven a cualquier almacén secreto del Tinglado o alguien lo obtenga y consiga convocar a Nath-Shagraa (con la equivocada creencia de que eso podría ser una buena idea).

Si se produce la última opción, el Reparto debería tener al menos una oportunidad de evitar

que alguien convoque al Dios Loco. Sólo LaFleur o la Secta es probable que lo intenten. El Cronista puede jugar esto de diversas formas dependiendo del Reparto y lo que hayan hecho antes. Puede que algunos Agentes "no bastante muertos" consigan salvar el día haciendo un buen disparo antes de morir. Quizá Vinnie actúe como Deus Ex Machina. Si las cosas están yendo realmente mal, una fuerza de caballería compuesta por magos Rosacruces, videntes de la Cábalá de la Psique e Iluminados Centinelas puede apartar a un lado sus diferencias para detener la convocatoria. Si el Cronista decide que no aparecerá ningún equipo de rescate en el último minuto, tras un sacrificio humano y un día completo de cánticos aparecerá el Dios Loco Nath-Shagraa.

Nath-Shagraa es una masa de treinta metros de tentáculos, pinzas y enormes bocas. Esto es muy malo.



### Lugares de Poder

En algún momento durante el transcurso de la aventura, el Reparto puede querer usar un Lugar de Poder para potenciar sus Invocaciones. El Lugar de Poder más potente en la zona de D.C. es el Monumento a Washington. El obelisco de mármol de 185 metros se encuentra en el centro del Mall. Es la estructura más grande del distrito de Columbia y fue la estructura más grande del mundo cuando se abrió por primera vez al público en 1886. Es una imponente estructura que parece ser el centro de la ciudad. Esto es cierto en más de una forma. El Monumento a Washington fue diseñado como un Lugar de Poder desde el primer día de su construcción. Cualquier Dotado o ser Sobrenatural que tome el ascensor hasta el mirador tendrá acceso a 15 puntos adicionales de Esencia del ambiente. Se rumorea que los Templarios fueron los responsables de la creación de un Lugar de Poder en la capital de la nación. Puede que sea cierto. Aunque es conveniente tener un monumento nacional como fuente de Esencia, en la actualidad es muy problemático usarlo. El problema con los lugares públicos es que son públicos, por lo que usar el lugar puede llamar una atención no deseada.

La Casa Blanca también es una fuente de Esencia adicional. En concreto, la Sala Este de la Casa Blanca proporciona 10 puntos adicionales de Esencia. A esto se deben las ocasionales manifestaciones de antiguos presidentes. Buena suerte intentando lanzar una Invocación en la casa del líder de la nación más poderosa de la Tierra.

Otro Lugar de Poder cerca de la Casa Blanca es la Decatur House en Lafayette Square. También proporciona 10 puntos de Esencia adicionales. De alguna forma está conectada con los Reinos de los Muertos.

## SECUNDARIOS Y

### ADVERSARIOS

Las restantes páginas describen a los diversos aliados y enemigos con los que el Reparto se puede encontrar durante el transcurso de la Historia. Aquellos que sigan vivos al final pueden volver a aparecer en una campaña larga de Brujería. Aparecen en orden alfabético.

### ESPÍRITU CUCARACHA

Espíritu de la naturaleza convocado por Adahy

**Fuerza:** 5      **Destreza:** 5      **Constitución:** 7

**Inteligencia:** 11      **Percepción:** 9      **Voluntad:** 12

**Puntos de Vida:** 45 ("puntos de vida" cuando no se manifiesta)

**Esencia Energética:** 55 (usada para potenciar poderes)

**Velocidad:** 22      **Spiritus:** 5

#### PODERES

Animar (puede controlar 10 cucarachas por cada Punto de Esencia gastado; puede usarlas para escuchar a escondidas, asustar a clientes de un restaurante; atacar como un enjambre, etc.; el enjambre puede atacar a una persona por cada 50 cucarachas que lo compongan y tiene una velocidad de 30; la víctima sufre un penalizador 5 a todas las acciones y ID4 (2) puntos de daño por Turno; el enjambre posee 10 "Puntos de Vida" por cada 100 insectos; la mayoría de los ataques contra el enjambre infligen un punto de daño, las escopetas dos, los lanzallamas tres, un bote de insecticida ID10 (5), un spray profesional de exterminación ID10 x 3 (15) por rociada).

Don de supervivencia (por 15 Puntos de Esencia se obtienen 5 niveles en la Ventaja Difícil de Matar (+5 a los Chequeos de Supervivencia y +15 Puntos de Vida), acumulativos con cualquier nivel existente durante cinco minutos; 50 Puntos de Esencia permiten a una persona que haya muerto recientemente (menos de una hora) realizar un nuevo Chequeo de Supervivencia con +3 (además de cualquier otro modificador previo)).

Pestilencia (con una Prueba de Voluntad y Spiritus, resistida por un Chequeo de Constitución de la víctima (Complicado para los mundanos, Sencillo para los Dotados), ésta cae enferma; cuesta 5 Puntos de Esencia por día; causa que la víctima pierda ID6 x 3 (9) Puntos de Vida al día y sufra un penalizador 4 a todas sus acciones; el tratamiento médico mundano no es efectivo; la curación sobrenatural sólo tiene 1/5 de su efectividad).

Espíritu (permite moverse a grandes velocidades a través de la mayoría de los obstáculos (1 Punto de Esencia por hora de viaje a 600 km/h); permite usar Spiritus; invulnerable al daño físico; casi no puede afectar al mundo físico).

### VINCENZO GIANETTO

#### "VINNIE"

Matón de la Mafia

Vinnie Gianetto es un hombre alto y musculoso de casi cuarenta años con cabello moreno y ojos grises. Recoge sus largos cabellos en una coleta y suele llevar unas gafas de espejo redondas. Tiene un tatuaje de una lágrima en su mejilla derecha y una cicatriz irregular en el dorso de mano izquierda. Viste con trajes oscuros y una gabardina de cuero negro.

Vinnie es un matón de la Familia de Filadelfia. Está en D.C. debido a que el Grimorium Verum fue robado de la colección privada del Consigliere (consejero del Don). Incluso ignorando su contenido ocultista, el libro tiene un gran valor debido a sus 400 años de antigüedad. El Consigliere quiere recuperar el libro y Vinni no tendrá ningún reparo en hacer sufrir todo lo que sea necesario a cualquiera lo bastante estúpido como para robar a La Cosa Nostra.

**Fuerza:** 5      **Destreza:** 4      **Constitución:** 3

**Inteligencia:** 11      **Percepción:** 9      **Voluntad:** 12

**Puntos de Vida:** 57      **Puntos de Resistencia:** 38

**Velocidad:** 21      **Reserva de Esencia:** 20

#### VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Conocimiento de la situación (+2 a los Chequeos de Percepción para percibir problemas)

Contactos 2 (*Vinnie conoce a gente que conoce a gente*)

Cruel 2 (*un sádico que realmente disfruta haciendo daño a la gente*)

Difícil de Matar 5 (+5 a los Chequeos de Supervivencia; +15 Puntos de Vida)

Imprudente

Nervios de Acero (+4 a los Chequeos de Miedo; sólo necesario bajo circunstancias muy inusuales)

Obligación (Mayor) (*se espera que anteponga el bienestar de la Familia al suyo propio*)

Recursos (Adinerado) 3

## HABILIDADES

Arma cuerpo a cuerpo (Cuchillo) 3, Arma cuerpo a cuerpo (Porra) 3, Arma de fuego (Pistola) 3, Callejeo 4, Carterismo 1, Esquivar 2, Forzar cerraduras (Mecánicas) 2, Hacer trampas 2, Idioma (Italiano) 3, Interrogatorio 3, Intimidación 3, Pelea 3, Regatear 2, Sigilo 2, Vigilancia 2

## POSESIONES

Trajes razonablemente caros; una larga gabardina de cuero; gafas redondas de espejo.

## ARMAS

El cuchillo inflige 1D4 x 5 (10) puntos de daño cortante; la automática de 10mm inflige 1D6 x 5 (15) de daño, tiene 10-15 proyectiles y un alcance de 4/15/30/90/180; el puñetazo inflige 1D4 x 5 (10) de daño y la patada 1D4 x 6 (12) de daño.

## SEBASTIÁN LAFLEUR

Mago Negro de la Rosa Marchita

Sebastián es un hombre alto y apuesto con largos cabellos morenos y ojos grises que aparenta unos treinta años. En realidad tiene ochenta; las Sadicas de la Magia Negra tienen la capacidad de ralentizar drásticamente el proceso de envejecimiento. Sebastián viste trajes de corte europeo y se le suele ver en coches caros con mujeres caras haciendo cosas caras.

Sebastián LaFleur creció en París donde usó la Magia para conseguir poder. Cuando los Nazis invadieron Francia, vio la colaboración como otro medio de poder. Envío a una víctima tras otra a los campos de exterminio, pero uno de los que sentenció a muerte era un gitano que lanzó una maldición menor sobre él.

Las actividades de LaFleur llamaron la atención de un miembro de la Rosa Marchita llamada Aurelie LaClerc. Le hizo promesas, le enseñó Invocaciones, le dejó entrever su rico estilo de vida y fue rápidamente asesinada por un grupo de Centinelas al final de la guerra. Sebastián logró escapar al destino de su mentora y comenzó a prosperar como miembro de la Rosa Marchita. Pero quería más. Buscaba el tipo de poder mágico que le convertiría en igual de los Viejos Dioses. También quería librarse de la irritante maldición que agriaba la leche siempre que entraba en algún sitio. Ah... y quería el Grimorium Verum.

**Fuerza:** 2      **Destreza:** 2      **Constitución:** 2

**Inteligencia:** 4      **Percepción:** 4      **Voluntad:** 5

**Puntos de Vida:** 38      **Puntos de Resistencia:** 32

**Velocidad:** 12      **Reserva de Sadicas:** 75 de un máximo de 150

**Capacidades especiales de Mago Negro:** los Magos Negros usan una forma especial de Esencia llamada Sadicas que proviene de la gente torturada. La Sadicas puede ser detectada por los Dotados como una Esencia terriblemente mala.

## VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Atractivo 3 (+3 a todas la Pruebas Sociales)

Canalizar Sadicas 5

Codicioso 3 (*debe superar un Chequeo Complicado de Voluntad para evitar buscar cualquier tipo de poder*)

Cruel 2 (*un sádico que disfruta haciendo daño a la gente*)

Difícil de matar 4 (+4 a los Chequeos de Supervivencia; +12 Puntos de Vida)

Don (*permite usar la Metafísica*)

Imprudente

Maldito I (*toda la leche se agria en su presencia*)

Recursos (Rico) 4

## HABILIDADES

Arma cuerpo a cuerpo (cuchillo) 3, Burocracia 1, Callejeo 2, Conducir (coche) 2, Elocuencia 3, Hacer trampas 2, Humanidades (Historia) 2, Idioma (Francés, nativo) 5, Idioma (Inglés) 3, Idioma (Italiano) 2, Idioma (Latín) 1, Informática 1, Interrogatorio 3, Intimidación 3, Juego 2, Pelea 1, Primeros auxilios 2, Regatear 2, Rituales (Magia Negra) 3, Seducción 2, Teoría de la magia 2

## METAFÍSICA

Afectar a la Psique 3 (*gastando un punto de Sadicas influencia el estado emocional de una persona durante un Turno por cada Nivel de Éxito si el sujeto era propenso a esa emoción, si se quiere introducir una emoción diferente se deben gastar dos puntos y debes gastar cinco puntos si quieres introducirle una emoción completamente opuesta a su estado emocional; el objetivo se resiste con un Chequeo Complicado de Voluntad; otra posibilidad es que el lanzador se vuelva más sobrecolector durante cinco minutos por Nivel de Éxito, obteniendo un +2 a todas las Pruebas Sociales, gastando dos Puntos de Sadicas*).

Discernimiento 2 (*por seis Puntos de Sadicas, descubres las Ventajas y Desventajas del personaje*).

Escondrijo 3 (*por cada seis Puntos de Sadicas un sujeto de tamaño humano se vuelve invisible durante 10 minutos; añade 10 minutos por cada seis Puntos de Sadicas adicionales; los objetos grandes, como un coche, cuestan ocho Puntos de Sadicas por cada 10 minutos; los objetos realmente grandes como autobuses o aviones cuestan 24 Puntos de Sadicas por cada 10 minutos; en el caso de lugares, cuesta un Punto de Sadicas cada metro cúbico durante una hora*).

Extremidades espirituales 3 (*manipula objetos a distancia gastando dos Puntos de Sadicas por nivel de Fuerza de la extremidad y un Punto de Sadicas por cada cinco metros; dura un Turno, más un Turno adicional por Nivel de Éxito*).

Fuego del Alma 3 (*el daño es de 1D6 x cada punto de Sadicas gastado; el alcance es la línea de visión; los humanos pierden un Punto de*

*Esencia por cada 3 puntos de daño infligido; las entidades corpóreas sobrenaturales (vampiros, espíritus manifestados, etc.) reciben todo el daño tanto en los Puntos de Vida como en los Puntos de Esencia; los espíritus inmateriales sufren todo el daño en su Esencia Vital*).

Levitar 2 (*gastando 10 Puntos de Sadicas, flotas a una velocidad de 10 km/h durante un minuto por cada Nivel de Éxito; puedes hacer flotar a otro gastando 15 Puntos de Sadicas, éste se resiste con un Chequeo Sencillo de Voluntad; incrementa la velocidad en 1,5 km/h por cada tres Puntos de Sadicas adicionales*).

Maldición menor 2 (*la Mala Suerte crea una "reserva de mala suerte" de un punto por cada tres Puntos de Sadicas gastados; cuando algo pueda ir mal para la víctima, se gasta un punto para asegurar que eso suceda; la maldición desaparece del personaje cuando se agota la "reserva de mala suerte" o la víctima es limpiada*).

## ARMA

Cuchillo grande que inflige 1D4 x 2 (4) de daño cortante.

## PHOEBE DAY LIGHTNER

Suma Sacerdotisa de la Secta de la Llama Negra

Phoebe es una mujer baja de veintinueve años con piel pálida, ojos castaños y cabello castaño. Tiene un elaborado tatuaje oscuro en el lado izquierdo de su rostro que produce inquietud si se observa durante mucho tiempo, y un puñado de vibrantes extremidades insectoides a ambos lados de su torso. Claramente los ha adquirido recientemente.

Phoebe nació con el Don. Podría haberse convertido en una Maga, Vidente o Nigromante. En lugar de eso, encontró el libro equivocado en una pequeña tienda de Rhode Island mientras su familia estaba de vacaciones. Su mente se abrió a los Dioses Locos y a los dieciséis había sacrificado ritualmente a toda su familia. Vagó sin rumbo por el país, asesinando aleatoriamente a gente para gloria del Dios Loco Nath-Shagraa. A los 22 se asentó en Baltimore y comenzó a reclutar miembros para su secta.

Nath-Shagraa ha contactado con ella en sueños y le ha hablado del Grimorium Verum. Ella cree que esa traducción en concreto contiene rituales que finalmente traerán a Nath-Shagraa a este mundo.

**Fuerza:** 2      **Destreza:** 3      **Constitución:** 2

**Inteligencia:** 3      **Percepción:** 3      **Voluntad:** 2

**Puntos de Vida:** 26      **Puntos de Resistencia:** 23

**Velocidad:** 15      **Reserva de Esencia:** 15

**Reserva de Corruptela:** 30 (la Corruptela es lo opuesto a la Esencia)

### **VENTAJAS Y DESVENTAJAS**

Canalizar Corruptela 4

Contactos 3 (*seguidores fanáticamente leales*)

Corruptela (*permite usar los Poderes de Corruptela*)

Delirios (*Nath-Shagraa es el verdadero dios*) 3

Don (*permite usar la Metafísica*)

Extremidades corruptas 2

Fanática

Marcas corruptas 2

Reserva incrementada de Corruptela 5 (+25 a la Reserva de Corruptela)

### **HABILIDADES**

Actuar 2, Arma cuerpo a cuerpo (cuchillo) 2, Disfraz 3, Elocuencia 2, Esquivar 1, Mitos y leyendas (Dioses Locos) 3, Narrar 3, Pelea 1, Rayo mágico 3, Rituales (Dioses Locos) 3, Seducción 2, Sigilo 2

### **METAFÍSICA**

Dominio espiritual (*Espíritus corruptos*) 2 por 15 Puntos de Corruptela se puede convocar a un Elemental de Fuego Corrupto; éste queda vinculado a la voluntad del lanzador).

Rayo disforme (*por un Punto de Corruptela, y con una Prueba de Destreza y Rayo mágico, se produce una descarga de energía oscura que inflige ID6 x 2 (6) puntos de daño a una distancia de hasta 20 metros; el Multiplicador se puede incrementar en uno por cada dos Puntos de Corruptela gastados*).

Rayo negador (*por 5 Puntos de Corruptela, todos los aparatos electrónicos en un radio de dos metros, o un objeto específico en un radio*

*de 20 metros, dejan de funcionar durante 1 Turno; 5 Puntos de Corruptela hacen que un objetivo sea altamente magnético, pequeños objetos de metal saltarán hacia el objetivo, el daño varía de ID6 (3) (algunas monedas) a ID6 x 5 (15) (un cubo de clavos); con 5 Puntos de Corruptela crea un escudo durante un Turno con VB 20 contra ataques metálicos y eléctricos*).

Revelar (*por un Punto de Corruptela, revela la verdadera naturaleza durante un minuto; +3 contra cualquier poder que afecte, ataque o sondee su mente; cualquiera que la mire debe superar un Chequeo de Miedo con un penalizador de 3*).

Toque corrupto (*se cura a sí misma o a otras Criaturas Corruptas ID6 (3) puntos de daño por cada Punto de Corruptela gastado; daña a seres normales, infligiendo ID6 (3) puntos de daño por cada Punto de Corruptela gastado; no es necesario realizar ninguna Prueba o Chequeo*).

### **ARMAS**

Cuchillo ceremonial grande que inflige ID4 x 2 (4) puntos de daño cortante.

## **SECVACES DE LIGHTNER**

Miembros de la Secta de la Llama Negra

Phoebe Day Lightner ha reclutado a estos fanáticos en diversos bares, clubes y cafeterías de la zona principal de D.C. Todos son universitarios de familias acomodadas que han dado a Lightner su devoción y tanto del dinero de sus padres como han podido. Actualmente hay ocho miembros en la secta. Sus nombres son Colin, Daphne, Gordon, Jane, Lucy, Martín, Oliver y Peggy. Son jóvenes normales en todos los aspectos si exceptuamos el hecho de que son ciegamente leales a una chiflada cuyo objetivo final es destruir el mundo.

**Fuerza:** 2      **Destreza:** 2      **Constitución:** 2

**Inteligencia:** 2      **Percepción:** 2      **Voluntad:** 2

**Puntos de Vida:** 26      **Puntos de Resistencia:** 23

**Velocidad:** 12      **Reserva de Esencia:** 14

### **VENTAJAS Y DESVENTAJAS**

Delirios (*Nath-Shagraa es el verdadero dios*) 3

Fanático

Nervios de acero (+4 a los Chequeos de Miedo; sólo necesario bajo circunstancias muy inusuales).

Recursos (clase media) 1

## HABILIDADES

Actuar 2, Arma cuerpo a cuerpo (cuchillo) 1, Bailar (varía según el individuo) 2, Callejeo 2, Conducir (coche) 2, Elocuencia 2, Informática 2, Mitos y leyendas (Dioses Locos) 3, Pelea 1, Rituales (Dioses Locos) 3, Seducción 2. (Se pueden añadir habilidades o modificar las existentes a gusto del Cronista.)

## ARMAS

Si cualquiera de ellos tiene en sus manos un cuchillo grande, inflige ID4 x 2 (4) puntos de daño cortante.

## ELEMENTALES DE FUEGO

### CORRUPTOS DE LIGHTNER

Espíritus disformes al servicio de los Dioses Locos

Fuerza: 4      Destreza: 5      Constitución: 4

Inteligencia: 2      Percepción: 4      Voluntad: 6

Puntos de Vida: 80 (cuando se manifiestan)

Corruptela Vital: 30      Corruptela Energética: 50

Velocidad: 30      Spiritus: 4

## PODERES

Espíritu (permite moverse a grandes velocidades a través de la mayoría de los obstáculos (1 Punto de Corruptela por hora de viaje a 600 km/h); permite usar Spiritus; invulnerable al daño físico; casi no puede afectar al mundo físico).

Magia Elemental (por 1 Punto de Corruptela produce una débil luz parpadeante; por tres puntos crea una luz fuerte o prende objetos inflamables; con tres puntos también se pueden extinguir las llamas en un radio de 1 metro, con 1 metro de radio más por cada punto adicional gastado; cuesta 1 Punto de Corruptela crear un chorro de llamas que inflige ID6 x 2 (6) puntos de daño y tiene un alcance de 10 metros; incrementar el Modificador de Daño en uno, o el alcance en 5 metros cuesta un punto adicional).

Manifestación Física (por 6 Puntos de Corruptela puede manifestarse en el mundo físico, tomando la forma de un retorcido humanoide en llamas de aproximadamente 1,30 metros de altura; resistente al daño físico (todo el daño contra él usa el equivalente de obtener 1 en cualquier dado); inflige 4 puntos de daño por quemaduras a todo el que toque y prende objetos inflamables; un cubo de agua le inflige ID4 x 4 (8) puntos de daño, una manguera de incendios ID10 x 5 (25), un extintor ID6 x 10 (30)).

Quemaduras Corruptas (el daño infligido por quemaduras no se cura de la forma normal; sin curación sobrenatural, la mitad del daño causado por la quemadura nunca se curará y la víctima queda horriblemente desfigurada; los Puntos de Vida de la víctima también queda reducidos en esa cantidad permanentemente; la curación y la regeneración sobrenatural funcionan a 1/10 de su tasa normal).

Pérdida de Corruptela (los seres de Corruptela sufren continuamente al estar en contacto con la Esencia, perdiendo dos puntos de Corruptela Vital cada día hasta que son destruidos).

## TIM SHINOZAKI

Vidente de la Cábala de la Psique

Tim Shinozaki es un delgado japonés americano de treinta años con un corto cabello moreno, un fino mostacho y ojos oscuros. Viste con pantalones militares y camisetas holgadas, y en ocasiones con corbata y bata de médico. Trabaja como psiquiatra en el Hospital Mental Saint Elizabeth, en la zona de Anacosta.

Shinozaki también es miembro de la Cábala de la Psique, una Alianza formada por aquellos con la Visión. Como la mayoría de los miembros de esa Asociación, fue abordado a edad temprana y recibió entrenamiento en sus capacidades especiales. La mayor preocupación de la Cábala es mantener a salvo a los Videntes de la ignorancia de los mundanos. Parte de su política es animar solamente el uso sutil de los poderes de Vidente. Esto encaja bien con Shinozaki, odia cualquier tipo de confrontación.

Como psiquiatra, Shinozaki usa sus poderes como apoyo en su trabajo y para ayudar a sus

pacientes. También anda buscando otros Videntes a los que pueda ayudar la Cábala. Descubrió a Clarissa en Dupont Circle usando sus poderes y poco después se ofreció a entrenarla si aceptaba unirse a la Cábala. Todavía no ha decidido unirse a la Cábala, pero en ocasiones va a ver a Shinozaki para pedirle consejo.

**Fuerza: 2      Destreza: 2      Constitución: 2**

**Inteligencia: 2      Percepción: 3      Voluntad: 4**

**Puntos de Vida: 26      Puntos de Resistencia: 29**

**Velocidad: 12      Reserva de Esencia: 28**

**Capacidad Especial de la Cábala:** un nivel gratuito en la Fuerza o Arte del Poder de Vidente que elija.

### **ВЕНТАЖАS Y ДЕСВЕНТАЖАS**

Canalizar Esencia 2

Conocimiento de la situación (+2 a los Chequeos de Percepción para percibir problemas)

Don (permite usar Metafísica)

Cobarde 1 (evita los riesgos innecesarios, pero luchará si está acorralado o si las proporciones están a su favor; debe superar un Chequeo Sencillo de Voluntad para evitar huir o rendirse cuando se enfrente con un enemigo superior)

Grupo minoritario (Asiático americano)

### **HABILIDADES**

Burocracia 1, Ciencias Ocultas (Capacidades de Vidente) 2, Documentación/Investigación 2, Escritura (Académica) 2, Humanidades (Psicología) 4, Informática 1, Interrogatorio 3, Medicina 3, Primeros auxilios 2, Tocar instrumento (piano) 1

### **МЕТАФИЗИКА**

Arte de Imagen mental 2 (con una Prueba de Arte de Imagen mental y Percepción se sienten otros pensamientos, o el flujo de la Esencia; un Nivel de Éxito revela emociones; con dos niveles se leen pensamientos superficiales; tres niveles permiten "obtener respuestas" a una pregunta sencilla; con cuatro o más niveles se obtiene una imagen clara de la personalidad del sujeto, recuerdos y cualquier información que éste tenga).

Fuerza de Imagen mental 2 (puede usar Imagen mental sobre aquellos que se encuentren hasta a seis metros de distancia; puede aumentar esto a 30 metros con Canalizar Esencia).

Arte de Comunicación mental 2 (con una Prueba de Inteligencia y Arte de Comunicación mental puede proyectar pensamientos en otro durante un minuto por Nivel de Éxito; puede defenderse contra sondeos mentales de cualquier tipo con una Prueba Resistida usando Voluntad y Arte de Comunicación mental).

Fuerza de Comunicación mental 2 (mismo alcance que para Imagen mental).

Arte de Tiempo mental 2 (con una Prueba de Percepción y Arte de Tiempo mental se obtienen visiones de eventos futuros o del pasado; cuantos más Niveles de Éxito mayor es el detalle).

Fuerza de Tiempo mental 2 (vagas premoniciones de sucesos importantes o imprecisas sensaciones sobre lugares y objetos).

## **ЛЕОПАРД СМІТН "ЛЕППУ"**

### **Y BRUCE JOPES**

Agentes del Tinglado

Lenny y Bruce parecen dos agentes del gobierno que sean gemelos idénticos. Tienen la misma complexión atlética, el mismo traje negro, el mismo equipo y el mismo corte de pelo a lo marine (la única diferencia es que Lenny tiene el cabello más oscuro). Nunca sonríen, nunca se quitan las gafas de sol y tienen el inquietante hábito de terminar las frases del otro. Ambos son agentes del Tinglado.

El Tinglado es... bueno, nadie está realmente seguro de lo que es. Son la Conspiración, los Iluminati, Ellos. El Tinglado es muy hermético y tiene una enorme influencia. Los agentes del Tinglado no tienen reparos en usar la fuerza mortal, y el Tinglado parece decidido a mantener a las masas ignorantes sobre la metafísica.

Lenny y Bruce están tras la pista de la traición de Navarre del Grimorium Verum. Su agenda parece destinada a que nada le suceda al libro y que éste no caiga en las manos equivocadas. Por desgracia para el Reparto, "manos

equivocadas" incluye a cualquiera que no sea miembro del Tinglado.

**Fuerza:** 4      **Destreza:** 4      **Constitución:** 4

**Inteligencia:** 3      **Percepción:** 3      **Voluntad:** 3

**Puntos de Vida:** 42      **Puntos de Resistencia:** 38

**Velocidad:** 24      **Reserva de Esencia:** 21

### **VENTAJAS Y DESVENTAJAS**

Conocimiento de la situación (+2 a los Chequeos de Percepción para percibir problemas).

Reacción rápida (+1 a los Chequeos de Miedo y actúa primero en combate).

Recursos (Adinerado) 3 (cuando actúa como Agente de Negro del Tinglado, increméntalo a 5 (Multimillonario)).

Aburrido

### **HABILIDADES**

Arma cuerpo a cuerpo (cuchillo) 2, Arma de fuego (escopeta) 2, Arma de fuego (pistola) 2, Artes marciales 3, Conducir (coche) 3, Correr 2, Demoliciones 3, Forzar cerraduras (electrónicas) 2 [Lenny], Forzar cerraduras (mecánicas) 2 [Bruce], Intimidación 4, Seguir rastros 2, Sigilo 3, Vigilancia 3, Vigilancia electrónica 2

### **PODERES**

Todos los agentes del Tinglado tienen un bloqueo mental que evita que hablen sobre su trabajo, incluso bajo tortura. Los sondeos metafísicos sufren un penalizador 8 para penetrar este bloqueo. Incluso si el sondeo tiene éxito, sólo revelará la identidad de la siguiente persona en la cadena de mando y éste también tendrá el mismo bloqueo mental protector.

### **POSESIONES**

Serios trajes negros, gafas de sol oscuras, comunicadores (audífono y micrófono); credenciales que les identifican como agentes del FBI, CIA, DEA, U.S. Marshals o del Servicio Secreto; un sedán negro con cristales ahumados.

### **ARMAS Y BLINDAJE**

Blindaje Clase II bajo los trajes con VB de (ID6 x 2) + 9 (I5); pistola ametralladora desarrollada en el Tinglado y llamada MP-I6, tiene un alcance de 3/15/30/100/200, un daño de ID8 x 4 (I6) y I6 proyectiles (se pueden disparar en ráfagas de 4 balas, por cada Nivel de Éxito impacta una

bala); cuchillo pequeño que inflige ID4 x 3 (6) de daño cortante; el puñetazo inflige (ID4 x 4) + 3 (I1); la patada (ID4 x 5) + 3 (I3).

## **PENÉLOPE WOODVILLE**

### **"PENNY"**

Amiga Rosacruz de Melusine y miembro de la Cohorte de D.C.

Penny es una pelirroja de 29 años que viste como un bibliotecario de Cambridge. Parece el tipo de personaje a la que le gustaría participar en la adaptación de una película de Jane Austen. Es miembro de la Cohorte de Washington, D.C., bajo la jurisdicción de la Capilla de Nueva York.

Penny y Melusine se conocieron en la Universidad de Georgetown. Ambas eran Dotadas y estaban interesadas en viejos libros sobre ocultismo.

Cuando se graduaron, Melusine permaneció en D.C. y Penny continuó sus estudios en otra parte. Recientemente ha obtenido su Doctorado en Literatura Renacentista por la Universidad de Virginia. Actualmente vive de un buen fondo de inversiones, por lo que en realidad no necesita su licenciatura. Pasa mucho tiempo yendo a cafeterías, viendo museos y visitando a sus amigos de Libros Hibou.

**Fuerza:** 1      **Destreza:** 2      **Constitución:** 1

**Inteligencia:** 4      **Percepción:** 3      **Voluntad:** 4

**Puntos de Vida:** 18      **Puntos de Resistencia:** 23

**Velocidad:** 9      **Reserva de Esencia:** 30

Capacidades Especiales de los Rosacruces: +2 a cualquier Invocación que sirva para contener, expulsar o aprisionar espíritus y otros seres sobrenaturales.

### **VENTAJAS Y DESVENTAJAS**

Atractivo I (+1 a todas las Pruebas Sociales)

Canalizar Esencia 2

Codiciosa (Ambiciosa) 1 (busca el poder siempre que no rompa las leyes)

Cruel I (nunca dañará a un amigo o ser querido, pero sus enemigos se merecen todo lo que les pase)

Don (permite usar la Metafísica)

Obsesión (*encontrar secretos metafísicos perdidos*)

Recursos (*Acomodado*) 2

Reserva incrementada de Esencia 3 (*añade 15 puntos a la Reserva de Esencia*)

## HABILIDADES

Documentación/Investigación 2, Enseñanza 2, Escritura (Académica) 2, Humanidades (Historia) 2, Humanidades (Literatura) 2, Idioma (Arameo) 1, Idioma (Babilónico) 1, Idioma (Egipto) 1, Idioma (Francés) 2, Idioma (Griego antiguo) 1, Idioma (Hebreo) 1, Idioma (Latín) 2, Regatear 2, Rituales (Rosacruz) 2, Teoría de la magia 3

## METAFÍSICA

Discernimiento 2 (*por seis Puntos de Esencia, descubre las Ventajas y Desventajas de un personaje*).

Dominio espiritual (*Elementales*) 2 (*convoca espíritus gastando 5 Puntos de Esencia, más 1/5 de la reserva de energía del espíritu redondeando hacia arriba; bonificador +4 si se conoce el verdadero nombre del espíritu; puede realizar acuerdos gastando dos Puntos de Esencia si el espíritu lo desea voluntariamente; si el acuerdo se rompe, el violador agota toda su Esencia (Reserva o Vital/Energética) y pierde permanentemente dos Puntos de Esencia o Esencia Energética; usa las estadísticas del Elemental de Fuego Corrupto sin los Poderes de Corruptela, reemplaza la Corruptela por Esencia, la manifestación física es un humanoide en llamas*).

Fuego del Alma 2 (*el daño es de 1D6 x cada punto de Esencia gastado; el alcance es la línea de visión; los humanos pierden un Punto de Esencia por cada 3 puntos de daño infligido; las entidades corpóreas sobrenaturales (vampiros, espíritus manifestados, etc.) reciben todo el daño tanto en los Puntos de Vida como en los Puntos de Esencia; los espíritus inmateriales sufren todo el daño en su Esencia Vital*).

Fuego Elemental 2 (*por 1 Punto de Esencia produce una débil luz parpadeante; por tres puntos crea una luz fuerte o prende objetos inflamables; con tres puntos también se pueden extinguir las llamas en un radio de 1 metro, con 1 metro de radio más por cada punto adicional gastado; cuesta 1 Punto de Esencia crear un cho-*

*rro de llamas que inflige 1D6 x 2 (6) puntos de daño y tiene un alcance de 10 metros; incrementar el Modificador de Daño en uno, o el alcance en 5 metros cuesta un punto adicional*).

Guarda 2 (*la Fuerza Base es 5 y cuesta 10 Puntos de Esencia; cinco puntos no se pueden recuperar hasta que la Guarda sea suprimida; se puede incrementar la Fuerza en uno por cada 4 Puntos de Esencia adicionales; el espíritu debe superar un Chequeo Resistido de Fuerza y Voluntad contra la Fuerza doblada de la Guarda; si el espíritu falla e intenta atravesarla, sufre 1D4 (2) puntos de daño y tiene un penalizador 4 a todas las acciones debido al dolor que sufre*).

Localizar 3 (*con 10 Puntos de Esencia y una hora de concentración encuentras algo o a alguien que se encuentre en un radio de 100 metros; otra hora y 15 Puntos de Esencia más incrementan el área a 1,5 kms; cada hora adicional y 5 Puntos de Esencia doblan el radio de búsqueda*).

Todas las Ilustraciones son © 2001 de C.J. Carella.

Ilustración de portada © 2001 de Eden Studios, Inc.

WitchCraft, el Unisystem, los términos específicos de juego, iconos y personajes son © 2001 de C.J. Carella.

Reservados todos los derechos.

Para más información visita:  
[www.edgeent.com/witchcraft/brujeria.htm](http://www.edgeent.com/witchcraft/brujeria.htm)

(Copyright 2001 Eden Studios, Inc. La edición en castellano es Copyright 2003 Edge Entertainment. Permiso para fotocopiar)

