



# ORPHEUS

KIT GRATUITO  
DE INICIACIÓN

NO MIRES  
ATRÁS



**ORPHEUS** ES UN JUEGO DE ROL, UN LIBRO EN CARTONÉ, CON ILUSTRACIONES IMPACTANTES, QUE DETALLA UN MUNDO FANTÁSTICO, REAL O IMAGINADO, SUS INTRIGAS Y ANHELOS. ÉSTE EN CONCRETO, CONTIENE LAS INSTRUCCIONES PARA CREAR TU PROPIO PERSONAJE Y DESCRIBE UN MUNDO PARALELO A NUESTRA REALIDAD, LA ESPERANZA Y LA LUCHA LA PONES TÚ: LO QUE OCURRA EN ADELANTE DEPENDE DE TI. ÉSTE LIBRITO ES UNA VERSIÓN SIMPLIFICADA DE LAS REGLAS BÁSICAS. TE PROPORCIONA LAS REGLAS Y LA INFORMACIÓN SUFICIENTE PARA QUE JUEGUES ALGUNAS PARTIDAS. PRUEBALO. SI TE GUSTA, PODRÁS ENCONTRAR EL LIBRO DE REGLAS EN CUALQUIER LIBRERÍA GENERAL, GRAN ALMACÉN O TIENDA ESPECIALIZADA EN COMICS O JUEGOS. SI NO ES ASÍ, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS (LO MEJOR Y MÁS RÁPIDO ES EL E-MAIL) Y TE INDICAREMOS LA TIENDA MÁS CERCANA A TU DOMICILIO.

## ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

La principal herramienta utilizada en un juego de rol es la creatividad, la imaginación. Aquí no hay escenarios reales ni referencias visuales (como por ejemplo en la historieta, teatro o cine), por lo que los participantes deben hacer creíbles, representar verdaderamente personajes ficticios que se mueven por mundos más o menos fantásticos. Dichos entes de ficción pueden ser guerreros medievales, investigadores de lo oculto, marines coloniales o, como en el caso que aquí os planteamos, seres metahumanos con habilidades muy especiales que les hacen diferentes al resto de los terrestres.

Habitualmente utilizarán esas aptitudes para enfrentarse a todo tipo de amenazas: desde las más espectaculares catástrofes de la naturaleza hasta el temor a la pérdida del autocontrol (y a las terribles consecuencias que acarrearía a su vida personal), pasando, cómo no, por la confrontación con su reverso tenebroso: aquellos semejantes a ellos que deciden utilizar sus poderes para su propio beneficio y en detrimento de los demás: los supervillanos.

A diferencia de los juegos de mesa, en el rol no son necesarios ni tableros ni fichas. Tan sólo te hace falta papel, lápiz, dados y una buena dosis de creatividad. El objetivo consiste en ir desarrollando una historia en la que se aúne participación y diversión a raudales.

De la buena predisposición de los jugadores por una parte, y de la habilidad del Director de Juego para solventar las eventualidades que se presenten a lo largo del desarrollo de la narración por otra, dependerá el grado de éxito que alcancemos al final de la partida.

Hay que resaltar sin embargo que no todos los participantes en el juego tienen la misma función, siendo característico de este tipo de juegos la división del trabajo. Por un lado están los Jugadores propiamente dichos, y por otro, el Director de Juego (DJ para abreviar). Éste se encarga de preparar y arbitrar una aventura en la que los demás serán los protagonistas.

Si comparásemos un juego de rol con una película u obra de teatro, los jugadores serían los actores que interpretan a los protagonistas de la historia, mientras que el DJ realizaría a un tiempo las funciones de director, guionista, decorador e interpretaría todos los papeles secundarios. El resumen simplificado de su mecánica podría ser el siguiente: el DJ detalla una situación concreta a los jugadores, estos con la ayuda de esa descripción y teniendo en cuenta las facultades que les concede su papel, deciden cómo van a reaccionar ante dicha situación y le comunican al DJ lo que intentan realizar. Éste, combinando su conocimiento de la trama y de las reglas del juego que crea pertinente aplicar a esa situación, informa a los jugadores si es o no posible llevarla a cabo y en caso positivo qué resultados han obtenido las acciones de estos. Todo esto da como resultado una interacción constante entre el DJ y los jugadores que hace avanzar la trama de la aventura.

## ELEMENTOS DE UN JUEGO DE ROL

### LOS JUGADORES

- Personajes Jugadores y Personajes No Jugadores:

Los personajes de un juego de rol son todos aquellos seres de cualquier clase, imaginarios o no, cuyos papeles son representados y sus acciones determinadas por los jugadores de acuerdo con las reglas que se estén usando. Los personajes se dividen en dos tipos: Personaje Jugador (abreviando PJ) y Personaje No Jugador (PNJ). Los PJ son los protagonistas de la historia y son utilizados por los jugadores. Los PNJ son todos los demás personajes que intervienen en la historia (villanos, otros héroes, víctimas, informadores, amigos de los PJ, gente que pasaba por la calle, etc.), controlados e interpretados todos ellos por el DJ de forma más o menos detallada según el papel que desempeñen dentro de la narración.

La mayoría de los juegos precisan, como mínimo, de dos participantes para desarrollar una aventura (un DJ y un PJ). El DJ encomendará una misión a sus jugadores, encargándose además de crear el ambiente y desarrollar la trama argumental, implicándolos en todo tipo de situaciones que dificulten (o faciliten) la consecución de sus objetivos. Deberéis analizar toda esa información, investigar y descubrir los datos que creáis necesarios, para lograr evitar que tus enemigos alcancen su meta. Pero jugador, recuerda: el DJ no es tu enemigo; colabora con él.

## EL DIRECTOR DE JUEGO

Sobre los hombros del Director de juego (DJ) recae gran parte de la responsabilidad (pero no toda) de que una sesión de rol se desarrolle de forma satisfactoria, es decir, que todos los participantes en dicha sesión (y aquí debe incluirse también el propio DJ) lo hayan pasado bien, entreteniéndose y sintiéndose interesados con el juego.

Es misión del DJ conocer todas las reglas de este juego, por lo tanto deberá leerse íntegramente este folleto (hemos intentado hacer que esa labor sea lo menos ardua posible). Esto no quiere decir que los jugadores deban limitarse a cumplir lo que les explique el DJ, también deberán familiarizarse con las reglas; pero no de forma tan exhaustiva como éste. Por lo general, el jugador medio tendrá suficiente con conocer este reglamento lo necesario para manejar e interpretar correctamente a su personaje. Por ejemplo, un jugador no debe conocer al detalle toda la lista de superpoderes de este folleto, tan sólo los que posea su personaje, que son los que deberá utilizar.

No insinuamos que el DJ deba memorizar todas y cada una de las reglas del juego. Deberá contar con una comprensión correcta de la mecánica básica del juego y saber en qué parte del folleto se encuentra cada regla. Así, si se produce durante la partida una situación determinada que precisa de la aplicación de una regla poco habitual, podrá localizarla rápidamente en el reglamento sin ralentizar el juego. Aunque lo mejor (aquí es donde se prueban los verdaderos DJs) sería que improvisase sobre la marcha. Y ésta sí es, desde nuestro punto de vista, una de las pautas que garantizan el éxito de una partida. ¿Cuántas veces no se malogra el desarrollo de una trama por culpa de discusiones interminables? Normalmente el DJ no debería necesitar abrir el folleto para las situaciones comunes que se producen en el juego. En el caso de tratarse de una situación no cubierta por las reglas, jamás debe concluirse que tal acción es imposible; de nuevo el DJ deberá improvisar: las reglas existentes funcionan, o deben funcionar, como pautas básicas sobre las que extrapolar nuevas normas. ¿Acaso no es eso lo que hacemos todos los aficionados cuando nos inventamos reglas opcionales, nuevas tablas, nuevos personajes, etc. para nuestros juegos preferidos?

El jugador que ejerza como Director de Juego encontrará de suma utilidad el Capítulo 7 de este folleto, íntegramente dedicado a dar consejos, trucos y ayudas al DJ con el fin de que éste pueda hacer más interesantes y entretenidas sus partidas. Pero Director, recuerda: el PJ no es tu enemigo; colabora con él. Cualquier duda, problema (y las soluciones que apliquéis para resolverlas), variante, laguna en las normas, o simple opinión que deseéis comunicarnos debéis dirigirla a:

**Snail-mail:** La Factoría de Ideas. Pico Mulhacén, 24.  
**Pol. Ind. El Alquíton, 28500 MADRID.**

E-mail: [informacion@lafactoria.leideas.es](mailto:informacion@lafactoria.leideas.es)

Disponemos también de una página en el website de DistriMagen: [www.distribmagen.es](http://www.distribmagen.es).



# Orpheus

## Ki t de i ni ci aci ón

El libro que aquí se presenta representa una nueva dirección. Si bien se trata, desde luego, de un manual básico para un nuevo juego del Mundo de Tinieblas sobre los muertos, también es mucho más que eso. Es un experimento en un campo de juego poco explorado (por decir algo). Si bien el libro básico es desde luego el manual de un nuevo juego independiente, también es el primero de una *serie limitada*. Exacto. La historia de este juego único se va desvelando a lo largo de los sucesivos suplementos, seis en total con este libro, cada uno de los cuales revela nueva información (argumental y de mecánica de juego) y lleva el escenario de juego un paso más allá.

El concepto general en el que se enmarca la serie es muy cinematográfico. La mayoría de películas (o al menos casi todas las películas de suspense y *thrillers*) siguen una estructura a través de la cual se subraya el impacto narrativo y el efecto de la historia sobre los posibles espectadores. Esta serie limitada de seis capítulos aplica la misma fórmula, así que el primer libro representa los primeros 20 minutos de la película, presentando a los protagonistas y estableciendo los elementos de la historia y el ambiente. A partir de ahí, la acción y la tensión van en aumento con cada entrega (a ritmo exponencial), hasta llegar al libro final de la serie, que ata todos los cabos sueltos y permite a los personajes afectar a la realidad en la que viven de una forma verdaderamente dramática.

### Bienvenidos al mundo de Orpheus

## EL GRUPO ORPHEUS

Todos los personajes de una crónica de **Orpheus** son miembros de una organización privada y solvente conocida como Grupo Orpheus. La misión que enarbola el grupo consiste en ayudar a ciudadanos angustiados a dar por cerrados asuntos relacionados con amigos y seres queridos fallecidos. Imagina que sucedería si el niño de *El Sexto Sentido* terminara fundando su propia empresa de “cazafantasmas” y tú formarás parte de ella. Sin embargo, en lugar de destruir o capturar a los fantasmas, los agentes del Grupo Orpheus intentan comprenderlos y comunicarse con ellos... la mayoría de veces. La natu-

raleza exacta de cada misión depende del cliente, por supuesto (y a veces, de los directivos de la compañía). La empresa cobra unos honorarios por sus servicios, por supuesto, ya que sin dinero no se podrían llevar a cabo todos sus esfuerzos.

Sin embargo, también es de dominio público la manera de cumplir con su tarea que tiene el Grupo Orpheus. Selecciona cuidadosamente a cada agente potencial, de forma que sólo llegan a agentes los que tienen el trasfondo adecuado para ajustarse al perfil. Sólo pasan a la primera fase de criba los que han sobrevivido a múltiples experiencias cercanas a la muerte, y de estos sólo un puñado logran superar el entrenamiento avanzado. Los agentes del Grupo Orpheus pueden comunicarse con los muertos porque no realizan su trabajo entre los vivos: ¡se unen a los muertos proyectando sus almas desde sus cuerpos!

Algunos agentes lo logran mediante simple meditación, pero a los demás (los que no dominan esa técnica) se los induce en un estado similar a un coma profundo mediante técnicas criogénicas y cócteles de sustancias embalsamadoras que garantizan que el cuerpo permanece “muerto” sin que se produzca la necrosis. A partir de ahí, el alma del agente pulula libremente, y en ese estado es capaz de relacionarse con otros aparecidos. Orpheus también “contrata” a fantasmas, gente que ha logrado sobrevivir más allá de la muerte. Entre los “proyectores” de Orpheus y los fantasmas, el más allá se ha convertido en la nueva frontera de la humanidad.

Los personajes experimentarán los acontecimientos de esta serie desde esta perspectiva, y a partir de ahí llegarán a ver su mundo como realmente es... y ha dejado de ser.

## EL MUNDO DE ORPHEUS

El entorno de **Orpheus** es el Mundo de Tinieblas, un mundo muy similar al nuestro, pero inquietantemente distinto. El mundo del Grupo Orpheus es una realidad retorcida por la inquebrantable acción de lo sobrenatural. Maldad, frustración, inseguridad y malicia son el pan de cada día. También es un mundo con un desequilibrio inestable, donde el ciclo cósmico no está tan determinado como en nuestra realidad; un lugar que niega a muchas almas su merecido descanso después de la muerte y que corrompe a los demás a través de sus propias virtudes perversas.





A simple vista, el Mundo de Tinieblas se parece al “mundo real” que todos conocemos. La civilización está en el mismo grado de desarrollo, comparte nuestra misma historia y el ritmo de vida va según nuestros cálculos. Pero aquí el sufrimiento y la destrucción se llevan la mayor parte. Lo que debería ser violencia se convierte en una brutalidad desenfrenada; lo que debería ser corrupción pasa a ser una arraigada depravación. El horror y el misterio están mucho más presentes en este mundo que en el nuestro, convirtiéndose en la moneda de cambio habitual. Los problemas del mundo están mucho más acuciantes y sobrepasan a los pocos que intentan dar solución a sus inefables misterios. Aquí hasta el miedo está afilado, y la luz de la esperanza es apenas visible. Es un mundo marchito en el que fantasmas sin descanso salen a pasear por la noche... y por el día.

Estamos en el Mundo de Tinieblas. Prepárate para lo que te espera...

## EL SER HUMANO PRIMERO

En **Orpheus** se da por supuesto el hecho no confirmado de que la humanidad es esencial y juega un papel central en el entorno que la rodea. Las personas no son simplemente víctimas de entes sobrenaturales, y la capacidad de proyectarse es casi enteramente homo-céntrica. En realidad el juego no trata sobre espectros ni entidades proyectadas que existen al margen de la sociedad; su interacción con la gente es esencial. Las historias de fantasmas son intrínseca y terriblemente humanas, y a diferencia de los vampiros y hombres lobo, que rechazan esa parte de sí mismos o se esfuerzan por permanecer al margen por su propia supervivencia, **Orpheus** y sus fantasmas tratan sobre gente. El Grupo Orpheus se aprovecha de la ingenuidad de la gente y se dedica a explorar el más allá. Se trata de ayudarse entre sí a pesar de lo que nos pueda costar a cambio.

## HISTORIAS DE FANTASMAS PARA FANTASMAS

Al margen de reglas y efectos prácticos, **Orpheus** consiste también en contar historias de fantasmas para fantasmas. Uno de los aspectos más importantes para contar una historia de fantasmas es mantener el aire de misterio y suspense, ese que provoca que la imaginación del propio lector se vuelva en contra suya. Stephen King dijo que hasta el público o el lector no “ve” al monstruo, la criatura provoca un horror insondable, ya que la imaginación del propio lector le añade su percepción personal de lo que es terrorífico. Sin embargo, una vez que la gente ve a la cosa o lee su descripción suelen decepcionarse porque rara vez está a la altura de las expectativas que se habían creado. Recuerda *Alien*, que es una peli de terror genial porque sólo ofrece visiones parciales de la criatura y nunca desvela su dimensión total. Lo que hacía que el monstruo no dejara de asustar era la constante incertidumbre a lo largo de la historia.

Otras películas muestran al monstruo desde el principio, recurriendo a la acción como vehículo de la historia y confundiendo el suspense con el susto; esto a menudo desemboca en las típicas películas e historias *gore*. Una vez que ya has visto a Freddy, Michael o Jason en su máximo esplendor, las secuelas jamás podrán hacerle justicia al original. Esas secuelas pasaron del terror al cachondeo porque el villano había perdido todo el misterio y tenía que recurrir a nuevos métodos para asustar a la audiencia. Lograr una atmósfera de terror en una partida de rol es todavía más difícil si las criaturas en cuestión no sólo aparecen abiertamente, sino que se sacan como si fueran cromos de fútbol.

En consecuencia, si bien este juego posee parámetros bien definidos, los límites se revelan lenta y progresivamente. En parte es para conservar el factor del suspense y la sorpresa destapando las cosas poco a poco, pero también para liberar al Narrador de la imposición de ceñirse a un canon “establecido”. **Orpheus** es lo que tú hagas con él, y puedes ignorar ciertas instrucciones y acontecimientos, porque en definitiva la historia que estés contando con tus jugadores es mucho más importante que los dogmas de White Wolf. Así que adelante, cuenta tus historias de fantasmas para fantasmas sin ceñirte a todo lo estipulado. El horror más efectivo es el que reduce la percepción del lector y niega algunas cosas que él daba por seguras. La cosa consiste en describir el ruido, y no lo que produce ese ruido. Consiste en describir la sombra, y no lo que crea la sombra.

## LA ESTRUCTURA CINEMATOGRAFICA

**Orpheus** emplea una estructura cinematográfica a lo largo de esta serie limitada. La mayoría de las películas tienen una estructura muy básica. Durante los primeros 20 minutos se establece la situación. En *El Último Escalón*, en esa parte vemos a Kevin Bacon interactuando con su familia y su entorno normal. En *La Sombra de la Libélula*, la mujer de Kevin Costner se ha muerto y él se entrega compulsivamente a su trabajo. En *El Sexto Sentido*, Bruce





Willis es un exitoso psicólogo que debe tratar a un niño aparentemente con problemas.

El primer gran giro de la trama entra en juego a los 15 o 20 minutos, después de establecer el marco de realidad, el giro que hace arrancar la acción de la historia. Piensa en ello. Hacen falta 20 minutos para presentar el regreso de Ripley antes que se produzca el primer gran giro de la historia en *Aliens*... volveremos con los marines. *El Hombre Sin Sombra*... a los 20 minutos de la peli, Bacon prueba la droga consigo mismo. *Deep Blue Sea*... el tiburón se cuela en las instalaciones. *Trece Fantasmas/House on Haunted Hill/The Haunting (La Guarida)*... bienvenidos a la casa. Se trata de los elementos de la historia que encaminan a los personajes hacia la aventura, ya sea voluntaria o involuntariamente. Hay un cambio en las vidas de los personajes que dispara la acción de la película que le había sido prometida al público en los tráileres. En *El Último Escalón*, Kevin Bacon es hipnotizado y tiene su primer encuentro con lo sobrenatural. En *La Sombra de la Libélula*, Kevin Costner tiene sus primeros roces con la otra vida en forma de niño calvo. En *El Sexto Sentido*, Haley Joel Osment acepta la ayuda de Bruce Willis.

En el siguiente segmento se penetra más profundamente en el meollo de la situación, tal vez con varios giros destinados a mantener el ritmo creciente de la acción. En *Aliens* los marines son perseguidos por los aliens, las instalaciones están a punto de explotar, los aliens se cuelan en las instalaciones, la Corporación traiciona a Ripley, etc. Algunos directores opinan que con una buena cantidad de giros en la trama se consigue una buena peli de acción, y desde luego **Orpheus** aplica ese modelo con algunas pinceladas propias. Los personajes se ven *victimizados* por las circunstancias, sacudidos por los acontecimientos o una fuerza exterior que los une. Esta es una parte importante, y suele durar entre 40 y 90 minutos de la peli. La progresión de los personajes a lo largo de múltiples situaciones y giros menores los unirá como un equipo después de un periodo de dificultades conjuntas. Muchas películas tienen tres o cuatro de estos giros con un acontecimiento importante que lo cambia todo hacia la mitad de la película. En *El Último Escalón*, los giros menores son los diversos fenómenos espectrales que amenazan con separar a la familia. La escena principal se centra en Kevin Bacon, intentando ayudar al fantasma. En *La Sombra de la Libélula*, los acontecimientos menores son los encuentros de Costner con los seres sobrenaturales y las preguntas que se plantea a partir de ello. La escena clave es la conversación con la monja, cuando finalmente admite que cree en todo lo que le ha sucedido (y la monja se lo confirma). En *El Sexto Sentido*, los giros menores consisten en diversos incidentes fantasmales, mientras que el acontecimiento clave es que finalmente Bruce Willis termine creyendo en lo sobrenatural.

Los últimos 20 minutos de la película están dedicados a la resolución, en la que el personaje pasa de víctima a héroe. En los últimos 20 minutos es cuando los personajes

hacen planes para forzar una resolución que les sea favorable. Los personajes se proponen dar caza a Freddy Kruger, Ripley va a rescatar a Newt, los protagonistas encuentran una salida de la casa, etc. Este punto final nos arrastra por el tramo final de la película. En algunos casos, esta transición puede consistir en aceptar el propio destino, mientras que en otros consistirá en rebelarse contra él. Sea como sea, el giro final de la trama suele coincidir con un cambio en los personajes o sus percepciones. En *El Último Escalón*, Kevin Bacon descubre dónde está enterrado el cuerpo de la chica. En *La Sombra de la Libélula*, Costner finalmente comprende lo que intentaba decirle su mujer y va en busca del arco iris. En *El Sexto Sentido*, el chico traumatizado finalmente se enfrenta a sus miedos y decide ayudar a los espíritus en lugar de temerlos. El giro final sorpresa de *El Último Escalón*, *La Sombra de la Libélula* y *El Sexto Sentido* son simplemente eso, un final sorpresa que destaca ciertos elementos sutiles de la historia que habían pasado desapercibidos para el público.

Fíjate en casi cualquier peli de Hollywood y cronometra... cumplen con el esquema como un mecanismo de relojería.

Con ese modelo en mente... el libro básico de **Orpheus** establece la realidad del mundo o lo que pueden esperar los jugadores a su alrededor, como si fueran las premisas de una película, esos 15 o 20 primeros minutos antes del primer gran giro en la trama. Sin embargo, al igual que en *13 Fantasmas*, el principio también es sangriento y tumultuoso...

## DESGLOSE DE LA SERIE

Después del libro básico, esta serie limitada progresa de una forma bastante similar a una película de suspense, con acontecimientos que se precipitan sucesivamente con cada nueva revelación (suplemento). Esta meta-trama alcance el clímax en el libro final de la serie. La progresión será la siguiente:

**Suplemento Uno — La Cruzada de Cenizas:** “*Aquí Radio-Muerte Libre, emitiendo <Interferencia> todos los fantasmas y proyectores que <Interferencia> sobrevivido al <Interferencia> poneos a cubierto y <Interferencia> sin dejar de correr. <Interferencia> dejarán de perseguiros.*”

**Suplemento Dos — Matices de Gris:** “*<Interferencia> hablan de cientos de bajas, como mínimo... ¡y todos están <Interferencia> aquí! ¡Por Dios! <Interferencia> ha pasado con el resto <Interferencia> Radio-Muerte Libre, corto y cierre.*”

**Suplemento Tres — Sombras Chinescas:** “*<Interferencia> aparecieron en el cielo. <Interferencia> sabemos lo que pasó con el resto. <Interferencia> total certeza, ahora que sabemos <Interferencia> sirven. <Interferencia> a eso, podríamos tener muchos más problemas <Interferencia> creemos...*”

**Suplemento Cuatro — Los Trituradores de Huérfanos:** “*Aquí Radio-Muerte Libre <Interferencia> por última vez. <Interferencia> pensamos que llegaría este día <Inter-*



ferencia> A los que quedáis, la única y remota esperanza es <Interferencia>.”

**Suplemento Final — Fin de Partida:** <Interferencia>

## RASGOS DE JUEGO

Como nueva contribución al Mundo de Tinieblas, **Orpheus** introduce varios términos nuevos al vocabulario de juego. Tal y como se indica en el Léxico que se encuentra a continuación, algunos son términos “dentro del juego” utilizados por los agentes del Grupo Orpheus, y otros no. En cualquier caso, estos nuevos Rasgos son básicos para el juego y tendrán una importancia vital a lo largo de toda la serie.

Lo que más destaca en la mecánica básica del juego es la Vitalidad y el Rencor. Juntos, estos dos Rasgos integran el núcleo del ser de todo personaje. En un sentido práctico, el “cuerpo” de un aparecido es sólo la proyección psíquica de la identidad y el estado emocional de su alma. De esa forma, la Vitalidad de cada uno es a la vez las reservas de energía y su cuerpo, convirtiéndose en el Rasgo más importante en términos de juego. El Rencor es el gemelo malo de la Vitalidad; toda la energía y las emociones negativas del personaje que le permiten nutrirse de los rincones más oscuros de su psique. Cuando el Rencor supera la Vitalidad, el personaje empieza a divergir de lo que la persona cree o quiere creer que es.

Relacionadas y afectadas por estos dos Rasgos básicos están las que se conocen por Máculas: mutaciones de la propia forma fantasmal causadas cuando las inseguridades y ansiedades personales defoman la mismísima percepción de sí mismo de una persona hasta un grado considerable. Cada Mácúla hace que el personaje parezca más inhumano, y los que tienen múltiples Máculas apenas se parecen a las personas que son (o eran) en la vida real.

La creación de personajes en **Orpheus** también es ligeramente distinta que la de los otros personajes del Mundo de Tinieblas. En lugar de disponer de toda una serie de “moldes” (agrupaciones de personajes fáciles y resultonas del tipo clan, tribu, tradición o casa), en este juego los personajes están, valga la redundancia, más personalizados. Cada personaje se basa en una Sombra (uno de los cinco modelos de personaje: Banshee, Embrujador, Poltergeist, Poseedor y Fuego Fatuo) y un Lamento (“raza” de fantasma u entidad proyectada, entre las cuales hay dos clases genéricas: fantasma y proyector, y dos subclases de cada una), pero más que nada, lo que determina la mayor parte de su personalidad es la Naturaleza y el tipo de interpretación. Las reglas deben permitir que los individuos sigan siendo individuos, y a la vez proporcionar cierta estratificación (encontrarás los detalles de la creación de personajes en el Capítulo Tres).

## LÉXICO

Como sucede en cualquier empresa, los agentes de Orpheus emplean su propia jerga verbal para referirse a su

forma de vida, sus poderes y las situaciones a las que se enfrentan. Los términos empleados son de dos tipos. Algunos son coloquialismos fáciles acuñados por los agentes mientras trabajan, con los naturales prejuicios hacia lo dramático y lo descriptivo. Los científicos e investigadores del Grupo Orpheus tienen su propia jerga, decantándose más técnica, con palabras precisas y chistes rebuscados en lenguas clásicas que sólo uno de cada cien agentes entiende. La jerga de los agentes es *mucho* más común que la de los investigadores (al menos entre los agentes, claro está).

El juego también tiene sus respectivos términos específicos, y sin alguna guía todo puede acabar sonando como una sopa de letras. Es por ello que a continuación os explicamos los términos de juego más importantes como referencia, con un (IC) indicando que la palabra se usa “dentro del juego” y un (OC) si se trata de pura mecánica del juego. Los que no tienen ninguna indicación se usan indistintamente en ambos entornos.

**Aparición:** Se refiere tanto a entidades proyectoras como a fantasmas, ya que el fantasma es en sí un tipo de Lamento; en esencia, es un término ubicuo para cualquiera con gasa o sin cuerpo.

**Blips:** Fantasmas de Vitalidad 2 o 3, generalmente considerados como casi-compentes por los agentes. “Tenemos a un par de blips por aquí; creo que puedo encargarme de ellos, pero estad preparados para enviar ayuda.” También son conocidos como “reactivos” (IC) por Orpheus.

**Carne, La (IC):** Apodo para el cuerpo físico que un **incursor** o un **durmiente** abandona al proyectarse—. Abandonó su carne y atravesó la pared.”

**Chillón (IC):** Apodo para los Banshee.

**Chungo, El (IC):** Un fantasma o entidad proyectada de mucho poder que dirige a otros o controla a un grupo de humanos de alguna forma.

**Conectarse (IC):** Compartir Vitalidad dentro de un crisol. Suelen usarlo principalmente los agentes.

**Controlador (IC):** Apodo para los Poseedores.

**Crisol:** Círculo de fantasmas o entidades proyectadas; sirve para indicar a un grupo con distintos intereses que colabora conjuntamente. “Así que le pidieron a nuestro crisol que se ocupara de aquel asunto...”

**Cunas:** Tanques de crio-suspensión para Durmientes. También se conocen como “ataúdes” (IC).

**Durmientes:** Agentes cuyo cuerpo es sometido a una suspensión criogénica. “Sí, soy un durmiente. Y sí, hecho de menos el sexo.”

**Efectos Especiales (o F/X; IC):** Cualquier Horror o Mácúla. A menudo se usa en situaciones públicas para no llamar la atención

**Espectáculo de Horror (IC):** Operación ilegal en la que el cliente contrata a Orpheus para aterrorizar al objetivo, normalmente provocando su demencia (o una crisis nerviosa) o causándole algún accidente (posiblemente fatal).

**Espinas (OC):** Los poderes innatos de una Aparición.





**Espíritu:** Un Lamento de fantasmas; los espíritus son la forma más común de fantasma, y a menudo ambos términos son intercambiables.

**Fumigación:** Misión que implica expulsar a los fantasmas y entidades proyectadas de un lugar, normalmente destruyéndolos; la suelen usar más a menudo los investigadores que los agentes. "El encargo de hoy es una fumigación pura y dura..."

**Fundidos (IC):** Adictos al Pigmento. "Odio los fundidos, es como si pudieran vernos."

**Gasa:** El cuerpo de un aparecido; una referencia a su aparición. "Su gasa estaba hecha trizas, y no le quedaban ganas de luchar."

**Heroína Negra: Pigmento** (ver Léxico)

**Horrores:** Los poderes usados por proyectores y fantasmas. "¿Cómo iba a saber que tenía un horror así?"

**Incursor:** Un agente que se proyecta de su cuerpo mediante técnicas de concentración. "Los incursores lo tienen fácil, simplemente salen de la carne y llegan a cero."

**Jasons:** Humanos corrientes poseídos por apariciones o Espectros dementes y actúan como una especie de asesino en serie violento y salvaje.

**Lamento:** Una "raza" o especie de personaje, definida como proyector o fantasma. "Por favor, indique el Lamento del objetivo en el recuadro superior del formulario."

**Listos, Los:** En Orpheus nadie sabe de donde salió este término, pero parece que proviene de la expresión "los listos y los muertos" así que se refiere a los vivos.

**Llegar a Cero (IC):** Cuando un **incursor** deja atrás su carne y se proyecta fuera del cuerpo. "Llegó a cero en apenas cinco segundos; me quedé impresionado."

**Máculas:** Deformidades físicas que aparecen en algunos fantasmas y entidades proyectoras que a menudo delatan violentas pasiones o resentimientos personales. Sin embargo, suelen ofrecer algún tipo de protección o ventaja física al personaje. "Tenía máculas; uñas de quince centímetros y dientes de lobo."

**Malkovich (IC):** Término aplicable al huésped de un Poseedor o alguien que está siendo controlado.

**Manifestarse:** Capacidad de un fantasma o entidad para aparecer e interactuar con los vivos. "Entonces se manifestó y las cosas empezaron a irse directamente al carajo."

**Matiz:** Un fantasma que usaba el pigmento en vida, totalmente distinto de un **espíritu**.

**Mercaderes de la Muerte:** Proyectores mercenarios *freelance*.

**Nada, La:** Un rumor difundido por algunos fantasmas sobre lo que les espera a *ellos* más allá de la muerte, lo que le sucede a un fantasma cuando lo destruyen definitivamente. Como es lógico, no existe ninguna prueba al respecto.

**Okupa (IC):** Apodo para los Embrujadores.

**Pan Comido (IC):** Jerga de Orpheus para una misión que parece demasiado fácil. "Me parece pan comido."

**Parpadeador (IC):** Apodo para los Fuegos Fatuos.

**Pigmento:** Un nuevo alucinógeno que circula actualmente por las calles, también conocido como **heroína negra**. Es adictivo pero barato, y muy popular entre los consumidores de drogas ocasionales (como los universitarios y los maquineros).

**Plasma:** Término técnico equivalente a **gasa**.

**Proyecto Eco:** La investigación, la creación y el uso de proyectores del Grupo Orpheus.

**Proyectores:** Humanos capaces de separar su alma del cuerpo. Unos son **incursores** (ver Léxico), y los demás **durmientes** (ver Léxico), pero todos son conocidos como "entidades proyectadas/proyectoras". "Descubrimos que era un proyector; lo difícil fue encontrar donde se había dejado el cuerpo."

**Rave (IC):** Pelea en la que se ven implicadas varias apariciones de cualquier tipo.

**Remolino:** Un gran acontecimiento que se llevó por delante a muchos fantasmas hace varios años, pero del que se sabe poco en este momento, aparte de rumores y cotilleos vagos.

**Rencor:** Energía y emociones negativas que se acumulan para oscurecer el alma de una aparición.

**Reposo:** Vacaciones o descanso entre misiones; normalmente es de una semana o más.

**Sombra:** Uno de los cinco tipos de modelo de personaje que definen el aspecto de un fantasma.

**Sudario, El:** Velo místico que separa este mundo del que se supone que se encuentra más allá; conocido en algunos círculos como el "Muro Tormentoso".

**Tierras Baldías, las:** Supuesto mundo de los muertos que fue arrasado por el Remolino al otro lado del Sudario.

**Tirar del Cordón (IC):** Acto de ser un **incursor** que regresa a su cuerpo de forma precipitada. Suele usarse como método de escape desesperado, ya que al hacerlo el cuerpo sufre mucho.

**Titiritero (IC):** Apodo para los Poseedores.

**Trasgresor:** Apodo para los Poltergeist.

**Vibraciones (IC):** La posible presencia de elementos sobrenaturales. "Me llegan vibraciones."

**Vitalidad:** La fuerza de la personalidad de un aparecido; la resonancia de la vida que tiene en su interior. Los zánganos y los blips apenas tienen Vitalidad, pero en los crisoles suele haber una alta Vitalidad.

**Zánganos:** Fantasmas con Vitalidad 1; los que están en el escalón más bajo de la cadena de incorpóreos desde la perspectiva de un personaje. "Aquí sólo hay zánganos." A menudo los agentes de Orpheus los llaman "cotorras de estática" (IC).

## E L MUNDO DE TINIEBLAS

Los fans de **Vampiro: La Mascarada** y otros juegos del Mundo de Tinieblas se preguntarán dónde encaja el Grupo Orpheus. ¿Qué seres sobrenaturales controlan realmente la organización? ¿Los Giovanni? ¿Los Eutánatos? ¿O algún manipulador en la sombra desconocido hasta el momento?



Lo siento. Ninguno de los anteriores. Orpheus sabe que existen los espectros, pero no tiene pruebas que sugieran la existencia de otros seres sobrenaturales más allá de las leyendas o, más probablemente, una confusión con la actividad fantasmal. Los habitantes sobrenaturales del Mundo de Tinieblas protegen sus secretos con mucho celo, y Orpheus simplemente no los anda buscando. Todo lo que ven lo interpretan como almas fallecidas, y ese ingenio punto de vista les hace especialmente susceptibles a los esfuerzos de la “comunidad” sobrenatural para pasar desapercibida.

De la misma forma, estos seres no se han infiltrado en Orpheus (todavía). La principal razón consiste en que, inicialmente, Orpheus era una organización demasiado joven como para llamar su atención. Todavía es muy reciente, pero ahora está recibiendo mucha cobertura mediática y resulta mucho más visible de lo que debiera para otros seres sobrenaturales. Muchos temen meterse con una empresa así, temiendo que eso pudiera desvelar sus propios secretos.

Por supuesto, esto no significa que los vampiros, magos, etc. ignoren a Orpheus y no planeen cómo utilizar a la agencia. Lo que ocurre es que, en estos momentos, todavía no lo han logrado. En tus crónicas puedes aprovechar cualquiera de los numerosos escenarios ofrecidos por los juegos del Mundo de Tinieblas. Simplemente recuerda que Orpheus es una organización creada por y para mortales, y que desconoce algunos de los secretos más profundos del mundo. Incluso el vampiro neonato más verde consideraría que su trabajo es un poco superficial.

Una vez más, *White Wolf* desea ofreceros una nueva idea y enfocarla sin toda la carga cosmológica que arrastran las otras líneas del Mundo de Tinieblas. Eso hace el juego más accesible a los jugadores nuevos no familiarizados con la complejidad de las otras razas sobrenaturales, y así concentrarse en contar una sola historia sin tramas que interfieran. Esto puede cambiar a lo largo de la serie, pero de momento los personajes ya tienen bastante de qué preocuparse.

Dentro del juego, la investigación del Grupo Orpheus indica que los poderes de los espectros pueden explicar muchas fábulas e historias. Un fantasma animal poseyendo a un humano o un incursor con un perverso sentido del humor podrían explicar las leyendas de los hombres lobo y otras criaturas metamórficas. Los efectos de los Poltergeist, Banshee y Embrujadores explicarían todo tipo de historias mágicas. El folklore vampírico podría explicarse fácilmente como durmientes pre-Orpheus que abandonaban su cuerpo en alguna especie de estado de trance después de ser enterrados con vida, y podrían necesitar beber sangre por arraigo cultural y creencias diversas. La Navaja de Occam sostiene: ¿por qué intentar postular más entidades sobrenaturales si la existencia de los fantasmas lo explica todo?

## ¿Quién Eres Tú?

En el negocio de los muertos, existen dos principios básicos que definen lo que eres. Revelan tus capacidades y a menudo determinan también muchos rasgos de tu personalidad. Sin embargo, eso no quiere decir que todo esté perfectamente definido, como esos críticos que aseguran que todas las películas del mundo se reducen a “chico conoce a chica”... Son simples categorías que existen en este momento, basadas en otro concepto que explicaremos más adelante.

La primera clasificación son las **Sombras**, o los cinco distintos Modelos Característicos. Son directivas generales sobre como se ve la vida, y en consecuencia, lo que se puede hacer en la muerte (mediante **Horrores**, los poderes de los espíritus). La segunda clasificación es la de los **Lamentos**, o una de las cuatro categorías básicas de entidades sobrenaturales disponibles para los jugadores. Las dos clasificaciones (Sombra y Lamento) se combinan proporcionando 20 variantes de personajes distintas que el jugador puede personalizar con su toque personal mediante los diversos Roles, Naturalezas y Conductas y modificaciones de los Rasgos.

## SOMBRA S

Los personajes encajan dentro de uno de los cinco Modelos Característicos principales, lo que llamamos Sombras. Estas son el reflejo de las acciones de uno en la vida; si bien no abarcan necesariamente todos los casos, proporcionan un marco general de la manera de encarar la vida y comportarse en algunos casos. Estas Sombras describen el perfil general de una persona mientras vivía, y los poderes que probablemente se manifestaran cuando muera.

La verdadera personalidad de un personaje puede ser cosa de la naturaleza, pero su Sombra característica determina como reacciona a ciertas cuestiones, quién intenta ser, cuales son sus perspectivas y, a veces, como le trata la vida. Un







Poltergeist puede tener docenas de posibles razones para estar furioso y frustrado, pero todas llegan al mismo punto: la fuerza bruta, las acciones salvajes y las respuestas imprevistas. Los Fuegos Fatuos suelen actuar intentando guiar a los demás, iluminarlos o causarles algún tipo de dolor, pero siempre distrayendo, encandilando y engañando. La Naturaleza de alguien puede ser de Celebrante, dejándose llevar por lo que le hace feliz, pero su Sombra puede ser de Poltergeist, creyendo que los momentos de felicidad son escasos y alejados entre sí. Su Naturaleza incluso puede alimentar su frustración y su ira cada vez que se frustren sus impulsos de Celebrante. Por otro lado, un Fuego Fatuo Celebrante puede combinar su entusiasmo por las

mentiras inofensivas y la charlatanería con su deseo de disfrutar

la vida, considerando cada nuevo abuso como una diversión, más que un trabajo. En este sentido, cada Sombra dispone de una lista de Naturalezas recomendadas que se ajustan fácilmente al concepto. Sin embargo,

animamos a los personajes a salirse de la recomendación; las Naturalezas que sugerimos no pretenden ser obligatorias.

Los jugadores pueden elegir entre las siguientes Sombras para definir a sus personajes:

**Banshees:** La intuición y la empatía de los Banshees anuncian lo que causarán esas emociones. Esa intuición los anima a ayudar a los demás a superar su dolor y solucionar sus problemas, desde los vivos que no soportan su vida hasta los muertos atrapados en un círculo vicioso infinito. Esta Sombra habla de alma a alma, dando voz a los que no son capaces de expresar su pesar. Sin embargo, pueden actuar demasiado tarde, quedándose parados por no querer causar más dolor o ser incapaces de elegir un punto de vista, ya que se identifican con todos.

Posibles Roles: Policía, Prostituta, Profesor de Escuela Marginal, Víctima de Torturas y Abusos, Director Teatral.

**Embrujadores:** Los Embrujadores pueden adaptarse a cualquier cosa, y se sienten como en casa en cualquier lado; de la misma forma, se sienten impulsados a cambiar constantemente en busca de nuevos lugares y aventuras, sin conformarse jamás con su estado actual. Son el paradigma de los emprendedores y la adaptación. Pueden poseer objetos, desde plantas en una maceta hasta coches o edificios, y controlarlos hasta cierto punto. A los Embrujadores *les gusta* formar parte de algo, al menos durante un tiempo, e integrarse en su entorno como si fuesen un colega más, descubriendo cosas que la gente que ha vivido ahí toda la vida no sabía. También los dominan las ansias de seguir adelante; no se contentan con ningún lugar, y jamás es-

tán del todo satisfechos. Si bien pueden adoptar el aspecto local como un camaleón, también son caprichosos como el viento.

Posibles Roles: Detective, Trabajador de la Construcción, Camionero, Eco-Terrorista, Graduado de Barrio Marginal, Espía

**Poltergeists:** Los Poltergeists encarnan la frustración y el odio, aprovechando su rabia desatada como fuerza bruta. Con la experiencia, van adquiriendo control para manipular con precisión cosas pequeñas como bolígrafos y escalpelos. Para ellos, la vida no es más que frustración. Esta Sombra es una manifestación de los estallidos que puede sufrir cualquiera cuando la vida se vuelve demasiado cruel, o cuando una situación sostenida se resuelve de repente en una explosión de ira. Utilizan su frustración en beneficio propio, y la canalizan para afectar al mundo, pero no pueden vivir sin ella.

Posibles Roles: Niño del Tercer Mundo, Médico de Urgencias, Paracaidista Anti-incendios, Gruñón, Drogadicto Rehabilitado, Niño Prodigio Resentido

**Poseedores:** A los Poseedores les encanta controlarlo todo; controlar a los demás, controlarse a sí mismos, controlar el mundo que los rodea. No confían en que nadie haga bien las cosas si ellos no intervienen. En lo que a ellos respecta, el mundo necesita que alguien lo dirija, y sólo ellos tienen la habilidad o la fuerza de voluntad necesaria para hacerlo. Pueden dirigir desde el frente, organizándolo todo personalmente, o desde la sombra, manipulando a los demás por influencia o determinación. Tanto si a la gente le gustan sus métodos como si no, los Poseedores son capaces de hacer que las misiones vayan como la seda; algunos Poseedores valoran los costes, mientras que otros... no.

Posibles Roles: Jefe de Bomberos, Guardia de Seguridad, Cajero, Guerrillero, Madre Perfecta

**Fuegos Fatuos:** Los Fuegos Fatuos son la encarnación de la distracción, bromistas tanto si viene a cuento como si no, y artistas confiados con el carisma necesario para vender sus afirmaciones. Hacen que los demás cambien de opinión, para bien o para mal. Dotados con una capacidad para encandilar e hipnotizar, siempre son el centro de la fiesta, y a menudo se convierten en un incordio para sus amigos. Se comportan así para animar a los demás y facilitar las cosas, pero a veces no se dan cuenta o no se preocupan de si sus gracias son a costa de los demás. Rápidos, astutos y brillantes, fascinan a todos allá donde van, pero suelen tener dificultades para comprender las consecuencias de sus actos. A algunos no les importa nada.

Posibles Roles: Mensajero en Bicicleta, Periodista, Prostituta, Criminal Reformado, Redactor de Discursos Políticos

## HABILIDADES PREDETERMINADAS

**Orpheus** ofrece dos conjuntos de Habilidades Predeterminadas, el que se encuentra a continuación y otro en el Capítulo Tres que se encarga de las habilidades que se ob-



tienen a través de la Naturaleza. Las que se describen a continuación son innatas a los personajes por la propia esencia de su existencia como fantasmas y entidades proyectoras.

## INCORPÓRE O E INVISIBLE

Estar muerto... atravesar paredes y espiar a la gente a placer porque eres invisible e inmaterial. Suena bien, si no fuera por los pequeños inconvenientes, como toparse con Espectros y fantasmas furiosos. Aún así, se le puede sacar provecho para colarse en lugares que no están al alcance de la mayoría.

Uno de los datos metafísicos de la espectralidad o la proyectividad es que los aparecidos deben invertir un punto de Vitalidad para poder atravesar voluntariamente obstáculos *durante toda una escena* (en una misma escena, un fantasma puede atravesar una puerta, una persona, un coche y una ventana a costa de un solo punto de Vitalidad). De la misma forma, el personaje pierde un punto de Vitalidad por asalto cada vez que algo lo atraviesa y no está en estado inmaterial. La razón es que los objetos poseen una resistencia etérea que evita que el aparecido los afecte, obligando al fantasma a respetar las leyes naturales del universo. En este estado, los objetos que atraviesan a un fantasma o que son atravesados van drenándole Vitalidad; por tanto, en vez de costar un punto de Vitalidad por escena, cuestan un punto por asalto. Esto representa que la gasa del personaje ha sido retirada y parcialmente rasgada por el hecho de interactuar con un objeto físico. Si un personaje es alcanzado por unas balas y no ha invertido Vitalidad para volverse totalmente insustancial esa escena, perderá un punto de Vitalidad por cada asalto que reciba daño y permanezca en este estado.

Sólo pueden causar más de un punto de Vitalidad de daño por asalto los ataques específicos que pueden dañar a fantasmas y entidades proyectadas (como los Horrores de otros fantasmas, Espectros y armas especiales).

Invirtiendo Vitalidad, el personaje puede ignorar ciertas leyes naturales, pero no los principios básicos de la realidad (gravedad, tiempo, velocidad, etc.). Eso significa que un fantasma puede atravesar una ventana (como una acción voluntaria y directa), pero cuando salga caerá e impactará contra el suelo. Ni los fantasmas ni las entidades proyectadas pueden volar, es decir, que tienen que subir escaleras para llegar a ciertos sitios. Así, pueden dejarse caer atravesando el suelo y aterrizar en el piso inferior, pero la gravedad y la velocidad afectan a la caída.

Además, ciertos objetos son demasiado densos como para afectarlos o atravesarlos, porque su grosor es demasiado grande. Así, un personaje podría dejarse caer a las alcantarillas atravesando el suelo, pero no puede hundirse en la tierra del campo para esconderse.

Finalmente, el personaje puede caminar sobre el agua si lo desea, ya que el agua tiene suficiente tensión superficial como para soportar el peso casi nulo de una manifestación fantasmal.

## MANIFESTACIÓN

Todos los fantasmas y entidades proyectadas pueden manifestarse a los vivos en uno u otro grado. Eso significa que pueden ser vistos y escuchados, o incluso se puede interactuar con ellos con un grado de éxito variable. Hay diferentes niveles de manifestación, todos ellos basados en un gasto de Vitalidad, pero sólo pueden manifestarse totalmente los aparecidos con una Vitalidad inicial de cuatro o más, logrando interactuar como si estuvieran vivos. En realidad, sería difícil demostrar que una aparición manifestada es en realidad una gasa solidificada sin un examen físico exhaustivo. Esta habilidad es esencial para los fantasmas, ya que les permite dejar de estar aislados de los vivos.

En este estado, el aspecto de los aparecidos es el mismo que tenían en vida. No se puede alterar el aspecto, como el color del pelo o los ojos, ni tampoco añadir extremidades adicionales. Llevan la roba que más los caracterice, o lo que llevaban puesto antes de proyectarse. Las Máculas activas tampoco se muestran en los personajes manifestados, pero pueden usar por igual objetos físicos y Horrores.

Al manifestarse, las apariciones sienten que pueden librarse de lo que los vuelve incorpóreos e invisibles ante los vivos. Es como si el aire que los rodea se humidificara y solidificara, aunque sólo lo notan si se concentran. Si no, no sienten nada en especial al manifestarse. Sin embargo, cuando una aparición se concentra en ese sentimiento, adquiere la sensación de *poder aparecer*, en lugar de ir simplemente a la deriva. Esa conciencia basta para que el fantasma pueda manifestarse con un esfuerzo mínimo durante una escena completa.

Cada Sombra tiene sus propias formas de manifestación que permiten al personaje aparecer y afectar al mundo de los vivos. Esta habilidad depende de la Vitalidad: invirtiendo cero puntos, el personaje sólo puede manifestar un pequeño cambio en el entorno, como un ligero cambio de iluminación con efectos de juego. Los zánganos sólo pueden manifestarse a ese nivel, explicando muchos de los casos de avistamiento de fantasmas. Es por ello que los fantasmas débiles aparecen sólo como reflejos, bolas de luz o voces sin cuerpo.

Los fantasmas con una Vitalidad normal de dos o tres pueden asumir la segunda forma de manifestación de su Sombra, que les da más control sobre su entorno. Sólo pueden manifestarse por completo los aparecidos con Vitalidad cuatro o más.

El aspecto de los aparecidos manifestados totalmente varía dependiendo de su nivel actual de Vitalidad. Con Vitalidad 7 o más, un fantasma manifestado parece humano; con 8 o más, parece incluso caliente al tacto, porque su Vitalidad afecta a la otra persona. Sin embargo, no desprende calor para los aparatos de medición; los termómetros registran a estos seres como si estuvieran a la temperatura ambiente de la sala, y los rayos infrarrojos no los detectan.



De la misma forma, emiten un latido como el de un corazón, aunque no tengan órganos internos. Cuando la Vitalidad de un fantasma desciende a menos de siete, cada vez resulta más evidente su condición, aunque se esté manifestando. Un fantasma que murió en un accidente de paracaidismo tendrá contusiones en la cabeza a los seis, morados varios a los cinco, una extremidad aplastada a los cuatro, huesos evidentemente rotos a los tres, rasgos faciales irreconocibles a los dos y tal vez sea una masa de huesos y carne aplastados con un solo punto. A pesar de estos cambios, el aparecido no se siente distinto, por muy horrendo que parezca. El dolor que sufrió quedó atrás, si bien algunos Narradores pueden aplicar penalizaciones de nivel de salud a los personajes que se manifiestan con una vitalidad inferior a siete, para representar sus antiguas lesiones y achaques o porque fue tan traumático que tuvo consecuencias psicológicas. En tal caso, la Vitalidad cero equivale a estar Incapacitado en lo que respecta a penalizaciones, y cada incremento refleja la progresión de los niveles de salud de daño (Vitalidad 1 = Tullido; Vitalidad 2 = Malherido; Vitalidad 3 = Herido; Vitalidad 4 = Lesionado; Vitalidad 5 = Lastimado; Vitalidad 6 = Magullado).

¿Cómo te hace sentir la manifestación a ti, el personaje? Pues te sientes humano porque así te has sentido a lo largo de toda tu existencia. Si alguien te toca, notas el contacto, pero no por un impulso nervioso específico (no tienes), sino porque te acuerdas de lo que es que te toquen. Si el recuerdo es lo bastante fuerte como para proporcionarte el aspecto que tenías antes, también lo es para proporcionarte las mismas sensaciones. Pero se trata de algo automático, y no tienes que hacer nada para sentirlo.

Finalmente, manifestarse totalmente conlleva un gran peligro inherente. El personaje puede ser herido tanto por fantasmas como por humanos. Muy a menudo, los incorpóreos no pueden hacer daño a los físicos y viceversa (excepto en algunos casos específicos). En cambio, los personajes manifestados tienen esta condición dual que implica que tanto los aparecidos como los humanos pueden afectarlos (con instrumentos tan corrientes como una pistola o un cuchillo). De la misma forma, en este estado el personaje puede afectar a fantasmas y humanos como si existieran en un mismo estado.

## OJOS DE MUERTO

La mayoría de fantasmas (excepto los zánganos) pueden percibir tanto a los vivos como a los muertos con igual

claridad. Aunque se estén manifestando frente a los vivos u ocupando un cuerpo, los personajes pueden ver automáticamente a los muertos sin tirar. Es más, tirando Percepción + Vitalidad inicial (dificultad 6), el personaje puede determinar cuanto Vitalidad posee una determinada entidad. Las excepciones a esta habilidad son los fantasmas que están en un objeto o poseyendo a una persona, en cuyo caso permanecen “invisibles” a menos que decidan revelarse.

## HORRORES

Todos los proyectores y fantasmas pueden poseer unos poderes llamados Horrores. Mediante estas habilidades sobrenaturales, los aparecidos pueden afectar al mundo físico, a los mortales o afectarse entre sí. Con el Horror adecuado, un fantasma puede ver el futuro, atraer a los que le miran, mover objetos con la fuerza de voluntad y realizar acciones increíbles.

Más que nada, lo que define el tipo de Sombra fantasmal al que se pertenece son los Horrores en particular de los que se dispone; es por eso que cada fantasma o proyector obtiene automáticamente un Horror en particular. Luego los personajes pueden adquirir otros Horrores mediante puntos gratuitos o puntos de experiencia, pero siempre después de ese primer Horror.

Los Horrores están íntimamente relacionados con la personalidad del aparecido. Cada Horror refleja una forma de interactuar con el mundo y con los demás. El Horror característico de cada Sombra refleja claramente esta conexión: los frustrados y explosivos Poltergeists tienen a su disposición el poder destructivo del Torbellino; los manipuladores Poseedores dominan los cuerpos de los mortales como Títeres, etc. Cada Sombra dispone también de un segundo poder que los fantasmas y entidades proyectoras afines pueden aprender fácilmente, pero que no obtienen automáticamente. Los demás Horrores les resultan más difíciles de aprender. Además, cada Sombra tiene dos Horrores que le resultan imposibles de aprender, porque van en contra de la personalidad de sus aparecidos. A pesar de ello, existen otros muchos Horrores entre los que escoger.

A diferencia de otros Rasgos, los Horrores no se miden según una escala de entre uno y cinco círculos. O saber usar un Horror o no sabes usarlo. Los poderes también son amplios: se pueden usar de maneras muy distintas y variadas, dependiendo de la creatividad del usuario y la cantidad de Vitalidad que se invierta. Cada Horror tiene un efecto menor básico que el personaje puede usar a voluntad. Si el

### Sombra

Banshee  
Embrujador  
Fuego Fatuo

### Horror Automático

Aullido  
Habitar  
Atracción Sobrenatural

### Horror Afín

Presagio  
Brujería Electrante  
Capear la Tormenta

### Horrores Prohibidos

Torbellino y Coagulación  
Presagio y Aullido  
Títere y Coloso





aparecido invierte Vitalidad, el Horror tiene mayor efecto. Un fantasma o entidad proyectada puede invertir hasta cinco puntos de Vitalidad en un Horror, produciendo efectos poderosos y aterradores, pero ningún aparecido invierte una parte tan grande de su esencia a la ligera.

## FAVORES

Cada Horror incluye una habilidad especial llamada Favor. Un personaje puede vincular su poder con el de otro personaje para aumentar el Horror empleado por el otro aparecido. Por ejemplo, un Banshee puede usar su poder precognitivo para que el Horror de otro personaje tenga más posibilidades de éxito: el Banshee sabe qué va a funcionar mejor y transmite ese conocimiento instintivo a su camarada. La acción de aplicar Favores se conoce como *uncir*, y los que participan en la unión se llaman donantes (el que aplica el Favor) y beneficiario (o receptor; la persona que recibe el efecto). Los fantasmas y proyectores deben trabajar juntos varias semanas antes de poder uncir sus poderes, y eso implica un incentivo todavía mayor para mantener unido el crisol. No obstante, un beneficiario sólo puede recibir un Favor por vez, y un personaje no puede aplicarse a sí mismo un Favor.

Un último apunte sobre los Favores: la mayoría de Horrores tienen una duración temporal basada en la Vitalidad empleada. En el momento en que un personaje aplica un Favor para ayudar a un compañero, se termina el efecto de cualquier otro Horror que esté utilizando. Por tanto, si un personaje está utilizando Aullido contra un objetivo (invirtiendo Vitalidad para que el efecto dure cuatro asaltos) y decide aplicar un Favor dos asaltos más tarde, perderá los dos turnos restantes del devastador Aullido. Además, el Favor se puede aplicar sobre su beneficiario incluso si el Horror afectado se encuentra actualmente en uso. Esto no es aplicable en caso que el Favor reduzca el coste de Vitalidad o sirva para ayudar a la tirada inicial del Horror. En tal caso, el donante debe hacer coincidir la aplicación del Favor con la puesta en marcha del Horror del beneficiario.

Este capítulo describe todos los Horrores registrados hasta ahora por Orpheus.

## PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

### \* Primer Paso: Concepto de Personaje.

Elige rol, Sombra, Lamento, Naturaleza y Conducta. Anota rasgos de Lamento.

### \* Segundo Paso: Elegir Atributos

Ten en cuenta que todos los Atributos empiezan con un círculo automático antes de empezar a asignar círculos.

Prioriza las tres categorías: Físicos, Sociales, Mentales (6/4/3)

Asigna Rasgos Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia

Asigna Rasgos Sociales: Carisma, Manipulación, Apariencia

Asigna Rasgos Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia

### \* Tercer Paso: Elegir Habilidades

Prioriza las tres categorías: Talentos, Técnicas, Conocimientos (11/7/4)

Elige Talentos, Técnicas y Conocimientos.

En este momento, ninguna Habilidad puede tener más de 3 círculos.

### \* Cuarto Paso: Anotar Ventajas

Anota los Horrores Automáticos de Sombra.

Elige Trasfondos (2 normales + 2 de Orpheus; siempre que sea aplicable)

Elige Máculas (3)

### \* Quinto Paso: Toques Finales

Apunta la Vitalidad, Fuerza de Voluntad y Rencor iniciales (según la Sombra + Naturaleza)

Invierte los Puntos Gratuitos (15)

La Vitalidad no puede ser superior a nueve para la mayoría de personajes o superior a siete para los matices.



## SOMBRA S

\* **Banshee:** Visionarios que poseen una facilidad natural para la percepción psicológica y metafísica.

Horror Automático: Aullido

Horrores Prohibidos: Torbellino y Coagulación

Vitalidad: 5 Fuerza de Voluntad: 3 Rencor: 0



\* **Embrujador:** Acostumbrados a todo tipo de ambientes y situaciones, estos personajes poseen una afinidad innata por los objetos y los lugares.

Horror Automático: Habitar

Horrores Prohibidos: Presagio y Aullido

Vitalidad: 5 Fuerza de Voluntad: 4 Rencor: 1

\* **Fuego Fatuo:** Embaucadores que engatusan mediante su encanto y su labia.

Horror Automático: Atracción Sobrenatural

Horrores Prohibidos: Títere y Coloso

Vitalidad: 4 Fuerza de Voluntad: 4 Rencor: 0

\* **Poltergeist:** Encarnaciones de la frustración y el odio que canalizan su rabia a través de arrebatos destructivos.

Horror Automático: Torbellino

Horrores Prohibidos: Atracción Sobrenatural y Capear la Tormenta

Vitalidad: 5 Fuerza de Voluntad: 5 Rencor: 2

\* **Poseedor:** Líderes naturales obsesionados por el control físico y mental.

Horror Automático: Títere

Horrores Prohibidos: No se conoce ninguno

Vitalidad: 4 Fuerza de Voluntad: 6 Rencor: 2

## LAMENTOS

\* **Durmiente** (Proyector) — Individuos de carne y hueso capaces de proyectar su alma del cuerpo mientras permanecen en suspensión criogénica.

Pros: Los durmientes pueden derivar los puntos de Rencor indeseados hacia sus cuerpos físicos y librarse de ellos al curarse.

Contras: Los durmientes no pueden volver a su cuerpo hasta que alguien los despierta del letargo y los resucita. Los durmientes sólo pueden recuperar Vitalidad al mismo ritmo que los incursores cuando están en sus cuerpos físicos. Si no, lo hacen como fantasmas.

\* **Espíritu** (Fantasma) — Fantasmas generados espontáneamente a causa de fuertes vínculos con el mundo de los vivos.

Pros: Los espíritus disponen de (5) puntos gratuitos adicionales a invertir al crear el personaje o al adquirir este Lamento.

Contras: Los espíritus tienen a un Espectro maligno suelto centrado en destruirlos a ellos y a sus vidas anteriores. La criatura puede ser destruida temporalmente, pero siempre acaba regresando.

\* **Matiz** (Fantasma) — Fantasmas más débiles de lo normal creados a causa del uso de la droga llamada pigmento.

Pros: Los matices pueden recurrir a cualquiera de sus tres Máculas y usarlas sin penalizaciones durante una escena.

Contras: Los matices no pueden exceder nunca su valor inicial de Vitalidad y tienen un tope máximo de siete. Durante la creación del personaje se puede incrementar el valor de Vitalidad inicial, pero nunca mediante puntos de experiencia.

\* **Rayador** (Proyector) — Individuos de carne y hueso que pueden proyectar su alma de su cuerpo a voluntad.

Pros: Los incursores recuperan Vitalidad a un ritmo de un punto por hora de descanso en sus cuerpos físicos.

Contras: Los incursores deben invertir un punto de Vitalidad por hora que pasen fuera de su cuerpo o sufrirán un nivel de daño contundente automáticamente. Cualquier daño infligido al alma del incursor repercute en su cuerpo físico como daño contundente, en lugar de sobre su valor de Vitalidad, si bien pueden absorber este daño más fácilmente (dificultad 5). Además, los incursores deben emplear Meditación para proyectarse en un solo asalto; si no, necesitan un minuto para hacerlo.

## HORRORES

\* **Atracción Sobrenatural** — Crea un aura carismática alrededor del usuario. Automático para Fuegos Fatuos.

\* **Aullido** — Permite al usuario provocar respuestas emocionales o causar daño con su voz. Automático para Banshees.

\* **Brujería Electrizante** — Habilidad para generar descargas de fuego y electricidad. Requiere Habitar.

\* **Capear la Tormenta** — Transporta al usuario de un sitio a otro de forma casi instantánea. Requiere Atracción Sobrenatural.

\* **Coagulación** — Este poder crea armas a partir de la propia gasa. Requiere Torbellino.

\* **Coloso** — Permite al usuario potenciar sus capacidades físicas cuando se manifiesta. Requiere Títere.

\* **Habitar** — Habilidad para poseer y controlar objetos inanimados y edificios. Automático para Embrujadores.

\* **Presagio** — Permite al usuario obtener visiones limitadas del pasado y el futuro. Requiere Aullido.

\* **Títere** — Permite al usuario poseer y controlar humanos. Automático para Poseedores.

\* **Torbellino** — Poder para manipular y mover objetos. Automático para Poltergeists.

## TRASFONDOS

\* **Aliados** — Conocidos y amigos dispuestos a ayudar en las tareas.

\* **Arsenal** — Disposición de armas y equipo.

\* **Artefacto** — Un objeto que dispone de propiedades fantásticas cuando está en forma fantasmal.

\* **Conmemoración** — Estás muerto, pero no te olvidan, y puedes obtener Vitalidad de ello.

\* **Contactos** — Amigos y fuentes de información en lugares útiles.

\* **Destino** — Tu personaje tiene un destino que le han impuesto desde una instancia superior (o inferior).

\* **Entrenador Personal** — Un instructor privado.

\* **Influencia** — Eres influyente en el mundo donde te mueves.

\* **Licencia de Detective** — Autorización para obtener información en sus investigaciones de forma legal.



\* **Mecenas** — Alguien que ayuda y protege al personaje a cambio de los servicios prestados.

\* **Mentor** — Tienes un maestro o instructor.

\* **Posición** — Estatus y rango dentro de Orpheus (o en otra empresa).

\* **Recursos** — Bienes materiales y dinero.

\* **Reencarnación** — Tienes *flashes* de experiencias y Habilidades pasadas.

\* **Seguro Médico** — Ayuda económica que cubre los costes de los tratamientos médicos.

## SOMBRA

Uno de los pilares de cualquier personaje de **Orpheus** es su Sombra. La Sombra del personaje refleja su opinión y su forma de interactuar con el mundo que lo rodea. A su vez, esta perspectiva influye en los poderes que puede desarrollar o no un personaje, además de su Vitalidad, Fuerza de Voluntad y Rencor básicos. En estos momentos, Orpheus sólo tiene catalogados cinco tipos de Sombras, pero sospecha que puede haber más que todavía no se han descubierto.

Si bien los miembros de cada Sombra comparten ciertos rasgos en común, ten en cuenta que tu personaje es un individuo único que puede romper con la imagen estereotípica de una Sombra. Por ejemplo, los Poltergeists suelen estar enfadados por algo, pero un personaje puede estarlo por haberse muerto antes de estar preparado y otro por indignación frente a las injusticias del mundo. De la misma forma, los Banshees suelen ser muy receptivos, así que uno puede ser un científico conocedor de los secretos del universo o un sacerdote con una comprensión innata del alma humana. Al elegir una Sombra, imagina qué ha conducido a tu personaje a desarrollar su punto de vista y actitud hacia el mundo, además de la forma que tiene de manifestarse esta actitud en su interior como individuo.

## LA MENTO

Igual de capital es el Lamento del personaje. Si la Sombra refleja la actitud de un personaje hacia la vida y lo que es capaz de hacer como fantasma o entidad proyectora, el Lamento determina la forma de su gasa. Las investigaciones paranormales de Orpheus los han conducido a sacar varias conclusiones. Como resultado, han tipificado cuatro tipos básicos de aparecidos, distribuidos en dos categorías principales.

La primera son los proyectores, individuos capaces de proyectar temporalmente su alma fuera del cuerpo para convertirse, en pocas palabras, en fantasmas vivientes. Hay varios métodos para proyectar el alma, pero se resumen en dos categorías. Los *incursores* son los proyectores capaces de abandonar su cuerpo casi a voluntad. La forma de alcanzar este logro suelen ser muy personal, pero suele ser una variante de combinación de fuerza de voluntad y meditación. Al principio, algunos usan drogas para llegar al mismo punto, pero con la práctica se suele poder pres-

cindir de ellas. Los *durmientes* son los proyectores que sólo pueden abandonar su cuerpo si se los induce en un estado artificial de animación suspendida. Este estado, y con él las “misiones” como entidad proyectora, suele limitarse a un máximo de entre dos y cuatro semanas, pero en teoría se podría alargar durante más de una década.

La segunda categoría de Lamentos son los fantasmas, las almas de los muertos que se han quedado para embrujar a los vivos. Los fantasmas también tienen dos sub-tipos. Los *matices* son fantasmas que cuando vivían usaron la droga llamada pigmento al menos una vez, y como resultado ahora sus almas están ancladas a su existencia pasada. Los *espíritus* son fantasmas que no usaron pigmento; conforman el cuerpo mayoritario de la población del más allá. Sus lazos con los vivos son el resultado de sus experiencias personales y sus pasiones.

Cada Lamento tiene sus propios beneficios y desventajas. Apúntatelos una vez que hayas elegido el Lamento de tu personaje.

## HORRORES

Cada Sombra dispone automáticamente de uno de los poderes sobrenaturales instintivos conocidos como Horrores. También se pueden invertir puntos gratuitos para adquirir Horrores más avanzados de tu Sombra o los Horrores de otras Sombras que te están permitidos.

Sin embargo, ciertos Horrores son incompatibles con el punto de vista o las motivaciones esenciales de la Sombra. Es por ello que cada Sombra tiene unos determinados Horrores que no puede aprender.

## MÁCULAS

Las Máculas son manifestaciones físicas de la rabia y el odio internos del personaje. A menudo representan lo que odia o repugna el personaje de sí mismo, y se suelen manifestar al producirse determinadas circunstancias (como cuando el valor de Rencor supera la Vitalidad inicial). Cada uno de estos defectos físicos proporciona unas particulares ventajas y desventajas. Elige tres (3) Máculas para tu personaje. Al elegir estas Máculas, ten en cuenta que deben reflejar la psique más profunda de tu personaje.

A diferencia de la mayoría de Rasgos, los jugadores no pueden adquirir más Máculas con puntos gratuitos. Al contrario, pueden optar por adquirir hasta dos (2) Máculas adicionales, y obtienen un (1) punto gratuito adicional por cada una de ellas.

Los personajes también pueden usar voluntariamente sus Máculas (a cierto coste), pero sólo si su valor de Rencor es de cuatro o más.

## RENCOR

Todo personaje de **Orpheus** tiene un lado furioso y negativo. En los personajes, esa malignidad tiene más po-





tencial para volverse más fuerte que en otras personas, ya que son individuos extraordinarios. Los que han sufrido varias experiencias cercanas a la muerte a menudo tienen un pasado violento, y se han visto expuestos al odio, la amargura, los celos y la frustración (los sentimientos que alimentan el lado malévolo de las personas), y eso provoca que en ellos el rencor resulte más extremo.

El Rencor representa el alcance del lado malvado de un personaje, el grado en que se deja llevar por su odio, su inseguridad y su frustración. Las tendencias malvadas que llenan la cabeza de cada uno con fantasías de venganza y odio son lo que alejan al personaje de la pureza y la trascendencia definitiva. Si bien el Rencor es algo que todo el mundo debe controlar para poder convivir en sociedad, resulta más complicado para los fantasmas y entidades proyectadas porque son una manifestación de la psique y la fuerza emocional, y eso es lo que le da consistencia a su ser.

Hay un concepto que es imprescindible tener en cuenta... el Rencor es una parte tan importante del ser de un aparecido como lo es la Vitalidad. Todos los aparecidos lo tienen; lo importante es lograr una forma de asumir su presencia y su poder. Los aparecidos no pueden librarse totalmente de ello porque forma parte de su identidad, pero tampoco es algo de lo que presumir. El Rencor crece con cada desliz malvado por el que se deja llevar cada uno, como absorbiendo la Vitalidad de otro aparecido, y puede llegar a consumir al consumidor. Aún peor, los fantasmas y entidades proyectoras pueden re-

currir al odio y la rabia inherente al Rencor para lograr un empujón adicional. Al fin y al cabo, para eso está. Sin embargo, ten en cuenta que recurrir al Rencor tiene un precio y apenas tiene vuelta atrás.

Como elemento de juego, el Rencor es un Rasgo con dos medidas, una a largo plazo (el valor de Rencor) y otra variable (los puntos de Rencor). Los personajes pueden acumular ambas medidas por culpa de acciones especialmente retorcidas (como absorber puntos de Vitalidad a otros aparecidos) o por un proceso conocido como "soltar" Rencor (lee Recuperar Vitalidad). En cualquier caso, cada vez que un personaje llega a 10 puntos de Rencor, obtiene un punto más en su valor de Rencor. Librarse de los puntos de Rencor es mucho más sencillo que aligerar el valor de Rencor.

Cuanto más bajo sea el valor de Rencor de un personaje, más humano y virtuoso es en el fondo y menos consumido está por su amargura y frustración. Un fantasma o proyector con un valor de Rencor 0 es un auténtico santo, la Madre Teresa de los inmateriales; un aparecido con un valor de Rencor 9 es un cabronazo maligno al que le da igual empalar la cabeza de una cría de foca o de la Madre Teresa. La mayoría de personajes de **Orpheus** se encuentran entre estos dos extremos, y uno de sus objetivos consiste (o debería consistir) en mantener lo más bajo posible su valor de Rencor.

## RENCOR INICIAL

Los jugadores calculan el valor del Rencor inicial de su personaje igual que su Vitalidad. Cada Sombra tiene





su Rencor Básico; a ese número se le suma el modificador de Rencor que acompaña a su Naturaleza elegida. La suma de estos dos números es el valor de Rencor inicial del personaje.

Desgraciadamente, es muy fácil que los personajes acumulen Rencor durante el juego. El lado bueno está en que el Rencor nunca se le impone a un personaje sin una razón justificada; los niveles de Rencor del personaje (los puntos y el valor) están más o menos bajo su control. Simplemente hay que tener siempre en cuenta los niveles de Rencor antes de actuar. Suena fácil, ¿no? Y lo es, al menos en teoría, pero todos sabemos lo que sucede con las buenas intenciones de ratones y hombres...

Tal y como hemos explicado (en Recuperar Vitalidad), el Rencor se puede "soltar" para obtener poder en caso de necesidad extrema. En esencia, el personaje recurre a la fuerza bruta de su lado oscuro para potenciar sus acciones, una especie de adrenalina negativa. Se puede

soltar puntos o valor de Rencor; esto último equivale a soltar 10 puntos de Rencor. Soltar Rencor (de cualquier tipo) no reduce el total de Rencor, al contrario, más bien se corre el riesgo de aumentarlo. Los pequeños inconvenientes de pactar con el diablo...

## ¡HASTA NUNCA!

Ahora que ha quedado claro lo que le puede pasar a los que recurren al Rencor, queda una cuestión importante: ¿los personajes pueden librarse del Rencor, o están destinados a irlo acumulando hasta que termine por consumirlos? La respuesta es sí a la primera pregunta y no a la segunda; los fantasmas y proyectores *pueden* aliviar su Rencor (tanto los puntos como el valor), pero no es fácil.

En las crónicas de **Orpheus**, la forma más directa de librarse del Rencor es cumpliendo objetivos y liberando a otros fantasmas del tormento de su existencia en el limbo, proporcionándoles su recompensa final. Cuando un personaje le Corta el Hilo a otro fantasma, librándole de uno de sus asuntos pendientes, tiene la oportunidad de perder puntos de Rencor o de ganar Vitalidad. Sólo pueden beneficiarse de este favor los personajes que se identifican directamente con el fantasma en cuestión (por Naturaleza o grupo de Naturaleza, etc.). El Narrador tiene la última palabra para decidir qué miembro del crisol ha sido más determinante.

Cada vez que un personaje logra resolver personalmente el último asunto pendiente que liga a un fantasma a la tierra, automáticamente pierde un punto de *valor* de Rencor, al mismo tiempo que el fantasma trasciende. Al igual que pasa con los diversos asuntos pendientes resueltos, sólo se beneficia un miembro del crisol. Cada una de estas revelaciones debería convertirse en un acontecimiento fundamental en la existencia de los personajes (no sólo del beneficiario). La disolución gradual del Rencor debe ser uno de los temas constantes en el trasfondo de toda crónica.

## RE NCOR

### DE SCONTROLA DO

Seguramente lo peor que le puede pasar a un personaje de **Orpheus** es que pierda el control de su Rencor, y que de esa forma su alma se precipite de cabeza al abismo. Como el Rencor está irrevocablemente vinculado con la Vitalidad, la personalidad de un personaje oscila a medida que se reduce la distancia entre estos dos Rasgos. Mientras la Vitalidad inicial





de un personaje es superior a su valor de Rencor, se comporta de una forma relativamente “normal” (coherente con su pasado), y controla plenamente sus facultades y su actitud respecto a los demás. Sin embargo, cuando el Rencor iguala o supera la Vitalidad inicial, la situación se vuelve cada vez más peligrosa:

**Valor de Rencor = Vitalidad Inicial:** A este nivel, el personaje tiene una personalidad casi literalmente doble en muchos aspectos, y afloran sus tendencias más violentas. Al encontrarse en este estado, el personaje no tiene un control preciso de sus poderes y habilidades como aparecido, y sólo puede confiar totalmente en los efectos más violentos. Esto es un reflejo de su odio y de una respuesta casi visceral al caudal de emociones que lo embarga. El personaje sufre una penalización de uno a la dificultad a todas las acciones no reflexivas que intense hasta que logre rebajar su valor de Rencor.

**Valor de Rencor +1 por encima de Vitalidad Inicial:** No sólo se producen las circunstancias indicadas en el párrafo anterior, sino que el personaje oye (y se siente atraído por) los susurranes cantos de sirena de su lado malvado. Siempre que un personaje se tope con un Espectro (u otro agente maligno, a discreción del Narrador) deberá lograr inmediatamente una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad igual a su propio valor de Rencor). Si tiene éxito, puede combatir y resistirse a las habilidades del Espectro con normalidad (pero con la correspondiente penalización). Si falla, la dificultad a todas las acciones contra el Espectro será de dos. El jugador sólo puede realizar esta tirada una vez por escena.

**Valor de Rencor +2 por encima de Vitalidad Inicial:** Cuando el valor de Rencor de un personaje sobrepasa su Vitalidad inicial por 2 o más, automáticamente adquiere un número de Máculas igual a la diferencia entre los dos valores. Estas nuevas Máculas persisten hasta que logre rebajar su valor de Rencor. Eso entorpece las interacciones del personaje con los demás aparecidos, sufriendo una penalización de uno a la dificultad de todas las tiradas Sociales por *cada* Mácula adquirida por culpa del Rencor. Además, los Espectros se sienten atraídos por este exceso de Rencor como moscas a la miel. Si el personaje utiliza dos o más Máculas o sueltas tres o más puntos de Rencor en cualquier escena, los Espectros cercanos le harán una visita e intentarán raptarlo para completar su “afiliación” al club espectral.

**Valor de Rencor 10:** Cuando el valor de Rencor de un personaje llega a 10, se convierte en Espectro y ya no sirve para jugar.

**Nota:** En ciertas situaciones, los Narradores pueden decidir que un personaje secundario es seducido por la Espectralidad sin llegar a un valor de Rencor 10. Si el valor de Rencor de un personaje secundario es de cuatro o cinco puntos por encima de su Vitalidad inicial, el Narrador puede decretar que el aparecido está demasiado condenado como para salvarse.

## MÁCULAS

El cuerpo de un aparecido, lo que se conoce como ectoplasma o gasa, es una manifestación semi-corpórea del ser profundo de cada uno, un reflejo literal de su estado emocional y espiritual. Por esa razón, los aparecidos suelen tener un aspecto similar a como eran en vida, porque esa es la impresión que tiene de sí mismos. El Grupo Orpheus considera que como el ectoplasma es esencialmente un material espiritual (en todo el sentido de la palabra), su forma es objeto de alteraciones significativas y a menudo grotescas a nivel subconsciente. Estas alteraciones se manifiestan debido a las dudas e inseguridades más profundas del alma en cuestión (en otras palabras, debido a su Rencor). Por ello, los fantasmas y entidades proyectadas tienen tendencia a manifestar reflejos del Rencor que albergan en su interior. Estas marcas se conocen como Máculas, y están directa e indefectiblemente relacionadas con la Vitalidad de los fantasmas.

Orpheus también considera que cada Mácula refleja una duda, un asco, una angustia o una inseguridad profunda y personal. Son marcas de nuestros aspectos más repugnantes, los que no nos atrevemos a admitir ni ante amigos y seres queridos. Cuando uno de estos sentimientos llega al punto de impactar sobre la mismísima esencia del ser de un personaje, se manifiestan como auténticas alteraciones de su “cuerpo” cuando se manifiesta en forma de aparecido. Estas mutaciones, a menudo espantosas, revelan los auténticos sentimientos de un alma respecto a una parte de su naturaleza o su cuerpo. Algunos creen que observar atentamente estas marcas de Rencor es la mejor y más auténtica forma de comprender lo que realmente le sucede al alma de otra persona.

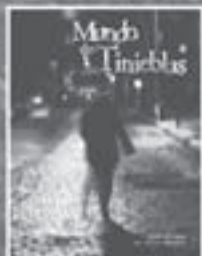
Desgraciadamente, las especulaciones de Orpheus son sólo parcialmente ciertas. Las Máculas son un reflejo de nuestros aspectos negativos, pero también forman parte de una personalidad emergente desde lo más profundo del alma, una que durante la vida suele ser reprimida por las maravillas de la bioquímica. Esta personalidad va ganando fuerza a medida que aumenta el valor de Rencor del personaje, y termina por imponerse, convirtiendo al personaje en un Espectro. Pero antes de eso, las Máculas son una manifestación de todo lo impuro y maligno que hay dentro de las personas. También pueden resultar útiles, siempre que el personaje esté dispuesto a “soltar” algo de Rencor en el proceso. Seguramente los científicos ni se plantean esa opción, pero puede tratarse de un acto reflejo de supervivencia de esa personalidad emergente para fortalecer su presencia de forma discreta. La personalidad nunca tiene la suficiente fuerza como para confundir y engatusar al personaje, pero está presente como un reflejo quebrado de la identidad del aparecido, relativamente latente hasta que el valor de Rencor y la Vitalidad estén a la misma altura, y luego empeorando cada vez más.



*Esto no es el abandono de la muerte ni es el aliento de la vida.  
Es un canto fúnebre, entre la vida y la muerte;  
esta es la sinfonía de los Condenados.*

# Vampiro

EL RÉQUIEM



Mundo tenebroso: Libro  
de Reglas - LF1000  
Disponible en edición de lujo



Vampiro: el réquiem  
LF10001  
Disponible en edición de lujo

*Un juego narrativo en el gótico moderno*



[www.distribucion.es](http://www.distribucion.es)





# ORPHEUS

No mi res atrás

## Edición española

### La Factoría de Ideas

**Directores editoriales:** Juan Carlos Poujade y Miguel A. Álvarez

**Traducción:** David Lalinde, Andrés Palomino y Jesús Traverso

**Filmación:** Autopublish

**Impresión:** Graficinfo

*El texto "Qué es un juego de rol" ha sido realizado por JuanAn Romero Salazar.*

*Publicado por La Factoría de Ideas, C/Pico Mulhacén, 24.*

*Pol. Ind. El Alquitón. 28500, Madrid. Tel: 91 870 45 85.*

*© 2005 La Factoría de Ideas, por la versión en castellano.*

*Visítanos en internet:*

*[www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es)*

*[informacion@lafactoriadeideas.es](mailto:informacion@lafactoriadeideas.es)*

© 2004 White Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de White Wolf, Inc.

La mención o referencia a cualquier otra compañía o producto en estas páginas no debe ser tomada como un ataque a las marcas registradas o propiedades intelectuales correspondientes. 4

¡La guerra es para luchar!

# WARCRAFT

## EL JUEGO DE ROL

Traslada tu juego de ordenador favorito desde la pantalla al papel en un nuevo juego de rol basado en



[www.distrimagen.es](http://www.distrimagen.es)

