





“El mundo es un sitio peligroso, no por aquellos que hacen el mal, si no por aquellos que lo ven, y no hacen nada.”

Albert Einstein.

PRÓLOGO

“La verdad es siempre extraña, más extraña que la ficción”

- Lord Byron

ÍNDICE

Prólogo	- 4 -
Índice	- 4 -
Licencia	- 5 -
En la noche oscura.....	- 6 -
¿Qué son los juegos de rol?.....	- 17 -
Creación de PJS	- 18 -
Los Shadow Hunter.....	- 18 -
Características	- 19 -
Habilidades	- 20 -
Trasfondos	- 21 -
Razas de personajes	- 32 -
Ángeles	- 33 -
Elfos	- 35 -
Gárgolas.....	- 37 -
Valquirias	- 39 -
Humanos.....	- 41 -
Oscuros.....	- 43 -
Sistema de juego	- 45 -
La Tirada	- 45 -
La acción	- 52 -
Investigación y misterio.....	- 55 -
Ocultismo.....	- 57 -
Salud mental.....	- 58 -
Experiencia	- 60 -
Magia y poderes	- 61 -
Funcionamiento.....	- 61 -
Poderes psíquicos.....	- 65 -
Magia Wicca	- 70 -
Magia Tribal.....	- 75 -

Magia Esencial	- 81 -
Runas Mágicas	- 84 -
Milagros	- 87 -
Magia Elemental	- 89 -
El Lado Sombrio	- 94 -
Akhaweyet El Shams El Dalma	- 94 -
Buscadores De La Verdad Perfecta	- 96 -
El Certamen.....	- 97 -
Criaturas de las sombras	- 98 -
Cacofonías.....	- 98 -
Caídos.....	- 100 -
Espíritus.....	- 102 -
Gorgonas.....	- 104 -
Innominado.....	- 106 -
Liptorectos	- 107 -
Ny'apt'sept.....	- 108 -
Orgelmir	- 110 -
Quimeras.....	- 112 -
Bienes y servicios	- 113 -
Computo de la riqueza.....	- 113 -
Equipamiento.....	- 114 -
Lista de Reliquias.....	- 116 -
Ayuda al DJ	- 123 -
Consejos de dirección	- 123 -
Historia de ejemplo.....	- 128 -
Conversión SH – CS	- 136 -

LICENCIA

Shadow Hunters

Autores: Carlos Plaza y Marc Leal

Idea original y concepto: Carlos Plaza

Textos adicionales: Anahid Bermúdez, Jose Manuel Gamboa, Ignacio Guillén, Jessica Martínez, Sandra Montoya, Carlos Plaza.

Corrección de estilo: Jessica Martínez

Ilustración de portada: Laura S.

Ilustraciones interiores: Nuria Abajo, Débora Campos "Juliette Dulai", Merche García, Carol Ortigueira "Ingwell Ritter", Margaret Seidler.

Impresión: Enrique Pérez

Obras de inspiración

Libros: La Biblia, El Corán, La Torah, De la Macumba al Vudú de Jose M. Reverte Coma,

Magia: La Tradición Oculta, de Francis King, La Historia Interminable de Michael Ende, gran parte de la obra de Edgar Allan Poe y H. P. Lovecraft. Cómic: Los Libros de la Magia de Neil Gaiman, Sandman de Neil Gaiman. Videojuegos: Las sagas de Gabriel Knight y Resident Evil. Juegos: La mayor parte del Mundo de Tinieblas, especialmente Mago: La Ascensión y Changeling: El Ensueño, La llamada de Cthulhu, Dungeons & Dragons.

Películas: Hellraiser, Los Inmortales, La Momia, Expediente X (serie de televisión).

C-System

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcByNC.

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

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original, se introduzca este pequeño párrafo en la obra, y no se logre beneficio económico con la obra.

Las obras derivadas pueden ser comerciales o gratuitas, pero han de estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

Idea original: Carlos Plaza.

Textos: Ryback, Z-San, Dragstor.

Revisión y corrección: Cifuentes, Marioneta.

Conejillos de indias: Francisco, José Juan, Rocío, María, Miguel, Javi, Alexis, Juanjo, Elisa, la gente de Inforol, NosoloRol, SalganalSol, SPQRol, y Nación Rolera.

Maquetación: Ryback.

Ayuda bendita y apoyo moral: CutriX, Tristan, Mago79, NightWalk, Wilbur Whaterley, Britait, Metatrón, Sir Miaucelot, Máximo, Trukulo, Meroka, Klapton, Alex Werden, Zonk_PJ, Mascara.

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

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

Bienvenido a
Shadow Hunters.



EN LA NOCHE OSCURA

Los comienzos del huracán se empezaban a sentir en la zona, las lluvias torrenciales habían hecho que muchos de los barrios pobres de la ciudad se inundaran, como todos ya esperaban que ocurriera. Jonathan paseó por las calles vacías mientras intentaba cubrirse la cara de la lluvia que caía, pero su éxito era escaso, el viento hacía la tarea imposible, por lo que, finalmente, lo dejó estar.

Su pelo castaño se le pegaba a los ojos mientras filmaba a un lado y a otro con su cámara. No era la primera vez que conseguía grabar una buena tormenta, pero en ésta ocasión, todo era distinto.

Era el primer huracán que él y su equipo vivirían, y estaban realmente ansiosos.

– Vuelve al coche, Johnny, tenemos que movernos, el ojo se acerca hacía aquí y deberíamos estar bajo resguardo. – Dijo la voz de Ashley desde el todoterreno.

– Oh, déjale ya, querida, ¿no ves que es como un niño pequeño con un juguete? – Dijo Roberto entre risas mientras esperaba de pie.

Jonathan se giró algo frustrado ante las palabras de Ashley y no pudo evitar unos segundos de conmoción cuando vio como su compañero Roberto no sólo había conseguido encenderse un cigarrillo bajo la intensa lluvia que les cubría, si no que, lo fumaba tranquilamente bajo ésta como si nada le molestara. Había hecho un pequeño parapeto con su mano consiguiendo de forma increíble que el agua no traspasara.

Él era el único del grupo que estaba tranquilo, sonriente de la situación. Roberto Hernandez era un hombre de cuarenta años y había vivido en Mobile durante toda su vida, un pequeño pueblo cercano a Nueva Orleans, un lugar donde la actividad de huracanes era tan normal como puede ser la nieve en Nueva York en navidad.

– Vamos chico, tenemos trabajo que hacer, y tu novia se impacienta. – Dijo de nuevo.

– ¿Cómo es que eres capaz de fumar en ésta situación y yo ni siquiera puedo mantener la capucha en su sitio? – Dijo realmente extrañado John al ver a su compañero.

El implicado sonrió más ampliamente, soltó el humo de su cigarro y apartó la mano, el agua rápidamente acabó con la colilla que aún mantenía en sus labios.

Tras ello, y sin decir nada más, abrió la puerta del Jeep y se subió dentro. Jonathan sacudió la cabeza como si no consiguiera entender a su compañero, pese a los años que se conocían. Finalmente siguió su ejemplo entrando en el vehículo. Todos esperaban impacientes.

Ashley encendió el motor con algunos nervios, era la más joven del dispar grupo, y para ella era su primer huracán de verdad. Se había criado en el centro de Quebec, en un pueblo pequeño ajeno al clima sureño en el que ahora se encontraba. John y ella se habían conocido en la universidad, la joven miraba el lugar con ojos casi aterrorizados mientras entraba a una clase donde todos eran totalmente distintos a ella. Su pelo pelirrojo y su cara llena de pecas la hacían un blanco fácil para cualquier bromista pesado, ello sin contar su acento francés en cada frase que decía. Jonathan la libró de uno de esos graciosos y la chica acabó sin saber bien cómo, persiguiendo huracanes con él, en vez de terminar la carrera de Física que le había hecho volar a miles de kilómetros de su hogar.

El motor del todo terreno respondió suavemente cuando la joven lo encendió, no había tenido nunca la necesidad de conducir, pero ahora estaba haciendo un curso acelerado. Los limpiaparabrisas iban todo lo rápido que podían, pero apenas dejaban ver algo. La chica estaba tensa, todo lo contrario que los demás integrantes del grupo, que bromeaban en la parte de atrás.

Junto a Roberto, otro chico joven cerraba las filas del grupo, Mac, como lo llamaban los demás, ya que jamás se separaba de su Apple, ni siquiera en una situación como esta era capaz de levantar la mirada de la pantalla. Era un chico sencillo, se había criado en Texas y junto con John y Ashley había empezado la carrera de Física en la misma universidad, un estudiante prodigio que había sido atraído por la idea de cazar huracanes y de seguir a su amigo hasta el fin del mundo.

– El Centro Nacional de Huracanes dice que Bertha ha descendido a categoría 2, así que parece que no tendremos un súper tornado. Como en las películas. – Dijo el joven ajustándose sus gafas mientras miraba con tranquilidad los datos en la pantalla de su portátil.

Ashley no pudo reprimir un suspiro de tranquilidad al escuchar esas palabras, puede que Johnny la hubiera convencido de que estaría bien vivir aventuras, pero no podía evitar que el miedo hiciera mella en ella ante la situación. Por su parte, Jonathan estaba algo más desilusionado, ya se veía a él delante del huracán como en Triste, y pensar que no sería más que uno de segunda, rompía sus sueños. Pese a todo, una vocecilla en su interior decía .mejor así., y quizás tenía razón.

– Ei, Roberto .Dijo John para romper el silencio y calmar sus propios nervios - al final no nos has dicho por qué debíamos venir aquí.

Fue en esos momentos cuando todas las miradas se centraron en el chico, ninguno de sus amigos habían hablado hasta ahora del tema, pero todos suponían que Roberto y John se conocían de antes por la familiaridad en que ambos se trataban, por lo tanto, la pregunta de su compañero les desconcertaba. Roberto, por su parte, se cruzó de brazos con aire tranquilo mientras miraba hacia delante con una sonrisa.

– Aún no es el momento, chico, lo diré cuando llegue la situación. – Fue todo cuanto el veterano hombre dijo.

Ahsley no pudo evitar mirar por el retrovisor hacía aquel extraño hombre, no le gustaba como se desarrollaban los acontecimientos, pensaba que su novio le conocía de antes, eso mismo le había dicho para convencerla de venir aquí, hasta México, en pos de un huracán. Que era un amigo de la familia que había conseguido convencerle de vivir una gran aventura, incluso ella había dado la cara por Mac para convencerle de que dejara un rato la biblioteca y viniera con ellos. Ahora resultaba que ni siquiera John sabía por qué estaban todos allí.

La chica condujo hasta una zona apartada, el ojo del huracán aún tardaría unas horas en llegar, tenían tiempo de parar a descansar. El pueblo había sido evacuado por completo, ni siquiera quedaban ya las patrullas en la zona, nadie tenía lo suficiente como para llorar su pérdida. La joven bajó del todo-terreno para abrir la puerta de un garaje, tras ello volvió al interior maldiciendo la lluvia.

PRÓLOGO

Cuando todos estuvieron por fin en el interior la joven apagó el motor del coche y salió, linterna en mano para cerrar el portón del garaje. No sabía donde se encontraban, había estado siguiendo las indicaciones de Roberto durante todo el camino, pero había que reconocer que el lugar estaba seco, y eso era más que de agradecer. Mientras ella terminaba de asegurar la puerta del garaje con el pestillo los demás salieron del coche y se dispusieron a mirar alrededor.

El lugar era amplio, y se encontraba bajo tierra, había una bombilla colgando del techo, aunque todos sabían que no funcionaría, la ciudad se encontraba sin suministro de agua corriente ni de luz eléctrica. Unos tablones apilados cerca demostraban que los dueños habían estado tapiando algo, posiblemente las ventanas y las puertas de la zona de arriba, aunque Jonathan se preguntaba el motivo por el cual alguien cierra la puerta principal con llave y se deja el garaje abierto.

Roberto, como si se conociera el lugar perfectamente y sin siquiera utilizar una linterna subió por las escaleras que llevaban al piso de arriba dejando a los jóvenes bajo, a sabiendas de que necesitarían hablar entre ellos sobre lo que quiera que estuviera ocurriendo.

– Espera.–Dijo Ashley a John cuando éste se disponía a seguir a Roberto por las escaleras.

El joven se paró, algo extrañado ante la petición de su novia, y bastante más de que Mac se hubiera dignado a levantar la cabeza para mirar lo que estaba ocurriendo.

– Me dijiste que conocías a ese hombre. – Empezó ella.

– Bueno, más o menos, te dije que era un amigo de la familia. .Ante la mirada seria de ella el joven siguió algo más a la defensiva –Y bueno, lo conozco, o al menos lo conocí de niño, era muy amigo de mi padre y de mi abuelo, siempre venía en mi cumpleaños y me daba alguna tontería. No sé, me llamó y me dijo que debía venir aquí, que estaba lo que tanto tiempo había buscado.

– No me lo puedo creer, John, ¿por qué no nos has dicho eso antes? De verdad, no me lo puedo creer, estamos aquí porque aún persigues ese loco sueño, ¿verdad?

¿En serio puedes creerte las historias de tu abuelo? Ya no eres un niño, Jonathan, el mes pasado cumpliste veinticuatro años, por Dios santo.

– Vamos cariño, no te pongas así, no nos ha mentido, estamos viviendo una gran aventura, ¿no? Además, lo que saquemos aquí nos servirá para el trabajo de licenciatura.–Intentó escudarse el joven al ver lo nerviosa que estaba ella.

La chica resopló, enfadada, y sin añadir nada más se dispuso a subir las escaleras en pos de su extraño guía en la locura en la que su novio les había metido. John la miró mientras se iba con gesto confuso, era la primera vez en su vida que tenía una relación seria con alguien y no sabía cómo debía actuar, miró a su amigo y vio como éste negaba con la cabeza.

– Esta vez la has hecho buena, John, está asustada, y no la culpo. – Dijo el joven con voz tranquila mientras miraba a su amigo.

– Pero tú si me crees, ¿verdad?

– Yo te creo a ti, eres mi amigo, pero también la comprendo a ella, no puedes pensar que todo el mundo cree en esas historias .sobrenaturales. que tu abuelo nos contaba por las noches. Yo le escuché mil veces, pero debes recordar que ya se ha ido, John, y que si sigues así, también la perderás a ella.

– Sé que estoy en el lugar correcto, lo siento aquí, – dijo él señalando su propio pecho – es lo que mi abuelo decía, ¿te has fijado alrededor? La misma montaña, el mismo estilo de casas, incluso la misma fecha y clima. ¿Qué probabilidades hay de que se vuelva a dar otra vez?

– Pocas, –tuvo que afirmar Mac. – Pero ella no te entiende, no cree en esto.

John suspiró ante las palabras de su amigo, sentía como su corazón estaba dividido en dos partes, por un lado quería cumplir la promesa que su abuelo le arrancó siendo niño, y por otro, quería a Ashley como a nadie hasta ahora, no quería perderla por una promesa que hizo a los siete años.

– Voy tras ella. – Dijo finalmente John subiendo por las escaleras.

Cuando llegó arriba comprobó cómo las escaleras daban a un pequeño pasillo, John no tuvo grandes dificultades para encontrar a su novia, ya que se escuchaba su voz y se veía una luz al final, donde una puerta debía de dar a alguna sala. Con paso tranquilo se dirigió hacía allí seguido al poco por su viejo amigo.

El final del pasillo por la parte de la derecha daba a una amplia cocina, la única ventana había sido tapiada con tablones al igual que la puerta, en el centro había una mesa con cuatro sillas, Roberto se hallaba sentado sobre una de ellas, mientras que Ashley estaba de pie, apoyando su cuerpo sobre la mesa. John sabía lo que ello significaba, que su novia estaba realmente enfadada y que muy posiblemente habría estado intentando sacar información a Roberto, aunque, por el gesto de ella, no había dado resultado. El hombre estaba sentado con tranquilidad mirando a la chica con una sonrisa mientras fumaba un nuevo cigarro, casi parecía realmente interesado en lo que quiera que ella estuviera diciendo antes de que entraran.

– Ejem. - Dijo John haciéndose notar antes de que Ashley se le tirara encima por no haberle escuchado llegar.

La joven al verles llegar desistió de cuanto estaba haciendo y se sentó en una de las sillas libres con aire abatido. Mac se sentó en otra y encendió una vez más el portátil que llevaba a todos lados. John, por su parte, ocupó la silla más cercana a su novia y pese al claro disgusto de la chica se sentó a su lado. Roberto esperó a que todos hubieran tomado asiento y dejó el cigarro en un cenicero que ninguno sabía bien como había acabado delante de ellos.

– A las dos de la mañana el ojo del huracán estará durante veintidós minutos sobre nosotros. .Dijo con total seguridad el hombre- Y será entonces, cuando todo terminará.

– ¿Qué es lo que terminará? .Preguntó Ashley al ver como su novio y Mac intercambiaban miradas.

El hombre miró a la joven mientras volvía a tomar su cigarrillo con algo de curiosidad, pero no añadió una palabra más, ante la exasperación de Ashley, la cual empezaba a cansarse de tanto secreto.

– ¿Qué es lo que terminará? – Insistió una vez más ella, alzando ligeramente el tono de voz.

– Verás – Empezó John sin saber bien cómo se debía explicar una creencia- No estamos aquí para cazar huracanes realmente.

– Sigue. .Dijo seca ella, esperando a que él continuara.

– Bueno, ¿recuerdas que te hablé de mi abuelo? ¿De cómo él era todo un aventurero? ¿Y cómo decía que había pasado su vida cazando monstruos?

– Lo que recuerdo bien es cómo me miró cuando le conocí, -dijo ella secamente- y creo que no le gusté.

Roberto no pudo evitar sonreír ante el comentario de la chica, recordaba bien al abuelo de Jonathan y su costumbre de .sondear la mente. A cada persona que entraba en la vida de su hijo, o de su nieto, Thomas era un hombre de mucho carácter, quizás demasiado.

– Sí le gustaste, -dijo el chico casi a la defensiva- pero eso no es lo importante, él, bueno, me pidió que hiciera una cosa que no había podido completar y que, debía hacerse.

La chica le miró en silencio, dejando al joven explicarse, éste en cambio, intercambió miradas con su amigo y con Roberto, esperando en silencio que alguno de los dos pudiera ayudarle a salir del atolladero en el que estaba sumergido, ninguno de los dos dijo o hizo nada. Roberto les miraba con una sonrisa, como si estuviera viendo una película de adolescentes en la televisión, mientras que Mac hundió la cabeza en la pantalla dejando ver de él solamente ese castaño y rizado pelo que tenía.

– Bien, -lo intentó por segunda vez John- verás, hay unas personas que se dedican a, no, espera, mejor de esta forma, los demonios existen.

Ashley no sabía si su novio estaba de broma o había tomado algún tipo de alucinógeno junto a las pastillas contra el mareo. Miró a unos y a otros, también ella buscando algo de apoyo, alguien racional en la sala, pero descubrió que por un motivo o por otro, nadie más pensaba igual.

PRÓLOGO

– Estáis locos, por completo, y no pienso participar en vuestras tonterías, me voy ahora mismo. .Dijo levantándose de la silla dispuesta a irse.

John la miraba sin saber cómo debía reaccionar, se levantó, con dudas, dispuesto a salir tras ella, a la vez que Roberto dejaba el cigarro sobre el cenicero y más rápido que ninguno, se ponía delante de la joven, impidiéndole que se fuera al bloquearle la única salida.

-No seas impulsiva, muchacha, todo el lugar ha sido evacuado, hemos entrado aquí burlando los controles de la Guardia Nacional, es más, ésta misma noche el centro del huracán estará sobre nosotros. Creas o no, lo que tu novio ha dicho, ya es tarde para volverse atrás, tendrás que esperar al menos a que vuelva la calma.

La voz de Roberto era tranquila, reconfortante, como llamando a la calma y el raciocinio, al igual que su mirada hasta ahora siempre alegre, demostraba una profundidad que la joven no había visto nunca. Había una mezcla de comprensión y de dolor en ella, sus ojos marrones demostraban un calor especial. Ashley no lograba entender como había podido convencerla con tanta facilidad, pero para cuando se dio cuenta, se encontraba en la silla que él mismo había dejado vacía, con Roberto en su espalda dejando caer sus manos sobre los jóvenes hombros de la chica. John no alcanzaba a comprender qué había pasado, pero algo en su pequeña mente le decía que podría haber perdido lo único bueno que le había pasado en su vida, en apenas un instante.

-Lo siento. .Dijo él mirando donde Ashley estaba sentada.

Ashley negó con la cabeza como queriendo desentenderse del tema, se notaba más calmada por momentos, pero eso no eliminaba el enfado que tenía con Jonathan. El chico miró por última vez a su novia y finalmente sacó un mapa local de la mochila, en él se podía ver como había estado haciendo algún tipo de cálculo matemático en el borde que sólo él entendía. Y quizás, derivado al resultado, se había hecho un gran círculo en la zona más céntrica de San José, y otro más

reducido sobre lo que en el mapa aparecía como un gran edificio.

-De veras, Ashley, lo siento, pero. Prometí a mi abuelo que si algún día me encontraba con algo como lo que está sucediendo aquí, haría lo imposible por detenerlo. .John suspiró mirando el mapa a la vez que explicaba.

- Veréis, mi abuelo durante años estudió a un grupo, sectarios, infernalistas- añadió mirando a Ashley, como si pensara que esa palabra le resultaría más familiar- se llamaban a si mismos .Hijos del Dolor.

El chico tragó saliva antes de continuar con su explicación, se sentía extraño teniendo que recitar unas palabras que había aprendido de memoria muchos años atrás, algo que, pese a que él quería creer con todo su corazón, la parte racional que le había llevado a estudiar Física en la universidad se negaba a entender.

-El grupo estaba compuesto por toda clase de gente .continuó recitando el chico como si de una letanía fuera- campesinos, militares, nobles. No hacían distinciones en cuanto a estatus social, algo realmente extraño en la época, ya que, según se cree, el origen de ésta secta es de 1798 aquí mismo, donde estamos, en San José.

Roberto guardó silencio ante las palabras de Jonathan dejando que el joven narrara todo lo que su abuelo le había contado, pero sin comprender del todo por qué esa obsesión de Thomas en explicarle una parte de la Verdad a un muchacho, y menos qué hacía a un joven correr de un país a otro por los cuentos de un anciano ya fallecido.

Mientras el chico explicaba él miraba a los demás, observando sus reacciones, Andrew, el chico al que llamaban Mac había apagado el portátil y prestaba atención, Ashley bajo sus manos estaba tensa, quizás tenía miedo de que todo fuera real, y John, hablaba a la audiencia como si estuviera explicando un cuento antes de irse a la cama. Tenía que proteger a esos niños como fuera, estaban dando pasos muy grandes en un mundo muy peligroso.

-Y así fue, como, el día dos de Octubre de 1809, gracias al sacrificio de una joven doncella, que un Caído llegó a la Tierra. Un demonio salido de los infiernos se encarnó en nuestro mundo y trajo con él la desesperación y el terror en la zona. El lugar quedó arrasado por una fuerte tormenta con unos vientos que conseguían arrancar la propia roca del suelo.

- La capilla de los misioneros jesuitas- Dijo John señalando el círculo pequeño en mapa- quedó sepultada al venirse abajo su techo. Ni Dios mismo pudo proteger a sus fieles aquel día de la devastación, todos los aldeanos que se habían refugiado en el interior murieron, alimentando con su desesperación al recién llegado Caído.

Jonathan se levantó y empezó a abrir los armarios de la cocina hasta que dio con los vasos, cuando los encontró puso cuatro sobre la mesa. Acto seguido sacó de su mochila una botella de whisky que había conseguido colar en la aduana y llenó todos los vasos. Tras guardar la botella nuevamente donde estaba cogió el suyo entre las manos y bebió un corto trago.

-Pero aquel día ocurrió algo con lo que ellos no contaban, .dijo continuando con el relato John- en la salida del pueblo les esperaban tres jóvenes armados con simples azadas y con fe. Y sus plegarias fueron escuchadas ya que, cuando el demonio cayó sobre ellos un Ángel les protegió. Los jóvenes alzaron sus armas contra aquellos causantes del mal, pero apenas consiguieron hacerles huir. Aquel fatídico día se cobró la muerte de uno de los campesinos y la del Ángel que, guiado por sus plegarias, había acudido a sus llamadas. Pero el Caído había sido vencido.

El silencio se adueñó de la estancia cuando el joven terminó el relato, pero al instante fue roto por un viejo reloj de péndulo que sonó en la pared dando diez campanadas. Los chicos se sobresaltaron ante la oportuna, y dramática, contribución del objeto cuando John terminó su narración. Mac se ajustó las gafas, como símbolo de su nerviosismo, su amigo tragó saliva visiblemente, incluso Ashley había sentido un fuerte escalofrío recorrer su cuerpo. Hubo de ser Roberto quien les devolviera a la realidad con su fuerte voz.

-Y es por esa historia, chicos, que hoy, día dos de Octubre de 2009, bajo la amenaza del huracán Bertha os he llamado aquí. Vuestros antepasados creyeron en esa historia .Dijo con un tono de voz seguro que no dejaba lugar a dudas pese a las caras de sorpresa de los chicos- e intentaron terminar con aquellos que se hacen llamar .Hijos del Dolor., pero son personas inteligentes, escurridizas y peligrosas. Pocos han conseguido algún conocimiento sobre ellos, pero tú abuelo .añadió mirando a Johnlo consiguió a un elevado precio.

Jonathan miró el centro de la mesa, recordaba perfectamente las historias de su abuelo, de cómo esos sectarios habían atentado contra su mujer y su hijo, su padre. Recordaba que rara vez se hablaba de ese tema en su casa por mucho que preguntara, sólo cuando su abuelo se moría el chico supo la verdad, su abuela no había muerto en un accidente de tráfico, la sacaron de la carretera. Es por ello que allí estaba John, veinte años después, intentando hacer justicia por una mujer que no llegó a conocer, pero que dio la vida por su padre.



-Hoy intentarán llevar a cabo lo que hace doscientos años no consiguieron cumplir, -dijo Roberto con voz neutra rompiendo el silencio que había vuelto a caer sobre la estancia- y ahora es vuestra decisión mantener el equilibrio, o cerrar los ojos a la Verdad.

La mirada de Roberto fue de unos a otros, podía comprobar cómo sus palabras habían caído como un jarro de agua fría en sus jóvenes acompañantes. Andrew se ajustaba las gafas mientras miraba con algunas dudas a su amigo, era extraño comprobar cómo ese chico ni siquiera era capaz de sentir el miedo en una situación así. Por su parte, su amigo, John, movía nervioso el vaso de whisky en sus manos mientras miraba los ojos de Ashley. A ella no podía mirarla, pero el ya viejo Roberto no necesitaba hacerlo, notaba a la joven bajo sus manos, sentía como su mirada seguro se cruzaba con la de su novio, y como la indecisión hacía mella en su mente.

Era la que más difícil tenía todo, si se iba perdía a su novio, y si se quedaba, quizás ella también acabaría muerta.

-Está bien, vale... -Dijo ella con tono apagado mientras bajaba la vista hacia la mesa- Aceptaré vuestra causa, aunque no la entienda.

John la miró con el dolor en sus ojos, quería que hubiera decidido irse, pero sabía de sobra que iban a necesitar estar todos allí si querían tener un mínimo de posibilidades de conseguir su propósito. Sin saber siquiera cuanto tiempo pasó mirándola fue Mac, su amigo, quien le sacó de su embelesamiento.

Arrastró la silla por el suelo, haciendo el suficiente ruido para que los demás le hicieran caso, él se sentía pletórico, como si una parte de él disfrutara en secreto de lo que pronto iba a ocurrir. Era incapaz de sentir nada más que esa extraña euforia, y confusión por ser consciente de que debería compartir el miedo de sus compañeros.

Pero sabía que él era especial, distinto a los demás, y que estaba por encima del miedo. Jamás se había sentido así.

-Voy a descansar un poco, avisadme cuando nos marchemos. -Dijo con tranquilidad.

Todas las miradas fueron a parar al joven que se marchaba, incluso Roberto levantó una ceja ante la tranquilidad con que se tomaba todo el asunto. Tras que Andrew se fuera, el silencio cayó sobre el lugar, John se levantó para acercarse donde Ashley estaba sentada, pero ésta se levantó abandonando también la estancia. Para cuando quiso ir tras ella Roberto le detuvo negando con la cabeza, el joven suspiró y volvió a sentarse delante del mapa.

La fuerza del huracán se empezó a sentir en el lugar con total intensidad alrededor de las doce de la noche, momento en que se vieron obligados todos a refugiarse en el sótano. El silbar del viento les ponía nerviosos, la lluvia golpeando sobre el metal de la puerta no ayudaba en absoluto a superar el miedo. El estruendo y el terror fueron los únicos acompañantes de los jóvenes hasta que, a las dos en punto, como Roberto había pronosticado de pronto, todo cesó. Durante horas se habían quejado del ruido, pero el silencio que ahora les rodeaba era mucho peor.

Roberto encendió el Jeep casi automáticamente, en esta ocasión, sería él quien condujera, había como tiempo y era el único que se conocía todo a la perfección, no en balde había estado estudiando la zona durante muchos años. El motor del coche respondió con satisfacción mientras la puerta de salida se abría. Los chicos no pudieron evitar mirar alrededor, la devastación cubría todo, había postes de luz por los suelos, árboles arrancados de su lugar, edificios derrumbados, se sorprendían de que tan sólo una puerta de metal les hubiera protegido de ello.

El viento silbaba a lo lejos mientras Roberto conducía con verdadera maestría por las calles de la derruida y prácticamente anegada San José. El cronómetro en la muñeca de John le indicaba que tenían poco menos de veinte minutos para llegar a su destino y terminar con lo que quiera que habría allí antes de que Bertha arrancara sus sueños de cuajo, si es que no los habían perdido antes.

Tragó saliva, nervioso, intentando alejar los turbios pensamientos de su mente mientras miraba a sus compañeros, Mac jugaba con su portátil con total tranquilidad, y Ashley tenía la vista fija en el exterior, John casi estaba seguro de haber visto una lágrima en sus ojos. Él no podía evitar mirarla y repetirse lo tonto que había sido al traerla aquí.

Pero nuevamente, algo le sacó de sus pensamientos, Roberto esquivó algo todo lo rápido que pudo, no obstante perdió el control del vehículo en el proceso, el coche se deslizó a causa de la inmensa cantidad de agua que había hasta que fue a golpear contra los restos de lo que, antaño había sido una farola. El golpe fue seco y lo dejó sin respiración por unos momentos, aún recobraba el sentido cuando notó como Roberto bajaba del coche con una tranquilidad que le ponía de los nervios.

Fue entonces cuando vio lo que el amigo de su abuelo había esquivado, había un grotesco ser delante de ellos.

De su espalda nacían unas alas correosas, su cabeza era deforme, con unos dientes enormes que goteaban sangre y unos fuertes brazos acabados en garras. A sus pies estaban los restos de lo que, antes era una persona, su cuerpo estaba destrozado, y su rostro irreconocible.

John no salía de su estupor cuando vio que aquello no era todo, Roberto, aquel afable viejo que creía conocer cambió en apenas unos segundos. Su ropa se rasgó dejando ver unas alas plumosas y en sus manos sostenía un enorme espadón cubierto de llamas. El chico salió del coche, pero, como los demás, se quedó de pie mirando la escena, intentando comprender lo que había ocurrido. Ashley ni siquiera bajó, no daba crédito a lo que su vista le mostraba, toda duda había sido rechazada de su mente ante la aparición, pero ahora el miedo se hacía más real, ahora que sabía que la Verdad existía y que podía matarla.

PRÓLOGO

Hubo de ser Andrew quien saliera del coche y empujara a John mientras hacía una seña a la novia de éste para que se moviera. Fue cuando por fin, ambos recobraron el sentido, la chica salió del coche dispuesta a salir corriendo, sin tener muy claro aún qué dirección, eso sí. Pero John fue distinto, por mucho que su amigo le empujara para alejarse no se movía, excepto un paso hacia delante, como queriendo ir al lugar donde se estaba librando una encarnizada pelea. Pero el comienzo del viento les recordó a todos que tenían poco tiempo que perder, y tras una última mirada atrás, John cerró los ojos y corrió junto a sus compañeros.

Atravesaron la calle dejando atrás la encarnizada pelea a vida o muerte hasta llegar a su último destino. San José de Flores era una capilla vieja, que de forma increíble, había sido respetada por Bertha, casi parecía que el mismo Dios la hubiera protegido, o que, quien quiera que estuviera en su interior, se hubiera procurado de mantenerla a salvo del temporal de alguna forma que ninguno de los chicos entendía.

Andrew fue el primero en llegar, se paró frente a ella y con total naturalidad puso sus manos sobre la puerta doble que cerraba la entrada. Despacio, haciendo un gran esfuerzo, el chico consiguió abrir paso hasta el interior. Las columnas de estilo barroco parecían alzarse hasta el cielo, las maderas que habían cubierto las cristaleras habían soportado el envite, pero hacían que tan sólo unos pequeños rayos de luz dispersos se colaran.

En el suelo había cascotes, los bancos donde los fieles debían sentarse habían sido retirados y parecía que el altar hubiera sido profanado, ya que se veía totalmente cubierto de sangre. Mac terminó de cruzar el umbral y miró alrededor con total tranquilidad, se sentía seguro de sus actos. John pasó justo tras su amigo, sus pasos eran rápidos, pero carentes del control que Andrew tenía sobre si mismo. Ashley fue la última en traspasar el pórtico de la vieja iglesia, y nada más entrar se llevó la mano al estómago, el olor a sangre era demasiado intenso para ella.

A partir de ese instante, fue John quien abrió la marcha, el cual, a la vez que andaba sacaba del interior de su chaqueta una pistola. No estaba muy seguro de si sería la mejor opción contra lo que quiera que fueran a encontrarse allí, pero más valía algo que nada. Con un nudo en el estómago Ashley le siguió hasta el altar, y desde allí siguieron el rastro de sangre hasta la sacristía, parecía como si alguien hubiera arrastrado algo.

Andrew se puso a un lado de la puerta, con la mano en el pomo, dispuesto a abrir, pero fue su amigo quien le detuvo y le señaló el oído en silencio. Tanto él como Ashley se quedaron tensos al escuchar lo que quiera que viniera del interior. Parecían como gruñidos, debía de ser alguna especie de animal que estaba disfrutando mientras rasgaba algo.

-Dios... -No pudo evitar decir ella mientras se alejaba un par de pasos.

Jonathan tragó saliva y empuñó la pistola dispuesto a enfrentarse a lo que quiera que saliera de aquel lugar. Tras el asentimiento de John, Andrew abrió la puerta de golpe, quedándose tras esta mientras dejaba que su amigo acabara con lo que quiera que hubiera detrás.

De pronto, un monstruo se abalanzó sobre Jonathan sin darle siquiera la oportunidad de disparar, el peso de aquel ser lo tumbó en el suelo. Mientras clavaba sus enormes garras en su pecho, la criatura mordió el brazo izquierdo de John obligándole a tirar el arma de puro dolor.

Ashley tan sólo pudo dar unos pasos atrás asustada al ver cuánto estaba sucediendo, su mente no podía dar crédito a lo que sus ojos le mostraban. Por el contrario, Andrew cogió un enorme candelabro del profanado altar y corrió hacia donde el monstruo estaba. Con toda la fuerza que sus delgados brazos le permitió golpeó al ser en la cabeza. El golpe fue bueno, aquel ser chilló de dolor, y rápidamente se vengó de su exultante agresor con un brusco movimiento de cola. Andrew fue lanzado por los aires y el golpe contra la pared lo dejó sin sentido.

No puede terminar así, se repetía una y otra vez John intentando mentalizarse de que debía de hacer algo, y fue cuando aquella criatura atacó a su amigo que el dolor desapareció de su cuerpo. No sentía las heridas, sólo veía a aquel ser como un enemigo a batir antes de que le matara, o que dañara a Ashley. Cerró los ojos cuando movió sus dos brazos para, con toda la fuerza que tenía, quitarse a aquel ser de encima, cosa que consiguió gracias a que el monstruo había puesto su atención en el ataque de Andrew.

El monstruo cayó tan sólo a unos pasos suyos, pero para cuando John se disponía a levantarse de nuevo se le tiró encima, el golpe contra el suelo fue duro, estaba herido y su resistencia había disminuido, al instante se sintió mareado, y no podía hacer nada salvo mirar como aquel monstruo levantaba sus garras contra su cuello, dispuesto a poner fin a esa disputa.

Jonathan rezó en silencio porque Ashley hubiera aprovechado la pelea para huir, alejarse de la locura a la que él, la había arrojado. Cuando abrió los ojos no pudo comprobar si su rezo había sido escuchado, tan sólo vio como el monstruo bajaba su garra izquierda contra su cuello, notaba como empezaba a herirle, y de pronto, todo acabó en un instante.

Roberto vio como el grupo se alejaba en dirección a la vieja Iglesia, hubiera deseado ir con ellos, pero su Destino era terminar con el Caído que tenía frente a él. Fue entonces cuando descubrió, con sorpresa, como se reía preso de la locura, el Ángel le miraba sin entender.

-Míralos bien, Puro. .Dijo irónico la última palabra.- Míralos bien porque será la última vez que les veas. Van a una muerte segura, mi Señor ya lo ha dispuesto así.

-¿Cómo? .Roberto no entendía a qué se refería ahora, era imposible que todos sus cálculos hubieran fallado.

-Sí, Ángel, el ritual ya ha terminado, Él está libre, pero no te preocupes, pronto terminará todo tu sufrimiento.

Las risas del Caído aún resonaban en mitad del vendaval que empezaba a generarse, aunque el viento a su alrededor era controlado para que no le molestara. Y fue gracias a ese control elemental que su picado contra el Ángel tomó una velocidad sobrenatural. Roberto apenas pudo interponer su arma contra la que el propio Caído. El choque de metal contra metal despertó la mente del Ángel que aún se maldecía por haber dejado solos a los chicos, pero debía de poner su concentración en el combate actual, o entonces todo estaría perdido.

Roberto bajó la guardia dejando un hueco en su lado derecho que el Caído utilizó para volver a atacar con toda la rapidez que le permitía. Pero Roberto esperaba esa estocada frontal y con un sencillo gesto de su mano derecha se teleportó tras el Caído y le atacó por la espalda. Pero su enemigo tampoco era novato en estas lides, y con la misma soltura que su rival, se giró y bloqueó la Espada de Miguel, pero eso le costó dejar la guardia baja descuidada, y Roberto no dudó un segundo en hacer un giro con su arma para golpearle.

La sangre de su enemigo cubrió su arma, y Roberto vio como el Caído gritaba de furia y de dolor cuando fue a sacar la Espada de Miguel de su pecho. Pero su enemigo se lo impidió, le sujetó el brazo con una fuerza increíble y extendiendo su brazo contra el rostro del Ángel, recitó una breve sacrílega plegaria. Al instante de su mano salió una bola de fuego que impactó contra Roberto, haciéndole caer al suelo de la intensidad.

El Ángel se levantó y a su vez él mismo comenzó una plegaria dispuesto a realizar el milagro de curarse, pero se vio interrumpido ante el ataque del enemigo. El Caído sabía bien qué se proponía su enemigo, y no pensaba permitirle conseguirlo. Lanzó una serie de golpes rápidos, no dispuestos a matar, pero sí a herir y, sobretodo, a agotar al viejo Ángel que notaba como sus músculos, doloridos debido a las heridas y la edad, cada vez se movían más lentos.

PRÓLOGO

Hasta que, por fin, el agotamiento le ganó la batalla, el Caído consiguió atravesarle con su arma maldita en el pecho. Roberto supo enseguida que había perdido, su enemigo era más rápido y fuerte que él, y el golpe en el pecho había sido mortal, en cuanto la espada del Caído desgarró del todo su carne al retirarse moriría. Pero fue entonces cuando él se rió, como si la posesión de su enemigo le hubiera afectado, Roberto podía ser más viejo, pero también era mucho más astuto que su rival. Sin saberlo, el Caído había cometido exactamente el mismo error que su enemigo momentos antes. Roberto cogió con fuerza el brazo de su enemigo y, con una plegaria a San Miguel para que le diera fuerzas, hundió su propia arma en el pecho de su rival. Tras ello, la oscuridad se adueñó de Roberto, y el último pensamiento consciente que tuvo fue para sus jóvenes protegidos. La lluvia comenzó de golpe, como si el mismo cielo quisiera llorar la pérdida de uno de los suyos, y el agua se juntó con las lágrimas del Ángel en el suelo.

El ruido de disparos cambió el destino final de John, la criatura había recibido dos disparos en la espalda, salvándole así, de una muerte segura. El joven ni siquiera se movió de donde estaba pese a que el monstruo se levantó de encima suya, furioso, para lanzarse contra un nuevo adversario.

Ashley mantuvo la automática de su novio con ambas manos, no estaba segura de tener la fuerza suficiente para hacerlo como él. El monstruo, tras recibir el segundo impacto del arma se levantó con una velocidad sorprendente, pese a sus ya importantes heridas. Se irguió sobre sus deformes pies y corrió hacia ella. Ashley no lo dudó ni un instante, disparó una y otra vez, hasta que apretaba el gatillo y no salían más balas del arma. Sus manos temblaban con fuerza aún apuntando al caído monstruo que, tras la lluvia de balas, finalmente había sucumbido al poder de los recién Revelados Hunters.

Jonathan quitó el arma ya sin balas de las manos de su novia y la abrazó, la chica sin dudarle se derrumbó junto a él, el miedo volvía a hacer mella en ella. Las lágrimas cubrieron sus ojos, y el hombro de Johnny, mientras el chico intentaba consolarla sin éxito. Él mismo estaba herido, agotado, y había una parte en su interior que le decía con total seguridad que su viejo amigo, Roberto, había caído también.

Las lágrimas de Ashley se mezclaban con la lluvia que había traído el otoño a Mobile, su mano apretó con fuerza la de su novio, eso conseguía tranquilizarla, y a él también. John le devolvió su apoyo, él no lloraba, aunque ganas no le faltaban. Le habría gustado decir unas palabras ante un gran público, recordarle al mundo lo que ese gran hombre había hecho por ellos, pero nadie más que su novia, y él, habían ido a dar el último adiós a Roberto. Nadie sabría jamás que aquel Ángel había velado en la oscuridad por la seguridad de sus almas, nadie.

Y en aquel silencio, los dos jóvenes supieron que su historia no había hecho más que empezar, habían abierto los ojos a la Verdad y su misión ahora era la de acabar con los monstruos que cada noche acechaban en la oscuridad.

Su destino como Shadow Hunters empezaba allí.

¿QUÉ SON LOS JUEGOS DE ROL?

Un juego de rol es una actividad muy divertida para pasar la tarde. Como cualquier otro tipo de juego, requiere que un grupo de personas (variable, pero formado normalmente por entre cuatro y seis) se reúnan. Uno de los jugadores asumirá el papel de Director de Juego (DJ, para abreviar), y deberá explicar a los demás una historia, a la manera en la que lo hacían los juglares medievales o incluso nuestros padres y abuelos cuando éramos niños. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurría en los ejemplos mencionados, el resto de jugadores se implicarán en la historia a través de personajes inventados por ellos (llamados PJs o Personajes Jugadores), pasando así de oyentes a protagonistas del relato narrado por el Director de Juego, quien también interpreta en ocasiones a los secundarios de su historia, llamados PNJs o Personajes No Jugadores. En cierto modo, jugar a un juego de rol es como participar en una obra de teatro o una película, en la que el DJ es el director de escena y los PJs los protagonistas.

Los primeros juegos de rol eran en su mayoría medieval fantásticos, donde los jugadores asumían el papel de caballeros o magos medievales que debían entrar en castillos con el fin de rescatar princesas o recuperar tesoros, derrotando en el camino a monstruos legendarios como dragones o hidras. Sin embargo, en la actualidad hay juegos de rol con todo tipo de ambientaciones, desde la ya mencionada medieval fantástica hasta futurista, pasando por presentes alternativos o épocas pasadas más próximas, como el

renacimiento o la era victoriana, además de numerosos juegos inspirados en las obras de los más diversos autores, como J.R.R Tolkien o H.P. Lovecraft.



Shadow Hunters es un juego de terror, misterio y acción, ambientado en nuestra época, pero con algunos cambios. El más significativo de ellos es que en el mundo de Shadow Hunters existen toda una serie de criaturas malvadas, denominadas colectivamente el “Lado Sombrio”, que pretenden destruir o dominar la Tierra, la cual ignora su existencia. En medio de estos dos grupos están los Shadow Hunters, “cazadores” (por llamarlos de alguna forma) que evitan tanto que el mal llegue a conquistar a la humanidad como consiguen que esta permanezca tranquila, sin saber de los terrores que acechan en la oscuridad.

Normalmente, cuando un Shadow Hunter sufre su Revelación (cuando se da cuenta de que hay “algo más” de lo que sus ojos ven), suele estar solo, pero pronto descubre que hay más como él, pues una misteriosa fuerza “guía” a los Shadow Hunters a encontrarse. En ese momento se crean pequeños “grupos de caza” que luchan juntos para combatir al mal, y también para evitar que el resto de la humanidad descubra que no están “solos”. Esta es la excusa que tiene el DJ para juntar a un grupo de PJs por otro lado totalmente dispar.

¡Adelante, pasa la página! Sufre tu propia revelación y adéntrate en el misterioso mundo de Shadow Hunters.

CREACIÓN DE PJS

“Todo acto de creación es un acto de destrucción”

Pablo Picasso.

LOS SHADOW HUNTER

Algunos lo definirían como una profesión, otros, como una afición. Todos tienen razón y, a la vez, se equivocan. Los Shadow Hunters ocupan un lugar dentro del orden natural de las cosas, son los que evitan que sus semejantes sufran ante horrores que no comprenden y, en consecuencia, no saben cómo combatir.

Un Shadow Hunter es un investigador de lo oculto y lo paranormal. Puede provenir de cualquier lugar o clase social, desde un chamán del Perú hasta un rico inversor de Wall Street, pasando por una psicóloga francesa, no obstante, todos tienen algo en común. Un día tuvieron un encuentro con algo sobrenatural, y lo enfrentaron en lugar de huir. En el argot de los Shadow Hunters, a esto se le llama “la Revelación”. A partir de entonces, su vida cambia, empiezan a ver los pequeños matices ocultos tras las noticias de los periódicos, tras los hechos cotidianos de la vida diaria, etc. Investigan, curiosean y, finalmente, persiguen y cazan lo que ellos consideran corrupto y vil, los males que fácilmente podrían destruir a la humanidad si ésta se enterase de su existencia. Los Shadow Hunters son la frontera entre lo cotidiano y lo paranormal, es decir la sociedad normal y corriente en la que vivimos y un mundo oculto de sangre, vísceras, extraños seres y horror sobrenatural.

Algunos Shadow Hunters utilizan la investigación y la deducción para resolver los extraños casos en los que se ven implicados. Otros usan el arma de sus “presas”, la magia, contra ellas. Hay otros que prefieren “estar preparados”, llevando siempre encima todo un arsenal de potentes armas de fuego y

teniendo en su casa todavía más. Sea cual sea el método que use cada Shadow Hunter de forma individual, todos tienen algo en común, su afán por destruir todo lo sobrenatural que pueda resultar hostil a la humanidad.

El concepto

No obstante, antes de empezar a repartir puntos como un poseso, es bueno que dediques unos minutos a pensar sobre tres cosas: ¿Quién es tu personaje? ¿Cómo es? ¿Cuál es su pasado?

Definir la personalidad de tu personaje, contar algunas cosas sobre su carácter, e inventarte una historia apasionante sobre su pasado son cosas triviales pero que ayudan mucho a meterse en el papel.

Recuerda que tus PJS no son sólo un puñado de números escritos en un papel. Son roles, papeles que han de ser interpretados. Esto es lo que llamamos **concepto de personaje**.

Cuando se repartan puntos en características y trasfondos, ha de hacerse con la idea de representar fielmente el concepto que hayamos imaginado, no en conseguir el mejor personaje posible.

Se coherente y te divertirás más.

Si se desea, se pueden desarrollar estos apartados:

- Nombre: Cómo se llama el personaje.
- Ocupación: Qué es lo que hace para ganarse la vida.
- Carácter: La forma de ser y comportarse que tiene el personaje.
- Valores: Una pequeña lista de las cosas más importantes para el personaje.
- Historia: Una pequeña sinopsis de lo que le ha ocurrido al personaje en su vida previa.

CARACTERÍSTICAS

También conocidas como atributos principales. Son números que se usan para definir el estado físico y mental del personaje. Determinan el potencian inicial, genético, de nuestro personaje.

- A nivel cero o inferior: El personaje no tiene ese atributo, y no puede realizar acciones asociadas con él. Si un PJ posee un valor de cero o menos, será obligatorio gastar puntos para subirlo al menos a nivel 1.
- A nivel 1 se es un inútil total. Se fallarán automáticamente todas las tiradas relacionadas con dicho atributo cuya dificultad sea de 10 o superior.
- A nivel 2 el personaje es torpe o discapacitado. Como el caso anterior, pero la dificultad es 16 o superior.
- Los niveles 4 y 5 se consideran lo normal en un personaje realista. El nivel estándar para un humano ordinario.
- Los niveles 7 y 8 son el máximo para un humano realista, propio de atletas y científicos.
- Los niveles 9 y 10 son casos extraordinarios y reflejan el pináculo del potencial humano.
- Para poder tener atributos entre los niveles 11 y 15 se ha de ser claramente sobrehumano, como algunos animales, personajes propios de la épica fantástica o criaturas sobrenaturales.
- Los niveles superiores a 20 son para superhéroes muy poderosos, entidades cósmicas y dioses.

Fuerza (FUE): la potencia muscular del personaje.

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

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

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

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

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

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

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

Todas las características empiezan con el nivel 6, y solo pueden subirse de nivel si le quitamos a otro atributo dichos niveles.

Por ejemplo, si queremos tener un personaje bruto, pero idiota, podemos quitar 3 puntos en inteligencia y así tener fuerza a nivel 9.

Características derivadas

Se calculan a partir de las anteriores, y reflejan aspectos variables a lo largo del juego.

Vitalidad: $2 \times \text{CON}$ (x5 si quieres partidas más aventureras o secundarios más duros). Son los puntos de vida de un PJ, y mide su resistencia al daño físico letal (quemaduras, disparos, etc.). Los modificadores de vitalidad, se suman o restan a CON, antes de calcularla.

Aguate: $(\text{VOL} + \text{CON}) \times 3$. También llamado aturdimiento. La fatiga física y la resistencia ante contusiones.

Defensa: $\text{DES} + \text{Pelea} + 5$. Determina lo difícil que eres de golpear en combate. Pelea es una habilidad, las cuales se explican más abajo.

Raciocinio /humanidad: $\text{VOL} \times 2$. Esta barra mide la cordura, la resistencia espiritual, y la determinación que le quede al personaje. Se suele perder a ritmos vertiginosos en juegos de terror psicológico.

Suerte: Cada PJ empieza con 5 Puntos de Suerte.

CREACIÓN DE PJS

HABILIDADES

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

Todo personaje comienza con 35 puntos de generación de personaje (PG) para repartirlos entre sus habilidades (pasar de 1 a 4 serían 4 PG).

NOTA: Normalmente en CS otorgamos 40PG, pero en este juego hemos optado por otorgar un nivel de ingresos/riqueza inicial en todos los personajes, ya que los Shadow hunters rara vez son completamente pobres.

Las habilidades naturales

Son aquellas que todos los personajes tienen. Tienen una puntuación inicial de 3.

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

Atletismo: resistencia física y la capacidad de moverse y esquivar.

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

Educación: conocimientos de historia,

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

Pelea: para pegar de lo lindo usando los puños.

Persuasión: regatear, convencer, negociar, etc.

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

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

Habilidades adquiridas

Son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0.

Acrobacia: para realizar piruetas, malabares y contorsionismo.

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

Animales: para tratar con animales.

Artillería: uso de armas pesadas



Bricolaje: abarca cosas como carpintería, mecánica o cerrajería.

Ciencia: nociones de, química, biología, y el análisis de sustancias. En una ambientación fantástica, sirve para examinar y utilizar artefactos exóticos.

Coraje: para evitar el miedo.

Conducir: manejar vehículos comunes.

Disparo: uso de armas con gatillo.

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

Etiqueta: para desenvolverse en entornos sociales y seducir.

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

Intimidar: meter el miedo a los demás.

Investigación: búsqueda de indicios de forma consciente.

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

Luchar: uso de armas blancas

Mano torpe: uso de objetos con la mano torpe.

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

Mecánica: Para el mantenimiento y reparación de toda clase de vehículos.

Psicología: para saber como piensan los demás. Permite manipular el subconsciente, averiguar mentiras o reparar enfermedades mentales.

Sistemas: manejo y manipulación de mecanismos y sistemas de seguridad, como pueden ser elementos de electrónica, informática, sistemas de seguridad, etc.

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

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

TRASFONDOS

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

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

Ventajas

Agudeza sensorial.1PG cada nivel.

El personaje posee unos sentidos especialmente desarrollados.

- Nivel 1: Oído agudo. +2 en las tiradas de alerta relacionadas con el oído.
- Nivel 2: Olfato agudo. EL PJ es capaz de distinguir varios olores a la vez. Esto le permite seguir un rastro igual que si fuese un perro (se suele pedir tiradas de percepción + investigar).
- Nivel 3: Vista certera. +2 en todas las tiradas relacionadas con la vista.
- Nivel 4: Sueño ligero. +6 a la dificultad para sorprender al PJ cuando duerma.
- Nivel 5: Sexto sentido. +4 en las tiradas de alerta e investigación para advertir peligro potencial.

Amistad.1PG cada nivel.

El personaje posee una relación personal de especial envergadura con alguien, de la cual puede echar mano en un momento de necesidad.

- Nivel 1: Un amigo de confianza.
- Nivel 2: Amistades dentro de un cargo público. A definir.
- Nivel 3: Pacto entre hermanos
- Nivel 4: Lazo familiar importante. Una familia completa se preocupa por ti.
- Nivel 5: Vínculo de sangre inquebrantable con una hermandad o secta. Definir.

Brújula.2 PG.

El personaje tiene la capacidad de no perderse, puede decirse que nació con una brújula incorporada. El jugador con este talento gana un +4 en todas las tiradas relacionadas con orientación o encontrar el camino.

CREACIÓN DE PJS

Casanova. 2 PG.

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

Contactos. 1 PG x nivel.

Un contacto es alguien que puede ayudar al PJ en determinadas situaciones. Los contactos siempre han de estar relacionados con la descripción y ocupación del personaje.

Por ejemplo, si somos policías, un contacto posible podría ser otro policía, un abogado o un soplón.

1. El PNJ puede proporcionarte información, pero poco más. Vuestra relación es muy impersonal.

2. El PNJ confía en ti, pero no hasta el punto de jugársela. Llegará más lejos que en el nivel 1, pero poco más.

3. El PNJ te considera un amigo, y está dispuesto incluso a prestarte dinero o sacarte de una situación comprometida si puede hacerlo.

4. El PNJ y tú sois aliados totales. El PNJ daría su vida por ti, aunque espera que tú hagas lo mismo por él.

Contorsionista: 5PG.

El personaje es tan ágil y flexible que puede pasar por cualquier recoveco, +2 en Destreza cuando se intente cruzar por lugares estrechos.

Coordinación total: 5 PG

Se posee una especial destreza. +3 en las tiradas de acrobacias. Se anula el penalizador de acción doble al usar un arma en cada mano.

Carácter. 2PG cada nivel.

Añade una firmeza de pensamiento y voluntad fuera de lo común.

- Nivel 1: Decidido. +2 en las tiradas de concentración a la hora de tomar una decisión.

- Nivel 2: Valiente. +2 en todas las tiradas de coraje.

- Nivel 3: Estoicismo. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 3, en lugar de Voluntad x 2.

- Nivel 4: Imperturbable. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene una dificultad extra de 4 puntos.

- Nivel 5: Voluntad de acero. Otorga inmunidad a la manipulación mental y emocional.



Duro de matar. 2PG cada nivel.

El personaje tiene más vidas que un gato, es más duro que el acero y más difícil de matar que una cucaracha.

- Nivel 1: Constitución +2, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.
- Nivel 2: Tejido resistente. Se gana un bono permanente de +2 a la protección y armadura corporal.
- Nivel 3: +3 en todas las tiradas para resistir enfermedades físicas, drogas y venenos.
- Nivel 4: Las heridas del personaje se curan en la mitad de tiempo.
- Nivel 5: Constitución +4, pero solo aplicable al cómputo de vitalidad.

Gremio. 4 PG.

El personaje pertenece a un grupo social o laboral de cierta importancia que puede facilitarle alguna ayuda o información en un momento dado. Funciona como Rango social y Contactos de nivel 2, pero siempre en situaciones relacionadas con el grupo social.

Favor. 3 PG cada nivel.

Alguien te debe una, por lo que deberá de ayudarte cuando se lo pidas. Es preciso definir

- Nivel 1: Un pequeño favor, muy de vez en cuando.
- Nivel 2: Alguien normal te debe la vida, hará todo lo que tú quieras.
- Nivel 3: Algún dignatario medio te debe un par de favores.
- Nivel 4: Alguien importante te debe una muy gorda.
- Nivel 5: Más de un gobernante de te debe su cargo.

Flexible. 4 PG.

El personaje es tan flexible que puede escapar de ligaduras con una bonificación de +4 en destreza cuando lo intenta. También sirve para pasar por sitios muy estrechos.

Improvisar: 6 PG.

El personaje tiene un talento especial para inventar mentiras o para crear objetos y chapuzas con pocos medios. +4 en cualquier tirada de subterfugio, autocontrol, o artesanía, siempre y cuando el jugador realice una descripción de las acciones de su personaje.

Lazo familiar. 3 PG.

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

Influencia. 2PG por nivel.

Determina la importancia que tenemos dentro de nuestra profesión, y los recursos a los que podemos acceder desde ella. Si nuestro personaje está perpetuamente desempleado, su "oficio" sería el de vagabundo, con todo lo que ello implica.

1. Eres algo conocido en el entorno en que te mueves.
2. Tienes algunos amigos y puedes conseguir algunas cosas.
3. La mayoría de las puertas están abiertas a ti.
4. Si lo deseas, puedes influir directamente en tu entorno.

Mascota: 1, 4 ó 8 PG.

Un animal mediano, adiestrado y fiel al personaje. El nivel definirá el tamaño de dicha criatura (un perro, un tigre, y un buey, por ejemplo)

Malabarista: 3 PG.

+2 en las tiradas de usar, lanzar o combatir con cuchillos y objetos de similar tamaño.

Membresía. 3PG cada nivel.

El personaje posee un cargo público, el cual puede explotar en su beneficio.

- Nivel 1: Soldado con autoridad, alguacil, etc.
- Nivel 2: Juez, diputado.
- Nivel 3: Alcaide de una prisión, jefe de un bufete de abogados.
- Nivel 4: Alcalde importante.
- Nivel 5: Ayudante del rey.

CREACIÓN DE PJS

Mesurado 7PG.

El personaje es poco ambicioso, y sus aspiraciones son sencillas. Voluntad +4 a la hora de resistir tentaciones relacionadas con la riqueza o el poder.

Oratoria: 4PG.

Esta ventaja otorga una bonificación de +3 en las tiradas de persuasión y seducción ante uno o más individuos. Siempre y cuando se hable con voz clara y alta.

Primeros auxilios: 3PG.

Permite aplicar la habilidad Medicina con pocos medios, solo se requiere que el jugador describa como opera su personaje.

Reflejos felinos 6PG

La agilidad y reflejos del personaje le permiten eludir el daño con una increíble facilidad. A efectos de reglas, se gana un bono de +3 en la armadura personal, siempre y cuando el personaje pueda moverse.



Categoría social positiva 5PG por nivel.

La Categoría Social representa el dinero e ingresos de tu PJ, además de su posición en la sociedad. Inicialmente, todos los PJs empiezan con la Categoría Social Media. Tienes un trabajo fijo y tu sueldo, si bien no demasiado alto, es lo bastante estable como para que te puedas permitir pagar un alquiler o incluso comprarte un piso ahorrando, tener un coche y mantener una familia con algunos esfuerzos. Si deseas un nivel superior, hay que pagar PG.

MEDIA / ALTA: Eres algo más que ligeramente rico. Vives en una casa grande, por supuesto comprada, además de tener un coche lujoso y caro aparcado en tu propio parking. Seguramente eres un abogado de prestigio, un rico inversor o un buen cirujano. Cuesta 5PG

ALTA: Eres fantásticamente rico. No necesitas trabajar para vivir, pero si lo haces lo más probable es que tengas tu propia gran empresa, seas el dueño de un bufete o algo por el estilo. Tienes un coche carísimo, como un deportivo o una limusina con chofer. Cuesta 10PG.

Robusto. 6 PG.

El personaje es más corpulento de lo normal, gana 2 puntos extras en Constitución, pero solo válidos para el cálculo de los puntos de vitalidad.

Sociable. 1PG cada nivel.

Cualquier PJ con este trasfondo será muy ducho en el arte de relacionarse con los demás.

- Nivel 1: Cortes, amable y considerado cuando interesa. +2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Dicharachero. Se posee una facilidad de habla fuera de lo común. +2 en toda conversación.
- Nivel 3: Seductor. Especialmente agraciado con el sexo contrario. +2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: El alma de la fiesta. Sabes dirigir el cotorro, ser indispensable. Alguien se muere por tus huesos.
- Nivel 5: Casanova. Nadie será capaz de negarte nada si sabes cómo pedirlo.

Sagaz 3PG.

El personaje tiene especialmente desarrollada la perspicacia y la astucia. Esto le permite conocer profundamente a la gente con un solo vistazo y ser bastante preciso en averiguar sus intenciones.

A efectos de regla, este trasfondo permite leer los pensamientos superficiales de aquel con el que se habla, solo es preciso superar una tirada enfrentada de INT + i VS INT + actuar.

Superviviente. 6PG por nivel.

El PJ es u superviviente nato, ha nacido para perdurar a cualquier contingencia.

- Nivel 1. El personaje gana +2 a su Constitución, pero solo para el cómputo de vitalidad y aguante.
- Nivel 2. Tu capacidad para resistir enfermedades y venenos es inaudita. +5 en las tiradas para resistir dichos males.
- Nivel 3. El instinto de supervivencia es increíblemente intenso en el personaje, que puede incluso volver de la muerte por pura fuerza de coraje. La tirada será de VOL + Coraje a una dificultad de 15 + los puntos de vida negativos recibidos.

Velo de banalidad. 3 PG.

El personaje sabe pasar desapercibido entre los demás, haciendo creer a los demás que es un personaje insignificante +4 en las tiradas de pasar inadvertido.

Vendedor experto. 4 PG.

+4 en todas las tiradas relacionadas con el comercio.

Vista certera. 1PG.

+2 en puntería cuando el personaje usa un arma especialmente diseñada para la caza.

Zagal. 4PG.

El personaje tiene una gran facilidad para los juegos de manos y el hurto. +4 en toda tirada relacionada.

Desventajas

Todo lo contrario de las ventajas. A costa de adquirir alguna clase de efecto, el personaje gana cierta cantidad adicional de PG.

Adicción 3PG por nivel. El personaje es adicto a algo (drogas, sexo, sangre, violencia, u otra cosa más o menos común). Ha de satisfacer su necesidad tantas veces por semana como muestre el nivel de esta desventaja.

Antisocial.2PG cada nivel.

El personaje tiene problemas para relacionarse con la gente. Cuanto mayor nivel se tenga, mayores serán las complicaciones para relacionarse con los demás.

- Nivel 1: Frío y arisco. -2 en situaciones relacionadas.
- Nivel 2: Callado Se posee una dificultad de habla fuera de lo común. -2 en toda conversación.
- Nivel 3: Poco agraciado físicamente. -2 en cualquier tirada relacionada.
- Nivel 4: Marginado. No sabes comportarte en público.
- Nivel 5: Estigma. El personaje está condenado socialmente por alguna causa. Definir.

Bajo. 3 PG.

El personaje es especialmente bajo (menos de 1,50).Tiene -1 en Constitución, solo aplicable al cálculo de vitalidad, y su movimiento base es de x0'8, en lugar de x1.

Bárbaro. 6 PG.

El personaje no pertenece a una cultura civilizada. -2 en todas las tiradas de educación, persuasión y etiqueta.

Cleptómano. 2 PG.

El PJ tiene el hábito de intentar robar cosas llamativas y de poco valor de forma compulsiva. El Narrador decidirá cuándo, y el que pero solo alguna vez por partida, y siempre cosas insignificantes. Para controlarse durante una escena, y que se le pasen las ganas de robar, hay que superar una tirada de VOL + Concentración de dificultad 25.

CREACIÓN DE PJS



Cojera. 4 PG.

El personaje tiene lesionada una pierna y pierde por ello la cuarta parte de su movimiento, sea del tipo que sea, excepto volar, en el caso de que pueda.

Categoría social negativa 5PG por nivel.

La Categoría Social representa el dinero e ingresos de tu PJ, además de su posición en la sociedad. Inicialmente, todos los PJs empiezan con la Categoría Social Media. Tienes un trabajo fijo y tu sueldo, si bien no demasiado alto, es lo bastante estable como para que te puedas permitir pagar un alquiler o incluso comprarte un piso ahorrando, tener un coche y mantener una familia con algunos esfuerzos. Si deseas un nivel inferior, entonces obtendrás algunos PG adicionales.

BAJA: Vives en la calle, y el cielo es tu techo. Sobrevives a base de pequeños y duros trabajos con un sueldo irrisorio, aunque la mayoría de los días cometes algún pequeño delito o te ves obligado a mendigar.

MEDIA / BAJA: Cambias continuamente de trabajo, viviendo de pequeños sueldos no fijos. Pagas el alquiler de un piso pequeño o una pensión. Tienes mucho tiempo libre, con lo cual pasas parte de tu vida dedicándote a algún hobby barato que te puedas permitir.

Cobarde. 2PG cada nivel.

El personaje no es precisamente un derroche de valor. Cuanto mayor nivel se tenga, mayores serán las complicaciones.

- Nivel 1: Indeciso. Si no se supera una tirada de Voluntad + concentración a dificultad 20, se actuará el último durante el primer turno de un conflicto.
- Nivel 2: Miedoso. -2 en todas las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pusilánime. La presencia de ánimo del personaje será legendaria. El cálculo de raciocinio será de Voluntad x 1.5, en lugar de Voluntad x 2.
- Nivel 4: Mente débil. Cualquier tirada para leer, confundir o averiguar tus emociones, pensamientos o percepción de la realidad tiene un bono extra de 4 puntos.
- Nivel 5: Voluntad paupérrima. -2 en Voluntad.

Código de conducta. 3 PG x nivel.

El personaje sigue un código de comportamiento que limita sus acciones.

Puede estar relacionado con una profesión, condición social o con la forma de ser del personaje.

Para eludir el código durante una escena es preciso superar una tirada de Voluntad + coraje a dificultad 15.

Cada nivel adicional (máximo 5) supone una penalización de -2 en las situaciones donde se desobedezca dicho código, así como en las tiradas para tratar de evitar cumplir las directrices del código.

Eludir el código sin una motivación explícita puede suponer una pérdida de entre 1 y 3 puntos de razón, en función del juicio del máster y la actuación del jugador.

Corrupción. 5PG por nivel.

Esta desventaja mide la influencia que tiene el poder de la oscuridad sobre el personaje.

- Nivel1: El personaje siente la llamada de la oscuridad de vez en cuando. Tira VOL+ coraje a Dificultad 18 para eludir cometer un acto malvado y sin sentido.
- Nivel 2. Los grandes señores de la oscuridad, te llaman y te tientan. VOL -5 ante su presencia o en cualquier situación que suponga desobedecerles.
- Nivel 3. El personaje es irremediabilmente maligno, y disfrutará haciendo el mal.
- Nivel 4. El personaje está completamente influenciado por el mal, hasta tal punto que le es imposible si quiera pensar por si mismo.
- Nivel 5. La corrupción está tan anidada dentro del individuo que forma parte de su esencia. Desvincular al personaje de la fuente de la corrupción le conllevaría la muerte.

Este trasfondo puede subirse automáticamente si el personaje comete actos de maldad desmesurada durante la partida.

Deber.3PG cada nivel.

El personaje posee de un código de honor o alguna clase de obligación que restringe su comportamiento.

- Nivel 1: Código moral personal. Definir.
- Nivel 2: Obligación propia de un cargo de importancia.
- Nivel 3: Código moral muy severo. Definir.
- Nivel 4: Obligaciones continuas y peligrosas por parte de tus superiores.
- Nivel 5: La muerte antes de desobedecer.

Edad inferior. 10PG.

Cuando empieza el juego no eres un adulto. Tienes menos experiencia (inicialmente, tus habilidades no pueden sobrepasar el nivel cuatro) y tus atributos físicos son más bajo (-2 en Fuerza y -3 en Constitución). No obstante, tienes algunas ventajas adicionales: mayor flexibilidad (Destreza +2), protección por parte de los mayores (Carisma +2 ante adultos no hostiles), y una mayor valentía al no comprender exactamente a lo que te enfrentas (Coraje +2).

Enemigo.5PG cada nivel.

Hay alguien que no te tiene en muy alta estima precisamente.

- Nivel 1: Un único enemigo psicópata.
- Nivel 2: Hay un súper tipo que quiere acabar contigo a cualquier precio.
- Nivel 3: Algún manda más te la tiene jurada.
- Nivel 4: Cierta organización internacional te busca vivo o muerto.
- Nivel 5: Medio mundo te quiere muerto y el otro medio te odia.

CREACIÓN DE PJS

Enfermedad mental. 5PG cada nivel.

Esta desventaja ha sido diseñada para representar una posible locura en el PJ.

El personaje es aquejado por ataques de enajenación mental, pánico, esquizofrenia o cualquier otra enfermedad mental que se le ocurra al máster.

Una vez cada dos o tres partidas, el PJ sufre un ataque de esquizofrenia o locura, que solo se puede reprimir con una tirada de VOL + coraje a dificultad 12. Por cada nivel adicional, se añade un ataque más y la dificultad sube en 3 puntos.

Por cada fracaso, el personaje quedará fuera de control un turno. Además, por cada múltiplo de tres fracasos (3, 6, 9, etc.) el personaje perderá un punto de razón adicional.

Esta desventaja sube automáticamente un nivel por cada 5 puntos de razón que pierda el personaje. Es decir, cuanto más loco esté el personaje, más loco se volverá.

La enfermedad mental puede manifestarse de diferentes formas. Aquí dejamos algunos ejemplos.

Delirios de grandeza: El PJ se cree un superhéroe, descendiente de Merlín, poseedor de la única verdad, o cualquier otra cosa por el estilo. Tenderá a engrandecer las cosas, especialmente las referentes a sí mismo, e incluso podría buscar explicaciones a sus poderes y habilidades totalmente fuera de lugar, como que provienen de las radiaciones de un meteorito o que le fueron concedidos por una raza superior extraterrestre. Las Valquirias tienen una predisposición a adquirir este trastorno mental, ya que su arrojo y valentía a veces las lleva a creerse seres superiores a los demás.

Psicosis maníaco-depresiva: El carácter del PJ se vuelve muy extremo. Pasa de cazar activamente, persiguiendo al Lado Sombrío allá donde va con una euforia y pasión incontenibles, a hundirse por completo en estados de melancolía que le hacen elucubrar más allá de lo que debería. Los Ángeles, con sus continuos recuerdos de la Ciudad de Plata y su carácter guerrero y valeroso, son los más proclives a este tipo de trastorno.

Obsesión: El PJ se obsesiona con la caza, para él, no existe otra cosa, y lo deja todo por cazar. Familia, amigos, e incluso sus necesidades básicas como comer y dormir. Esto le produce estados de ansiedad y alteraciones de personalidad que le pueden conducir a cualquier otro estado. Es bastante normal que este sea el primer trastorno que se adquiera, y no superarlo en un prolongado estado de tiempo puede provocar que aparezcan más trastornos de forma gradual o inmediata. Dejamos al arbitrio del DJ el control de este trastorno mental en particular.

Paranoia total: Es un caso de comportamiento extremo, que puede hacer llegar al PJ a la conclusión de que todo ser vivo pertenece al Lado Sombrío, incluyendo a sus propios compañeros, y todo hecho está de alguna forma relacionado con el mal y la tarea de los Shadow Hunters. La Paranoia total se considera un estado avanzado de locura, la consecuencia final de cualquiera de los trastornos anteriores, más que una locura en sí. Al igual que ocurre con la Obsesión, dejamos al arbitrio del DJ el control exacto de la Paranoia total.

Alucinaciones paranoicas: El PJ juzga a los demás de una forma rápida e inconsciente, viendo cosas donde no las hay y haciendo que todos se sientan incómodos a su alrededor. Los Elfos, con su naturaleza inclinada a la fantasía y el delirio, son los más aptos para este trastorno mental.

Fobia: Es un miedo irracional hacia algún elemento externo. Algunos ejemplos incluyen: Acrofobia (miedo a las alturas), Claustrofobia (miedo a los espacios cerrados) o Hematofobia (miedo a la sangre). Es muy difícil que un Shadow Hunter adquiera este tipo de trastorno, ya que sus mentes están muy preparadas. Se puede considerar que son inmunes, o solamente lo adquirirán si contemplan algo realmente horrible relacionado con la fobia a adquirir. Es posible que el PJ posea fobias de nacimiento o tras algún trauma sufrido antes de su Revelación. Esto no se considera Fobia a nivel de juego, ya que se supone que está recibiendo o ha recibido tratamiento contra esto, o bien su mente ha creado ciertas barreras mentales para que su fobia no le domine en cualquier ocasión.

Favor a deber.2PG cada nivel.

El personaje le debe un enorme favor a alguien, y ha de pagar su deuda, a cualquier precio.

- Nivel 1: Favor a una persona corriente.
- Nivel 2: Favor a un héroe o villano famoso.
- Nivel 3: Favor a algún gran comerciante o militar sin escrúpulos o similar.
- Nivel 4: Libertad condicional so pena de muerte.
- Nivel 5: Estás hasta el cuello de mierda.

Pasado oscuro.2PG cada nivel.

El personaje acarrea una carga a causa de su vida pasada.

- Nivel 1: Secreto familiar, pasado vergonzoso.
- Nivel 2: Problemas con la justicia.
- Nivel 3: El personaje huye de algo.
- Nivel 4: Buscado internacionalmente.
- Nivel 5: El personaje es el enemigo público número uno.

Minusvalía.2PG cada nivel.

El personaje posee una minusvalía física de diversa índole.

- Nivel 1: Cojera, pulso poco fiable, dolor crónico, etc. -2 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 2: Tuerto, manco o algo parecido. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 3: Pérdida de un sentido (oído, voz, tacto).
- Nivel 4: Herida crónica, edad avanzada. -4 en las tiradas relacionadas.
- Nivel 5: Minusválido, ciego o algo igual de grave.

Patoso. 4 PG.

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

Rebelde. 2 PG.

-2 en Voluntad cuando recibe órdenes.

Tartamudo.2 PG.

Esta dificultad otorga un penalizador de -2 en todas las tiradas que tengan que ver con el habla.

Tímido. 3 PG.

-2 a Carisma e Inteligencia en presencia de extraños.

Tuerto. 8 PG.

Al personaje le falta un ojo. -2 en todas las tiradas relacionadas con la vista (observar, alerta, puntería, artillería y disparo).

Vanidoso 4 PG.

-2 en Destreza y Habilidad cuando se es adulado.

Venganza. 3 PG x nivel.

Alguien te quiere hacer daño por algún motivo. A nivel uno será un solo enemigo. A nivel cinco, una mega organización de escala mundial.

Vista deficiente.4 PG.

-2 en todas las tiradas relacionadas con la vista.

Voto. 4 PG.

El personaje ha realizado una promesa a cierto personaje o deidad, y no podrá romperla bajo ninguna circunstancia.

CREACIÓN DE PJS

Dones para animales y criaturas

Como las ventajas y las desventajas, pero dan cualidades sobre humanas. Serían como las ventajas de los personajes, pero enfocadas a criaturas.

En este juego, solo están disponibles para animales salvajes, y determinados seres sobre naturales.

Armadura natural. 2PG x Nivel.

Conchas, exoesqueletos, tegumentos endurecidos, etc. +1 a la armadura por nivel.

Aura de Terror. 5PG por nivel.

El aura mide lo pavoroso que es la criatura a los ojos humanos. Su puntuación se suma a las tiradas de intimidar y se restan a todas las demás tiradas sociales.

La principal ventaja del aura es que se aplica a todos los humanos que vean a la criatura por igual, sin penalizador alguno.

Por cada éxito en la tirada de intimidar, la víctima tendrá un -1 en la tirada de ataque contra la criatura.

Si los éxitos superan la voluntad de la víctima, esta quedará paralizada a causa del terror durante una escena o sea “despertada” de alguna manera.

Camuflaje. 2 PG por nivel

Por cada nivel de esta opción, se gana un punto extra en ocultarse. Si el camuflaje no cambia con el ambiente, solo es válido para el ambiente natural de la criatura, costará 1 PG por nivel.

Cola gruesa. 6 PG.

Una poderosa cola que otorga Fuerza +2 cuando se golpea con ella.

Colmillos. 1 PG.

Un par de colmillos afilados. Causan +2 de daño con un +2 en la dificultad y un -1 a la iniciativa.

Cuernos. 4 PG.

Colocados en la cabeza, suelen usarse de forma agresiva, causando un daño letal de FUE +2.

Espinas. 2 PG

Las espinas pueden estar situadas en el pelaje o en el cuerpo de la criatura, a modo de protección, o en brazos y colas, a modo de armas. +1 de daño letal cuando se golpee.

Garras. 2 PG por par

Las garras convierten siempre el daño de un puñetazo en daño letal. Aumentar el daño cuesta 1 PG extra por punto de daño, hasta un máximo de 6.

Grandes mandíbulas. 6PG.

Unas potentes mandíbulas que suman +9 al daño. No obstante, dado su tamaño, la tirada de pelea tiene una penalización de -3.

Glándulas venenosas.

Colocadas en la piel, en los colmillos, en las espinas o en las garras, afectan a cualquier víctima que toque la zona donde se encuentren.

Una glándula con veneno cuesta 2PG por nivel que posea el veneno.

Luego, si quieres, puedes añadirle algunas opciones extras:

Opciones	Efecto	PG
Ácido	La glándula segrega un ácido en vez de veneno. Los antídotos son inútiles. La potencia del ácido, y su daño, disminuirá en 1 por turno hasta disiparse.	+5
Paralizante	Paraliza 1d6 turnos por nivel que posea.	+2
Instantáneo	El veneno actuará en turnos, en vez de en minutos	+2
Arrojadizo	Puede ser lanzado a FUE metros	+2
Alucinógeno	Causa ilusiones en vez de daño.	+1
Aturdidor	Daño contúndete.	/2

Mandíbulas. 3PG.

Unas potentes mandíbulas que suman +6 al daño. No obstante, dado su tamaño, la tirada de pelea tiene una penalización de -3.

Miembro extra. 2 PG. Un par de brazos adicionales. Permiten una acción extra por turno sin penalización.

Nadador total. 4 PG.

Esta especie está diseñada para nadar en el agua, sus miembros son hidrodinámicos. Su movimiento para nadar es Atletismo x2

Pseudópodos. 2 PG.

Un par de tentáculos, como los de un calamar. Permiten una acción extra por turno sin penalización. Las tiradas de manipulación de objetos tienen una penalización de -1, pero las de agarrar usando la FUE tiene una bonificación de +1.

Respiración acuática. 2 PG.

El PJ puede respirar en el agua.

Sin dolor. 5PG.

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

Subir base de característica. 5 PG por nivel.

La raza empieza con un punto más en la base de una característica. El límite máximo de la característica también aumenta, así como el límite máximo de todas las habilidades relacionadas con la característica.

Volador completo. 5 PG.

La criatura tiene alas, con las que puede volar, pudiendo volar hasta una altitud máxima de 1000 metros.

Las razas voladoras usan Atletismo y Acrobacias para desplazarse y hacer piruetas en el aire.

Su movimiento al volar es Atletismo x50kph.

Volador parcial. 3 PG

La criatura tiene alas, con las que puede planear pero no volar, pudiendo volar hasta una altitud máxima de 500 metros.

Las razas voladoras usan Atletismo y Acrobacias para desplazarse y hacer piruetas en el aire.

Su movimiento al volar es Atletismo x10kph.

Visión térmica. 2PG.

Permite ver en el espectro infrarrojo y el calor para orientarse en la oscuridad.

RAZAS DE PERSONAJES

“Un héroe es alguien que se rebela o parece rebelarse contra los hechos de la existencia y parece conquistarlos”.

Jim Morrison.

En el universo de Shadow Hunters hay diversas razas que se dedican a cazar lo sobrenatural. Por supuesto, hay muchas más con aptitudes, pero estas, por su mentalidad u otras razones, son las más activas. Hay dos tipos grandes de razas: los Anclados y los Libres.

Los Anclados

Proviene siempre de otra Zona, otro plano dimensional diferente al nuestro, y habitualmente visitan la Tierra sólo para cazar, investigar o alguna razón más personal.

Todos los Anclados tienen algo en común, en su mundo hay algún tipo de regente o gobernante. Es este el que les envía a cazar puesto que, en ocasiones, las criaturas que le sirven (o, en el caso de los Ángeles, sus más directos enemigos) se escapan de su control. Entonces hay que devolverles a su Zona, o destruirles.

Muchos Anclados deciden quedarse en la Tierra (o Zona en la que se encuentren) una vez cumplida su misión, habitualmente para vigilar, aunque también puede haber otras razones (amor, cariño por la humanidad, deseo de libertad...). Con el permiso de su regente, pueden hacerlo. Hay que hacer notar que todas las Razas Elementales que se conocen son Ancladas.

Las Razas Ancladas tienen en común el poseer una Virtud y un Talón de Aquiles, es decir una bendición y una maldición que su caprichoso señor ha tenido a bien concederles.

Razas de anclados:

- Ángeles.
- Elfos
- Gárgolas
- Valquirias

Libres

Los Libres son razas “sin amo”, es decir aquellas cuyo mundo no está controlado por ningún tipo de gobernante o rey, por lo que tienen la gran libertad (o responsabilidad, según se mire) de hacer con él lo que deseen. Como es lógico, en el Universo hay muchas menos razas Libres que Ancladas, principalmente debido a que quedan muy pocas Zonas auténticamente “vírgenes” en el Universo.

Aparte del anterior rasgo, las Razas Libres también tienen en común el hecho de no poseer ningún Talón de Aquiles, aunque sus Virtudes, por el contrario, son menos llamativas.

Razas libres:

- Humanos
- Oscuros

El jugador debe elegir una de estas razas, descritas con detalle en las siguientes páginas.

ÁNGELES



Los Ángeles provienen de la Zona conocida como la Ciudad de Plata, aunque no son originarios de esta sino del Paraíso. Desde ella, son enviados a otras Zonas para cumplir diferentes misiones, que dependen del líder del Ángel. Cada uno de los cinco Arcángeles que gobiernan la Ciudad de Plata (y también Azrael, que gobierna el Inframundo) tiene grandes y poderosas legiones de Ángeles a su servicio. Dependiendo del Arcángel en cuestión, sus Ángeles cumplen unas funciones u otras. Los Ángeles más capacitados para desempeñar la función de un Shadow Hunter son los de Miguel, Arcángel patrón de la fuerza, la justicia y (en ocasiones) la guerra. Fue él quien expulsó a su hermano mayor, Lucifer, a los más profundos abismos, por tanto, sus Ángeles son los más preparados para la batalla.

Podríamos pensar que los Ángeles se prestan encantados a su misión, pero en la práctica no es así y existe una buena razón para ello, el viaje solamente es de ida. Al contrario que otras Razas Ancladas, una vez el Ángel abandona la Ciudad de Plata ya no puede volver a ella, ni tan siquiera comunicarse con sus habitantes, lo cual hace que muchos mediten seriamente si cumplir su misión o quedarse eternamente en su Zona. Algunos consideran esto libre albedrío, mientras que otros creen que es la maldición definitiva, el destierro por honor en lugar de por deshonra. De todas formas, tal y como demuestran los numerosos Ángeles que habitan en la Tierra, existen razones muy diversas por las que estos pueden abandonar su idílica vida en la Ciudad de Plata.

Miguel envía a sus hijos a diferentes Zonas. Una vez en ellas, su misión es simple, observar y esperar, habitando con los nativos de la Zona y llevando su misma vida. En el momento en que surge el peligro, una amenaza que la raza dominante del lugar en que se encuentren no puede combatir, los Ángeles salen de sus madrigueras y actúan. Cuando la amenaza termina, siguen llevando sus vidas con total normalidad.

Los Ángeles son inmortales, y cuando un Ángel llega a una Zona, se encarna en la forma de la Raza dominante en ella (en el caso de la Tierra, los Humanos). La encarnación es completa, por lo que el Ángel es fisiológicamente indistinguible de un ser humano normal (tanto en el ámbito interno como externo, un análisis de sangre o similar revelará al Ángel como un humano normal). Los Ángeles pueden controlar su proceso de envejecimiento a voluntad, por lo que muchos vuelven cada generación como sus hijos u otros familiares, o también como personas distintas. Algunos evitan establecer lazos afectivos con humanos debido al hecho de que estos en un futuro podrían reconocerles o también por temor a enamorarse y ver morir luego a esa persona, pero esto no es una norma (como se ha dicho antes, los Ángeles poseen “libre albedrío”). De todas formas, su natural arrogancia hace que sean muy pocos los que mantienen una amistad duradera con un Ángel (suelen comportarse como los típicos “vecinos inaguantables”).

RAZAS DE PERSONAJES

La influencia de los Ángeles en nuestra historia es muy sutil, puesto que tratan por todos los medios de pasar desapercibidos. Principalmente, se han dedicado a su tarea de Shadow Hunters, mezclándose con la humanidad sin entrar en demasiados tratos con ella, aunque cabe señalar que durante las Cruzadas tuvieron una destacada intervención.

A pesar de todo lo dicho anteriormente, se puede aniquilar la forma física de un Ángel de la misma forma en que se puede matar a cualquier criatura. Entonces, el Ángel vuelve con su “Abuelo”, el Dios de la Tierra, al Paraíso y jamás retorna a su antigua misión (se cree que allí pierde su libertad, pero no hay confirmación de ello).

Personalidad

Los Ángeles son muy orgullosos, considerándose en muchas ocasiones superiores a las demás Razas. Afirman que su visión “cósmica” del Universo les da una sabiduría a la que ninguna otra ha sabido llegar. En muchas ocasiones, dicen que ayudan y protegen a las demás razas solamente porque nadie más en todo el Universo puede hacerlo.

A veces, un Ángel puede tener momentos de melancolía sin causa aparente, es entonces cuando recuerda su vida anterior en la Ciudad de Plata y se recrimina haber cambiado la felicidad absoluta por cumplir su papel en el Universo.

Otros Nombres

Los Puros, los Virtuosos, Guerreros Inmaculados, Portadores de Paz.

Características

FUERZA	+2	CONSTITUCIÓN	+0
PERCEPCIÓN	+0	VOLUNTAD	+0
CARISMA	+0	DESTREZA	+2
HABILIDAD	-2	INTELIGENCIA	+0

Virtud

Asumiendo su auténtica forma, que posee alas, el Ángel puede emplearlas para volar. Puede volar a un máximo de 100 Km por hora y también por encima de la estratosfera (ya que, en su auténtica forma, no necesita respirar).

Las acrobacias aéreas se resuelven mediante la habilidad de Acrobacias, mientras que las acciones de movimiento, y transporte de peso con la de Atletismo. Un ángel tiene un bonificador adicional de +5 en este tipo de tiradas.

También pueden aprender Milagros como si se tratase de una habilidad normal y corriente.

Talón de Aquiles

Los Ángeles pueden llegar a ser muy protectores, llegando a la obsesión. Cuando un Ángel se consagra a la protección de algo o alguien, no hay forma de que deje de hacerlo. Un Ángel correrá cualquier riesgo, poniendo incluso su cuerpo físico en peligro, a fin de que el objeto, persona o lugar protegido por él no sufra daño alguno. Este defecto funciona como la desventaja Deber a nivel 3.

ELFOS



Los Elfos son la raza nativa de Faerie, Zona Elemental del Aire. Son descendientes de Oberón y Titania aunque, lógicamente, no todos ellos son sus hijos directos. Los Elfos son de complexión delgada y rasgos muy finos y bellos. A los ojos de un humano del sexo contrario, un Elfo siempre posee una belleza excepcional. Todos tienen las orejas acabadas en punta, por lo que la mayoría llevan el pelo largo para ocultarlas. Muchos Elfos residentes en la Tierra consiguen trabajo como modelos publicitarios o actores de cine.

Las razones por las que los Elfos vienen a la Tierra varían de uno a otro ya que, a pesar de ser una raza Anclada, si hay algo por lo que se distinguen los Elfos es por su innata rebeldía (ver *Talón de Aquiles*, más abajo). Muchos Elfos se sienten fascinados por las culturas extrazonales, lo que hace que se vayan de su Zona y visiten otras. A veces, esto es lo que Oberón y Titania desean, pero en otras ocasiones los Elfos reniegan de sus reyes y se van por su cuenta.

Aunque no son fieros guerreros, los Elfos que se dedican a ser Shadow Hunters se cuentan entre los más eficaces del Universo. Su obsesión tanto por la perfección como por los trabajos bien hechos les hace perseguir una meta hasta la extenuación, cualidad muy apreciada entre los Shadow Hunters. Aunque los Elfos se dedican principalmente a cazar otros Feéricos escapados de su mundo y devolverles allí, si la situación lo exige aplican sus habilidades ante cualquier adversario que se les presente.

Para los Elfos hay una vergüenza irremediable, un error de su pasado que nunca jamás volverán a dejar que ocurra. Durante la época que los Humanos llaman los Grandes Imperios de la Tierra, Oberón y Titania intentaron controlar nuestra Zona. Para ello, se fijaron en el Imperio Romano y enviaron a algunos de sus servidores, las Ninfas y los Sátiros, para que les rindieran culto, tras lo cual les proporcionaron más ayuda. En ese momento los Elfos se rebelaron a su rey, viajaron en masa a la Tierra y atraparon a todos los Feéricos que había en ella, devolviéndolos a su mundo, lo que encolerizó a Oberón y le llevó a renegar de los Elfos como hijos suyos. Hubo una guerra civil en Faerie que duró más o menos hasta finales del siglo VIII de la Tierra. Durante todo ese tiempo, las puertas de la Zona permanecieron cerradas a los demás lugares. Finalmente, Oberón dio su brazo a torcer y los Elfos volvieron al seno de su padre. A partir de entonces, Faerie abrió sus caminos y los Feéricos empezaron a visitar la Tierra (y otras Zonas) de forma periódica, revelándose en ocasiones a los Humanos. Sin embargo, estos dejaron de creer paulatinamente en las Hadas, lo que fue disminuyendo poco a poco la frecuencia de las visitas feéricas. De todas formas, algunos hechiceros y (sobre todo) algunos niños nunca han dejado de creer, lo que mantiene las puertas entre ambos mundos abiertas. Actualmente, los Elfos llevan sus operaciones más en secreto que antes, pero aún se revelan a los humanos. Los Elfos Shadow Hunters se dan cuenta pronto de que los demás Shadow Hunters (sean del origen que sean) les aceptan con facilidad, lo que hace que confíen en ellos.

RAZAS DE PERSONAJES

Personalidad

En ocasiones, se dice que los Elfos sólo piensan en la diversión. Esto no es totalmente cierto, lo que ocurre es que para ellos la seriedad es algo muy diferente que para cualquier otra raza. Los Elfos son unos buscadores de emociones continuas, prefiriendo la acción a la meditación. Refinados y perfeccionistas hasta la médula, cuando se embarcan en alguna tarea no paran hasta haberla terminado. Estos rasgos les hacen unos seductores natos, unos trabajadores incansables y unos eficaces Shadow Hunters.

Otros Nombres

La Tercera Raza, Príncipes Azules (o Princesas Rosas), Reyes de las Hadas, La Hermosa (o Bella) Raza, Duendes, Hijos de Titania.

Características

FUERZA	-2	CONSTITUCIÓN	-2
PERCEPCIÓN	+0	VOLUNTAD	-2
CARISMA	+2	DESTREZA	+2
HABILIDAD	+0	INTELIGENCIA	+2

Virtudes

La vida de los Elfos es muy larga (alrededor de dos mil años, aunque se sabe de algunos que han llegado a vivir aún más tiempo), y ninguno se atreve a desafiar a Oberón y Titania durante su niñez, lo cual hace que atesoren gran cantidad de conocimientos, tanto teóricos como prácticos, antes de decidirse a abandonar Faerie. Por esto, durante la creación del PJ, un Elfo recibe 5 PG más de los que le corresponderían.

También pueden aprender magia elemental del aire como si se tratase de una habilidad normal y corriente.

Talón de Aquiles

Los Elfos tienden a “obviar” sus objetivos primarios con facilidad, embarcándose en cada vez más “tareas imposibles” hasta que tienen tantas cosas que hacer que no saben por dónde empezar (El DJ puede pedir de vez en cuando una tirada de VOL + concertación a Dif. 18 para comprobar si el personaje está realmente concentrado en lo que hace).. Esto hace que un Elfo deje fácilmente algo que a cualquier otra Raza le parece de importancia vital por algo trivial (por ejemplo, un Elfo podría dejar una caza en la que está en juego la supervivencia de la Tierra, simplemente para conquistar a una mujer)

GÁRGOLAS



Las Gárgolas provienen de la Zona Elemental de la Tierra, conocida también como Jotunheimen y gobernada por los Gigantes. Estos son los auténticos Espíritus Elementales de la Tierra, pero jamás salen de su mundo, vigilando constantemente el avance del Ragnarok. Para proteger su mundo y también otras Zonas, los Gigantes crearon a las Gárgolas.

Los Gigantes enviaron a sus hijos a diferentes Zonas hace mucho tiempo. Las Gárgolas llegaron a la Tierra durante la prehistoria y se establecieron por su cuenta, manteniéndose apartadas de los Humanos y sus nacientes imperios. Estos seres tienen su propio sistema social basado en familias y clanes, y mantuvieron estas costumbres en la Tierra. De hecho, los Humanos no supieron de la existencia de las Gárgolas hasta que estas decidieron enseñar una parte de la Magia Elemental de la Tierra a los pueblos Celtas, con el fin de ayudarles en su lucha contra el Imperio Romano y los Feéricos (de quienes los Celtas también ignoraban su existencia), haciendo nacer así a los primeros Druidas. Desde entonces, las Gárgolas han protegido la Tierra con todas sus fuerzas.

Aunque no son realmente Elementales, las Gárgolas llevan la Tierra en su corazón allá donde residen. Son seres fácilmente identificables, muy diferentes de cualquier otra Raza del Universo conocido. Son altos, musculosos, de aspecto poderoso y fuerte. Su rostro es de apariencia horrible, con orejas puntiagudas, pequeños cuernos y afilados dientes. Su piel tiene una clara forma pétrea, dándoles un aspecto sumamente grotesco, incluso monstruoso, aunque no las hace lentas ni torpes en absoluto. De hecho, las Gárgolas se distinguen por ser unos fieros luchadores, superiores en el combate cuerpo a cuerpo a prácticamente cualquier adversario. Tienen toda una serie de sistemas de lucha y artes marciales milenarias, e incluso se dice que las primeras Gárgolas de la Tierra aparecieron en Oriente y fueron ellas las que enseñaron artes marciales a los Humanos.

Las Gárgolas tienen un férreo sistema de gobierno basado en la edad. Una de las principales características de las Gárgolas es que son una de las Razas menos longevas del Universo. La esperanza de vida de una Gárgola es de unos sesenta años, aunque algunas han vivido más tiempo (unas pocas han llegado a nonagenarias, pero esto es un acontecimiento extraordinario). Las Gárgolas pasan sus primeros cinco años de vida (su infancia) aprendiendo de sus maestros o líderes de clan. Después de este período empieza su etapa de “Protector”, que dura unos seis años. En este tiempo, se dedican a vigilar el refugio del clan y la zona circundante al mismo. Tras este período, los ancianos del clan analizan el comportamiento de la Gárgola y, si consideran que ha alcanzado la edad adulta (en estos momentos, la Gárgola tendrá unos doce años), le asignan el cargo de “Cazador”, es en este momento cuando la Gárgola empieza realmente su carrera de Shadow Hunter. El tiempo de Cazador de la Gárgola varía de una a otra, muchas son Cazadoras toda su vida, lo que les convierte en poderosos héroes recordados y admirados por sus descendientes. Otras se vuelven más contemplativas, y solicitan un puesto en el Consejo de Ancianos del clan, en el cual suelen ser aceptadas.

RAZAS DE PERSONAJES

Invariablemente, un clan de Gárgolas está dirigido por un Consejo de Ancianos, siempre las más viejas y sabias, sin importar si estas son de sexo masculino o femenino. Una vez cada veinte años (más o menos), entre todos los Consejos se eligen a los líderes supremos, encargados de administrar los asuntos de todos los demás clanes que tienen cerca geográficamente hablando. Las Gárgolas tienen la Tierra (y todas las demás Zonas en las que habitan) dividida en diversos sectores a los que llaman “Protectorados”, cada uno de los cuales está dirigido por un líder de clan.

Personalidad

Las Gárgolas son protectoras hasta el delirio, son capaces de pasar toda su vida protegiendo algo o a alguien si han jurado hacerlo. Dan una gran importancia a la familia y la amistad. Las Gárgolas femeninas son muy maternas, llegando a sacrificarse por la protección de sus huevos o pequeños. En general, todas son impulsivas y temerarias durante su juventud, lo cual ha hecho que muchas mueran jóvenes. A medida que envejecen, sin embargo, se van volviendo progresivamente más contemplativas, meditando cada vez más sus actos.

Otros Nombres

Los Protectores, Guardianes de Piedra, Los que Vigilan desde lo Alto, Los que Nunca Traicionan, Hijos de la Tierra.

Características

FUERZA	+3	CONSTITUCIÓN	+4
PERCEPCIÓN	+0	VOLUNTAD	+0
CARISMA	-4	DESTREZA	+0
HABILIDAD	-2	INTELIGENCIA	+0

Virtudes

Las Gárgolas son increíblemente robustas, tal y como reflejan sus atributos. Pueden aprender magia elemental de la tierra como si fuese una habilidad corriente y pueden escoger entre los trasfondos para animales y criaturas aquellos que mejor se adapten a ala forma que desee darle el jugador.

Talón de Aquiles

Es imposible para las Gárgolas pasar desapercibidas. Su aspecto es demasiado evidente, y muchos Humanos no entienden lo que ven. Debido a esto, todas las Gárgolas deben esconderse continuamente de la mayoría de criaturas a las que vigilan, solo establecen lazos de amistad con Humanos en muy contadas ocasiones, aunque los Shadow Hunters son una excepción, ya que tienden a aceptar las cosas “de por sí” en lugar de hacerse preguntas. De todas formas, como en todo, entre los Shadow Hunters hay personas de muy diversa índole, por lo que muchas Gárgolas cuentan pestes de determinados “amigos”.

VALQUIRIAS



Las Valquirias son los Espíritus Elementales del Fuego. Proviene de la Zona de Asgard y son las hijas de Odín, gobernante de la Zona. Hace mucho tiempo, Odín hizo un trato con Azrael (para él Hela) y los Reyes Elementales, mediante el cual puede reclamar las almas de seres que él considere valerosos y acogerlas en su castillo Valhalla para convertirlos en los Einherjar, los guerreros de elite de Asgard. Para realizar estas pruebas, el Señor del Fuego cuenta con las Valquirias.

Cuando una Valquiria llega a una Zona, inmediatamente busca ejemplos de seres valerosos entre sus habitantes, la gran mayoría de estos son Shadow Hunters. Entonces, la Valquiria acompaña a los seres elegidos allá donde van, ayudándoles en lo que puede, protegiéndoles y, de paso, evaluando si son dignos de entrar o no en Asgard. Cuando uno de los seres a los que ayuda muere, la Valquiria dibuja una Runa especial en el cuerpo del difunto, entonces, su alma o forma espiritual (dependiendo de la Raza del ser) tiene que elegir entre seguir con su ciclo (en el caso de los Humanos, ser juzgados por Azrael, en el caso de los Ángeles, ir al Paraíso, etc.) o residir en Asgard. Si el alma acepta, la Valquiria toma forma espiritual, separándose de su cuerpo físico por un tiempo (durante el cual permanecerá clínicamente muerta) y lo conduce hasta allí, si no, el alma continúa con su ciclo natural. La excepción a esto son los Oscuros, el hechizo que lanzaron sobre sí mismos para evitar su exterminio impide que sus almas puedan residir en una Zona no Libre. Una vez ha pasado esto, el espíritu de la Valquiria vuelve a su cuerpo y busca otro guerrero al que juzgar.

La primera Valquiria llegó a la Tierra en el año 500 atraída por el héroe Beowulf, uno de los primeros Shadow Hunters registrados en la historia (o, mejor dicho, en los mitos y leyendas). A partir de aquí, otras Valquirias se sumaron a la primera. Al principio solamente mostraban interés por los héroes nórdicos y vikingos, y tenían una buena razón para ello, pues estos pueblos fueron los primeros en contratar guerreros para que matasen a los numerosos monstruos que asolaban sus países. En consecuencia, los escandinavos se convirtieron en los primeros Shadow Hunters "pagados" de la historia. Sin embargo, al desaparecer poco a poco los pueblos vikingos, las Valquirias se fueron fijando en Shadow Hunters de otros lugares, actualmente, están distribuidas por todo el mundo. Como es lógico, no existe demasiado contacto entre ellas, ya que todas tienen su misión de buscar y proteger a los valientes muy clara.

RAZAS DE PERSONAJES

Las Valquirias tienen una apariencia muy próxima a la de las mujeres humanas, aunque todas acostumbran a poseer una gran belleza (“mujeres de belleza incomparable”, según la mitología Escandinava). Sus rasgos son hermosos, y sus brillantes ojos suelen mirar con intensidad y fiereza, como desafiando a sus interlocutores. Las Valquirias no envejecen, por lo que tienen que cambiar de lugar de forma casi continua o se arriesgan a ser descubiertas.

Personalidad

Las Valquirias son como el fuego, orgullosas, temperamentales, obstinadas y apasionadas. Se exaltan con mucha facilidad y les gusta llevar sus pasiones hasta el límite. Hay un viejo proverbio que dice que es muy difícil ganar el corazón de una Valquiria pero, una vez lo haces, se mantendrá fiel a ti durante toda su vida. Las Valquirias siempre tratan de vivir el momento en toda su plenitud, lo cual las hace excesivamente imprudentes en ocasiones.

Otros Nombres

Amas de las Runas, Amazonas, Reinas de la Guerra, Damas del Fuego, Guardianas de Asgard, Caminantes del Arco Iris.

Características

FUERZA	+0	CONSTITUCIÓN	+0
PERCEPCIÓN	+0	VOLUNTAD	-1
CARISMA	+0	DESTREZA	+3
HABILIDAD	-1	INTELIGENCIA	-1

Virtudes

La naturaleza de las Valquirias les hace en parte inmunes a las quemaduras. Se considera que una Valquiria posee Blindaje tres contra el Daño recibido por fuego, sea este de naturaleza mundana o mágica (+5 de armadura contra todo daño por fuego). Este Blindaje es acumulable con otros Blindajes de cualquier tipo, pero solamente a efectos de reducir el Daño por fuego.

También pueden aprender Runas como si se tratase de una habilidad normal y corriente.

Talón de Aquiles

La pasión de las Valquirias es también su perdición. Cuando una Valquiria cae en una situación que pueda provocar su exaltación (un combate contra un oponente peligroso, salvar a una persona de un incendio...), se lanzará sin pensar a resolver dicho problema, apartando a cualquiera que se lo impida y actuando impulsivamente (El DJ puede pedir de vez en cuando una tirada de VOL + concertación a Dif. 18 para comprobar si el personaje está realmente concentrado en lo que hace). Esto hace que muchas Valquirias mueran de una forma realmente estúpida.

HUMANOS



Los Humanos son la raza nativa de la Tierra, sus cuerpos son los receptores de las almas que surgieron durante la creación del Universo de forma espontánea. Algunos dicen que en cada Universo hay, al menos, un mundo con almas. El Dios de la Tierra, siguiendo las órdenes de su creador, el Dragón, intenta controlar las almas humanas para que le sirvan, sin embargo, cuando las almas mueren y son conducidas a su Zona (el Paraíso) les da protección, cobijo, libertad y una felicidad inimaginable en la Zona en la que habitan.

Los Humanos son una raza Libre y, por tanto, tienen derecho a gobernar, transformar o destruir la Zona a su antojo. Por desgracia, la Tierra es codiciada por muchas otras razas. En el pasado, la querían los Feéricos, desde siempre, los Caídos han intentado controlarla o destruirla, y hay muchos otros seres que la desean. Por todas estas razones, los Shadow Hunters Humanos están preparados para luchar contra casi cualquier manifestación del mal. Aunque otras razas son mejores en algún campo que ellos (los Elfos son más refinados, las Gárgolas luchan mejor, los Oscuros son mejores magos...), los Humanos tienen la asombrosa capacidad de coger “un poco de todo” de cada raza o cultura con la que se encuentran.

Hay diversas razones por las que un humano puede convertirse en un Shadow Hunter. La gran mayoría empiezan por pura casualidad, sus vidas son tan normales y corrientes como las de cualquiera, hasta que se encuentran con algo sobrenatural y lo derrotan (es decir, sufren su Revelación). En ese momento, la gran mayoría vuelven de nuevo a sus vidas anteriores, pero unos pocos siguen investigando más y más; estos son los auténticos Shadow Hunters Humanos. Por desgracia, la casualidad tiene dos variantes en el camino, la caza por venganza (habitualmente, debido al asesinato de algún familiar o amigo) o aburrimiento y diversión (especialmente, entre ricos). Pero estas son las motivaciones más extremas, normalmente, un humano se convierte en Shadow Hunter por razones mucho más simples.

Otra posible motivación para que un Humano se convierta en Shadow Hunter es la tradición social. Muchos Humanos están convencidos desde niños, debido a sus convicciones religiosas o culturales, de que lo sobrenatural existe y se preparan duramente a lo largo de su vida para encontrarse con ello y destruirlo. Aunque lo habitual entre estos Shadow Hunters es que mueran jóvenes (algunos no pasan de la Revelación), muchos aprenden a sobrevivir y siguen cazando a lo largo de sus vidas, lo que les convierte en seres muy eficaces en la lucha contra el mal.

RAZAS DE PERSONAJES

Muchos humanos se dedican al estudio de lo oculto de forma teórica, algunos se acercan poco a poco a la conclusión de que las teorías son ciertas, y deciden actuar en consecuencia, buscando pruebas que demuestren la veracidad de sus conocimientos. Lo malo de este sistema es que muchos tienden a pensar que todas las leyendas son ciertas, lo que hace que cuando se produce su Revelación elijan los métodos equivocados para combatir a lo que se enfrentan. Sin embargo, algunos aciertan y prosperan en sus carreras, convirtiéndose en poderosos Shadow Hunters.

Finalmente, algunos Humanos suelen “heredar” el puesto de Shadow Hunters. Familiares o amigos se han dedicado durante toda su vida a la lucha contra el mal y ahora, cuando la vejez ya ha llegado y están cansados para seguir luchando, buscan entre sus allegados y les preparan para ocupar su puesto. El mayor riesgo de este sistema es que algunos no están realmente preparados para ser Shadow Hunters, lo que hace que abandonen su carrera con relativa facilidad.

Muchos Humanos, sin embargo, no están tan bien preparados para combatir el mal. El no tener un punto de vista tan “radical” acerca de las cosas como el de otras razas hace que se puedan “corromper” con mayor facilidad. Hay muchos Humanos malvados en la Tierra, a los que los Shadow Hunters combaten con la misma fiereza y pasión que a toda la serie de criaturas enemigas de otras Zonas. No hay nada más triste que un Shadow Hunter al que el Lado Sombrío ha seducido y se ha vuelto tan malvado como las criaturas a las que antaño combatía.

Personalidad

El carácter de los Humanos es muy variable. Nunca llegan a tener visiones tan radicales como el resto de las razas, pero pueden cambiar de opinión con mayor facilidad, por ejemplo, es más fácil convencer a un Humano de que no resuelva las cosas mediante la violencia que a una Valquiria o una Gárgola. En definitiva, los Humanos pueden tener casi cualquier carácter de los que se hallan en el Universo.

Características

FUERZA	+0	CONSTITUCIÓN	+0
PERCEPCIÓN	+0	VOLUNTAD	+0
CARISMA	+0	DESTREZA	+0
HABILIDAD	+0	INTELIGENCIA	+0

Virtudes

Los humanos pueden adquirir poderes psíquicos como si se tratase de una habilidad normal y corriente.

Otros Nombres

Terrestres, Terrícolas, Homo Sapiens, Los que Cambian como el Viento, Los que Mueven el Universo.

OSCUROS



Los Oscuros son una raza mucho más antigua que la humana, no nativa de nuestra Zona. Al contrario que el Dios de la Tierra, el de su mundo ejercía una influencia mucho menos sutil sobre esta raza, sus “Ángeles” eran unos esclavistas que hacían de los Oscuros lo que querían. Al contrario que ocurre con la Tierra, el mundo de los Oscuros avanzó a partir de la magia en lugar de la ciencia, en consecuencia, con el tiempo los Oscuros se convirtieron en poderosos hechiceros. La raza investigó para destruir al Dios de su mundo y a sus servidores, y acabaron declarándole una guerra abierta que duró siglos. En la batalla final, cuando habían aniquilado a todos los Ángeles, finalmente consiguieron acabar con él (no se sabe cómo, aunque se sospecha que fue gracias a un hechizo extremadamente poderoso, probablemente olvidado o guardado celosamente como el mayor secreto por todos los Oscuros).

Este hecho produjo una masiva reacción en cadena, provocando la destrucción tanto del planeta donde vivían los Oscuros como de las Zonas circundantes, sin embargo, los Oscuros ya habían previsto esta posibilidad y habían realizado un hechizo que les permitía separar sus almas de los cuerpos que habitaban. Una vez fuera, las almas se desperdigaron por todo el Universo, viajando por diferentes Zonas y habitando durante un tiempo aquí y allá. Un grupo de estos seres llegó a la Tierra durante nuestra prehistoria, después de vagar de Zona en Zona durante un tiempo indeterminado. Cuando llegaron a nuestro mundo, buscaron un lugar “aislado”, la isla de la Atlántida, y ocuparon los cuerpos de los humanos que había allí, haciéndoles evolucionar y convirtiéndose así en los primeros pobladores inteligentes del planeta. En ese tiempo, la Atlántida se convirtió en el gran faro de la Tierra, y sus avances, tanto científicos como mágicos, pronto fueron imitados por otras tribus humanas. En consecuencia, los Oscuros contribuyeron al desarrollo de la humanidad.

Cuando la Atlántida desapareció, los Oscuros tuvieron que buscar otros cuerpos que ocupar, utilizando los de Humanos de otros lugares, pues el hechizo que lanzaron para sobrevivir les obliga a ocupar cuerpos afines con sus formas originales (en consecuencia, les impide que puedan poseer razas Ancladas). Después de estos hechos, los Oscuros han tenido poca influencia a lo largo de la historia de la Humanidad, siempre han tratado de guiarles hacia conocimientos mágicos superiores, pero al avanzar esta por los caminos de la ciencia, han tenido serias dificultades para ello. Su época más difícil se produjo durante la época de la Inquisición, puesto que eran el ejemplo más “evidente” de que el diablo existe, magos que no ocultan su magia y que, encima, se jactan de ella. Los Inquisidores persiguieron a los Oscuros con ahínco, pero claro, no se puede acabar con una raza inmortal. Actualmente, los Oscuros se mezclan libremente con la humanidad, y solamente revelan sus poderes a quienes consideran dignos de ello (normalmente, sus compañeros Shadow Hunters).

Las almas de los Oscuros no pueden pasar a ninguna Zona Superior una vez muere el cuerpo que ocupan, el hechizo que les salvó del exterminio lo impide. En lugar de eso, las almas se quedan flotando en la Zona que en esos momentos es su hogar temporal. En la Tierra, sólo pueden ocupar cuerpos de niños Humanos que mueren al nacer (es un misterio como consiguieron ocupar los cuerpos de los Atlantes, pero se supone que se hicieron pasar por dioses y les obligaron a cometer sacrificios rituales sobre sus hijos, prometiéndoles que estos no morirían). Una vez ocupado dicho cuerpo, el Oscuro lo olvida todo acerca de su pasado y orígenes, aunque suele manifestar una serie de aptitudes y poderes que clarifican de forma evidente su origen (normalmente al inicio de la pubertad, aunque se han dado casos en que este hecho se ha producido en una edad más temprana o posterior a la adolescencia). Entonces, otro Oscuro, miembro de la Sociedad conocida como los Jainistas, le encuentra y le revela todo. Es este un código que se ha mantenido de generación en generación, por lo que el orden de ocupación de los cuerpos es algo que se controla con sumo cuidado para que siempre haya alguien que “recuerde” los orígenes y pueda transmitir la información.

Hay un número limitado de Oscuros en todo el planeta, además, se ha comprobado que un hijo de un Oscuro es totalmente humano, a menos que muera en el parto y sea ocupado por otro Oscuro.

Personalidad

Los Oscuros tienen toda una serie de rasgos en común. El más acentuado es su silencio, los Oscuros son muy callados, estén con quien estén. Hablan lo justo y, si pueden, permanecen en silencio. Además, son muy solitarios, un Oscuro siempre está solo, aun en medio de una multitud. Otra cosa en común es su paciencia, que puede poner nervioso hasta al humano más calmado. También tienen una gran curiosidad, combinada con afición al estudio y la ganancia de sabiduría. Aparte de esto, los Oscuros alardean de ser los magos más poderosos del Universo. Es probable que esto sea cierto.

Otros Nombres

Atlantes, Nómadas, Los Primeros Pobladores, Eremitas, Errantes, Silenciosos.

Características

FUERZA	-1	CONSTITUCIÓN	-1
PERCEPCIÓN	+0	VOLUNTAD	+0
CARISMA	+0	DESTREZA	+0
HABILIDAD	+0	INTELIGENCIA	+0

Virtudes

Los Oscuros pueden aprender Magia Esencial como si se tratase de una habilidad normal y corriente.

Son particularmente dotados para toda clase de magia, y sus tiradas sufren un modificador de +2.

SISTEMA DE JUEGO

“Juégate más de lo que te puedes permitir perder... sólo entonces aprenderás a jugar”.

- Sir Winston Churchill

LA TIRADA

Cuando tu héroe intenta realizar una acción, tira los dados para ver si tiene éxito.

Suma atributo + habilidad + una tirada de dado de diez caras y compáralo con un número de dificultad. Si la suma es igual o mayor, se tiene éxito.

En el caso que deseemos resolver un conflicto (una competición, una pelea, seducir a alguien, etc.), el ND es sustituido por la tirada del rival.

La tarea es	ND	Ejemplos
Muy Fácil	9	Mover un objeto pequeño, encender una vela.
Fácil	12	Quemar o romper algo de madera. Lanzar un kg a 8 metros.
Normal	15	Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal
Complicada	18	Sobreponerse a un ambiente severo. Navegar en zig-zag. Lanzar un kg a 32m.
Difícil	21	Doblar el plomo, Esquivar un obstáculo conduciendo.
Muy difícil	27	Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Lanzar un kg a 256m. Levantar 256kg.
Casi imposible	30	Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.
Épica	36	Hacer que un volcán entre en erupción. Doblar el acero. Levantar un coche
Increíble	42	Aguantar una hora la respiración. Levantar un tanque. 1kg a 8400m
Legendaria	45	Desintegrar el Titanio, provocar un terremoto. Levantar 17t.

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

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

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

Escoger rasgos

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

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

Animales. Amaestrar un animal: Carisma + Animales.

Animales. Cuidar de un animal: Habilidad + Animales.

Animales. Rastrear un animal concreto: PER + Animales.

SISTEMA DE JUEGO

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

Conocimientos. Realizar un ritual: VOL + Ocultismo.

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

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

Conocimientos. Camuflarse: INT + Supervivencia.

Conocimientos. Hablar otro idioma: INT + Educación.

Conocimientos. Trampa de caza: HAB + Supervivencia.

Evento social. Regatear: INT + Persuasión.

Evento social. Seducción: CAR + Etiqueta.

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

Evento social. Dominar: Fuerza + Persuasión.

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

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

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

Social. Sostener un engaño: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Mantenerse firme: Voluntad + Coraje.

Evento social. Dar un discurso: Inteligencia + Liderazgo.

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

Evento social. Engañar: Inteligencia + Subterfugio.

Evento social. Fama de profesión: Carisma + Oficio.

Evento social. Embaucar: Carisma + Persuasión o Psicología.

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

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

Investigación. Tirada contra la sorpresa: PER + Alerta.

Investigación. Memorizar cosas: INT + Concentración.

Investigación. Seguir un rastro: PER + Investigar.

Investigación. Fijarse en detalles: INT + Investigar.

Investigación. Darse cuenta de algo: INT + Alerta.

Investigación. Buscar: Inteligencia + Investigar.

Investigación. Sospechar de alguien: INT + Psicología.

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

Investigación. Obtener información: INT + Subterfugio.

Investigación. Deducir un resultado empírico: INT + Ciencia.

Investigación. Deducir comportamiento: INT + Psicología.

Investigación. Descifrar un jeroglífico: INT + Ocultismo.

Investigación. Analizar una sustancia: INT + Ciencia.

Picaresca. Carterista: HAB + Sigilo.

Picaresca. Esconderse: Inteligencia + Sigilo.

Picaresca. Desaparecer de repente: Destreza + Sigilo.

Picaresca. Desmontar antirrobo: Habilidad + Sistemas.

Picaresca. Forzar una cerradura: Habilidad + Bricolaje.

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

Picaresca. Montar una pantomima: CAR + Subterfugio.

Picaresca. Ocultar un objeto: Habilidad + Subterfugio.

Proeza física. Aguantar el aliento: CON + Atletismo.

Proeza física. Esquivar: DES + Atletismo o Pelea.

Proeza física. Correr normal: Destreza + Atletismo.

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

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

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

Proeza física. Dar un salto: Fuerza + Atletismo.

Proeza física. Escalar rápido: Destreza + Atletismo.

Proeza física. Mantener un esfuerzo: CON + Atletismo.

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

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

Salud. Extraer una flecha: HAB + Medicina.

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

Salud. Crear un antídoto: INT + Medicina.

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

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

Salud mental. Evitar la tentación: Voluntad + Concentración.

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

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

Acción múltiple

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

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

Tirada instantánea

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

Algunos ejemplos:

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

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



SISTEMA DE JUEGO

Tirada instantánea

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

Algunos ejemplos:

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

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

Acción múltiple

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

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

Índice de éxito

En ocasiones, no solo cuenta si logramos o no una acción, sino que también es preciso averiguar como de bien la hemos realizado.

Resta al valor obtenido el ND para saber la cantidad de éxitos. Si la cantidad sale negativa, hablaremos de fracasos.

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

Es preciso aclarar que el índice de éxito puede **reflejar cualquier cosa que vosotras deseéis**.

En un combate o en una tirada de medicina, por ejemplo, puede reflejar los puntos de salud que se pierden o sanamos: un éxito, un punto de salud (una tirada por herida). Mientras que en una tirada para correr, pueden indicar cuantos metros nos desplazamos: un éxito, un metro por turno.

Un jugador puede usar un **Punto de Suerte** para subir un escalón (y solo uno) su índice de éxito. Es decir puede, por ejemplo, pasar de lograr un éxito por los pelos a un éxito normal.

Tirada sostenida

Algunas acciones, como trepar a un árbol o jugar una partida de ajedrez, pueden requerir cierto tiempo. Por ello, el master puede pedir varios éxitos de forma forzosa para que se vean cumplidas. Si no se obtienen los éxitos a la primera, será necesario realizar nuevas tiradas, a la misma dificultad, y sumar los éxitos (o restarle los fracasos) obtenidos, así hasta que se consigan suficientes éxitos.

Como norma general, pide un éxito extra por cada 5 minutos que dure la acción. Por ejemplo, para trepar un árbol basta un par de éxitos, pero reparar un vehículo o investigar en una biblioteca requieren 20 ó 30.

Si la situación es una competición, ganará el primer participante que alcance la cantidad de éxitos requeridos.

Algunas tiradas, como realizar una investigación en una biblioteca, permiten la cooperación entre PJ y se pueden sumar los éxitos obtenidos en sus respectivas tiradas.

Si el PJ no acumula éxitos, los pierde a causa de los fracasos, o tarda demasiado, se considerará que ha fracasado.

Tiradas de apoyo

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

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

Algunos ejemplos:

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

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



SISTEMA DE JUEGO

Modificadores

Los modificadores son situaciones que alteran una tirada. Súmalos al atributo antes de tirar.

+6. Objetivo inmenso. Muy buen discurso. Realizar una trivialidad. Gastar un punto de protagonismo para obtener un mejor resultado.

+5. Disparo a quemarropa. Ataque a traición. Superioridad técnica.

+4. Enemigo en retirada o humillado. Blanco estacionario, situación ventajosa. Material mucho más resistente.

+3. Objetivo muy grande o cercano. Ataque contra alguien desarmado. Buena estrategia. Atacar después de un esquivo o bloqueo exitoso.

+2. Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa o divertida del personaje. Llevarse un rato apuntando.

+1. Silencio total. Sorpresa. Equipo apropiado. Fama local.

-1. Ruido notable. Apuntar al hombro. Equipo o terreno inapropiado.

-2. Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Interpretar incorrectamente al personaje.

-3. Ataque desde una cobertura. Arma improvisada. Cojera o mano zurda. Atacar a un brazo. Usar un objeto poco familiar.

-4. Ataque a la cabeza o a la mano. Situación inapropiada o desconocida. Objeto poco apropiado.

-5. Ataque a alguien atrincherado. Sin experiencia. Violar completamente el concepto del personaje.

-6. Objeto diminuto o lejano. Pérdida de un ojo o una pierna. 2 acciones en un turno. Atacar a la cabeza. Completo agotamiento o aterrorizado.

Un consejo. Aplica los modificadores en función de la descripción que del jugador de la situación. No es lo mismo decir: "Ataco", que decir: "Me escabullo por debajo de la mesa, cojo una silla y se la estampo en la cabeza". De esta forma tus jugadores se esforzarán más por dar brío y dinamismo a las partidas.

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

Sustancias y elementos nocivos

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

Estos males se clasifican según el nivel de peligrosidad.

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

Nivel	Caídas	Nivel	Temperatura
1-9	3m-6m	3	Ata / Baja
10-34	8m-20m	5	Muy baja
35-40	30m-50m	7	Muy alta
41-50	60m-150m	9	Extrema

Nivel	Sed	Hambre	Enfermedades
3	12 horas	Un día	Malestar
5	Un día	2 días	Gripe
7	2 días	4 días	Neumonía
9	4 días	6 días	Plaga

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

- Las quemaduras, drogas y venenos causan cada turno tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura un turno por fracaso obtenido (mínimo uno si no tenemos protección adecuada). Si la sustancia es una droga o veneno poco potente (bebidas alcohólicas, marihuana, etc.), el daño se restará del Aguante, y no de la Vitalidad.

- El daño por caídas solo se aplica una vez.

- El hambre, la sed, el ambiente hostil, y las enfermedades causan una vez al día tanto daño como Nivel tengan. El efecto dura tantos días como fracasos obtenidos. El Nivel también indica la pena a toda actividad física (alguien enfermo, o hambriento, estará lastrado físicamente).

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

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

Narrando lo sucedido

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

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

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

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

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

Simplificando la cosa

En ocasiones, sobre todo cuando se tiene poca experiencia en esto del rol, es fácil dejarte llevar por las reglas y realizar tiradas a diestro y siniestro. No obstante, **recuerda que las reglas están solo y exclusivamente para resolver situaciones de duda**, es decir, situaciones en las que el máster o los jugadores no están seguros del posible resultado de la acción. Si usas la lógica, puedes reducir bastante el uso de las reglas de juego:

- Muchas acciones pueden darse como éxito o fracaso automáticamente, simplemente comprobando el concepto de personaje. Por ejemplo, derribar una puerta debería de ser sencillo para un aventurero o un bombero, pero imposible para un adolescente o un anciano, por lo que no se necesitaría de tiradas para resolver esta situación.

- Si la descripción de la acción por parte del jugador da pie a ello, puedes adjudicar un éxito automático, sin necesidad de tirada. Por ejemplo, si un jugador con un PJ carismático recita a la perfección un poema de amor a una dama, no es necesario realizar tiradas de seducción, si no que se puede declarar perfectamente que ha logrado ligar esa noche.

- Muchos combates pueden reducirse a una simple tirada. Si un PJ espía trata de noquear a un guarda, no es necesario realizar un combate de ello, solo pide una tirada de Destreza + sigilo a una dificultad adecuada. Si la supera, el PJ logra noquear al guarda, y puede seguir con la aventura.

SISTEMA DE JUEGO



LA ACCIÓN

La tirada

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

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

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

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

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

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

Fuego rápido sobre un área: HAB + Disparo.

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

Esquivar un objeto: Destreza + Atletismo.

Desarmar con la espada: Habilidad + Lucha.

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

Ventaja en combate. Distraer a un adversario (CAR + Persuadir), esquivarlo (DES + Pelea), derribar al oponente (FUE + Atletismo), acercarnos sigilosamente (Destreza + Sigilo), o cualquier otra acción similar narrada por el jugador, pueden facilitar una mejor posición a

la hora de combatir. Por tanto, que este tipo de maniobras pueden ser tratadas como tiradas de apoyo: los éxitos logrados podrán sumarse a la próxima tirada de combate.

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

Fuego de cobertura. Si un compañero trata de cruzar un área vigilada, nosotros podemos distraer al rival mediante una tirada de fuego de supresión (Puntería + Disparo). Los éxitos se sumarán al Atletismo o al Sigilo de nuestro compañero.

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

Evitar un ataque directo: para esquivar (Destreza + Pelea) o bloquear (Habilidad + Lucha) hay que igualar o sobrepasar con nuestra tirada la tirada de ataque rival. Esta acción es una acción automática, no consume turno, y se realiza en el turno del atacante. Si somos atacados más de una vez en un mismo turno, sufriremos un -3 acumulativo por cada ataque adicional.

La Suerte: En combate, un jugador puede usar un **Punto de Suerte** (y solo uno) para lograr un daño especialmente bueno. En este caso, suma +5 a la tirada de combate

Las armas

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

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

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

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

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

Las armas de fuego

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

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

(20 disparos contra 6 enemigos, da +1 contra los 4 primeros).

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

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

Ejemplo de combate

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

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

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

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

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

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

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

SISTEMA DE JUEGO



El nivel de desafío

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

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

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

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

Cobertura y daño a objetos

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

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

- x1.** Materiales blandos, materiales duros en juegos donde los personajes sean muy poderosos o fantásticos.
- x2.** Materiales u objetos de medio tamaño.
- x5 ó x10.** Objetos grandes, materiales duros en juegos con personajes realistas.

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

INVESTIGACIÓN Y MISTERIO

Tiradas de investigación

Son tiradas que se usan para obtener información. Pueden ser de muy distinta naturaleza, y varían según la naturaleza de la situación.

Puedes usar Carisma + Intimidar para sonsacar por la fuerza, Inteligencia + Psicología para comprobar si te mienten, Inteligencia + Mecánica u Ocultismo para analizar una cerradura o un libro de brujería, Carisma + Persuadir o Etiqueta para sonsacar información al mayordomo, etc.

Estas tiradas las realiza el Narrador en secreto, al jugador solo se le notifica la cantidad de puntos de investigación obtenidos, y una descripción de lo observado.

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

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

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

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

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

Nadie dice que los finales deban de ser felices.

Elementos en la trama (opcional)

Con frecuencia, los jugadores preguntan o suponen cosas con las que el DJ no contaba absolutamente para nada ("Creo que ese tipo trama algo", "tiro Investigar a ver si encuentro puertas secretas", "compruebo que no nos sigue nadie"). Y con frecuencia el narrador contestan sí o no en función de lo que ya tengan previsto. Pero esto no tiene por qué ser así. Puedes permitir que estas búsquedas o intuiciones tengan consecuencia real en la historia.

Si un jugador declara que su personaje busca algo, o que trata de averiguar algo sobre alguna cosa o personaje, existe la posibilidad de que eso sea cierto, aunque el Narrador no lo hubiese contemplado en un principio. Para ello, hay que contemplar el éxito de la tirada de búsqueda:

Cuando una situación de estas ocurra, pide la tirada que crea más oportuna a una dificultad entre fácil y moderadamente complicada. En función del éxito, pues ocurrirá una cosa u otra.

- Un triste éxito no cambiará nada. El narrador seguirá con lo que tenga pensado.
- Con dos. Solo se cambiara algo si al narrador le parece una idea excelente.
- Tres éxitos permiten incluir ese elemento en la trama.
- Cuatro o más permiten modificar completamente el carácter de un personaje o el escenario al completo.

SISTEMA DE JUEGO

Nuevos objetos

De la misma manera que se introducen elementos en la trama, los personajes pueden encontrar objetos que les ayuden en la partida.

A nivel de reglas, dichos artefactos funcionan como cualquier otro objeto, sin embargo, la bonificación otorgada será igual a los éxitos de la tirada que se uso para encontrarlos, menos dos.

Por ejemplo, si el jugador declara que busca algún objeto que sirva como arma, y saca seis éxitos, puede encontrarse con una escopeta o un hacha o cualquier otra arma que tenga 4 puntos de daño.

El objeto encontrado deberá de estar equilibrado respecto a los éxitos obtenidos, a más éxitos, más grande e importante ha de ser el objeto.

Si el jugador desea encontrar algo específico, el Narrador puede aumentar la dificultad de la tirada entre 3, 6 ó 9 puntos, según la situación.

Ejemplos:

- Libro arcano. Rituales, conocimientos sobre criaturas, protección contra la magia.
- Crucifijo. Confianza, exorcismo, protección contra el mal.
- Escopeta. Disparar, golpear, intimidar.
- Antorcha. Ver en la oscuridad, quemar, intimidar.
- Vendas. Atar, curar heridas.
- Mazo. Golpear, intimidar.

Uso de Flash-backs

Un Flash-Back es un recuerdo pasado que es recordado justo en el momento adecuado para explicar un hecho en presente.

Cuando un jugador introduzca un elemento en la trama tiene la oportunidad de aunarlo con una de sus conjeturas y convertirlo en un Flash-Back, siempre y cuando se haga en ese mismo turno, y tenga cierto sentido.

Por ejemplo, en un momento dado encontramos el nombre de la señora de la casa en un collar, posteriormente, el jugador decide investigar la habitación de esa señora y, usando las reglas de antes, introducir un elemento en la trama: una carta de un amante. En ese momento, el jugador puede declarar que, de repente, recuerda que escuchó a una sirvienta mencionar el nombre de cierto caballero.

Otro ejemplo sería unas huellas y el encontrar una llave. El jugador podría asociarlas mediante un Flash Back de una caseta en el jardín.

La ventaja de esto es que se ahorra trabajo al DJ a la hora de montar el misterio.



OCULTISMO

La habilidad de Ocultismo tiene un uso más extendido en este juego. Ocultismo define **nuestros** conocimientos del mundo oscuro y sobrenatural, pero no todos los conocimientos son válidos para todo, no es lo mismo ser experto en cierto culto demoníaco, a ser experto en las costumbres de tal o cual criatura sobrenatural. En un área tan extensa, es preciso especializarse.

En este juego Ocultismo se usa como una habilidad intelectual más, permite buscar pistas, o comprobar si tenemos suficientes conocimientos. Pero, además, por cada criatura, por cada sociedad secreta, el investigador tiene lo que se llama **niveles de conocimientos**.

Los niveles de conocimiento

Reflejan la experiencia práctica que posee el personaje con una criatura sobrenatural en concreto, o con una sociedad secreta en particular. Estos niveles sirven de bonificador a las tiradas de Ocultismo e Investigación siempre y cuando estén relacionadas con la criatura o sociedad en cuestión.

1. Sabes que lo sobrenatural existe. Conoces los estratos más externos de su sociedad.
2. Sabes qué leyendas son verdaderas y cuáles no. Conoces el origen y poder real del grupo investigado.
3. Posees conocimientos escuetos sobre sus recursos, reliquias y objetivos. Puedes reconocer su modus operandi.
4. Conoces sus costumbres y donde pueden ocultarse. Tienes conocimientos escuetos sobre la magia que utilizan.
5. Conoces gran parte de sus capacidades y debilidades. Los reconoces a simple vista.
6. Conoces muchos de sus secretos, costumbres y lugares de culto. Sabes exactamente como combatirlos.
7. Conoces a sus miembros más importantes y secretos más oscuros. Sabes cómo deshacerte de ellos rápidamente.

El diario del investigador

Los niveles de conocimiento para cada una de las criaturas o sociedades se suben exactamente igual que una habilidad. Es decir, se pueden adquirir mediante PG (pasar del nivel 0 a 4 costarían 4PG) o mediante puntos de experiencia (pasar del nivel 3 al 4 costaría 4 PX).

No obstante, lo más normal es que se progrese mediante la **escritura de un diario**.

El diario simplemente es un espacio en la hoja de personaje donde el jugador va anotando, de manera resumida (basta con una frase), sus enfrentamientos con criaturas sobrenaturales y sociedades secretas. Después de cada anotación, entre paréntesis, se anota el nivel de conocimiento adquirido una vez superada la experiencia.

Tú, como DJ, eres el encargado de decirle cuáles son esas primeras anotaciones, y el nivel de conocimiento adquirido con la experiencia. Una vez el PJ juegue, probablemente en cada Historia hará una nueva anotación o rectificará una antigua. Para hacer esto, no es necesario que gaste experiencia, simplemente, debe aplicar su buen juicio y escoger lo que crea importante.

SISTEMA DE JUEGO

SALUD MENTAL

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

Chequeo

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

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

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

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

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

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

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

Tortura e interrogatorio.

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

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

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

Psicología

Se trata de intentar sanar la mente de un enfermo mediante la ciencia médica.

Mediante una tirada de Inteligencia+ medicina a dificultad 21, se puede hacer que un enfermo mental recupere tantos puntos de razón como éxitos obtenidos, aunque un fallo, los disminuiría en la misma proporción.

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

Recuperando cordura

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

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

Enajenación y locura

Para dar más dramatismo a la pérdida de razón, puedes hacer que los personajes vayan adquiriendo distintos trastornos mentales.

En la sección de Trasfondos, existe la desventaja “Enajenación Mental”, con seis posibles variantes. Cada vez que el PJ pierda puntos de razón, el jugador deberá de tirar en esta tabla para discernir que trastorno mental adquiere:

1. Delirios de grandeza.
2. Psicosis maníaco-depresiva.
3. Obsesión.
4. Paranoia total.
5. Alucinaciones paranoicas.
6. Fobia.

Las enfermedades mentales entran en juego en situaciones de estrés o cuando el personaje pierde puntos de razón. Para comprobar si un personaje enfermo logra sobreponerse a sus efectos, utiliza la misma mecánica que contra las sustancias nocivas:

Triada de Voluntad + concentración a dificultad 18 + el nivel de la enfermedad.

Horror

El horror es un recurso muy efectivo en juegos de terror psicológico o de investigación sobre natural.

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

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

SISTEMA DE JUEGO

EXPERIENCIA

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

Primero valora el éxito de la partida, y otorga PX a cada PJ en función de ello.

1 PX: Éxito de la partida escaso, mal ambiente.

2 PX: Desarrollo normal de la partida.

3 PX: Partida memorable, todos satisfechos.

En segundo lugar, valora el comportamiento de cada jugador individualmente:

-1 PX: El jugador arruina el ambiente, poca participación.

+0 PX: Participación regular, sin mucho interés.

+1 PX: Participativo, buen rollo.

Por último, valora la interpretación del jugador:

-3 PX: El jugador no interpreta las características de su personaje.

-2 PX: El PJ actúa en contra de los dictámenes de su personalidad.

-1 PX: Interpretación escasa.

+1 PX: Una interpretación decente. El jugador hace un buen uso de las habilidades de su personaje.

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

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

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

3px: Derrotan a un grupo numeroso de enemigos menores.

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

9px: Superan un desafío usando la astucia y el ingenio.

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

Recuperando rasgos perdidos

El aguante se recupera con unos mutuos de descanso, por tanto, ente una sesión y otra puede regenerarse por completo.

La salud solo se recuperará como indica las reglas de salud si, al finalizar la sesión, dejamos a los personajes descansando.

Si el personaje posee alguna herida severa, como una fractura, que le reduzca la puntuación en algún atributo, solo se recuperará si dicho mal se subsana por medios ajenos (medicina, magia, etc.)

La suerte se recupera a una velocidad de un punto por sesión de juego, hasta un máximo de seis.

Coste de los rasgos

Obtener una nueva habilidad cuesta 2 PX.

Subir una habilidad de nivel cuesta 1 PX multiplicado por el nivel que deseado (para pasar de un nivel 3 a un nivel 4 son necesarios 4 PX). A menos que el master lo permita, solo se puede subir un nivel a la vez por habilidad.

Subir el valor de un poder cuesta 10 PX por el nivel a subir.

Si el DJ lo permite, se puede adquirir nuevos poderes y trasfondos, o quitarse desventajas. El coste en PX será el mismo que el coste inicial en PG, multiplicado por el nivel a subir.



MAGIA Y PODERES

“No interfieras en los asuntos de los magos, ya que son sutiles y fáciles de enfadar”.

J. R. R. Tolkien



En todo el mundo hay gente que afirma poseer poderes sobrenaturales, como por ejemplo la capacidad de leer la mente o predecir el futuro. Dejando aparte la veracidad de dichas afirmaciones (que se dejan al arbitrio de cada uno), en Shadow Hunters suponemos que estos poderes existen y están a disposición de los PJs, aunque hay que recordar que el hecho de que un PJ posea uno o más de estos poderes solamente es una opción, en ningún momento pretendemos que TODOS los Personajes del grupo posean algún tipo de habilidad paranormal. Este capítulo se dedica a analizar estos poderes con profundidad.

FUNCIONAMIENTO

El PJ lleva la relación de sus hechizos, poderes psíquicos y Gracias en la parte de Grimorio de su hoja de Personaje. El Grimorio le permite llevar un control exhaustivo de las habilidades paranormales que vaya ganando a lo largo de su carrera como Shadow Hunter.

La tirada

Cuando un personaje decida realizar algún efecto mágico o sobre natural, conjuro a partir de ahora, ha de realizar una tirada de magia:

Dado + Atributo de Magia + habilidad mágica VS dificultad.

Dichos atributos, habilidades y dificultades variarán en función del efecto mágico que se desee recrear. Son los jugadores los que deciden la acción a realizar, y el DJ el que pide la tirada e impone la dificultad. Al igual que ocurre con el resto de las tiradas del juego.

El Atributo

Dependiendo del tipo de conjuro y de las intenciones del personaje, el atributo implicado será uno u otro:

- Fuerza, si el conjuro se usa golpeando al enemigo.
- Destreza, si el conjuro representa movimiento físico.
- Voluntad, si el conjuro consiste en dominar o crear algo de la nada.
- Inteligencia, para construir, modificar o reparar algo.
- Percepción, para descubrir cosas o lanzar alguna clase de proyectil mágico.
- Carisma, si el conjuro trata de fascinar, impresionar o algo similar.
- Constitución, para aguantar y resistir.
- Habilidad, si el conjuro se usa en combinación con un movimiento eficaz de esgrima o algo similar.

MAGIA Y PODERES

Las habilidades

Los poderes psíquicos y las diferentes clases de magia se dividen en habilidades. Cada habilidad define un tipo de magia o un poder psíquico determinado, que puede ser aprendido como una habilidad más.

No obstante, no todos los poderes y magias pueden ser aprendidos por todos las clases de personajes por igual. Así mismo, a medida que subimos de nivel en nuestro poder o magia, adquiriremos nuevos usos para dicho poder. Los usos y limitaciones de cada clase de poder y magia se explica con detalle en sus respectivos apartados.

Las habilidades que otorguen poderes psiónicos solo pueden adquirirse durante el proceso de creación de personajes, mediante PG, ya que se consideran algo “de nacimiento”, como una mutación. Las habilidades de magia pueden adquirirse también mediante experiencia a lo largo del juego aunque, en este caso, el DJ puede pedir alguna clase de justificación (como encontrar un libro de magia, o buscarse un mago que nos enseñe).

Dificultad del conjuro

La dificultad básica para usar un poder determinado es 15, aunque si el personaje está en calma y no hay nada que lo perturbe el DJ puede obviar la tirada para agilizar la partida. Si se supera la tirada, la acción que se descrita en el poder pertinente se ejecuta sin problema.

No obstante, la situación puede complicarse, puede que el objetivo del conjuro esté más lejos, o que el jugador use su ingenio para encontrar un nuevo uso para su poder (algo a lo que desde aquí recomendamos).

Los modificadores que citábamos en el reglamento básico son igualmente aplicables en las tiradas para poderes y magia. Si el objetivo está lejos, resta un -6, si el personaje quiere lanzar dos descargas de energía, impón un -3 a cada tirada, etc.

Si aún así necesitas de ayuda a la hora de decidir la dificultad, puedes comparar el efecto mágico a lograr con alguno de los que citamos en la siguiente tabla:

Dif.	Ejemplos
9	Hacer levitar un objeto, encender una vela.
12	Quemar una tabla de madera. Crear agua.
15	Levitar, lanzar un rayo. Reparar algo.
18	Invocar un oso, alzar un muro de tierra. Curar.
21	Moldear el hierro, perforar un muro.
24	Invocar un demonio menor, moldear el acero.
30	Hacer que un volcán activo entre en erupción.
33	Mover objetos tan pequeños como un alfiler.
36	Transformar una moto en una limusina.
39	Manipular reacciones químicas.
42	Levantar una casa, desintegrar a alguien.
45	Manipular las moléculas.
48	Moldear el adamantino, provocar un maremoto.
51	Manipular los átomos.
54	Poner en órbita un elefante.
57	Sacar a flote un barco, levitar una montaña.
63	Destruir una ciudad, mover placas tectónicas.
69	Lanzar una montaña fuera del planeta.

Tiradas enfrentadas

En el caso que el poder mágico afecte a otro personaje, éste tendrá derecho a intentar defenderse con una tirada opuesta. A este tipo de tiradas se les llama tiradas de resistencia mágica, y se contraponen directamente a la tirada realizada por el brujo cuando lanza el conjuro.

- Los conjuros que causen sueño, locura, celos, etc. podrán resistirse mediante una tirada de resistencia mental: VOL + Concentración, o VOL + Coraje si causan miedo o tratan de impresionar.
- Los conjuros que alteren los sentidos, creando ilusiones, podrán resistirse mediante una tirada de investigación: Inteligencia + Investigar. Si el conjuro no se lanza directamente sobre el PJ, sino que afecta a una zona u objeto, no se podrá realizar la tirada, pero es posible percibir que algo no anda bien superando una tirada de Percepción + Alerta y, si se pasa esa tirada, luego se podrá tirar Inteligencia + Investigar para descubrir la ilusión.
- Los conjuros que causen debilitamiento, trasformen a la víctima, envenenen, etc. podrán resistirse mediante una tirada de resistencia física: Constitución + Atletismo.

- Los conjuros ofensivos no pueden ser resistidos (sería como realizar una tirada para ver si una espada nos corta después de impactarnos) pero, a menos que se diga lo contrario, pueden esquivarse con tiradas de Destreza + Pelea o Atletismo, según el caso. Si el conjuro provocase una explosión se aplicaría la regla del área de efecto (por cada éxito en la tirada de esquivar sólo se reduce en uno el daño de la explosión).

Si la víctima posee resistencia a la magia o alguna armadura anti magia, el bono se suma directamente a estas tiradas.

Si la víctima posee alguna clase de magia o talento especial, también puede usarlo para contrarrestar el conjuro rival, pero solo si el DJ juzga dicho poder como adecuado. Por ejemplo, el agua puede bloquear el fuego, pero no la electricidad. En caso de que sea poco adecuado, pero factible, podrá usarse, pero con penalización (-3 ó -6, según se tercie). Los bonos por resistencia mágica o armadura anti magia no se aplicarían en este caso, ya que afectarían tanto a la magia que realice el personaje agresor como la que realice le personaje agredido. **Ante todo, sentido común.**

Gracias

Las Gracias son una serie de poderes muy especiales. Son las bendiciones que el gobernante de un mundo da a sus embajadores, por lo que solamente las Razas Ancladas tienen acceso a ellas.

Las Gracia se ganan cuando solo cuando se aumenta el estilo de Magia del PJ en particular (ver descripción de Magia Elemental o Milagros). Decimos “se ganan” y no “se aprenden” porque las Gracias se ganan, nadie las enseñan. El señor del PJ le ha otorgado cierta “energía interior”, que se va desarrollando a medida que el PJ avanza en el conocimiento de sí mismo.

Con el tiempo, este aprende a manifestarla de formas cada vez más poderosas (es decir, el PJ obtiene Gracias cada vez más poderosas). Otra particularidad de las Gracias es que no requiere de ningún preparativo ni esfuerzo ejecutarlas. El jugador solamente debe declarar que su PJ realiza una Gracia, y este la hará (aunque si, posteriormente, la Gracia requiere que se realice alguna tirada, se tendrá que jugar normalmente).

Sobre el funcionamiento de las gracias

EL DJ es Miguel, Odín, los Gigantes, Oberón y Titania. Al decir esto, queremos dar a entender que el hecho de que las Gracias funcionen “automáticamente” quiere decir que, al contrario que con los hechizos, no se necesita consumir Aguante, ni ningún otro requisito, para realizarlas. No obstante, esto no significa que las Gracias surjan “sin más”. Si el Señor de una Zona determinada (a quien, no olvidemos, el DJ representa) detecta que se va a cometer una gran injusticia debido al uso de uno de los poderes que concede, puede vetar su uso.

Imaginemos, por ejemplo, que un grupo de Shadow Hunters atrapa a un adorador de los Caídos en su casa. Uno de los miembros del grupo es un Ángel con un claro sentimiento anti Caídos. Cuando, finalmente, consiguen atrapar al cultista, el Ángel decide desdoblarse en dos o tres (mediante la Gracia Ubicuidad) y ajusticiarle atravesándole con multitud de espadas de fuego. El DJ (en este caso, San Miguel) puede decidir que sería una muerte demasiado injusta para el pobre cultista (que es un humano normal, y además está bastante abajo en el escalafón del culto al que pertenece) e informas al jugador que a su PJ no le funcionan las Gracias que intenta realizar.

Ten mucho cuidado a la hora de permitir o prohibir Gracias, ya que lo normal es que funcionen, solamente pueden prohibirse si el PJ intenta abusar de ellas.

MAGIA Y PODERES

El ojo del cazador

Este es un extraño poder propio de los Shadow Hunters. Tras su Revelación, desarrollan una percepción especial que les permite detectar a otros cazadores. Al parecer, está relacionado con la sintonía espiritual que poseen los Shadow Hunters, y que les facilita reconocerse aún en las más adversas circunstancias.

El poder del Ojo del Cazador no es una Habilidad. No requiere apostar ningún Valor o ser declarado por el jugador, ya que funciona de forma automática. Simplemente, cuando el PJ tenga otro Shadow Hunter delante, el DJ debe informarle de ello, sin más. Este poder no requiere gasto de PE o PEP para despertarse, pero sí que el Shadow Hunter haya sufrido su Revelación, por lo que es poco probable que este lo posea antes de su Historia inicial.

Este poder es propio de los Shadow Hunters. Ningún ser de otra raza (por ejemplo, Humanos normales) o criaturas del Lado Sombrío son capaces de desarrollarlo. Tras su Revelación, el PJ adquirirá esta facultad, que funcionará de forma automática, tal como se describe más arriba.



Para que el Ojo del Cazador funcione, un Shadow Hunter debe poder ver al otro, así, no funcionará si, por ejemplo, ambos se encuentran en habitaciones contiguas o uno se encuentra de espaldas al otro. Otros factores pueden influir también, como la iluminación o la distancia, esto queda a discreción del DJ. No obstante, en condiciones normales, un Shadow Hunter Revelado puede detectar a cualquier Shadow Hunter que tenga delante, aunque este último no haya sufrido todavía su Revelación, lo que provoca que la detección no sea necesariamente recíproca.

El Ojo del Cazador solamente permite percibir a otro ser como Shadow Hunter, no proporciona información de otro tipo, como por ejemplo Raza o nivel de poder aproximado, ni permite leer su mente, aura o cualquier otro factor que pueda conseguirse con facultades más poderosas, como hechizos o habilidades psíquicas. Tampoco proporciona forma de comunicarse con otro Shadow Hunter más allá de las habituales. Este poder solamente sirve para detectar Shadow Hunters, no puede emplearse para captar criaturas del Lado Sombrío, Humanos o cualquier otra cosa. Tampoco aclarará si alguien que se tenga delante es de una raza determinada.

EJEMPLO: Charly ha sufrido su Revelación hace tiempo ya. Un día, encuentra un joven que resulta ser un Shadow Hunter también, pero todavía no ha sufrido su Revelación. Charly detecta al otro joven mediante el Ojo del Cazador, pero este no puede discernirle como un Shadow Hunter puesto que su Ojo del Cazador no se ha desarrollado aún, cuando sufra su Revelación, podrá detectar a Charly y a cualquier otro Shadow Hunter como tal.

El Ojo del Cazador se considera una habilidad mundana en el Shadow Hunter, y no supone esfuerzo ni fatiga alguna utilizarlo.

PODERES PSÍQUICOS

Es un hecho comprobado que el hombre utiliza aproximadamente un 10% de su capacidad cerebral. No obstante, algunos Humanos han llegado más allá, expandiendo su cerebro hasta límites insospechados. Estas personas pueden hacer cosas tan increíbles como leer la mente de otras, mover objetos sin tocarlos e incluso clavarse agujas sin sentir dolor. Globalmente, reciben el nombre de psíquicos.

Sólo los Humanos pueden ser psíquicos. La razón por la que ocurre esto es misteriosa. Algunos argumentan que todas las demás razas han desarrollado ya sus mentes de forma que ya no pueden hacerlo más, o que el alma de los humanos está formada por energía psíquica. En cualquier caso, la teoría más extendida afirma que los Humanos poseen una especie de “sexto sentido” que les hace más perceptivos a su propio yo interior.

Cuando un jugador cree un PJ para Shadow Hunters puede elegir, si lo desea, que este posea poderes psíquicos (insistimos, sólo si el PJ es humano). Puede comprar hasta tres de las seis Habilidades Psíquicas como si adquiriese cualquier otra Habilidad.

Cada poder psíquico está representado por una habilidad psíquica. Cada habilidad, a su vez, tiene cuatro usos distintos. El primer uso, a lección del jugador, es gratis, el resto, se van obteniendo de uno en uno cada vez que la habilidad psíquica en cuestión sube a los niveles 3, 7 y 10.

Hay que hacer notar que, al contrario que otros Poderes paranormales, las habilidades psíquicas solamente pueden adquirirse durante la creación del personaje, en ningún momento pueden comprarse nuevas Habilidades mediante PX. El PJ siempre tendrá las habilidades psíquicas otorgadas al principio del juego, aunque puede seguir aumentando los Valores en la Habilidad correspondiente para así tener más posibilidades de que sus poderes tengan éxito, y obtener nuevos usos.

Cada tirada de poder consume 2 puntos de aguante, se tenga éxito o no.

Telepatía

La telepatía, la habilidad psíquica más común, permite al mentalista influir en la mente de otras personas con la suya propia.

Leer la mente: este poder permite escudriñar los pensamientos superficiales e inmediatos de otra persona. El sujeto a “explorar” tiene derecho a una acción enfrentada contra el telépata (utilizando para ello voluntad), lo cual permitirá evitar la lectura. Aparte, si la víctima es otro telépata se percatará, de forma inmediata, de lo que intentan hacerle.

Conexión mental: este poder permite al telépata sincronizar su mente con la de otra persona, de forma que ambos puedan transmitirse sus pensamientos mutuamente. Aunque, para conectarse, las dos personas necesitan verse, mientras la conexión siga activa la distancia no será un problema, sin embargo, cualquiera de los dos puede romperla cuando lo desee. Lógicamente, la otra persona debe estar de acuerdo para que este poder tenga efecto. También puede establecerse una conexión “unilateral”, de forma que sea únicamente el telépata el que envíe pensamientos al otro, en este caso sí que es necesario que ambos estén cerca uno de otro.

Cuerpo astral: el telépata separa su esencia de su cuerpo, adquiriendo una forma invisible e intangible unida a su cuerpo físico mediante un cordón de plata. En este estado, puede ver y oír normalmente, pero no puede hablar ni interactuar con otros seres (ni siquiera espíritus u otros telépatas). Puede emplear sus poderes psíquicos con normalidad, pero no puede lanzar hechizos, y puede volver a su cuerpo cuando lo desee. Cuando el telépata asume su cuerpo astral, su cuerpo queda inerte e insensible a cualquier situación externa. Si en algún momento se daña o perturba la forma física del telépata (lo que incluye desde darle una bofetada hasta pegarle un tiro), su cuerpo astral vuelve de inmediato al cuerpo físico.

Control mental: este poder permite obligar a otra persona a cumplir la voluntad del telépata, dándole órdenes mentales a las que el otro no puede resistirse.



Telequinesis

La telequinesis permite manipular objetos sin tocarlos, utilizando la mente para ello.

Reparar: este poder hace que las roturas o brechas en los objetos se reparen, sin que se tenga que utilizar para ello ningún tipo de elemento externo. Una vez reparado, no queda ningún rastro de la antigua rotura. La dificultad depende, lógicamente, del tamaño de la grieta a reparar. Este poder no permite curar seres vivos.

Mover componentes: una variante de mover objeto, con este poder el telequinético puede mover pequeñas partes de un objeto más grande sin verlas, simplemente sabiendo que están dentro del objeto "contenedor". Posibles usos para este poder podrían ser hacer que un motor se encienda moviendo la dinamo, o desarmar un ordenador girando sus tornillos. En teoría, mediante este poder también se puede matar a un ser vivo, haciendo que su corazón se pare, pero algo así es extremadamente difícil. La dificultad para este poder depende del tamaño del componente a mover (cuanto más pequeño sea dicho componente, más difícil será de mover). En el caso de intentar mover partes de un cuerpo vivo, la dificultad es dos veces mayor.

Mover objeto: este poder hace que un objeto designado por el psíquico se mueva como él desee. Si no hay nada que se lo impida, el objeto puede moverse en la dirección que se asigne e incluso flotar en el aire. El objeto puede desplazarse a la velocidad que el telequinético determine, sea lenta o rápidamente, lo cual hace que muchos utilicen pequeños objetos como proyectiles. La dificultad para realizar este poder no depende tanto del peso del objeto como de su tamaño, así, cuanto más grande sea el objeto a mover, más difícil será trasladarlo. Este poder también permite mover personas, además de poder proyectarlo sobre sí mismo y levitar, la persona afectada tendrá derecho a una acción enfrentada contra el psíquico (en esta ocasión, la víctima deberá utilizar una habilidad física, como atletismo o similar, para contrarrestar los efectos del poder)

Transmutar objeto: el telequinético puede, mediante este poder, alterar las moléculas de un objeto con el fin de transformarlo en otro. Este poder tiene severas limitaciones, no puede transmutar objetos que tengan partes móviles de ningún tipo, no puede transmutar cosas vivas (aunque sí materia orgánica en inorgánica) y, finalmente, el objeto resultante debe ser más o menos del mismo tamaño (que es lo que establece la dificultad) que el original. Así, se puede transmutar un palo en una espada, una cuerda en un alambre o tela normal en material ignífugo, por ejemplo.

Clarividencia

Se dice que la mente puede influir sobre el cuerpo, este poder psíquico parece confirmar esta teoría. La clarividencia permite al psíquico alterar sus percepciones naturales, haciendo así que sus sentidos se expandan.

Visión de lo lejano: enfocando su mente sobre un objeto situado en un lugar lejano, el clarividente puede “ver” y “oír” a través de ese objeto. Normalmente, se eligen objetos que de por sí posean una cierta capacidad “evocadora” (como un espejo o una cámara de fotos, por poner un ejemplo), pero sirve cualquier tipo de objeto. Mientras el psíquico esté conectado al objeto, quedará en trance, siendo totalmente insensible a lo que ocurre a su alrededor. Puede ser sacado bruscamente de su trance mediante una bofetada o sacudida, aunque se encontrará temporalmente aturdido y despistado.

Psicometría: tocando un objeto, un clarividente puede recibir las impresiones psíquicas de aquellos que lo han tocado antes que él, lo cual le permite ver escenas del pasado. En principio, recibirá imágenes al azar, a menos que se concentre en una persona concreta que haya tocado el objeto (por ejemplo, si toca la camisa de una persona asesinada puede concentrarse en dicha persona, a fin de ver el rostro de su asesino).

Ver lo invisible: con este poder, el clarividente puede captar las emanaciones psíquicas de aquellos seres que, normalmente, no pueden verse por medios normales. Algunos ejemplos incluyen seres invisibles (o vueltos invisibles mediante algún hechizo o similar), espíritus e incluso cacofonías si el clarividente se concentra con intensidad (dificultad muy alta).

Leer el aura: este poder puede, en principio, parecerse al poder telepático leer la mente, ciertamente ambos tienen elementos en común y no es muy difícil confundirlos. El clarividente puede ver el aura que rodea a una persona, lo que le dará información sobre el estado de ánimo de dicha persona. Así, un psíquico que emplee este poder puede saber si una persona está alegre, triste, enfadada, etc. También permite saber si alguien está mintiendo, aunque en ese caso se requiere

una tirada de INT + Psicología del clarividente vs. INT + Subterfugio del contrario.

Mediumnidad

Algunos psíquicos han demostrado la increíble capacidad de expandir su conciencia más allá del plano astral, abriendo un camino en el muro que conecta sus mentes con el inframundo. Este es uno de los poderes psíquicos más extraños y difíciles de encontrar, al parecer, tiene que ver con el hecho de que el alma siempre está conectada tanto con la vida como con la muerte. También es uno de los más populares, tanto que muchos tienden a considerarlo inexistente y a catalogar a los que dicen practicarlo de “farsantes” (valga decir que en muchos casos tienen razón).

Contactar con el inframundo: este poder permite al médium trasladar su voluntad al inframundo, con el fin de encontrar un espíritu concreto. Mientras busca esa alma, el médium permanecerá en un trance similar al de un clarividente. Una vez encontrado el espíritu, el médium puede hacerle algunas preguntas. El espíritu puede contestar cuantas desee, puede marcharse cuando quiera, y nada le obliga a decir la verdad.

Fortaleza espiritual: esta es una de las defensas más fuertes contra una posible posesión por parte de un espíritu. El médium puede insuflar fuerza psíquica, tanto a su propia alma como a la de otro ser, para resistir la posesión, provocando un combate entre ambos espíritus mediante voluntad. Si gana el espíritu invasor, las cosas seguirán como hasta entonces (aunque los de alrededor pueden no percatarse de que ha sido así); en cambio, si vence el alma “anfitriona”, el otro seguirá dentro del cuerpo, pero subordinado al ser cuyo cuerpo ocupa. Este podrá decidir entre tenerlo encerrado durante un tiempo, o expulsarlo de nuevo hacia el inframundo. Hay que tener en cuenta que, si se deja encerrado, es seguro que el espíritu intentará liberarse varias veces (con nuevas acciones enfrentadas).

MAGIA Y PODERES

Facilitar posesión: este poder es la antítesis del anterior, puesto que permite al médium “aletargar” el espíritu vivo dentro de un cuerpo, permitiendo así que uno muerto entre en él. Algunos espíritus solamente contestan la verdad o hacen determinadas cosas si tienen un cuerpo físico en el que morar, por lo que este poder puede servir para dichos fines. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el uso de facilitar posesión es muy peligroso, el espíritu podría decidir no salir del cuerpo, o algo peor. Incluso, si es un espíritu muy poderoso, podría tratar de poseer al médium, que tendrá que ir con cuidado para evitar este desgraciado desenlace.

Viajar al inframundo: este poder permite al alma del médium abrir el muro de la realidad y trasladar su alma al inframundo, donde adquiere un aspecto similar al de un espíritu. Este poder difiere de contactar con el inframundo en que, en el caso anterior, el médium solo traslada su conciencia al inframundo; en este caso, mueve todo su espíritu. Mientras el alma del médium permanezca en el inframundo, su cuerpo estará clínicamente muerto: no respirará, su corazón no latirá y no tendrá actividad cerebral alguna. Si encuentra a otro espíritu que le enseñe, el médium podrá aprender psiquismos espirituales, aunque solamente los podrá emplear cuando permanezca fuera de su cuerpo. Si un espíritu posee el cuerpo del médium mientras este permanece en el inframundo, se quedará allí indefinidamente hasta que recupere su cuerpo o este muera (momento en el cual será juzgado por azrael, como si de un alma más se tratase).

Control corporal

Al igual que la clarividencia, esta habilidad psíquica es otra demostración de que la mente tiene poder sobre el cuerpo físico. Un practicante de control corporal puede manipular su propio cuerpo de muchas y muy diferentes formas.

Al contrario que para las demás disciplinas psíquicas, en esta ocasión no hemos encontrado una designación clara para un practicante de este arte psíquico, por lo que hemos decidido designarles con el nombre de los más populares: los faquires hindúes.

A partir de ahora, la mención de un faquir hará referencia a un usuario de Control Corporal.

Inmunidad al dolor: el faquir puede entrar en un trance muy especial en el que disminuye sus funciones nerviosas, de forma que no siente dolor. Este trance difiere notablemente del trance del clarividente o del médium puesto que, mientras el psíquico permanece en él, se da plena cuenta de lo que sucede a su alrededor y puede actuar con total normalidad, únicamente debe concentrarse en eliminar el dolor que inunda su cuerpo. A efectos de juego, el uso de este poder permite a un psíquico ignorar tanto el aturdimiento, la inconsciencia (sufrida tras perder todo el Aguante o al recibir un golpe en la nuca, por ejemplo), y las penalizaciones por dolor o heridas. La dificultad depende de los puntos de daño recibidos.

Maleabilidad: este poder permite al faquir dislocar sus miembros de forma que no siente dolor. Esto le permite, entre otras cosas, escapar de cuerdas o ataduras y también deslizarse o introducirse por lugares estrechos.

Animación suspendida: a voluntad del faquir, su cuerpo entrará en un estado similar a la muerte, conocido como animación suspendida. Este se quedará totalmente rígido, sus pupilas fijas, no respirará y su corazón se parará, aunque se podrá seguir detectando actividad cerebral. El faquir será totalmente consciente de su entorno mientras permanezca en animación suspendida y podrá “revivir” cuando lo desee, aunque sus músculos estarán anquilosados y dormidos.

Cicatrización: el faquir puede alterar sus fluidos corporales con el fin de curarse más rápido. Por cada éxito obtenido en la tirada, se recupera un punto de salud. La cicatrización solamente puede ser utilizada por el faquir, no pudiendo curar con ella a otros seres.

Piroquinesis

La más espectacular y rara de las habilidades psíquicas, la piroquinesis permite a su usuario **dominar** el fuego. Muchos postulan que, en realidad, este poder es una variación de la telequinesis. Simplemente, el piroquinético dirige su mente hacia el fuego en lugar de a un objeto físico. De todas formas, estudios posteriores han revelado notables diferencias entre una disciplina y otra, la más importante es el hecho de que conocer una no significa, necesariamente, saber utilizar la otra.

Controlar el fuego: este poder da al piroquinético la capacidad de controlar un fuego ya creado. Puede agrandarlo, reducirlo, aumentar o disminuir su intensidad e incluso apagarlo. En esta ocasión, la dificultad de la acción depende del tamaño del fuego a influenciar y del efecto que se desee conseguir.

Calentar: el piroquinético puede, mediante este poder, aumentar la temperatura alrededor de un pequeño objeto, calentándolo e incluso haciéndolo arder; así puede, por ejemplo, quemar una hoja de papel, desatarse quemando una cuerda, o calentar un cazo lleno de agua con el fin de hacerla hervir. Como siempre, la dificultad depende del tamaño y naturaleza del objeto a

calentar.

Inmunidad al fuego: este poder hace al piroquinético inmune al fuego. Muchos opinan que, en realidad, es una variante del poder de control corporal inmunidad al dolor, puesto que también en este caso el psíquico entra en un estado de trance en el que, aunque sigue moviéndose y hablando, está totalmente concentrado en evitar que el fuego le queme. En este estado de trance, puede desde poner la mano encima de un brasero hasta atravesar un incendio, no sufrirá ningún tipo de dolor, cicatriz ni daño alguno. La dificultad depende del tipo de proeza a realizar por parte del piroquinético.

Dar forma al fuego: este poder permite al piroquinético “dar forma” al fuego. Así, puede hacer que las llamas asuman un aspecto definido por él. Por ejemplo, puede transformar una hoguera en una silueta humana, o crear un agujero en un muro de fuego para pasar a través de él. La dificultad depende de la forma que se desee dar al fuego.



MAGIA WICCA

Todas las Razas de Personaje tienen acceso a la Magia Ritual. Básicamente, esta consiste en toda una serie de efectos “menores”, conocidos colectivamente como Sendas Wicca, los cuales no son comparables a las de cualquier otro tipo de Magia, pero al menos resultan eficaces.

La Magia Wicca, el tipo más común de Magia Ritual, puede ser practicada por cualquier tipo de PJ, en cualquier parte del mundo.

La Magia Wicca se divide en cinco Sendas básicas, aunque se sabe que hay más. Dichas Sendas no son independientes, cada vez que un personaje adquiere un nivel en la habilidad de Magia Wicca, adquiere de forma gratuita uno de los conjuros de cualquiera de las cinco sendas, a su elección, y habrá de anotar dicho conjuro en su hoja de personaje. Se pueden adquirir nuevos conjuros, a coste de 1PX por nivel del conjuro, siempre y cuando nuestra habilidad de Magia Wicca esté a igual nivel o superior al del conjuro que deseemos.

La Magia Wicca no supone esfuerzo físico alguno, y no consume Aguante. Sin embargo, si se realiza más de una vez por escena, el DJ puede pedir tiradas de Voluntad + Concentración para comprobar si el personaje puede mantener la concertación durante el proceso.

A continuación ofrecemos todas las Sendas de Magia Wicca a disposición de los PJs:

Senda de la adivinación

Como si de Clarividencia se tratase, la Senda de la Adivinación permite al mago expandir sus sentidos más allá de lo normal, adivinar acontecimientos recientes e, incluso, ver el futuro.

1. Captación de Energía Mágica: Mediante este hechizo, el mago puede detectar si se está realizando o se ha realizado un hechizo en un área de unos 2 Km a la redonda. También puede enfocarlo sobre una persona, a fin de saber si esta está hechizada de algún modo.

2. Radiestesia: Usando el poder magnético del péndulo, un mago puede averiguar la localización de personas u objetos ocultos. Esta puede revelarse en un mapa (p.e. pasando el péndulo por las ropas de una persona secuestrada y recorriendo luego el mapa de la ciudad, este se moverá cuando pase por el lugar en que se encuentra la víctima), o sobre un lugar (p.e. un jardín en el que se halle un cadáver enterrado).

3. Posos del té: Después de hacer beber té a otra persona, el mago puede leer los posos, lo que le permite determinar el estado anímico de la persona. Este hechizo funciona exactamente igual al poder psíquico Leer el Aura, descrito más arriba, excepto que no permite averiguar si alguien está mintiendo.

4. Runas: Evidentemente, estas runas no son las que utilizan las Valquirias, se trata de un antiguo método de adivinación celta, basado en runas grabadas en piedras. Las runas permiten averiguar algo inmediato y cercano como, por ejemplo, la localización de un determinado objeto dentro del lugar en el que se encuentra el mago, o la respuesta a una pregunta sencilla (por ejemplo, si una persona determinada se encuentra en las inmediaciones del lugar donde se encuentra el mago). La Dificultad depende de lo que se intente averiguar.

5. Ouija: Este poderoso método de adivinación permite invocar a un Espíritu y hacerle preguntas, aunque nada obliga al Espíritu a decir la verdad. La Dificultad depende del tipo de Espíritu a invocar, y de si se busca un Espíritu concreto o uno cualquiera. Hay que tener cuidado con este hechizo, pues no superar el nivel de Dificultad puede implicar que el Espíritu intente embaucar al mago, e incluso que le persiga cuando termine la sesión.

6. Bola de cristal: La Bola de cristal permite observar un lugar concreto, como si se mirase a través de una videocámara, y también oír lo que ocurre en el lugar. El hechizo proporciona una vista aérea del lugar, como si el mago la observase pegado al techo o flotando. Este hechizo también puede atravesar el Muro, permitiendo al mago observar otras Zonas (lógicamente, esto último es mucho más difícil).

7. Tarot: Usando las cartas del tarot, el mago puede averiguar un hecho del pasado, el presente o el futuro. Mediante el tarot, el jugador puede hacer una pregunta al DJ, pregunta que debe ser respondida. Lógicamente, el DJ debe determinar la Dificultad basándose en la pregunta realizada. Si el PJ falla en su lectura del tarot, el DJ debe dar una respuesta igualmente, pero esta será falsa o imprecisa. También hay que decir que, una vez hecha la lectura, las cartas pierden su poder y necesitan recargarse, no se puede hacer otra consulta del tarot hasta que hayan pasado un mínimo de dos horas desde la anterior lectura.

Senda del Ilusionismo

La Senda del Ilusionismo permite crear ilusiones, que van desde sensaciones hasta horribles visiones que enloquecen a los que las miran. Algunos Shadow Hunters se muestran reacios a utilizar los hechizos de esta Senda, empleándolos solamente en casos extremos. Sin embargo, es muy popular entre los hechiceros del Lado Sombrío.

1. Escalofrío: Este hechizo provoca un escalofrío intenso e inmediato en la víctima, que la deja paralizada. A menos que se defienda mediante Voluntad + Concentración.

2. Espejismo: Este hechizo crea una imagen ligeramente translúcida, que puede tomar la forma que el mago desee, aunque debe ser algo mundano (una persona, un animal o un objeto). Esta ilusión causará un impacto inmediato en el que lo contemple (se supone que el mago crea algo que maraville al espectador, o que no pueda encontrarse en el lugar en que esté). A menos que supere la triada del mago mediante Voluntad, perderá su siguiente Acción. Sin embargo, al observar detenidamente la ilusión, se percatará de que es falsa, por lo que podrá actuar normalmente a partir del turno siguiente.

3. Fuegos fatuos: En esta ocasión, el mago crea unas lucecitas danzantes de vivos colores alrededor de la víctima. Esta se quedará inmóvil contemplándolas, perdiendo su Acción hasta que supere mediante Voluntad el Valor apostado del mago (en este caso, el conjuro se mantiene de turno a turno. Es la víctima la que debe superar la tirada enfrentada para poder liberarse y actuar con normalidad).

4. Ensondecer: El mago bloquea mágicamente los oídos de su víctima. A menos que lo anule mediante Voluntad, el blanco permanecerá los tres turnos siguientes incapaces de oír nada.

5. Ilusión completa: El mago es capaz de crear una ilusión tan completa que afecta a todos los sentidos. El ser u objeto así creado hablará, se moverá y parecerá real en todos los sentidos. Es sumamente difícil librarse de esta ilusión, que el mago puede controlar a voluntad. El sistema para liberarse de una Ilusión completa es el mismo que el del hechizo Fuegos Fatuos.

6. Sobresaturación: El mago puede provocar que todos los sentidos de la víctima se sobreexciten a la vez, provocándole toda una plétora de sensaciones que le colapsarán. A menos que se salve mediante Voluntad + Concentración, quedará Aturdido durante tantos turnos como la diferencia entre Valores.

7. Permanencia: Este peligroso hechizo es capaz de hacer que una víctima vea una Ilusión completa de forma permanente, el afectado creerá tener un “amigo invisible”, ir vestido de caballero medieval, o lo que el mago haya dictaminado. Liberarse de este hechizo es sumamente difícil, si no supera de inicio el Valor apostado por el mago, solamente podrá intentar liberarse una vez al día a partir de entonces. La ayuda por parte de amigos o psiquiatras podría darle Bonificadores a la hora de liberarse.



Senda de las velas

La Senda de las Velas es una forma menor de magia elemental del fuego (la mayor, las Runas mágicas, solamente está al alcance de las Valquirias). Esta Senda utiliza el poder de las Velas para favorecer la suerte del mago, y funciona de forma ligeramente diferente de las demás.

Al contrario que ocurre con las demás Sendas, aquí los hechizos no tienen nivel, si no que existen diferentes clases de velas, y el jugador puede aprender su uso en el orden que desee (aunque hay Velas que no se pueden aprender de inicio, tal y como se describe más adelante).

Para utilizar una Vela, el mago debe encenderla y realizar un ritual sobre ella durante dos turnos. Por cada nivel en la habilidad de Magia Wicca, se otorga un bonificador de +1 a la tirada que favorece la Vela durante una escena.

Estas son las Velas y sus correspondencias:

Azul: Engañar, Subterfugio.

Amarilla: Acciones Sociales relacionadas con el dinero y lo mundano (Regateo, Negociación cuando se aplique a operaciones financieras).

Fucsia: Persuasión, oratoria.

Marrón: Atletismo, acrobacias.

Roja: Acciones Sociales relacionadas con los sentimientos (empatía, discurso, seducción).

Verde: Medicina, acciones no mágicas que tengan que ver con sanar a los demás.

Blanca: Habilidades mágicas, solamente a la hora de lanzar hechizos, no puede ser utilizada con Gracias. Aprender el uso de esta vela requiere tener al menos el nivel 6 en Magia Wicca.

Lavanda: Poderes psíquicos. Aprender el uso de esta vela requiere tener al menos el nivel 6 en Magia Wicca.

Celeste: Voluntad. Aprender el uso de esta vela requiere tener al menos el nivel 6 en Magia Wicca.

Violeta: no otorga bonificaciones, si no que permite recuperar un punto de Suerte (y solo uno por vela) invertido en algún momento de la actual escena mientras la vela estaba encendida. Aprender el uso de esta vela requiere tener al menos el nivel 7 en Magia Wicca.

Encender más de una vela simultáneamente requiere superar tiradas de VOL + Concentración a dificultad 15 + 3 por cada vela adicional.

Senda de la hipnosis

La Hipnosis permite al mago, mediante sus palabras y gestos, influir en la mente de otra persona. Es más sutil y menos efectivo que el Control Mental, pero aun así es un tipo de magia bastante potente.

A menos que el hipnotizado se someta al trance de forma voluntaria, el mago no puede hipnotizar a nadie si no supera una tirada enfrentada.

1. Sofronización: El mago induce en un trance a un sujeto voluntario, a este nivel, no se puede afectar a sujetos involuntarios, por lo que no hay que tirar para hacer el hechizo. El mago puede dar al sujeto órdenes sencillas, que este cumplirá como si fuese lo más normal del mundo. Sin embargo, no puede obligar al sujeto a hacer nada que no haría en su estado normal (p.e. suicidarse o matar a alguien sin motivo).

2. Mesmerismo: Este hechizo funciona exactamente igual al anterior, excepto que se puede hacer con sujetos involuntarios, la víctima tiene derecho a defenderse mediante Voluntad + Coraje.

3. Condicionamiento: Al igual que ocurre con el de nivel 1, este hechizo solamente puede hacerse a sujetos voluntarios. El hipnotizador condiciona al sujeto para que se haga más sensible a su influencia, puede hipnotizarlo con una sola palabra o gesto determinado.

Aparte, este hechizo tiene otro posible uso. Mediante él, se pueden realizar regresiones. A veces, la mente bloquea u olvida a propósito recuerdos traumáticos o dolorosos. Mediante la Regresión, estos recuerdos salen a flote, además, puede servir para ir más atrás en el pasado y recordar vidas anteriores (lo cual es especialmente útil a los Oscuros). Por supuesto, no puede hacerse una Regresión a una víctima involuntaria.

4. Personalidad dual: Mediante un ejercicio de autohipnosis, el mago puede convencerse a sí mismo de que está diciendo la verdad aunque mienta, o cambiar su forma de actuar. Los sistemas normales para averiguar si está mintiendo (observarle, conectarle a un polígrafo, etc.) fallarán de forma automática. Aunque la magia sí que tiene una posibilidad de penetrar este hechizo, ya que todos los hechizos y habilidades psíquicas funcionan de la forma habitual, el mago que se haya auto hipnotizado tiene un +3 contra conjuros o poderes que traten de averiguar si miente o no.

5. Mesmerismo encubierto: Este hechizo permite al mago hipnotizar a una víctima sin que esta se percate de ello. El mago debe mirar a los ojos de la víctima mientras mantiene con ella una conversación normal. Utilizando el tono de voz y los gestos adecuados (gestos que, por otro lado, pueden pasar por movimientos normales), puede inducir el trance hipnótico en una persona desprevenida. A la hora de evitarlo, este hechizo funciona de la forma habitual, pero el mago obtiene un +2 a la hora de hipnotizar a su víctima debido a que esta no se percata de lo que ocurre.

6. Sugestión posthipnótica: El mago puede implantar órdenes en un sujeto ya hipnotizado (sea o no de forma voluntaria), que se activan con una sola palabra. La víctima del mismo no puede evitar que las órdenes se graben en su mente de ningún modo pero, si se le ha hipnotizado de forma involuntaria, cuando el mago decida activar el hechizo podrá resistirse, mediante una tirada enfrentada.

7. Hipnosis combativa: Este poderoso trance solamente puede inducirse en un sujeto voluntario, ya sea de forma inmediata o mediante sugestión posthipnótica. Mientras permanezca en estado de Hipnosis combativa, el receptor del hechizo (que puede ser el propio mago mediante autohipnosis) será inmune al aturdimiento, el dolor y el miedo. Así mismo, todo intento de manipularlo mental o emocionalmente (ya sea mediante métodos mundanos o sobrenaturales) deberá de vencer primero el valor de la tirada sacada en este conjuro.

MAGIA Y PODERES

Senda del cuerpo

Estilo de magia basado en la medicina oriental, permite curar a otros o a sí mismo.

1. Sentir enfermedad: Este hechizo permite al mago hacer un reconocimiento mágico de la persona a curar, con el fin de determinar qué le pasa. Si realiza Sentir enfermedad antes de realizar cualquier otro hechizo de Senda del Cuerpo, la Dificultad bajará tanto como la diferencia entre el Valor sacado por el mago y el nivel de Dificultad impuesto por el DJ (que deberá tener en cuenta el estado del paciente a curar a la hora de determinar la Dificultad).

2. Herbalismo: El herbalismo permite neutralizar venenos. El mago prepara una poción de hierbas, con la que puede curar el veneno que corroe a la víctima. Este hechizo es automático, pero el mago necesita saber de antemano qué veneno debe curar (si no ha visto con qué ha sido envenenado el paciente, puede determinarlo con Sentir enfermedad).

3. Acupuntura: La acupuntura se basa en clavar agujas en puntos vitales, o puntos Atemi, con el fin de que el paciente se cure más rápido. Si el mago supera el nivel de Dificultad impuesto por el DJ, su paciente (que puede ser él mismo) curará como si estuviese Asistido por un médico.

4. Tai Chi: Arte marcial basado en suaves movimientos, que permiten canalizar las energías corporales, de forma que el mago puede curarse a sí mismo. El mago debe hacer posturas de Tai Chi durante tantas horas como Puntos de Salud haya perdido, recuperará un punto por hora. Este hechizo no puede combinarse con Sentir enfermedad.

5. Reiki: Versión avanzada del Tai Chi, el Reiki también canaliza las energías corporales, aunque en esta ocasión con el objetivo de evitar las influencias psíquicas adversas. El mago deberá hacer una Acción enfrentada contra el nivel de Dificultad impuesto por el DJ, que deberá tener en cuenta el estado mental del PJ a la hora de establecerlo. Obtendrá un Bonificador en Voluntad para defenderse del próximo intento de Control mental o cualquier otro poder psíquico que afecte a su mente de forma negativa igual a la diferencia entre Valores.



6. Acupuntura Atemi: Este hechizo es una versión avanzada de la Acupuntura, que permite curar enfermedades mágicas. El mago debe primero determinar el mal que afecte al paciente mediante Sentir enfermedad (p.e. un trance hipnótico, el hechizo de Vudú Congo La Expedición...). Si supera la Dificultad impuesta por el DJ (que debería guiarse por el nivel del hechizo a curar a la hora de establecer el nivel), curará al paciente. Este hechizo solamente puede curar hechizos dañinos que afecten a largo plazo; no sirve, por ejemplo, para curar los Puntos de Salud que pueda quitar un Rayo de Magia Esencial.

7. Creación de elixires: Versión ampliada del Herbalismo, que permite al mago crear diversos elixires con los que se pueden curar prácticamente cualquier tipo de enfermedades y dolencias. El mago puede curar males físicos, psíquicos e incluso mágicos. A la hora de establecer el nivel de Dificultad, el DJ deberá tener en cuenta la naturaleza y magnitud de la enfermedad a curar.

MAGIA TRIBAL

Se trata de otro tipo de Magia Ritual, semejante a la Magia Wicca, pero más poderosa.

Para acceder a uno de estos tipos de Magia Tribal, el PJ debe haber nacido en una de las partes de la Tierra donde se practica el tipo de Magia concreto (y, en ocasiones, ser de una etnia o religión concreta), o bien encontrar a alguien que se la enseñe.

Para poder adquirirlos de inicio, el jugador ha de escoger alguna ventaja o desventaja apropiada (deber, gremio, favor a deber, u otra similar), y darle al DJ una explicación convincente de cómo empezó a aprender este tipo de magia. Si un jugador desea aprenderlos más tarde mediante experiencia, debe buscar un maestro o grimorio que se los enseñe (y, muy seguramente, realizar alguna clase de favor o pago por las lecciones).

A contrario de lo que ocurre con la Magia Wicca, cada una de las sendas de Magia Tribal es una única habilidad independiente. Cada vez que se obtenga un nivel en la habilidad pertinente, el personaje obtendrá un conjuro relacionado con esa senda mágica en concreto. Aunque siempre puede invertir 2PX por nivel el conjuro para aprender otro nuevo. La única condición que se impone es que el nivel en la habilidad mágica ha de ser igual o superior al nivel del conjuro.

A continuación se describen los tres tipos más comunes de Magia Tribal, disponibles para cualquier raza de PJ, al igual que el resto de Magia Ritual.

Cada tirada de magia consume 2 puntos de aguante por nivel del conjuro, se tenga éxito o no.

Cábala

La Cábala es el tipo de magia practicado por los judíos siguiendo las enseñanzas de Salomón, su primer rey, y uno de los magos más poderosos que han existido jamás. Para ser un mago de la Cábala, el PJ debe ser judío, saber hebreo y haber sido instruido por un rabino. Posiblemente, el DJ le obligue a ser rabino también. Hay un hechizo por nivel, aunque ciertas traducciones de los libros canónicos judíos pueden revelar nuevos hechizos. Esto se deja al arbitrio del DJ.

1. Detectar mentira: Realizando un ritual de una noche entera, el mago puede imbuir en un amuleto mágico el poder de detectar las mentiras. El mago debe cargar el amuleto con tantos Puntos de Uso como su puntuación en su Habilidad de Cábala. Cuando utilice el amuleto, decidirá cuantos Puntos emplear. Cada punto otorga un bono de +2 en una Acción enfrentada para averiguar si el interlocutor miente (INT + Psicología VS INT + Subterfugio). Si se supera la tirada, sabrá, automáticamente, si el otro está mintiendo o no. Una vez empleado un Punto de Uso, este se perderá, y cuando el amuleto se “descargue” no se podrá emplear más, aunque puede ser recargado lanzando de nuevo el hechizo.

El conjuro puede adaptarse para detectar otra cosa distinta (detectar odio, detectar si el individuo es un Caído, detectar si está poseído, etc.) No obstante, el conjuro siempre detecta la misma cosa, si se desea lanzar un conjuro que detecte algo diferente, es preciso comprar este hechizo de nuevo.

2. Orientación: El uso de este hechizo es, cuanto menos, curioso. Permite a su lanzador adquirir una “sabiduría especial” acerca de ciertas cosas, por ejemplo, en una discusión entre dos personas puede discernir cuál de las dos tiene razón. También puede usarlo sobre un texto en un idioma que no comprenda, aunque el hechizo no le dará una traducción sí que le informará, en pautas generales, de lo que pretende decir el texto. Por supuesto, hay muchos usos más para este hechizo, animamos a los jugadores a que lo prueben en diferentes situaciones, dejando siempre al DJ la responsabilidad de la información que revele.



3. Leer el pasado:

Concentrándose en una situación, el mago puede discernir los hechos que la han desencadenado (lo cual puede darle una idea de su posible solución). Si, por ejemplo, se concentra en la II Guerra Mundial, puede saber que fue el fanatismo de Adolf Hitler lo que la provocó.

4. Círculo de protección simple, doble o triple:

El mago dibuja un círculo de sal en el suelo y recita una letanía en hebreo, nombrando un tipo de criatura en particular. Una vez terminada dicha letanía, ese tipo de criatura no podrá atravesar el círculo a menos que su tirada ofensiva supere la del rabino. Los ejemplos incluyen Ángeles, Humanos, gatos, Oscuros, Caídos, mujeres, etc. Este conjuro puede comprarse hasta tres veces, para crear un círculo que proteja de hasta de tres cosas diferentes simultáneamente.

5. Espadas a Cayados:

Lanzando este hechizo sobre un objeto dañino en particular (como un arma), puede hacerse que este se vuelva inofensivo. Así, las pistolas se encasquillarán, los cuchillos perderán su filo y los palos se romperán al golpear contra algo.

6. Retorno al origen: Este hechizo, uno de los más espectaculares de la Cábala, permite convertir a un ser vivo en una estatua de barro. En este estado, la víctima será incapaz de sentir nada. El efecto de este hechizo dura un día (a menos que se destruya la estatua de alguna forma, claro), aunque se sabe de poderosos rabinos que pueden prolongarlo durante más tiempo. Se debe ver a la víctima (aunque sea en una foto o similar) para realizar el hechizo, esta puede resistirse al efecto mediante Voluntad + Coraje.

7. Crear Golem: Conociendo el auténtico nombre de Dios (posiblemente el mayor enigma de la Cábala) y realizando toda una serie de rituales que duran unos tres días, un rabino puede dar vida a una escultura de barro, creando así al ser conocido como *Golem*. Un Golem es una colosal estatua de barro sin voluntad, que obedece ciegamente las órdenes de su creador. El Golem se crea como un PJ corriente, pero tiene un +8 en Fuerza, Constitución y en las habilidades de Pelea y Atletismo; y un -4 en Destreza y Habilidad. Sus puntuaciones en Inteligencia, Voluntad y Carisma están a nivel cero. Un Golem puede tener puntuaciones hasta el nivel 18 y adquirir cualquier clase de trasfondos animales. El golem creado siempre será el mismo, si se desea controlar un golem con una forma diferente, es preciso comprar este conjuro de nuevo. Un rabino no puede controlar más de un golem simultáneamente.

Chamanismo

El Chamanismo es practicado por los amerindios, tanto en los Estados Unidos como en Sudamérica. Se basa en el control de los espíritus que dominan las fuerzas de la naturaleza, a fin de que estas obedezcan a su usuario. Para que un PJ sea chamán debe ser americano y pertenecer a una etnia nativa. El chamanismo se transmite de forma oral, por ello apenas hay Grimorios que describan sus hechizos. Posiblemente, el DJ exija al mago que viaje a un lugar en el que haya chamanes (p. e. a su lugar de nacimiento) si desea aprender nuevos hechizos.

1. Hablar con los animales: Este hechizo permite al mago entender y comunicarse con un animal concreto. Para ello, debe lanzarlo sobre dicha criatura. Se podrá comunicar con él durante horas. Hay que decir que, a pesar de entender el lenguaje, numerosos factores (como el tipo de animal, su inteligencia o lo que el mago le diga) pueden influir en la conversación. Por cada dos niveles en Chamanismo, se obtiene un bono de +1 en Carisma a la hora de hablar con el animal.

2. Ojos de la oscuridad: Se dice que los ojos del chamán pueden ver el mundo oculto. Con este hechizo, el mago puede ver cosas que normalmente permanecen ocultas. Algunos ejemplos incluyen auras, seres invisibles e incluso Zonas cercanas a la Tierra, como Oniria o el Inframundo.

3. Crear amuleto de protección: El chamán crea un poderoso amuleto que le protege de influencias malignas. Mientras el chamán (o la persona para quien haya preparado el amuleto) lo lleve puesto, será como si llevase una armadura de tantos puntos como nivel se tenga en Chamanismo. Además, no podrá ser poseído por ningún tipo de criatura (Espíritu, Caído, etc.) a menos que esta supere en una tirada enfrentada la tirada de magia del hechicero. Este amuleto no puede combinarse con ningún otro tipo de Blindaje, sea natural o mágico.

4. Curación: Este hechizo funciona exactamente igual que el poder de Control Corporal Cicatrización, excepto que el Chamán puede utilizarlo sobre otros seres además de sobre sí mismo.

MAGIA Y PODERES

5. Espíritu de animal: Permite “fusionar” la voluntad del chamán con la de un animal, y así adquirir las características y aspecto de dicho animal. A nivel de reglas, el jugador ha de crearse una nueva ficha de personaje, y recolocar sus puntuaciones en sus atributos principales para definir mejor su nueva forma. Sus habilidades y trasfondos permanecerán intactos en ambas formas, pero el jugador puede sacrificar algún punto de atributo para obtener 5PG y poder agregar algún trasfondo adicional o bonificación a alguna habilidad en su forma animal (por ejemplo, podría sacrificar dos puntos de Inteligencia para obtener 10PG, y luego gastar esos 10PG en 6 puntos adicionales de Atletismo y 2 puntos adicionales de armadura natural). La forma animal obtenida siempre ha de ser la misma, si se desea poder transformarse en otro animal, es preciso adquirir este conjuro de nuevo.

6. Dominar el trueno: Este poderoso hechizo permite al chamán dirigir un rayo a partir de una tormenta ya formada. Caerá donde el chamán desee con obvias consecuencias para lugar y/ o persona que reciba el rayo. La víctima tiene derecho a Esquivar el ataque (no puede anular el hechizo mediante magia a menos que ya tenga preparado un conjuro de antemano). El Daño recibido por una persona afectada por el rayo depende de los éxitos obtenidos en la tirada +6. Este conjuro puede comprarse hasta tres veces, para poder lanzar hasta tres rayos consecutivos con el mismo coste y la misma tirada (la víctima de sacar 3 éxitos adicionales en su tirada por cada rayo adicional que desee esquivar).

7. Danza de la lluvia: Uno de los hechizos más apreciados por las culturas amerindias, la Danza de la lluvia atrae nubes de tormenta que descargan el agua donde el mago desee. Este hechizo se puede usar de dos formas: provocando una pequeña tormenta que únicamente riegue los campos, o causando lluvias torrenciales que, a su vez, traerán inundaciones, tifones y destrucción (aunque en un área pequeña y localizada). Ni que decir tiene que se puede usar el hechizo Dominar el trueno junto al que nos ocupa, causando así todavía más destrucción. La Dificultad depende del tamaño de la tormenta a generar.

Vudú Rede

El Vudú proviene de la magia ritual africana y, aunque es de ámbito muy reducido, se ha implantado con fuerza en las sociedades en las que se practica. El foco principal del Vudú es la isla de Haití, donde es la segunda religión después del catolicismo. Aparte, el Vudú tiene muchos adeptos en la ciudad estadounidense de Nueva Orleáns y, en menor medida, en la de Los Ángeles.

La magia Vudú tiene dos tipos de hechicero: el *houngan*, que se dedica al Vudú Rede o Yoruba, y el *bokó*, que practica el Vudú Congo, o Vudú Negro, el cual contiene los hechizos de Vudú más “populares”, como el levantamiento de zombis o la construcción de muñecas, y es practicado únicamente por hechiceros del Lado Sombrío.

Para ser un *houngan*, el PJ debe haber nacido en Haití o Nueva Orleáns (a discreción del DJ, también puede haber nacido en Los Ángeles) y, posiblemente, ser de raza negra. El Vudú se transmite de forma exclusivamente oral y sus métodos están rodeados de un gran secretismo por lo que, si un PJ desea aprender nuevos hechizos, deberá volver a su lugar de origen o encontrar un *houngan* que le enseñe.

En las descripciones hemos marcado los hechizos específicos de Vudú Congo con un asterisco. Si un jugador desea aprenderlos, debe pedir permiso al DJ, ya que en principio estos hechizos están prohibidos, reservados solamente a los *bokó* PNJs del Lado Sombrío. El DJ que permita que los PJs aprendan estos hechizos, deberá vigilar su uso, pues la magia negra puede no encajar demasiado bien con el estilo de un Shadow Hunter. En el peor de los casos, puede restarles puntos de Razón a aquellos que abusen de este tipo de magia.

1. Mala suerte: Para lanzar este conjuro, el *houngan* debe estar viendo a su víctima (aunque sea a través de una foto o similar). Esta fallará automáticamente su próxima Acción, sea cual sea. Este hechizo no es acumulable en una misma persona, además jugar un punto de Suerte anula este hechizo aunque el mago hubiese jugado a su vez un punto de Suerte para realizarlo.

2. Provocar temor: Este hechizo hace que el *houngan* parezca mucho más ominoso y terrorífico de lo que es. Bajo su influjo, los animales le rehuirán y las personas se sentirán incómodas a su lado. Si hace una Acción social tipo Intimidación o algo por el estilo, sufrirá un bono de +6.

3. Crear fuego: En realidad, el *houngan* no crea fuego real, sino ilusorio. Por esto, le puede dar diversos usos (p. e. hacer que la llama se genere en su palma). Una persona tocada por el fuego debe superar una Acción enfrentada de Percepción + concertación VS la tirada del mago o creará estar quemándose de verdad (aunque no perderá Puntos de Salud).

4. Creación de talismanes: Al adquirir este conjuro, el *houngan* ha de escoger uno de estos dos tipos de talismanes:

- Wanga. El talismán Wanga trae males menores, pero molestos, a quien lo posee (con lo cual, es bastante probable que el *houngan* lo regale una vez creado). Su poseedor sufrirá molestias, picores e, incluso, algún pequeño sarpullido. Podría sufrir algún pequeño robo, discutirá con la persona a quien ama y hasta podría sufrir alguna enfermedad sin importancia (gripe, etc.).

- Protección: Cualquier tirada relacionada con protegerse de un mal directo (por ejemplo, bloquear un ataque) suma un +3 automático. El talismán tiene tantos usos como éxitos obtenidos en la tirada de magia (dif. 18).

Para adquirir el otro, hay que comprar el conjuro de nuevo.

4. Crear dolor *: Es legendaria la habilidad de los *bokó* de causar dolor a distancia. Para ello, se necesita una pequeña parte del cuerpo de la víctima (por ejemplo, un mechón de pelo o una uña), que posteriormente se meterá en un muñeco de barro o tela sobre el que se realizará el ritual. Clavando agujas a dicho muñeco, se causará un dolor agudo e intenso en la parte escogida (la víctima tendrá derecho a resistirse mediante tiradas de Voluntad + Coraje). A efectos de juego, mientras la víctima esté afectada por el hechizo sufrirá un -3 en toas sus acciones físicas y un -6 en sus acciones mentales.

5. Mortaja: El *houngan* puede, mediante este hechizo, parecer muerto. Quedará totalmente inmóvil, no respirará y su corazón se parará, aunque se seguirá detectando actividad cerebral. En este estado, que se prolongará hasta que el mago decida darlo por finalizado.

5. Levantar zombis *: Otra de las legendarias habilidades del *bokó* es la de levantar a los muertos para que le obedezcan. El proceso de realización del hechizo es largo y complicado, cuando la persona a “zombificar” está aún viva, se le rocía con un preparado especial. Luego, cuando muere, se realiza el ritual bailando sobre su tumba. Es entonces cuando el muerto se levanta. Un zombi carece de voluntad y obedece ciegamente las órdenes de su amo (el *bokó* que lo revivió). Sus movimientos son torpes, su mirada perdida y nunca habla. El zombi tiene un +2 en Fuerza y las Habilidades de Pelea y Atletismo; y un -2 en Destreza y Habilidad. Por último, un zombi ignora tanto el aturdimiento como el dolor.

6. Arma afilada: Lanzando este hechizo sobre un arma cortante cuerpo a cuerpo (como un cuchillo), se puede hacer que su corte hiera más profundamente, permitiendo aplicar un Bonificador de +6 al Daño.

6. La Expedición *: Este ritual, largo y complicado, hace que el cuerpo de la víctima se llene de gusanos, provocándole así una muerte lenta y dolorosa. El ritual puede ser lanzado a distancia, para lo cual se necesita alguna pequeña parte del cuerpo (igual que para el hechizo de Crear dolor), o en persona. En ese último caso, se debe lanzar el ritual sobre un gusano y hacérselo comer a la víctima. Si el hechizo se realiza con éxito, la víctima empezará a notar molestias y pequeños dolores desde el día siguiente al maleficio, que irán creciendo en intensidad en los días siguientes. A los cinco días, si no se ha dado cuenta y ha anulado el hechizo de alguna forma, perderá un Punto de Constitución, Fuerza y Destreza. Posteriormente seguirá perdiendo un nivel cada tres días hasta que su constitución quede a cero y muera.

MAGIA Y PODERES

Hay diversas formas de detectar este hechizo, normalmente, los gusanos no permanecen siempre en el cuerpo de la víctima y pueden salir por debajo de las uñas, la boca o la nariz. Además, una incisión en la piel hará salir varios gusanos de debajo. Por otro lado, un examen médico puede revelar el mal. Cómo pararlo ya es otra historia, aunque algunos hechizos e, incluso, ciertos medicamentos o sustancias naturales pueden contrarrestar sus efectos.

7. Invocar Loa: Esta complicada ceremonia, que dura una noche entera, permite al mago ser poseído por un *Loa*, o espíritu del Vudú. Cuando se compra este conjuro, hay que escoger el *Loa* a invocar, y este será el que invoquemos siempre. Si deseas poder invocar otro, hay que comprar el conjuro de nuevo.

Se ha teorizado mucho sobre la naturaleza de los *Loas*, aunque la hipótesis más extendida afirma que se trata de avatares de las distintas fuerzas que rigen el Universo. Una vez invocado, da al mago un poder especial, que depende del *Loa* escogido.

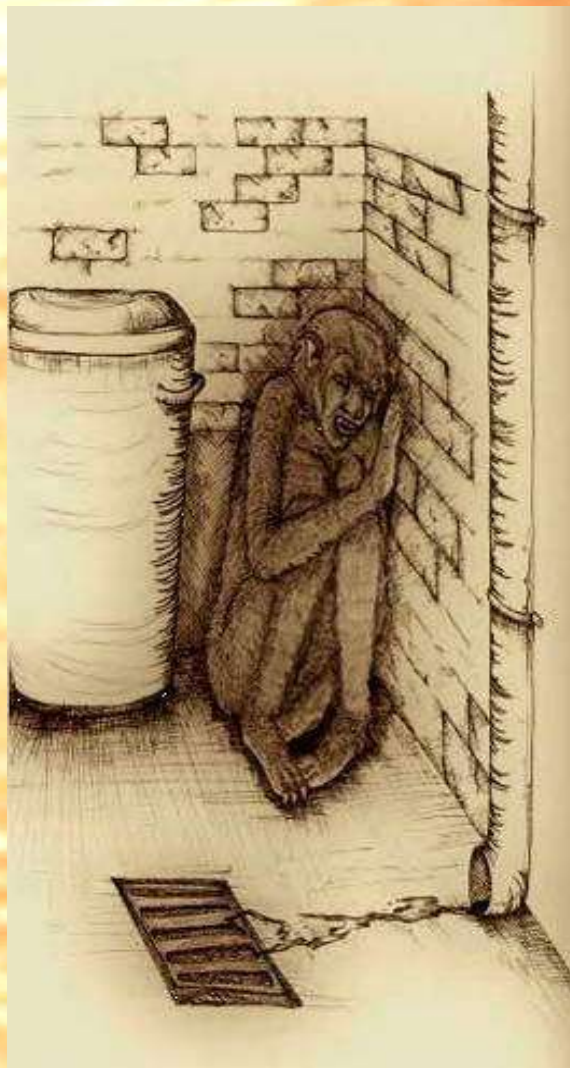
Estos son los posibles *Loas* a invocar:

- **Damballah:** Uno de los más poderosos. Se le representa como una boa constrictor pardo rojiza. Concede a su huésped la habilidad de transformarse en serpiente y también de dominar a las serpientes. En forma de serpiente, el *houngan* puede utilizar todos los hechizos de la Senda de la Hipnosis de Magia Wicca hasta nivel 3, aunque no la conozca, puede emplear Vudú Rede en lugar de Magia Wicca a fin de realizar los hechizos. También gana un +3 en Fuerza y Destreza, aunque pierde el uso de sus extremidades.
- **Ogún:** *Loa* de la fuerza y de la guerra. Eleva +3 la Fuerza, Constitución y Destreza del personaje.
- **Elizi:** *Loa* hembra del amor. Cuando un *houngan* la tenga en su interior, su Carisma aumenta +6.
- **Marinette:** *Loa* femenina, maestra de las curaciones. Cuando entra en un huésped, este regenera un punto de salud adicional cada tres turnos.

- **Xangó:** *Loa* del rayo. Permite a su huésped lanzar el hechizo de Chamanismo Dominar el trueno (puede utilizar Vudú Rede en lugar de Chamanismo para realizar el hechizo).

El *Loa* permanecerá en el cuerpo del mago un día entero, a menos que se vuelva a realizar la ceremonia para que se quede más. Un *houngan* sólo puede estar poseído por un *Loa* a la vez.

La Dificultad para su realización siempre es 20 o más, siendo necesarios 5 éxitos adicionales en una Acción Sostenida. No se permite jugar Puntos de Suerte (los *Loa* son entidades espirituales muy fuertes y no es fácil doblegarlos). Este hechizo se puede hacer como entre diversos hechiceros, sin embargo, al menos uno de los participantes debe conocer el hechizo, y todos deben ser *houngans*. Y solamente será poseído el designado para ello.



MAGIA ESENCIAL

La Magia Esencial es la practicada por los Oscuros. Al parecer, las demás razas solamente perciben la energía mágica que flota en cada Zona de forma parcial, mientras que ellos la perciben totalmente, y también pueden manipularla de forma directa, absorbiendo energía mágica en bruto del aire y refinándola a través de sus cuerpos. Por esto los hechizos de Magia Esencial se basan en la propia esencia de la magia, su energía primaria.

Cada vez que se obtenga un nivel en la habilidad de Magia Esencial el personaje obtendrá un conjuro a su elección, aunque siempre puede invertir 2PX por nivel el conjuro para aprender otro nuevo. La única condición que se impone es que el nivel en Magia Esencial ha de ser igual o superior al nivel del conjuro.

Los hechizos de magia Esencial han sido ampliamente documentados a lo largo de la historia y los Oscuros se encargan de transmitirlos, por estas razones un PJ de esta raza no debería tener demasiadas dificultades en conseguir aprender nuevos hechizos, y no es preciso que el jugador busque ninguna excusa específica.

Hay dos hechizos por nivel y, que se sepa, no se pueden hacer más, aunque es posible que, en sus templos, los grandes gurús Jainistas hayan desarrollado hechizos secretos adicionales a los aquí presentados.

Cada tirada de magia consume 2 puntos de aguante por nivel del conjuro, se tenga éxito o no.

1. Captación de Energía: Esta es una versión ampliada del hechizo Captación de Energía Mágica. Permite detectar la presencia de cualquier tipo de energía (magnetismo, electricidad, ondas radiofónicas...) y determinar su naturaleza. El alcance de este hechizo (al igual que el del hechizo de la Senda de la Adivinación) es el campo visual del mago (la energía puede “verse”, pero no “escucharse”... salvo la energía sónica, claro está, que es detectada a través del oído del mago).

1. Bolsa de energía: Este hechizo permite concentrar una pequeña dosis de energía, que toma una forma similar a un recipiente. El “objeto” en cuestión es invisible, intangible e inaudible, aunque el mago puede decidir que este le siga o se quede en un lugar concreto. Cualquier cosa introducida en esta “bolsa” adquiere las propiedades del recipiente (es decir, se vuelve a su vez invisible, inaudible e intangible), además de perder por completo su peso. Se puede introducir un objeto del tamaño máximo de una persona (con lo cual, se puede volver invisible a alguien). Es el tamaño del objeto lo que define el Nivel de Dificultad de este hechizo, aunque su peso no influye en nada. Una persona introducida en una Bolsa de Energía no puede realizar ninguna Acción salvo aquellas pasivas (por ejemplo, las de Percepción). El mago no puede introducir a nadie en una Bolsa de Energía en contra de su voluntad, por lo que este hechizo no puede usarse para encerrar a nadie. Este conjuro concluirá cuando el Oscuro lo desee.

2. Ilusión visual: Haciendo visible durante un momento la energía mágica para ojos de otro, un Oscuro puede provocar un fugaz destello en el raballo del ojo de otra persona. Esto puede hacer que el otro se despiste durante un momento y pierda su siguiente Acción. La víctima puede intentar anular este efecto mediante una tirada de Percepción + concertación en contra de la tirada del mago.

2. Rayo: Posiblemente uno de los conjuros más característicos y poderosos de los Oscuros. Este hechizo permite acumular una pequeña cantidad de energía en la mano, lanzándola en forma de rayo. Si no es esquivado, causará Daño mágico con un Bonificador de +1, más los éxitos en la tirada, no reducible mediante ningún tipo de Blindaje normal (aunque sí mágico). El rayo también puede causar Daños en la materia, bastaría uno para atravesar una puerta de madera, mientras que posiblemente haría falta un mínimo de tres para quebrar el acero. El mago puede disparar un Rayo a cualquier cosa que tenga en su campo de visión, aunque los objetos lejanos tendrán Dificultades más altas a la hora de acertarles.

MAGIA Y PODERES

3. Energizar: Con este hechizo se pueden transmutar pequeñas porciones de energía mágica ambiental en otro tipo de energía. Esto permite cargar objetos que normalmente funcionan con energía, como por ejemplo aparatos eléctricos. La cantidad de energía a transformar depende de los éxitos obtenidos, pero considera que 2 es suficiente para hacer que un televisor funcione durante un día entero.

3. Escudo: El mago crea un escudo de energía, que le rodea por completo (puede lanzarlo sobre otra persona, pero solamente puede cubrir un ser a la vez). El escudo proporciona un Blindaje mágico de +4, acumulable a cualquier Blindaje normal, aunque no puede acumularse con otro Blindaje mágico. El hechizo dura tantos turnos como el Valor apostado para realizarlo.

4. Cárcel de energía: Este hechizo es una versión ampliada de la Bolsa de Energía. Alrededor de una persona señalada por el mago (con lo cual tiene que verla), se forma una burbuja translúcida, ligeramente brillante, de la que la víctima no puede salir. Para liberarse, se debe superar una tirada enfrentada contra la del mago (fuerza, mágica, o cualquier otra apropiada). El hechizo permanece hasta que el prisionero se libere o el mago decida darlo por concluido.

4. Proyectil energético: Versión más avanzada del Rayo, el mago lanza un pequeño disco luminoso que persigue a un objetivo señalado por él. El disco le seguirá hasta alcanzarle, esquivando cualquier otro objeto o persona que se cruce en su camino. Si le alcanza, el proyectil le hará Daño con un Bonificador de +1, exactamente igual que el Rayo. De nuevo, este Daño solamente puede reducirse mediante Blindajes mágicos. El proyectil no puede ser Esquivado o detenido, ya que "busca" cualquier grieta o abertura que pueda haber en los objetos y entra por ella sin causar daño alguno, y dura tantos minutos como niveles tenga el lanzador en su habilidad. Al contrario que el Rayo, sin embargo, este hechizo no puede afectar materiales.

5. Absorber energía: El mago puede absorber energía de cualquier tipo, almacenándola en su propio cuerpo. Esto le puede servir, por ejemplo, para desactivar aparatos eléctricos. Aparte, la energía almacenada puede convertirse según los deseos del mago, así si, por ejemplo, decide transformarla en energía cinética, conseguirá cansarse mucho más lentamente de lo que debería (regenerará todo su Aguante perdido). También puede usarla para causar ligeros calambres eléctricos (no causan daño alguno) o mover aparatos mecánicos. Finalmente, si la combina con la energía mágica ambiental que pueda emplear para lanzar sus conjuros con mayor potencia (+2 a la tirada de magia). Si no se utiliza la energía, esta se dispersará en, más o menos, una hora. También hay que decir que, si se absorbe más energía de la que se puede almacenar (esto se deja al arbitrio del DJ, que debería juzgar cada caso de forma individual) el cuerpo del mago estallará, matándole.

5. Volar: El mago transforma la fuerza de la gravedad en antimagnetismo, consiguiendo así levitar y, en consecuencia, volar. Puede impulsarse a una velocidad máxima de 85 Km por hora y su techo de altitud es la estratosfera.

6. Crear amuleto energético: Para utilizar correctamente este hechizo, se debe conocer el de nivel 5 Absorber energía. El mago crea algún tipo de amuleto, el cual le permite almacenar mucha más energía de la que podría albergar dentro de su cuerpo. Además, al contrario que en el caso anterior, esta energía no se dispersa, por lo que el mago puede mantenerla en el amuleto hasta que la necesite. A nivel de reglas, cada vez que el hechicero lance el conjuro Absorber energía, acumula un uso energético en el amuleto. Estos usos pueden emplearse en el momento que el hechicero desee, tal y como se especifica en el conjuro Absorber Energía.

6. Teleportación: Este poder permite al mago crear un portal de energía entre dos puntos, a fin de trasladarse instantáneamente de un lugar a otro. El nivel de Dificultad depende de la distancia que separe al Oscuro del lugar a visitar y también de si este lo conoce o no. En teoría, la Teleportación sólo puede darse en lugares que estén en una misma Zona, pero hay unos pocos hechiceros que han conseguido teleportarse a través del Muro. La Teleportación permite trasladar a tantos seres como desee el mago, aunque mantener el portal abierto mucho tiempo podría requerir volver a apostar Valor, lo cual queda al arbitrio del DJ.

7. Esfera de energía: Para realizar este hechizo, primero es necesario que el mago absorba una gran cantidad de energía (más de la que puede albergar su cuerpo) y la vaya concentrando en sus manos, un Amuleto Energético puede ayudar bastante en esta tarea. La energía se irá acumulando, hasta tomar la forma de una gigantesca esfera de tres metros de diámetro. Cuando lance dicha bola, cualquiera en su radio de acción sufrirá automáticamente 20 Puntos de Daño, sin posibilidad alguna de esquivarlo, bloquearlo o reducirlo mediante Blindaje (ya sea normal o mágico), más otro punto de daño adicional por éxito obtenido en la tirada.

La esfera también puede afectar estructuras, y corren relatos de Oscuros derribando edificios enteros mediante este potente hechizo (una vez más, dejamos el Nivel de Dificultad de esta acción al arbitrio del DJ, quien debería considerar factores como los materiales, tamaño, etc. de la estructura a destruir).

7. Forma energética: El mago puede transformarse en un ser de pura energía. En este estado, es inmaterial y también invisible, aunque si lo desea puede adquirir dos aspectos distintos: una versión de sí mismo ligeramente translúcida e inmaterial, o una pequeña esfera brillante (conocida también como *Fuego Fatuo*). Además, en estado energético El Oscuro gana la habilidad de Conexión Mental (ver el poder psíquico del mismo nombre).



RUNAS MÁGICAS

Solamente las poderosas Valquirias conocen el secreto de las Runas Mágicas. Una Valquiria puede trazar un extraño símbolo sobre sí misma o sobre alguna otra persona o lugar, y producir el efecto deseado.

Las Runas mágicas son utilizadas por las poderosas Valquirias, Espíritus Elementales del fuego. Su amo, Odín, les pone a prueba continuamente y la magia no es una excepción. Así, al contrario que ocurre con otras razas Ancladas, a las Valquirias no se les conceden Gracias al avanzar en el conocimiento del elemento al que personifican.

Otras Valquirias pueden enseñar sus runas a las que no las conocen, pero lo más seguro es que una Valquiria utilice la Runa de los Nibelungos, que la gran mayoría dominan, cuando desee aprender nuevos poderes.

Cuando una Valquiria decide emplear una de sus Runas, el proceso difiere notablemente de la realización de un hechizo. Para empezar, las Runas no tienen una utilidad inmediata. La Valquiria graba la Runa que desea emplear en algún objeto (en ocasiones uno concreto, otras veces sirve cualquier objeto) o cuerpo vivo, y entonces realiza una tirada de magia. El valor de la tirada queda almacenado dentro de la Runa, a la espera de que el conjuro entre en acción (consulta la descripción de cada Runa para más detalles). Un objeto así creado solamente puede contener una Runa a la vez.

Ya que las Runas se preparan con tiempo, el consumo de Aguante se puede obviar.

Cada vez que se obtenga un nivel en la habilidad de Runas, el personaje obtendrá un conjuro a su elección, aunque siempre puede invertir 2PX por nivel el conjuro para aprender otro nuevo. La única condición que se impone es que el nivel en Runas ha de ser igual o superior al nivel del conjuro. Se sospecha que hay más, pero esto es algo que sólo los Nibelungos saben.

1. Runa del Camino: Esta Runa se graba sobre un objeto alargado y fino. Cuando la Valquiria decida utilizarlo, debe ponerlo en el suelo y decir un punto cardinal en voz alta. El objeto girará hasta señalar la dirección dictada por la Valquiria. Los éxitos obtenidos en la tirada (generalmente a dificultad 15) indica los usos de este objeto.

1. Runa de los Nibelungos: Esta Runa debe grabarse sobre algún tipo de entrada (como, por ejemplo, una puerta) y realizar una tirada. Si lo consigue, será trasladada de inmediato al interior de Nidavellir, una montaña situada en Asgard, en cuyo interior se extienden múltiples túneles y minas habitadas por los Nibelungos o Guardianes de las Runas. Al parecer, estas criaturas son entidades elementales menores con la apariencia de hombres bajitos, rechonchos y con barba. Seres de extrañas costumbres (entre ellas la de no salir nunca de su montaña), enseñarán a la Valquiria la Runa que ella les pida, pues las conocen todas. A cambio, esta deberá tener nivel suficiente para utilizarla. Además, para las Runas más poderosas los Nibelungos pueden pedir algún servicio especial (el DJ deberá determinar cuál). Cuando los Nibelungos terminen de enseñar la Runa a la Valquiria, la devolverán exactamente al mismo lugar del que partió, por lo que esta Runa no se puede utilizar, por ejemplo, para salir de una cárcel.

2. Runa del Hielo: Este conjunto de Runas deben grabarse sobre algún tipo de prenda (preferentemente, una que cubra la mayor parte del cuerpo, como una gabardina). A partir de entonces, esa prenda proporcionará un Blindaje no mágico de un punto por cada dos niveles obtenidos en la habilidad de Runas, acumulable con cualquier otro tipo de Blindaje, aunque no por ello perderá su aspecto o propiedades. Esta bonificación se aplicará durante una escena.

2. Runa de la Sangre: Esta es la Runa que las Valquirias utilizan para curarse a sí mismas o a otros seres. Por cada éxito obtenido en la tirada, se recupera un punto de salud.

3. Runa del Fuego: Al igual que la Runa del Hielo, este conjunto de Runas debe ser grabado en una prenda de ropa. Dicha prenda se convertirá en ignífuga durante tantas horas como el Valor gastado en crearla. Así, con la prenda puesta, la Valquiria podrá atravesar incendios e, incluso, sufrir efectos piroquinéticos sin ningún temor.

3. Runa de la Ira: Una de las Runas favoritas de las Valquirias, suelen grabárselas en su propia frente antes de un combate. Mientras la Runa permanezca activa, la Valquiria entrará en un estado de furia en el que no sentirá dolor, ni miedo, ni aturdimiento. Cualquier poder o conjuro que trate de afectar la mente o las emociones del personaje, ha de superar con su tirada el valor obtenido en la tirada mágica de la Valquiria. El efecto dura una escena.

4. Runa del Anillo de fuego: Esta Runa debe grabarse sobre un objeto circular, como un anillo o un frasco. Para activarlo, la Valquiria debe poner el objeto en el suelo y pronunciar el nombre secreto de la Runa. El objeto se consumirá, pero alrededor de la Valquiria se creará un círculo de llamas con suficiente radio para cubrir a dos personas. Las llamas son como las de cualquier incendio, excepto por el hecho de que la ropa ignífuga no protege contra ellas. A pesar de esto, pueden ser afectadas por Piroquinesis con total normalidad. Las llamas creadas por un Anillo de fuego no se propagan, pero cualquiera que las cruce sufrirá tres puntos de daño por nivel en la habilidad de Runas.

4. Runa de la Belleza: Esta Runa debe grabarse en alguna parte no visible del cuerpo de la persona a la que se vaya a favorecer (ya sea la propia Valquiria u otro ser). Al contrario que en otros casos, sin embargo, basta con dibujarla. Mientras la Runa permanezca activa (dura una escena), su beneficiario aplicará un +4 a todas sus acciones Sociales.

5. Runa del Aliento de Dragón: La Runa del Aliento de Dragón debe grabarse sobre alguna pieza de comida, como una galleta o una manzana. En el momento en que la Valquiria decida utilizarla, deberá comerse dicha porción. Entonces, podrá exhalar una larga llamarada, que cubrirá un cono de unos 3 m en la punta. Cualquiera dentro de ese cono podrá intentar Esquivarlo. Si no lo consigue, sufrirá Daño como si se tratase de un ataque normal, con un Bonificador al Daño de +4.

5. Runa de la Verdad: Esta Runa debe grabarse sobre un ser vivo, basta con dibujarla, pero las Valquirias suelen utilizar un cuchillo. Mientras la lleve grabada, se le podrán hacer tantas preguntas como el nivel en la habilidad de Runa, deberá responder a todas ellas con la verdad y no podrá mentir bajo ningún concepto.

6. Runa del Desafío: Al igual que la Runa de los Nibelungos, la del Desafío también permite a su usuaria volver a Asgard, aunque a un lugar bien distinto de Nidavellir. En realidad, la Runa del Desafío es un conjunto de Runas que deben grabarse sobre un hacha, el cual pasará a ser conocido como Hacha Rúnica. Cuando desee emplearse, deberá entregarse a una persona y desafiarle verbalmente. En ese momento, ambos (la Valquiria y el retado), se trasladarán a Asgard, al lugar conocido como el Círculo de Odín (una especie de circo romano), rodeados de público. Cada uno llevará su propio Hacha Rúnico en la mano, vestimenta y un escudo circular parecido al de los vikingos (Blindaje +2 no mágico), no tendrán nada de lo que llevasen en el momento en que se lanzó el desafío. Además, el Círculo de Odín inhibe los poderes sobrenaturales de forma que, mientras se encuentren en su interior, los contendientes no podrán lanzar hechizos o utilizar poderes psíquicos. Deberán combatir hasta que uno de los dos muera, momento en el cual el otro será devuelto exactamente al mismo lugar e instante de los que partió. Por lo demás, el Hacha Rúnica es un hacha normal.

MAGIA Y PODERES

6. Runa del Drakkar: Al igual que la Runa de los Nibelungos, esta debe ser grabada sobre algún tipo de entrada. Luego, se debe mencionar un lugar y abrir la puerta, tras lo cual se saldrá, automáticamente, al lugar indicado. A través de la puerta pueden pasar tantos seres como la Valquiria designe pero, una vez pase ella, la entrada se cerrará. El nivel de Dificultad depende de la distancia que separe a la Valquiria del lugar a visitar, y también de si lo conoce o no. Esta Runa permite también viajar a Asgard (eso sí, a cualquier lugar del mismo designado por la Valquiria).

7. Runa de Asgard: Esta Runa debe grabarse en la punta del propio dedo de la Valquiria. Cuando se desee utilizar, se debe señalar a alguien o algo y pronunciar el nombre secreto de la Runa. El ser u objeto designado empezará a arder (los seres vivos tienen derecho a intentar Esquivar, no Bloquear), y sufrirá tanto daño por fuego como éxitos obtenidos en la tirada. Posteriormente, se sufrirán dos puntos de daño cada turno a menos que consiga apagar el fuego de alguna forma. Cualquier protección no mágica es inútil contra este hechizo.

7. Runa de la Velocidad: Esta Runa debe grabarse sobre un arma cuerpo a cuerpo. Cuando utilice esta arma en combate, la Valquiria podrá hacer con ella un ataque adicional cada turno. El valor de la tirada de ese ataque adicional será el obtenido en la tirada de magia. Si el conjuro se lanza sobre una segunda arma, y se empuñan ambas, se obtendrán entonces dos acciones adicionales. Las armas inscritas de este modo son ligeras como la madera, por lo que no sufren penalizaciones en la iniciativa ni en la tirada de ataque aunque sean esgrimidas con una sola mano (si el arma en cuestión tiene valores negativos en dichos aspectos, quedan reducidos a cero).



MILAGROS

Solamente los Ángeles pueden hacer Milagros. Enfocando su propia fuerza interior, pueden realizar toda una serie de espectaculares prodigios. Aunque hay numerosos libros canónicos que describen los Milagros de los Ángeles, no todos son Grimorios, aparte de que los que contienen hechizos no suelen contenerlos todos. La forma más segura de aprendizaje es mediante otros Ángeles.

En todo caso, los Milagros permiten enfocar el poder de San Miguel, el de la furia y la venganza, lo que da a los Ángeles una poderosa arma para luchar contra el mal.

Cada vez que se obtenga un nivel en la habilidad Milagros, el personaje obtendrá un conjuro o Gracia a su elección. Se puede invertir 2PX por nivel para aprender otro conjuro nuevo, la única condición que se impone es que el nivel en Milagros ha de ser igual o superior al nivel del conjuro, pero las Gracias solo pueden ser obtenidas al subir de nivel (son favores, no algo aprendido estudiando).

Cada tirada de magia consume 2 de Aguante por nivel del conjuro, se tenga éxito o no.

1. Crear fuego: Este hechizo funciona exactamente igual al hechizo del mismo nombre de Vudú Rede.

2. Curación: Este hechizo funciona exactamente igual al hechizo del mismo nombre de Chamanismo.

3. Caminar sobre las aguas: El agua o el aire bajo tus pies se vuelva sólido. Esto hace que pueda caminar sobre ello como si fuese el suelo. El hechizo solamente puede afectar a una persona a la vez, aunque el Ángel puede utilizarlo sobre otro ser aparte de él mismo, y hay diversos factores (como un tifón, p.e.) que pueden influir en el.

4. Crear recuerdos: Este hechizo implanta falsos recuerdos en la mente de una persona, con lo cual se pueden conseguir una serie de sorprendentes efectos: lograr que dos personas se amen, se odien, provocar traumas psicológicos, etc. Normalmente, el Ángel debe ser algo más que ligeramente cauto a la hora de emplear este hechizo.

5. Eludir la muerte: Este hechizo es una versión avanzada del de Curación. Se dice que, hace tiempo, Miguel llegó a un pacto con su hermano Azrael, de forma que si alguno de sus hijos pedía al Ángel de las Alas Negras que devolviese un alma, este lo haría. En cualquier caso, este hechizo permite revivir a alguien muerto, aunque solamente si este se encuentra en el Inframundo (lo cual queda enteramente al arbitrio del DJ). Los factores que pueden influir a la hora de establecer el Nivel de Dificultad incluyen, entre otros factores, el tiempo transcurrido desde la muerte, el estado del cuerpo y otros. Teóricamente, mediante este hechizo solamente se pueden revivir Humanos, pero existen pruebas que afirman que algunos Ángeles han conseguido resucitar a otras razas.

6. Transformar en sal: La realización de este Milagro es sumamente compleja, pero sus efectos pueden llegar a ser devastadores. Para empezar, el Ángel que lo realice debe designar tanto una situación como un tipo de criatura. Un ejemplo válido podría ser: "cualquier Gárgola que mire esta espada". Cuando se produzca la contingencia señalada por el mago, la víctima se convertirá automáticamente en una estatua de sal (aunque puede hacer una Acción enfrentada, usando Percepción + Alerta contra la tirada del ángel para apartar la mirada en el último momento). La estatua de sal permanecerá así hasta ser destruida (¡basta con tocarla!) o hasta que el Ángel decida dar por concluido el hechizo.

7. Apocalipsis: El más potente de los Milagros, el Apocalipsis es capaz de causar muerte y destrucción a una escala inimaginable. El Ángel designa un lugar, el tamaño del mismo determina la Dificultad del hechizo. A partir de entonces y mientras el Ángel mantenga la mirada sobre el lugar (presumiblemente desde el aire), este sufrirá todo tipo de calamidades: enfermedades, hambrunas, plagas que devoren los campos, muerte masiva de ganado, etc. Para que el hechizo se mantenga, el Ángel debe apostar un Valor para cada nuevo desastre que desee crear y mantener, de forma continua, la mirada en el lugar afectado.

MAGIA Y PODERES

Gracias

1. Luminiscencia: El cuerpo del Ángel se rodea de un halo brillante, despidiendo una tenue luz que, aunque no llega a cegar, puede iluminar un círculo de unos 10 metros de radio a su alrededor.

2. Espada de Miguel: Una de las Gracias más características de los Ángeles, la Espada de Miguel permite que el Ángel materialice en su mano una espada llameante. Funciona exactamente igual a una espada larga normal, exceptuando que aplica un Bonificador al Daño de +4.

3. Máscara: Mediante esta Gracia, el Ángel puede asumir los rasgos de otra persona. Naturalmente, sólo adquiere su aspecto externo, en ningún momento la Gracia le garantiza ningún conocimiento sobre la vida o personalidad de la persona imitada. Así, un amigo, familiar o persona amada podría pasar a través de la Máscara, por lo que muchos Ángeles estudian a los posibles sujetos a sustituir antes de hacerlo. El DJ puede pedir tiradas de la habilidad Actuar si lo cree conveniente.

4. Invisibilidad: El Ángel puede volverse invisible a voluntad. Aunque no puede ser visto, ciertos hechizos (y también ciertos métodos mundanos, como mojarle), permiten detectar su presencia. No obstante este hechizo garantiza que, en circunstancias normales, nada ni nadie le verá (incluyendo sistemas de seguridad, cámaras, etc.)

5. Devolver proyectil: El Ángel crea a su alrededor un escudo, que devuelve los proyectiles mundanos de cualquier tipo (balas incluidas) arrojados contra él a su lanzador original. Cuando el proyectil sea devuelto, el Nivel de Dificultad para esquivarlo será igual a la tirada de la persona que lanzó el proyectil originalmente.

6. Ubicuidad: Algunas leyendas hablan de Ángeles que están en dos lugares a la vez, la Ubicuidad puede ser la causa de ello. Mediante la Ubicuidad, un Ángel puede desdoblarse a sí mismo en diversos seres. Los “dobles” son exactamente iguales al Ángel original en forma y comportamiento, aunque cada uno actúa de forma independiente. Cuando un Ángel se desdobra, todas sus Características y habilidades (redondeando a la baja), pero nunca pueden bajar de 1. Solamente puede crearse un doble por turno, independientemente de cuantos dobles haya en ese momento en activo (solamente el Ángel “original” puede crear copias). Esto hace perder su Acción al Ángel, pero los dobles pueden actuar con normalidad. Además, si uno de los clones muere en combate, el Ángel no podrá crear más durante ese combate, aunque posteriormente podrá usar Ubicuidad con toda normalidad. Si en algún momento el Ángel muere, todos los dobles desaparecerán.

7. Teleportación: Esta Gracia funciona exactamente igual al hechizo de los Oscuros del mismo nombre, excepto por algunos matices. El primero es que, al ser una Gracia, el Ángel no necesita realizar ninguna tirada para que la teleportación funcione. Además, puede transportar consigo hasta a dos personas más. El único punto negativo es que el Ángel debe conocer de antemano el lugar al que desea teleportarse (debe haber estado en él para poder visualizarlo claramente).

MAGIA ELEMENTAL

Esta consiste en el dominio de las fuerzas elementales. Concretamente, aquí se habla de la magia elemental que pueden realizar tanto elfos como gárgolas.

Cada vez que se obtenga un nivel en la habilidad mágica, el personaje obtendrá un conjuro o Gracia a su elección. Se puede invertir 2PX por nivel del conjuro para aprender otro hechizo nuevo, la única condición que se impone es que el nivel en la habilidad mágica ha de ser igual o superior al nivel del conjuro, pero las Gracias solo pueden ser obtenidas cuando se sube de nivel (son favores divinos, no algo que se aprenda estudiando).

Magia elemental de la tierra

La Magia Elemental de la Tierra es propia de las Gárgolas. La mayoría solamente la utilizan en casos de extrema necesidad, aunque las más jóvenes suelen usarla a la primera ocasión. Principalmente, utilizan su magia para proteger y amparar, pero también pueden emplearla en combate si es necesario. Esta magia se transmite de forma exclusivamente oral, por lo que no se pueden encontrar Grimorios que hablen de ella. Normalmente, las Gárgolas aprenden sus hechizos del patriarca de su clan, de sus maestros o de otras Gárgolas.

1. Hablar con la naturaleza: Este hechizo debe ser lanzado sobre una planta o árbol, tras lo cual la Gárgola podrá comunicarse con dicha planta como si esta hablase. No es que la planta pueda hablar literalmente; más bien se establece una especie de unión empática entre ambos seres. La Gárgola podrá hacer preguntas a la planta hechizada pero, dada la limitada “inteligencia” y capacidad de comprensión de la misma, es muy posible que no pueda contestar o que sus respuestas sean vagas e imprecisas. Todo esto se deja, como siempre, al arbitrio del DJ.

2. Crear muros: La Gárgola puede, mediante este hechizo, moldear una parte de la propia tierra para que ésta se convierta en un muro o pared protectora. Puede hacer esto al aire libre o en el interior de un edificio, moldeando en esta ocasión el suelo y las paredes. El murto obtiene un punto de blindaje y 5 PDE por cada nivel en Magia Elemental de Tierra que posea la gárgola. El muro es permanente hasta que alguien lo destruya, la Gárgola no puede anularlo *per se*.

3. Dominar plantas: Este hechizo permite dar a las plantas facultades que, normalmente, no poseen. Por ejemplo, permite que las ramas de un árbol se comben hasta atrapar a alguien. La Dificultad para realizar este hechizo depende del tipo de acción que la planta deba hacer (consideramos hacerla andar como la más difícil de todas).

4. Regeneración: Este hechizo funciona exactamente igual al Poder psíquico de Control Corporal Cicatrización.

5. Cárcel de piedra: El mago puede ordenar a la tierra que forme un globo alrededor de un ser u objeto designado por él, encerrándolo así en su interior. La Dificultad para escapar de esta Cárcel de piedra es igual a la tirada realizada por el mago al crearla. Si no se consigue romper, permanecerá hasta que la Gárgola decida darlo por concluido (aunque su prisionero podrá seguir respirando normalmente, puesto que entre la piedra quedarán pequeñas grietas).

6. Erosión: Este hechizo acelera el proceso natural de erosión de las rocas, haciendo que la piedra se deshaga en segundos. La Dificultad depende del tamaño de la piedra a erosionar.

MAGIA Y PODERES

7. Grieta: Golpeando con su pie en el suelo, la Gárgola puede hacer que se abra la tierra. Todos los que estén alrededor de la Grieta deberán apostar un Valor en Esquivar (a falta de una Habilidad Física más apropiada; no obstante, si el PJ posee alguna, deberá usarla en su lugar) en una Acción enfrentada contra el Valor apostado por la Gárgola. Los más alejados perderán el equilibrio, mientras que los que estén cerca, caerán dentro de la grieta, sufriendo los efectos de una Caída desde 6 m de altura (la profundidad de la Grieta), además de tener que escalar para volver a la superficie. La Grieta también tiene otros usos como, por ejemplo, destrozarse los cimientos de un edificio a fin de derrumbarlo.

Gracias

1. Fusión con las sombras: Esta Gracia, una de las más extrañas (se dice que fue concedida por Azrael), permite a la Gárgola ocultarse en la sombra que proyecta un objeto concreto o un ser vivo. Una vez en su interior, la Gárgola no podrá moverse, yendo en todo momento donde la sombra vaya, aunque puede salir de ella cuando desee. Si la sombra desaparece en algún momento (por ejemplo, al incidirle la luz de forma directa), la Gárgola no sufrirá daño alguno, pero no podrá salir hasta que la sombra se vuelva a formar.

2. Volar: Todas las Gárgolas tienen alas, pero no todas saben emplearlas. Esta Gracia permite a la Gárgola utilizar sus alas para volar. La velocidad máxima a la que puede moverse volando es de 85 Km/ hora, y su techo de altitud es la estratosfera. Si la gárgola posee algún trasfondo que le permita volar, esta Gracia no es aplicable.

3. Garras diamantinas: Las garras de la Gárgola se desarrollan, de forma que esta puede desplazarse por paredes o techos clavando sus afiladas garras en ellos y “gateando” por encima de su superficie. Si utiliza las Garras diamantinas en combate, sumará un Bonificador de +4 al Daño. Si la gárgola posee alguna clase de garras, este trasfondo no es aplicable.

4. Guardia de piedra: Para que esta Gracia funcione, es necesario que la Gárgola se quede quieta en un lugar hecho por completo de piedra o similar (el salón de una casa, p. e.). Normalmente, las Gárgolas suelen adquirir algún tipo de postura “de custodia” cuando utilizan este poder, pero esto no es necesario para la realización del hechizo. En todo momento, la piel de la Gárgola debe permanecer en contacto con la pared o suelo del lugar escogido. A partir de entonces, la Gárgola sabrá quién entra en la estancia y si este es amigo o enemigo. Si se duerme, la Gracia actuará de “alarma” en caso de que entre un enemigo o desconocido.



5. Piel de piedra: Gracias a su experiencia, tanto en el uso de la magia como de la lucha, la Gárgola ha madurado y se ha endurecido, esta Gracia es una prueba de ello. La piel de la Gárgola tomará un aspecto algo más oscuro y nudoso, lo que le permitirá sumar un +2 a su Fuerza y Constitución. Normalmente, llegar a tener esta Gracia es un símbolo de madurez, algo que los líderes de clan tienen muy en cuenta a la hora de elegir a sus sustitutos.

6. Cavar: La Gárgola ha aprendido tanto sobre la tierra que es capaz de desplazarse por ella sin dificultad. Con sus garras (que, al igual que ocurría en el caso de las Garras diamantinas, mutan para este fin), la Gárgola puede hacer un agujero en el suelo, cavando un túnel que le puede llevar donde determine. Dicho túnel puede ser cavado también bajo el agua, por lo que nada impide a la Gárgola llegar a otro continente utilizando este curioso medio de transporte; lógicamente, cuanto más lejos desee ir la Gárgola, más tardará. Otro posible uso para esta Gracia es salir por detrás de alguien y atacarle por sorpresa (Iniciativa +10).

7. Forma de Wyvern: Se dice que esta Gracia fue enseñada a las Gárgolas por el mismísimo Dragón para que, si en alguna ocasión sobreviene el Ragnarok, tengan una oportunidad de derrotarle. La Gracia permite a la Gárgola transformarse en la legendaria criatura conocida como *Wyvern*. Su tamaño aumentará hasta hacerse tres veces más grande, su piel adquirirá un aspecto cuarteado y escamoso, su rostro se deformará hasta parecerse al de un dragón y, finalmente, sus garras se curvarán hasta adquirir un aspecto muy siniestro. En forma de Wyvern, se ganan +4 en Fuerza y Constitución, pero se pierde 3 puntos en Destreza. Una Gárgola no puede mantener esta forma indefinidamente, el uso de esta Gracia dura unas dos horas, tras las cuales la Gárgola volverá a su estado natural y caerá inconsciente debido al esfuerzo que supone la transformación. Su inconsciencia durará más o menos una hora o hasta que supere una tirada de Constitución + Atletismo a dificultad 27.

Magia elemental del aire

La Magia Elemental del Aire es dominada por los Elfos. El uso que le dan depende, naturalmente, de lo que estén haciendo en ese momento, cuando se trata de gastar bromas su magia les sirve tan bien como en el combate. En su propio mundo, Faerie, esta magia es tan común como el agua, pero en otras Zonas solamente se puede aprender encontrando otros Elfos que la enseñen.

1. Mover objetos: Este hechizo funciona exactamente igual al poder telequinético del mismo nombre, excepto por el hecho de que un Elfo utiliza un sutil control sobre el aire alrededor del objeto en cuestión para moverlo.

2. Embotar: Los Elfos son famosos por su capacidad para engañar a la gente. Mediante este hechizo se puede hacer que el aire alrededor de los oídos de alguien se distorsione, de forma que cuando le hablen oiga muchas voces a la vez y su mente se lie. Mientras se le hable, la víctima permanecerá en un estado de total abstracción intentando oír a su interlocutor. Naturalmente, puede intentar librarse mediante Voluntad en una Acción enfrentada contra el mago, pero solamente si se percata de lo que el Elfo está haciendo. En caso contrario, puede intentar escuchar a quien le hable mediante Percepción + Alerta. Si supera el Valor apostado por el mago con su Percepción no anulará el hechizo pero podrá oír la voz de la persona que le esté hablando por encima de las demás voces.

3. Implantar idea: Este hechizo, una versión avanzada del anterior, hace que el aire alrededor de los oídos de una persona se distorsione en un susurro, el cual se repite hasta que el mago decida darlo por concluido. Dicho susurro tiene como objetivo implantar una idea en la mente del sujeto, como puede ser: saluda a la persona que tienes al lado, coge el lápiz, mata a alguien, etc. Como de costumbre, el objetivo puede librarse del hechizo mediante Voluntad + Coraje.

MAGIA Y PODERES

4. Oxidar: El Elfo puede alterar la velocidad del viento alrededor de un objeto, acelerando así su proceso de oxidación. Ni que decir tiene que este hechizo solamente afecta a objetos que puedan oxidarse (como objetos metálicos, por ejemplo) La Dificultad del hechizo depende de la naturaleza y tamaño del objeto.

5. Zona de vacío: El mago crea una pequeña zona cúbica (máximo 3x3 m de lado) sin aire. Cualquiera dentro de dicha zona (incluyendo al mago), se irá quedando gradualmente sin oxígeno, lo cual le causará dos Puntos de Daño por turno, aunque puede librarse saliendo del cubo antes de morir (puede hacer una Acción Física Enfrentada contra la tirada del Elfo al hacer el hechizo). Si consigue salir, recuperará todos sus Puntos de Salud. Otra posible utilidad para este hechizo es, en combinación con la Burbuja de aire, mantener una conversación sin que nadie pueda oírla, pues no olvidemos que el sonido no se propaga en el vacío.

6. Aumentar presión del aire: Este hechizo, claramente ofensivo, permite aumentar gradualmente la presión del aire. Utilizando este poder sobre un ser vivo, se le puede matar por aplastamiento. El blanco tiene derecho a Esquivar el ataque (en una Acción Física enfrentada contra el Valor apostado por el mago) cuando se dé cuenta del mismo, lo cual ocurrirá a los pocos segundos de haberlo realizado. Si no lo consigue, sufrirá Daño con un Bonificador de +6. Aparte, aumentando la presión alrededor de ciertos objetos se pueden cambiar sus propiedades químicas, por ejemplo, se puede transformar el grafito en oro o cambiar el estado del agua a sólido o gaseoso. Al DJ no le iría mal sumergirse en algún libro de química para averiguar las posibilidades de este hechizo.

7. Crear huracán: El más poderoso hechizo de la Magia Elemental del Aire, Crear huracán hace que una de las más extremas formas de manifestación natural tome forma bajo el control del mago: un tornado, que puede ir desde una ventisca capaz de derribar una casa, hasta una tormenta tropical que devaste ciudades enteras. Como es lógico, la Dificultad para realizar este hechizo depende del tamaño del huracán.

Gracias

1. Burbuja de aire: El Elfo crea una pequeña burbuja de aire, aproximadamente del tamaño de un balón de baloncesto. Dicha burbuja puede usarse para envolver algo, como un objeto o la cabeza de alguien (incluyendo al mago). Entre otros efectos, esta Gracia permite respirar bajo el agua.

2. Dominar el viento: Esta Gracia permite controlar la dirección de una ráfaga de viento determinada, pudiendo dirigirla donde el Elfo desee, aunque no se puede aumentar ni disminuir la intensidad de la misma.

3. Embellecimiento: Se dice que los Elfos son las criaturas más bellas de la creación (con la posible excepción de los Ángeles), aunque es cierto que muchos emplean esta Gracia para parecer aún más hermosos. Al parecer, utilizan el aire alrededor de su propio rostro, o del de otro, para distorsionarlo de forma que parezca más bello. Mientras vea a su objetivo (lógicamente, él mismo es una excepción) puede prolongar este efecto tanto como desee. Cualquiera afectado por esta Gracia, obtendrá un +2 en todas sus Acciones Sociales. La Gracia puede verse influida por factores externos al Elfo (por ejemplo, sutiles cambios en el aire que eviten la alteración del rostro). Esta Gracia no puede hacer parecer a una Gárgola humana.

4. Comunicación no verbal: El Elfo hace que el aire alrededor de los oídos de alguien se distorsione hasta “decir” lo que él desee. Así, puede comunicarse a distancia con quien quiera, de una forma muy parecida a como un telépata transmite sus pensamientos. Sin embargo, el blanco no puede responder al mago (a menos que sea otro Elfo y utilice el mismo poder).

5. Ver Faerie: Mediante esta Gracia, el Elfo hace que el mago u otra persona contemple una visión de Faerie superpuesta a lo que ve en esos momentos. Mientras se encuentre bajo su influjo, un ser no Elfo actuará como si estuviese afectado por algún tipo de alucinógeno, es decir, estará continuamente distraído, será muy sugestionable y otros efectos a discreción del DJ.

6. Llevar a Faerie: Esta Gracia permite a un Elfo crear un camino directo a Faerie en cualquier puerta o entrada que desee. Es decir, la puerta no se abrirá donde normalmente conduce, sino a Faerie. Además, puede llevar a más personas con él. Todas deben pasar antes que el Elfo por la puerta, cuando él pase y la cierre, esta volverá a conducir al lugar al que llevaría normalmente.



7. Forma de Djinn: El Elfo puede, a voluntad, transformarse en un Djinn (el legendario “genio” de las leyendas árabes). Sus piernas desaparecerán, siendo sustituidas por una estela que le permite flotar, y además su rostro se volverá mucho más anguloso, adquiriendo una apariencia caricaturesca. Es muy posible que el Elfo se despoje de todas sus ropas mientras permanezca en forma de Djinn. En este estado, puede controlar su densidad a voluntad, de forma que si la aumenta gana un +2 en Fuerza, Constitución y Atletismo, y si la disminuye se vuelve inmateral, además de poder volverse translúcido e incluso invisible. La Gracia también le permite volar a un máximo de 150 Km hora, a menos que se introduzca en una corriente de aire, en cuyo caso puede ir aún más rápido. Aunque un Elfo puede mantener esta forma tanto tiempo como desee, muchos deciden utilizarla tan solo en casos especiales, puesto que les es imposible disimular su naturaleza transformados en Djinn.

EL LADO SOMBRÍO

“Los límites que dividen la Vida de la Muerte son, en el mejor de los casos, sombríos y misteriosos. ¿Quién se atrevería a asegurar donde termina una y empieza la otra?”.

Edgar Allan Poe

Durante todo el libro hemos hablado del mal sobrenatural al que combaten los Shadow Hunters. Se han nombrado numerosas criaturas extrañas e incluso a algunos de sus líderes, pero no se ha profundizado en ninguna de ellas. Hasta ahora.

Este capítulo explica el “Lado Sombrío”, es decir los aspectos ocultos y sobrenaturales de la Tierra que los Shadow Hunters se dedican a combatir.

Ciertamente, hay muchas y muy variadas fuentes del mal, demasiadas para enumerarlas aquí. Por ejemplo, hay una gran cantidad de magos en el mundo algo más que ligeramente malvados, por ello en este capítulo únicamente enumeraremos las que representan un peligro a escala global, sin profundizar en cada aspecto (algo que, en parte, es tu responsabilidad como DJ).

Para facilitar la lectura, hemos dividido el capítulo en dos grandes grupos:

Razas: Este grupo engloba aquellas Razas, venidas o no de otra Zona, que desean dominar, poseer o destruir la Tierra; estas Razas, además de sus diferentes motivaciones, se detallan en el capítulo “criaturas de las sombras”.

Sectas: Las Sectas son grupos, normalmente formados por Humanos, que sirven a una fuente del mal. Si una de estas Sectas tuviese éxito en la consecución de sus objetivos, el equilibrio que actualmente existe en la Tierra, y por el que tanto luchan los Shadow Hunters, se vería amenazado. Las Sectas se describen a continuación.

AKHAWEYET EL SHAMS EL DALMA



Posiblemente, el primer mago poderoso de la historia del que hay algún tipo de documentación sea el egipcio Ishutep. Este enigmático sacerdote y hechicero murió, aproximadamente, en el 2040 a. C., durante el Imperio Medio. Ishutep adoraba a Toth, dios de la sabiduría y la magia. Decidió ir contra todas las leyes egipcias y practicar la magia en su propio beneficio, traicionando todas las enseñanzas que sus maestros le transmitieron. Con la ayuda de su propio poder y del de sus secuaces (que lo adoraban como a un dios), Ishutep consiguió oponerse al Faraón Mentuhotep I. Hubo numerosas y cruentas batallas que sacudieron el reino de Egipto desde el norte hasta el sur.

Los servidores de Ishutep eran pocos, sí, pero poseían un poder más allá de toda imaginación. Al principio, Ishutep era conocido como “el Puño de Toth”, pero a medida que fue aumentando su “divinidad”, también lo hizo su ambición. Un día, Ishutep manifestó su deseo de eclipsar a Ra y sustituirle como soberano del Reino de los Dioses, por lo que a partir de entonces, se le empezó a conocer como “Al Shams el Dalma” (el Sol Oscuro).

La gloria y el poder le duraron poco. Con el tiempo, la potencia de los ejércitos de Mentuhotep se impuso y los sacerdotes de Ishutep fueron derrotados. El propio Ishutep fue capturado, juzgado y muerto por el Faraón. Pero el mal nunca duerme para siempre...

Unos pocos sectarios se ocultaron de los soldados del Faraón. Capturaron el cuerpo de su amo antes de su incineración y, utilizando sus enseñanzas, realizaron un hechizo que debía devolverle a la vida, pero algo salió mal. Los sacerdotes no eran tan diestros como su amo en las artes arcanas, por lo que solamente consiguieron atar una parte de su alma al cuerpo que antes la habitaba, sin devolverle a la vida del todo. Así, aunque el cuerpo estaba de nuevo ocupado por un alma, una parte de la misma estaba todavía atada al Reino de los Muertos. Al darse cuenta de ello, los antiguos sacerdotes hicieron un juramento: que tratarían por todos los medios a su alcance de hallar un método para devolver la vida a su antiguo amo para que, con su poder, eclipsase a Ra y ocupase su lugar. Dicho juramento se ha mantenido hasta hoy.

Alrededor de Ishutep ha crecido una extraña Secta que se ha mantenido a lo largo de los siglos. Normalmente, se instruye a los hijos de los sectarios o se secuestran niños recién nacidos, alentándoles y enseñándoles a aprender toda forma de magia, además de buscar cualquier forma de restaurar a Ishutep la vida y su antiguo poder.

Situación actual

Actualmente, el Akhaweyet el Shams el Dalma (Hermandad del Sol Oscuro), más conocido como “Al- Akhaweya” (La Hermandad) se extiende por casi todo el mundo. Los rumores acerca de nuevos hechizos que permiten revivir muertos han hecho que sus miembros se hayan trasladado, a lo largo de la historia, a todas partes. Algunos de ellos se han quedado en determinada ciudad o país, estableciendo allí un pequeño núcleo de adoración que se ha ido convirtiendo poco a poco en una Secta organizada. Por supuesto, el foco principal está en Egipto, aunque también Inglaterra es un punto importante, ya que el cuerpo de Ishutep se encuentra en la actualidad allí, en la mansión del millonario John Reet (uno de los líderes actuales de la secta)

Métodos

Todos los miembros de Al- Akhaweya son magos, algunos tienen poco poder, mientras que otros casi podrían rivalizar con un Oscuro. Al ser Humanos, todos practican Magia Ritual. No se sabe de psíquicos entre sus filas pero, al ser una organización tan grande, no sería extraño que hubiese alguno.

BUSCADORES DE LA VERDAD PERFECTA



Esta Secta, la más “moderna” de todas, se inició durante las Cruzadas. En aquel tiempo, los cristianos creían que los musulmanes eran servidores del diablo. Los Buscadores de la Verdad Perfecta eran una logia masónica que desarrolló teorías que iban hacia otros derroteros: los musulmanes eran una raza inferior que debía ser eliminada o, al menos, modificada para que encajase con los estándares establecidos por ellos.

Este grupúsculo ha influido en diversas órdenes religiosas y políticas a lo largo de la historia, además de investigar para conseguir su “raza perfecta”. Las Gárgolas fueron las primeras en descubrirles, cazándoles por considerar sus prácticas antinaturales. Para combatirles, los Buscadores manipularon a la Inquisición para que exterminase a estas “criaturas del diablo” (afortunadamente, la Inquisición no tuvo éxito en la empresa). Por otro lado, en algún momento del siglo XVIII consiguieron secuestrar un Ángel, con el que investigaron hasta conseguir clonarlo. Llamaron a dichos clones “Hermanos”, y los utilizan como agentes y fuerzas de choque.

Sin embargo, el gran momento de los Buscadores de la Verdad Perfecta llegó durante la II guerra mundial. No se sabe si fueron ellos los que iniciaron el nazismo o simplemente se unieron a él, pero la cuestión es que Hitler les dio financiación, además de libertad total para hacer lo que quisieran. Fue entonces cuando los Buscadores llegaron a conseguir logros científicos increíbles, algunos de los cuales aún no han sido descubiertos por la ciencia actual, que les permitieron expandir aún más su poder. No obstante, cuando los nazis perdieron la Segunda Guerra Mundial, los Buscadores tuvieron que desperdigarse por toda la Tierra, escondiéndose de los Shadow Hunters que conocían su existencia.

Actualmente, para los Buscadores de la Verdad Perfecta el secreto y la conspiración son como una segunda naturaleza. Siguen investigando, aunque de forma más discreta, y también tratan de conseguir influencia en cualquiera de los grupos de poder actuales. Se sabe que algunos de sus miembros están dentro de las altas esferas de la iglesia católica, e incluso se rumorea que al menos un partido político está financiado por ellos.

Situación actual

En estos momentos, los Buscadores de la Verdad Perfecta están en una etapa de recuperación, intentando ganar posiciones de poder. Siguen investigando y, si hicieran sus descubrimientos públicos, la humanidad avanzaría de forma muy notable.

Métodos

Los Buscadores de la Verdad Perfecta no suelen implicarse directamente en los asuntos que manejan, enviando a los Hermanos en su lugar. Aparte, cada miembro de la Secta tiene diversos servidores surgidos de la genética avanzada, que van desde auténticas monstruosidades a Humanos con capacidades psíquicas inducidas, pasando por seres de diversas Razas alterados genéticamente.

EL CERTAMEN



Descripción

Es difícil trazar la historia del Certamen, aunque su antigüedad es innegable. La teoría más aceptada afirma que su primer miembro proviene del antiguo imperio griego, aunque hay muchos que opinan que es mucho más antiguo, tal vez sumerio o cartaginés.

El Certamen es una Secta de inmortales. Hay diversas formas de volverse inmortal o, al menos, de prolongar la vida más allá de lo normal en un humano, pero son muy complicadas de hallar. Ciertas personas, habitualmente muy poderosas financieramente hablando, dedican toda su vida a buscar una de estas formas. Algunos de ellos consiguen encontrarla finalmente; estos son los elegidos para el Certamen. Un grupo del mismo va a visitar al sujeto en cuestión y le ofrece entrar en la Secta, brindándole mucho más poder del que tienen. Poder eterno.

Situación actual

El Certamen es muy poderoso. A lo largo de su existencia han invertido en diversos negocios, por lo que su fortuna es increíble. El Certamen es responsable del hundimiento y alzamiento de muchas empresas, y algunos afirman que podrían hundir la economía mundial si quisieran (de hecho, se sospecha que tuvieron algo que ver en el “crack” de la bolsa en 1929).

Los tentáculos del Certamen se extienden a casi cualquier área de poder. Tienen contactos con el crimen organizado, la política, la ley... Es muy difícil captar dichos contactos puesto que, a lo largo de los siglos, el Certamen ha aprendido a borrar sus huellas.

Métodos

El Certamen tiene contratadas toda una serie de “fuerzas de choque” no inmortales, que incluyen mercenarios y organizaciones mafiosas. Habitualmente, cuando un miembro del Certamen tiene algún problema envía uno de estos grupos a acabar con él, ya que ellos mismos no suelen ser grandes combatientes. A pesar de esto, algunos militantes de esta Secta han desarrollado técnicas de lucha milenarias, mientras que otros son poderosos hechiceros. Los Shadow Hunters que se enfrenten al Certamen harían muy bien informándose sobre el miembro en particular contra el que vayan a medirse antes de arriesgarse a un enfrentamiento directo.

CRIATURAS DE LAS SOMBRAS

“La crueldad es uno de los placeres más antiguos de la humanidad”

Friedrich Nietzsche



CACOFONÍAS

Descripción

Las Cacofonías son en sí un misterio. Se sabe muy poco de ellas, y la mayoría de datos son teóricos. Al parecer, las Cacofonías son originarias del Plano Astral. El continuo uso de

esta Zona por parte de los psíquicos propició la apertura de un “túnel” en el Muro, facilitando el acceso de las Cacofonías a nuestro mundo. Dicho portal se fue abriendo gradualmente, a medida que más y más mentalistas (los cuales no eran conscientes de lo que estaban liberando) entraban en la Zona a resolver sus disputas. Esta teoría se ve respaldada por el hecho de que en ninguna otra Zona se ha encontrado rastro de las Cacofonías.

Los primeros registros que prueban la existencia de las Cacofonías (de la que muchos Shadow Hunters dudan) datan del siglo XVIII. Al parecer, en esa época hubo toda una serie de casos de locura espontánea, no

provocada por ningún hecho en particular.

Dicha locura iba siempre asociada con un aumento de la parte violenta del individuo. Todos estos casos pasaron desapercibidos, hasta que en el Londres de la época Victoriana (1888), un policía (en realidad un Shadow Hunter) investigó los asesinatos de Jack el Destripador.

Aunque nunca consiguió atrapar a este misterioso asesino, el policía se percató de que detrás de las acciones de Jack había una especie de “fuerza superior”. Investigó por su cuenta, arrojando mucha luz sobre el misterio que representan estos extraños seres.

En los siguientes años, los asesinos en serie fueron proliferando en distintos lugares de la Tierra. Paralelamente se fue desarrollando una nueva ciencia, la psiquiatría. Dicha ciencia demostró ser el arma más eficaz en la lucha contra las Cacofonías, mucho más efectiva que la magia o las armas mundanas.

Describir una Cacofonía es una tarea harto difícil, pues no parecen tener forma alguna. Al parecer, las Cacofonías están formadas exclusivamente por voz, sin ningún tipo de sustancia.

Características

Las Cacofonías no poseen Atributos o Habilidades de ningún tipo. Al parecer, solamente pueden aplicarlos con miembros de su propia especie.

Poderes

Las Cacofonías tienen pocos poderes, pero estos son muy eficaces. El primer poder es, evidentemente, su forma. Una Cacofonía no posee cuerpo físico, por lo que no se le puede dañar (ni tan siquiera ver). También son inmunes a los ataques de naturaleza mágica.

Las Cacofonías atacan de una forma muy extraña: poseen personas a la manera de un Espíritu y les “hablan” hasta volverles locos. Este es un proceso gradual, por lo que una Cacofonía solamente se “ocupa” de una víctima hasta que esta muere o la Cacofonía es expulsada de alguna forma del cuerpo, en cuyo caso vuelve al Plano Astral. Casi siempre, el poseído se convierte en un psicópata, aunque si todos los asesinos en serie son en realidad un humano poseído por una Cacofonía es algo que aún debe probarse. La única forma de exorcizar una Cacofonía es utilizando esa “nueva ciencia” de la que hablábamos antes: la psiquiatría. Con ella, y tras un tratamiento de duración variable, se puede expulsar a la Cacofonía del cuerpo que ocupa. En principio, una vez hecho esto la Cacofonía no vuelve más al mismo cuerpo, aunque este dato no está confirmado. Esto ha hecho que la mayoría de Shadow Hunters, sobre todo los que se han enfrentado en alguna ocasión a uno de estos seres, acepten la psiquiatría como una forma más de Magia Ritual, aunque sus “hechizos” no se realicen de la forma habitual.

Hasta ahora, ninguna Cacofonía ha demostrado ningún asomo de conocer Magia Ritual, ni tampoco poderes psíquicos. Asimismo, aparte de una desmedida sed de sangre, no conceden a su huésped ninguna cualidad especial. Al parecer, una Cacofonía solamente puede poseer Humanos normales y corrientes sin ningún tipo de habilidad psíquica, aunque sí que pueden poseer a Humanos con conocimientos mágicos.

CRIATURAS DE LAS SOMBRAS

CAÍDOS

Los Caídos vienen del Infierno, y son los Ángeles derrotados junto a Lucifer en la guerra contra el Dios de la Tierra. Se refugiaron en el Infierno, un profundo abismo de condenación que les dio cobijo. Cuando el Dragón decidió que los cuerpos debían morir e ir al Inframundo, Lucifer le pidió que aquellas que hubiesen hecho el mal se condenasen a ir a su Zona.

Los Caídos se extienden por numerosas Zonas, pues su amo intenta expandir sus dominios por todos los medios. En consecuencia, son muchas las razas que tienen noticias de su influencia. Se sabe que tienen gran presencia en Faerie, al igual que en la Tierra.

Aunque ha disminuido a lo largo de los siglos, la influencia de los Caídos sobre los Humanos sigue siendo grande. Continuamente intentan conseguir que la Humanidad se destruya a sí misma, cometiendo “pecados” que lleven a los Humanos

Contrariamente a la creencia popular, no existen diferentes tipos de Caído según su forma de corromper. Lo que ocurre es que van cambiando de estratagema a lo largo de los siglos. Hay diversas razones por las que un Caído puede hacer esto, pero la principal es el aburrimiento. Además, todos los Caídos tienen una Gracia: son multiformes, y por tanto pueden adquirir cualquier forma que les apetezca o consideren oportuna. Esta es la razón por la que se desarrolló la creencia arriba descrita.

La mayoría de Shadow Hunters tienen conocimiento de los Caídos. Son, con mucho, una de las Razas sobrenaturales más peligrosas. Aunque sus principales adversarios siguen siendo los Ángeles, un Caído golpeará con toda su furia a cualquier ser que se cruce en su camino.

Características

Habitualmente, un Caído tiene los mismos Atributos y Habilidades que un Ángel normal, sin embargo, algunos pueden llegar a desarrollar sus Atributos por encima de lo normal, y adquirir dones de animales para representar su forma monstruosa.



al Infierno.

Poderes

Aparte de la multiformidad, casi todos los Caídos tienen poderes temibles. Muchos son capaces de practicar Magia Ritual, así como Gracias Infernales, poderes enseñados por Lucifer que sustituyen a las gracias de los ángeles. A modo de ejemplo, describimos algunas de estas Gracias Infernales. Cada una costaría 3PG o PX.

NOTA: Algunas Gracias son a veces dadas como Concesiones a un sirviente o seguidor devoto de los Caídos; dichas Concesiones vienen marcadas con un asterisco.

CONTROL ELEMENTAL: El Caído tiene un control parcial sobre un elemento concreto (tierra, fuego, aire o hielo). Esto le permite realizar toda una serie de poderosos y espectaculares efectos, que incluyen: generar llamas, provocar temblores, hacer surgir estalactitas del suelo o techo o derrumbar estructuras de madera.

POSESIÓN: El Caído es capaz de pasar a una forma similar a la de un Espíritu. En este estado, es capaz de introducirse en el cuerpo de otro ser vivo, controlando sus acciones. Hay varias formas de evitar este poder, por ejemplo, los médium pueden hacerlo enviando al Caído al Inframundo. Además, hay varios hechizos y Reliquias que pueden expulsar un Caído de un cuerpo. Un Caído sólo puede poseer el cuerpo de un ser al mismo tiempo, y este debe ser nativo de la Zona en que se encuentre (en el caso de la Tierra, Humanos y animales).

VUELO: Con sus naturales poderes de cambio de forma, un Caído puede hacer crecer alas en su espalda, que le permiten volar exactamente igual que a un Ángel

ACELERAR ENFERMEDADES*: Un Caído puede acelerar una enfermedad contraída de forma natural por otro ser. Si la enfermedad es mortal, esta es una de las muchas formas de matar a una criatura que conocen los Caídos.

MANIPULACIÓN MECÁNICA*: El Caído puede manipular mentalmente aparatos mecánicos, de una forma muy similar a la de un telequinético. Mediante este poder, un Caído puede desde encender un televisor hasta hacer que alguien que esté manejando un ordenador muera de una descarga eléctrica.

CONTROL MENTAL*: Similar al poder psíquico del mismo nombre.

CREAR IMPULSO*: Esta Gracia crea un impulso emocional, inmediato e irrefrenable, en otro ser. Este impulso puede ir desde una ira incontrolable hasta un profundo deseo. La persona afectada entrará en un estado de total descontrol, no parando hasta haber satisfecho su impulso. Una vez pase su euforia, aunque recordará lo que ha hecho, no podrá explicarse (ni explicar) por qué lo hizo.

TRANSFORMAR DOLOR EN PLACER: Manipulando el sistema nervioso del ser humano, un Caído puede hacer que lo que el cuerpo identifica normalmente como dolor sea captado como placer. Dicho placer es muy similar al sexual y, cuanto mayor es el dolor, más placer se siente. El Caído puede lanzar este poder de forma temporal o también permanentemente, haciendo que la víctima busque cada vez más dolor (para él más placer) hasta morir.

MOLDEAR CARNE: Esta es la curiosa habilidad de los Caídos para alterar los cuerpos. Con este poder, un Caído puede hacer a alguien más bello, más horrible, alargar sus miembros, contraerlos o cualquier otra cosa que se le ocurra. Por cada 2 éxitos, suma +1 o -1 a CAR.

CREAR DESGRACIAS*: Esta Gracia se parece al hechizo de Magia Vudú Rede Crear Wanga. La vida de alguien puede cambiar radicalmente si un Caído utiliza este poder sobre él de forma constante. Las desgracias son cada vez más grandes y pueden conducir al suicidio.

TRANSMUTAR SER*: Este poder es una versión más poderosa de Moldear Carne. Permite transformar literalmente a un ser en otro totalmente distinto. Así, se puede convertir a Humanos en animales, por ejemplo.

CREAR VICIO*: Con esta habilidad, se crea un vicio en un ser; la única norma es que, anteriormente, dicho ser no debe poseer el vicio mencionado. El vicio es gradual, pero puede convertirse en extremo. Los distintos vicios incluyen tabaco, alcohol, drogas o sexo.

INMUNIDAD A ARMAS MUNDANAS: Con este poder, el Caído tiene la piel tan dura que las armas mundanas no pueden atravesarla. Las Reliquias pueden afectarle normalmente.

ESPÍRITUS



Descripción

En teoría, todas las almas que llegan al Inframundo son juzgadas por Azrael, yendo luego al Paraíso o al Infierno según su forma de vivir. Sin embargo, algunos consiguen escapar de la mirada de Azrael, alternando entre el Inframundo y la Tierra. Estas almas en pena son conocidas como Espíritus.

Al parecer, todos los Espíritus tienen un “asunto” en nuestro mundo por resolver; el deseo de resolver este asunto es lo que les da fuerzas para escapar del control del señor de la Zona y volver a la nuestra. Como es lógico, no todos estos asuntos son malos o perjudiciales, muchos Espíritus han llegado a pedir la colaboración de algunos Shadow Hunters para que estos les ayuden. Sin embargo, hay otros muchos Espíritus que no desean sino hacer el mal en la Tierra; son estos los que los Shadow Hunters combaten.

Aunque hay formas de expulsar un Espíritu de la Tierra devolviéndole al Inframundo, no hay forma de destruirlo definitivamente. El Espíritu volverá una y otra vez, alimentado por su odio y atormentando al “culpable” de su muerte o a sus descendientes. Con el tiempo, un Espíritu individual puede llegar a convertirse en un ser muy poderoso. De todas formas, lo normal es que los Espíritus

permanezcan pasivos, ocultándose de Azrael o recargando sus energías. En ese estado se puede tratar con ellos más fácilmente que en cualquier otro, es entonces cuando los médium suelen comunicarse con ellos, tratar de averiguar qué les ata a la Tierra y ayudarles a resolverlo.

Características

Los Espíritus no tienen Atributos Físicos, ni pueden adquirir ninguna Habilidad Física; aparte de esto, pueden ser creados de la misma manera que un humano ordinario.

Poderes

Los Espíritus exhiben en ocasiones poderes increíbles. No se sabe muy bien cuál es la naturaleza de dichas cualidades sobrenaturales, aunque muchos postulan que no son sino habilidades psíquicas amplificadas. Por esto, la mayoría de ocultistas y Shadow Hunters llaman a estos poderes Psiquismos. Al parecer, cuando un alma se libera de su estructura carnal adquiere tal conciencia de sí misma que libera su mente de cualquier atadura psíquica que tuviese en vida.

Todos los Espíritus tienen dos Psiquismos aunque, más que “poderes”, son maldiciones, ya que no pueden anularlas si no tienen otro Psiquismo que lo haga. Estas son:

INMATERIALIDAD: Por naturaleza, el Espíritu es inmaterial, lo que le permite atravesar objetos sólidos como si no existiesen. Este Psiquismo también tiene su lado negativo, puesto que le impide manipular objetos físicos.

INVISIBILIDAD: En la Tierra, aunque no en el Inframundo, los Espíritus son invisibles. Nadie les puede ver ni tampoco oír.

A parte, pueden adquirir nuevos psiquismos, a coste de 3PG o PX cada uno. Esta es la lista de los psiquismos conocidos:

PODERES PSÍQUICOS: Algunos Espíritus tuvieron poderes psíquicos en vida, ya estuvieran completamente manifestados o latentes. Si el espíritu escoge esta opción, podrá adquirir poderes psíquicos como si fuese un ser humano corriente. El uso de Telequinesis por parte de un Espíritu es lo que

los ocultistas conocen como efecto *Poltergeist*.

MATERIALIDAD y VISIBILIDAD no son más que los Psiquismos contrarios a los anteriormente descritos. Permiten al Espíritu volverse material y visible, respectivamente, aunque solamente en cortos espacios de tiempo.

POSESIÓN: Este poder funciona igual que el de los Caídos, con la excepción de que un Espíritu puede poseer a cualquier ser que posea un cuerpo físico, sea Humano o no. Cuando un Espíritu posee a un ser, puede utilizar los Atributos y Habilidades de este, incluyendo los Físicos. Por supuesto, si los dos poseen una Característica común, utiliza el Valor más alto. La única excepción son los Ángeles y los Caídos, que no pueden ser poseídos.

TELEPORTACIÓN: El Espíritu es capaz de viajar de forma instantánea de un lugar a otro por simple voluntad.

POSESIÓN DESTRUCTIVA: Esta es una versión más avanzada de la Posesión antes descrita, mucho menos inmediata pero letal a largo plazo. En el momento en que el Espíritu se introduce en el cuerpo a poseer, no sucede nada, pero en realidad el Espíritu va absorbiendo poco a poco la esencia vital de su huésped. A efectos de juego, cuando el Espíritu realiza una Posesión Destructiva va eliminando los valores de Habilidad del cuerpo en el que está, al ritmo de un Valor al mes. No sigue ningún orden establecido, aunque cuando absorbe un Valor de una Habilidad concreta, no para hasta haber eliminado todos los de esa Habilidad. Cuando ha acabado con todos los Valores, empieza con los Atributos. Cuando se elimina el Atributo Constitución, el huésped cae en coma, entonces, el Espíritu puede seguir hasta eliminar por completo la conciencia del ser, o parar y dejarle su Atributo Inteligencia, haciendo así que la persona se percate de todo lo que pase a su alrededor pero no pueda hacer nada, uno de los castigos más crueles que puedan imaginarse. Un Espíritu puede ser expulsado, igual que si estuviese realizando una Posesión normal, pero esto no hace que el antiguo huésped recupere los Valores perdidos. No obstante, puede volver a ganarlos mediante Experiencia.

ILUSIONES AUDITIVAS: El Espíritu puede provocar ruidos. Estos ruidos pueden ir desde relativamente normales (el maullido de un gato, golpes...), hasta totalmente extraños (borboteos, ratas caminando por las paredes...). El Espíritu puede elegir quienes oyen estos ruidos, lo que hace de este poder una manera muy efectiva de enloquecer a alguien.

VISIONES DE MUERTE: Este Psiquismo permite que un ser vivo elegido por el Espíritu tenga visiones de su propia muerte o la de sus semejantes. También puede tener diversas alucinaciones, siempre relacionadas con la muerte: las paredes sangran, la comida está compuesta por partes mutiladas, etc.

VER EL AURA: Permite que el Espíritu vea el aura de un ser vivo. Esto hace a dicho ser especialmente vulnerable, puesto que el Espíritu sabrá todo acerca de sus emociones.

VISIÓN DEL INFRAMUNDO: El Espíritu puede ampliar los sentidos de una persona normal hasta hacerle tener una visión fugaz del Inframundo. Dicha visión puede tener efectos muy dispares, que dejamos al arbitrio del DJ. Algunos magos invocan Espíritus con este poder con el objetivo de esclavizarlos y tener así un acceso “parcial” a la Zona.

CREAR CAMBIOS FÍSICOS: Este poder sólo se puede hacer sobre alguien poseído. El Espíritu puede moldear la carne de su huésped desde dentro, provocando así cambios físicos en él. Este Psiquismo se parece mucho a la Gracia Moldear Carne de los Caídos.

LUMINOSIDAD: El cuerpo del Espíritu puede rodearse de una curiosa aura luminosa, haciéndole así parcialmente visible. En este estado, todo el mundo puede verle, aunque el Espíritu sigue siendo inmaterial. Algunos Espíritus han llegado a controlar este poder de forma muy notable, pudiendo volverse pequeños globos de luz, a la manera de los Oscuros.

PUTREFACCIÓN: El Espíritu puede acelerar la putrefacción de la materia orgánica. Esto incluye alimentos, animales muertos e incluso cadáveres Humanos. La putrefacción se lleva a cabo en segundos, aunque el Espíritu puede pararla cuando desee.

GORGONAS



Descripción

Tal como se explica en la descripción de los Elfos, en la ascensión del imperio Romano influyeron diversos factores externos. Concretamente, fueron los Feéricos los que impulsaron a los Césares en su intento de dominar la Tierra. Su principal fuerza eran los Sátiros y las Ninfas, quienes enseñaban magia a los Humanos a través del sexo. Con el tiempo, otros Feéricos se unieron a las legiones romanas. Hidras, Lamias y Cíclopes caminaron junto al vasto ejército, al lado del más infame imperio de todos los tiempos. Uno de estos tipos de criaturas fueron las Gorgonas.

Cuando los reyes de Faerie, Oberón y Titania, decidieron que todos sus hijos debían volver a la Zona, únicamente las Gorgonas se negaron. Según ellas, era mejor vivir en libertad en aquel mundo sin dueño, que arrodillarse ante dos líderes decadentes y cobardes. Tendrían tiempo de arrepentirse de sus palabras.

Inicialmente, las Gorgonas pretendían manipular a los Humanos utilizando sus poderes. Empezaron con sus antiguos aliados, los romanos, quienes estaban intentando renacer de sus cenizas en esos momentos y eran fácilmente influenciables. Lo malo es que sus antiguos enemigos, que aún tenían puestos de observación en Italia, no tardaron en darse cuenta de lo que las Gorgonas pretendían. Poco a poco, el rumor de que Roma estaba controlada por mujeres que petrificaban a sus habitantes se extendió por toda Europa. La reacción no se hizo esperar y, un tiempo después, numerosos Shadow Hunters se dieron cita en la capital latina.

En los meses siguientes, se produjo una cacería muy intensa. Aunque las Gorgonas tenían gran poder e influencia, no eran rivales para sus nuevos enemigos. En unos dos años, la población de Gorgonas se redujo a la mitad, y estas tuvieron que retirarse a las montañas con el fin de salvar sus huevos y planear su venganza.

Se percataron de que eran muy pocas y, dado su ciclo vital (al igual que muchos Feéricos, las Gorgonas pueden llegar a vivir mucho tiempo, concretamente unos 4500 o 5000 años, por lo que su ciclo reproductivo es muy bajo, solamente pueden quedarse embarazadas cada 200 años y en cada parto solamente nace una hija), tardarían mucho tiempo en ser suficientes como para poder plantar cara a la humanidad. Así, esperaron a que los huevos se abrieran (tardan 20 años en hacerlo) y, una vez abiertos, inculcaron en sus hijas el odio por los Humanos, además de la necesidad de reproducirse para ser cada vez más. Las Gorgonas se volvieron así muy maternas y comunitarias, viajando siempre en grupo para apoyarse mutuamente, e intentando quedarse embarazadas a la primera oportunidad para así perpetuar la especie y tener nuevos soldados en su particular guerra.

El último día del año 999 trajo una desgracia sin precedentes: en ese momento, las Gorgonas decidieron lanzar su ataque. La fatídica noche del 31 de diciembre salieron de sus escondites y petrificaron a cuantos Humanos se cruzaron en su camino. Pronto, toda Europa empezó a llenarse de estatuas con expresiones de sorpresa en sus rostros. No pasó mucho tiempo antes de que los Shadow Hunters empezasen a investigar (y perseguir) a estas extrañas damas, poco a poco, las más viejas fueron exterminadas. Sin el apoyo de sus madres las jóvenes se desperdigaron, ocultándose de nuevo.

Después de este “incidente”, las Gorgonas han sido cazadas con ahínco hasta casi su exterminio. Hoy en día ya no piensan en ningún tipo de invasión, contentándose con aprovecharse de los Humanos con quienes se aparean, y reproducirse, si no son descubiertas y eliminadas antes. Viven solas o en pequeños grupos.

La forma de las Gorgonas no es ni de lejos la que describe la mitología griega. Las Gorgonas tienen la apariencia de mujeres normales y corrientes, mezclándose libremente con la sociedad humana. Su único rasgo apreciable es su insistencia en llevar gafas de sol, incluso de noche, incluso algunas se hacen pasar por ciegas para evitar preguntas indiscretas.

Características

Una Gorgona se crea exactamente igual a un Elfo.

Poderes

El principal poder de las Gorgonas es su famosa mirada, capaz de convertir en piedra a cualquier desdichado; basta que cruce sus ojos con una de estas féminas. La mirada de la Gorgona es una Habilidad Mental, y el único modo de evitarla es mediante una tirada enfrentada de eVolutnad + Coraje contra la Gorgona. Si consigue superar esta curiosa agresión, quedará Aturdido; no habrá ningún otro efecto. Si no la supera, pasará a convertirse en piedra. El cambio es gradual, empieza por los pies y tarda 4 turnos en completarse. No se conoce ninguna cura para la petrificación de la Gorgona, aunque se rumorea que hay hechizos y Reliquias que pueden anular el efecto. En forma de estatua, la víctima no podrá moverse ni hablar, aunque sí ver y oír (lo cual hace este poder aún más terrible si cabe). Por otro lado, tampoco necesitará respirar y su corazón no tendrá que latir para que siga viviendo por lo que, en cierto sentido, la Gorgona concede la inmortalidad (a menos que se destruya la estatua, claro).

Otra cualidad reseñable en las Gorgonas es su natural belleza, aderezada con una extraña empatía. Es raro encontrar una Gorgona con puntuaciones en las habilidades de Etiqueta y Persuasión por debajo de 8, lo que les convierte en unas excelentes manipuladoras. No se sabe si este “poder” es natural o lo van perfeccionando a lo largo de su larguísima vida, pero no hay ninguna duda de que lo poseen.

Las Gorgonas no son ajenas a la magia y, aunque jamás tuvieron la capacidad de lanzar hechizos Elementales del Aire, han demostrado aptitudes para emplear Magia Ritual. Sin embargo, no son muchas las que la practican, pues no olvidemos el odio que sienten por los Humanos y todo lo que tiene que ver con ellos; no obstante, algunas la aprenden, lo que les convierte en un peligroso enemigo para la humanidad.

INNOMINADO



Descripción

Los Innominados provienen de la Ciudad Innominada. Son los servidores de los Seis Primeros, los Caídos originales que Lucifer puso en los Seis Tronos del Sufrimiento, creando así una parodia grotesca de los Arcángeles y la Ciudad de Plata.

Los Innominados se ocupan, única y exclusivamente, de provocar el sufrimiento. A veces, son llamados (casi siempre por error) fuera de su hogar. Otras, es un habitante de otra Zona el que llega a la suya. Estos siniestros seres administran sus servicios con fría eficacia, pues no hay ninguna forma de sufrimiento o dolor que no conozcan, y nadie les tiene que pedir que lo hagan, ellos mismos toman la iniciativa.

Por todo lo expuesto anteriormente, uno puede suponer que a la Ciudad Innominada solamente se llega por error, pero esto no siempre es así. A veces, los Innominados eligen entre los seres a los que torturan privilegiados que se suman a sus filas. Lucifer ordenó a los Seis Primeros que no Tejiesen a menos que hubiese una necesidad extrema, así que buscan nuevos servidores en otros lugares y razas.

Al igual que ocurre con los Caídos, es difícil seguir la influencia de los Innominados a lo largo de la historia; sin embargo, al ser menos numerosos que los primeros, se pueden extraer algunos datos.

En el pasado, diversas tribus primitivas tomaron alguno de sus miembros individuales como dioses, adorándoles. Se sabe que en la mayoría de las guerras se les invocó, pues se les ofrecían los soldados caídos a cambio de ir a su reino y pasar a formar parte de ellos. Distintas personas usaron algunas Reliquias que permiten el acceso a su ciudad como venganza, regalándolas a sus enemigos para librarse de ellos. Finalmente, algunas logias masónicas les han rendido culto a lo largo del Medioevo y el Renacimiento. Actualmente, los Innominados no tienen ningún culto organizado, pero son buscados y adorados por mucha gente a lo largo de la Tierra.

Es difícil describir a los Innominados, puesto que no tienen una forma establecida. Es más, cada Innominado es muy diferente de los otros, por lo que no existe un tipo de Innominado “estándar”. No obstante, la gran mayoría tienen forma humanoide.

Una de las características más notables de los Innominados es su individualismo. Cada Innominado es muy independiente, actuando por su propia cuenta. En ciertas ocasiones, parece que haya incluso una especie de “rivalidad” entre ellos para ver quien consigue más víctimas a quien torturar.

Características

Los Innominados se crean igual que un Caído, sin embargo, algunos miembros especialmente viejos y poderosos muestran una aguda inteligencia (nivel 12 o más). Aparte, suelen tener el don “aura de terror”.

Poderes

Cada Innominado posee poderes propios. La mayoría tienen el poder de expandir su conciencia fuera de su Zona, instando así a seres que encuentran las Reliquias capaces de invocarles para que lo hagan. Los Innominados tienen un poder casi absoluto (+6) sobre el ser que les invoque o llegue a su siniestro hogar, y pueden hacerle lo que se les antoje.

Un poder que la mayoría exhibe es la telequinesis. Los Innominados pueden torturar sin necesidad de tocar. El resto, varían: algunos manejan las emociones, provocando angustia y miedo, mientras que otros son mucho más directos, manipulando la carne de formas inimaginables.

LIPTORECTOS

Descripción

Los Liptorectos no son otra cosa sino un experimento fallido de los Buscadores de la Verdad Perfecta, una abominación creada por el hombre. En cierto sentido, los Liptorectos son los precursores de los Hermanos, actuales fuerzas de choque de la Secta arriba mencionada aunque, realmente, podríamos considerar la raza que nos ocupa como una mancha en el historial de sus progenitores. Fueron creados en algún punto del siglo XVII, no se conoce la fecha con exactitud, pero se sabe a ciencia cierta que hubo implicado un científico francés. Teóricamente, los Buscadores esperaban crear un nuevo hombre, combinando ADN humano con el de diversos animales para así potenciar sus capacidades físicas. Con este fin, se secuestró a unos cuantos vagabundos, que tuvieron la desgracia de estar en el lugar equivocado en el momento menos oportuno. Durante meses, se experimentó con ellos, además de con fauna de todo tipo. Se esperaba conseguir un hombre más fuerte, ágil y rápido, pero con inteligencia humana, pero el resultado no fue precisamente el que esperaban.

Lo que salió una noche tormentosa de los tubos de ensayo no eran sino horribles monstruosidades sin ningún asomo de raciocinio. Rápidamente, empezaron a extenderse por toda Europa hasta que diversos Shadow Hunters comenzaron a cazarles. Poco a poco, la invasión en masa de estos seres fue sofocada. Aunque en algunos sectores se descubrió la existencia de las bestias, los Shadow Hunters de la época fueron muy cautos, lo bastante como para que el rumor no se extendiese entre el populacho.



Los Liptorectos se retiraron. Aunque parecían guiarse por instintos animales, en el fondo de su ser aún conservaban algo de inteligencia humana. Durante los siguientes años, generación tras generación, los Liptorectos se dedicaron a cavar una red de túneles por debajo de toda Europa, con el fin de poder trasladarse de un lugar a otro con rapidez. En algunos puntos remotos del globo establecieron “nidos” en los que poder ocultar sus huevos.

CRIATURAS DE LAS SOMBRAS

Con el tiempo, este enorme proyecto se acabó. A mediados del siglo XIX, los Liptorectos lanzaron su segundo ataque en masa a la Tierra. Aunque la mayoría de Shadow Hunters que les habían combatido en el pasado habían muerto hacía mucho tiempo, quedaba la constancia escrita del primer ataque, y varios Shadow Hunters, muchos de ellos pertenecientes a diversas Sociedades, estaban preparados para recibirles. Poco a poco, otros Shadow Hunters fueron uniéndose a esta cruzada secreta. Después de casi tres años de guerra continua, los Liptorectos se vieron obligados a regresar de nuevo a las profundidades de la Tierra. Pero algún día, se levantarán de nuevo y...

Características

Los Liptorectos son mucho más fuertes, ágiles y resistentes que los Humanos. Para representar esto, todos los Liptorectos tienen unos atributos físicos muy altos, pudiendo llegar hasta 18. Asimismo, su Inteligencia es muy baja, por lo sus atributos de Inteligencia y Habilidad jamás podrán superar el 3. Todos tienen un -6 en sus tiradas de Persuasión y Etiqueta.

Poderes

Podríamos definir a los Liptorectos como el depredador definitivo, que combina el instinto y la astucia con una limitada inteligencia.

Los Liptorectos son de muy variadas formas y tamaños, y sus poderes, siempre de origen físicos, son consecuencias de esas formas. Escoge entre los dones de animales cualquier trasfondo que te parezca adecuado (garras, colas, glándulas venenosas, etc.), pero procura que estén relacionados con un animal real (no le pongas una cola de cocodrilo a un Liptorectos con forma de avispa).

Los Liptorectos son increíblemente tenaces y resistentes al dolor, por lo que no pueden ni ser temporalmente aturdidos ni caer inconscientes. Tampoco parecen sufrir agotamiento físico.

Por el contrario, su inteligencia animal les limita mucho. Ninguno de ellos podrá jamás usar cualquier clase herramientas o tecnología cuya complejidad supere la de un trozo de hierro afilado.

NY'APT'SEPT

Descripción

No se conoce el origen exacto de esta misteriosa raza de viajeros estelares, aunque parecen provenir o bien de una Zona Libre Foránea, o de un planeta situado en la misma Zona de Transición que la Tierra, pero alejado de esta. En cualquier caso, hay cada día más pruebas de que estos seres existen y están entre nosotros.

No se sabe exactamente cuando aparecieron en nuestro planeta por primera vez, aunque en algunas culturas amerindias y precolombinas se han hallado diversos iconos (tótems, tapices...) que muestran signos evidentes de que esta raza fue adorada por algunos pueblos del pasado. La noticia más "reciente" acerca de los Ny'Apt'Sept se produjo en África, donde algunos musulmanes les descubrieron, creyéndoles demonios o algo por el estilo. Para evitar que su secreto fuese descubierto, los Ny'Apt'Sept dispusieron toda una serie de hechos que, finalmente, desencadenarían la Primera Cruzada. Fueron detenidos por un grupo de Ángeles que después se convertiría en la Sociedad conocida como los Cruzados.

Realmente, nadie conoce las auténticas motivaciones de los Ny'Apt'Sept. Aparentemente, son una especie de saqueadores planetarios, que viajan a planetas ricos en los materiales que ellos utilizan (al parecer, la Tierra es uno de ellos) y los absorben poco a poco, enviándolos a su mundo hasta que, finalmente, no queda ningún tipo de vida sobre el planeta en cuestión, entonces, cambian de mundo.

Es difícil describir a un Ny'Apt'Sept, puesto que su avanzada tecnología les permite pasar desapercibidos entre los Humanos. Las descripciones más fieles parecen afirmar que se trata de seres ameboides, parecidos a larvas. Al parecer, no tienen órganos sensoriales "normales" (ojos, oídos...), sino que utilizan una especie de "visión táctil" que les permite captar todo lo que tienen a su alrededor.



Características

Los Ny'Apt'Sept se crean exactamente igual que un humano, sin embargo, acostumbran a ser físicamente nulos y extremadamente inteligentes. Al estar infiltrados en la cultura de la Tierra, muchos poseen Categorías Sociales más altas que Media.

Poderes

Los Ny'Apt'Sept poseen una especie de Telepatía que les permite transmitir sus pensamientos, tanto entre ellos como a otras criaturas. Sin embargo, no pueden leer ni controlar mentes.

La avanzada tecnología de los Ny'Apt'Sept les permite producir toda una serie de máquinas imposibles de crear por la ciencia actual. Algunos ejemplos de dichas máquinas incluyen: diversos tipos de armas de energía, proyectores holográficos (utilizados principalmente para hacerles pasar desapercibidos como seres Humanos), manipuladores mentales (con los que pueden alterar los recuerdos de una persona a su antojo) y otros objetos por el estilo. Un ejemplo claro de su avanzada ciencia son unas criaturas de origen tecnogenético con forma de insecto, pequeños robots a quienes los Humanos confunden con un animal más. Estos sirven de "ojos" y "oídos" a sus amos, permitiendo a los Ny'Apt'Sept espiar a quien se les antoje.

Los Ny'Apt'Sept no conocen la magia, ni tan siquiera la Magia Ritual. Al parecer, son una raza tan absolutamente tecnificada que han abandonado todo concepto de lo místico.

ORGELMIR



Descripción

Los Orgelmir son Elementales del Hielo. Proviene de la peligrosísima y prohibida Zona de Niflheim. Constituyen un azote para todas las demás Razas, especialmente para las elementales, ya que cumplen los oscuros designios de Ragnarok, su señor, sin rechistar.

Es muy raro ver un Orgelmir en la Tierra, ya que parecen tener asuntos más importantes en otras Zonas (especialmente, en las Zonas Elementales). Al parecer, la función principal de los Orgelmir es resquebrajar el Muro para que Ragnarok pueda entrar en la Zona y congelarla. Se dice que los Orgelmir han influido en el cambio climático que sufre la Tierra, pero esto no son más que especulaciones.

Todos los Orgelmir tienen una apariencia muy próxima a la humana, aunque sus pieles son extraordinariamente pálidas y lívidas (bajo ciertas condiciones de luz, incluso puede captarse un cierto brillo azulado ligeramente translúcido), pero esto no les impide pasar perfectamente por humanos normales. Suelen tener el cabello oscuro y los ojos azules o grises, con miradas frías y tristes, al igual que sus voces, que en general suenan tranquilas, lánguidas y desapasionadas. Los gestos de los Orgelmir son lentos, parsimoniosos y bellos, casi como una danza.

Como es de esperar, el carácter de los Orgelmir es frío y apagado. Los Orgelmir son calmados y tranquilos, casi tanto como los Oscuros, lo que les convierte en crueles e implacables asesinos. Todos los Orgelmir muestran una absoluta eficacia y un total desprecio por los demás cuando realizan su misterioso y siniestro trabajo.

Características

Un Orgelmir se crea exactamente igual que un Elfo.

Podere

Los Orgelmir pueden ser tan buenos magos Rituales como cualquiera. Aparte, poseen un tipo de magia propia, la Magia Elemental del Hielo, de la cual listamos una serie de ejemplos de hechizos y Gracias detallados a continuación.

Cada vez que se obtenga un nivel en la habilidad Magia de Hielo, el Orgelmir obtendrá un conjuro o Gracia a su elección. Se puede invertir 2PX por nivel el conjuro para aprender otro hechizo nuevo, pero las Gracias solo pueden ser obtenidas cuando se sube de nivel (son favores divinos, no algo que se aprenda estudiando).

RALENTIZAR: El Orgelmir lanza una racha de viento que hace al objetivo más lento, a menos que logre esquivar (no mediante Bloquear) el ataque del Orgelmir, sufrirá una penalización de -8 a la Iniciativa en su siguiente Acción.

HIELO RESBALADIZO: El Orgelmir cubre el suelo a su alrededor de una fina capa de hielo que hace resbalar a los que haya cerca de él. Todos los afectados por la capa de hielo deberán superar el Valor apostado por el Orgelmir mediante Atletismo o caer, perdiendo su siguiente Acción como si hubieran quedado Aturdidos. El área resbaladiza cubre un círculo de unos 10 metros de diámetro alrededor del Orgelmir.

ESQUIRLAS PERFORANTES: El Orgelmir congela el aire a su alrededor, lanzando pequeñas esquirlas a sus adversarios; estos deben Esquivar, o sufrir Daño con un Bonificador de +1, más los éxitos normales en la tirada de ataque. No permiten dañar seres inmateriales (como Espíritus, p. e.)

IMPASIBILIDAD: El ánimo del Orgelmir se vuelve imperturbable; este obtiene un +1 por nivel de habilidad a sus Acciones de Voluntad durante una escena.

ARMARURA: El Orgelmir se cubre con una armadura de hielo, que le proporciona Armadura mágica +1 por cada dos niveles de habilidad durante una escena.

VENTISCA: Para poder realizar este hechizo, se debe conocer el de Ralentizar, pues es una versión potenciada de este. Además de aplicar el -8 a la Iniciativa, el Orgelmir también penaliza a su adversario con un -2 a sus Atributos Físicos durante su siguiente turno.

ESTALACTITAS: Para poder realizar este hechizo, se debe conocer el de Esquirlas perforantes; en esta ocasión, el Orgelmir lanza estalactitas que provocan un +4 al Daño más los éxitos propios de la tirada de ataque (a menos que sean Esquivadas, claro).

PRISIÓN HELADA: El Orgelmir crea un globo de hielo alrededor de un sujeto, a fin de encerrarle; este hechizo funciona exactamente igual que el de Magia Elemental de la Tierra Cárcel de Piedra.

RACHA HELADA: Para realizar este hechizo se deben conocer el de Ventisca y Estalactitas; el blanco del mismo sufrirá los efectos de ambos hechizos (es decir, sufrirá Daño con un Bonificador de +4 y, además, en su siguiente Acción tendrá un -4 a su Iniciativa y un -2 a su Atributo Destreza)

CALMAR EMOCIONES: El Orgelmir ha aprendido a influir a nivel emocional. A menos que supere mediante Voluntad + Coraje la tirada mágica, el blanco quedará en un estado de total apatía, no deseando hacer absolutamente nada más que sentarse en el suelo y meditar. Este efecto se prolongará tantos turnos éxitos obtenidos por el mago.

Gracias

ATRIBUTOS SOBREHUMANOS: Un Orgelmir obtiene un +4 en un Atributo Físico a su elección.

MANO DE RAGNAROK: El Orgelmir ataca a alguien con las manos desnudas. Si el blanco no Esquiva o Bloquea el Ataque, queda congelado, siendo incapaz de hacer nada y muriendo en unos días a menos que se le descongele.

VIENTO CONGELANTE: Bonificador a la Racha Helada, que aplica un +8 al Daño en lugar de +4.

QUIMERAS



Descripción

Las Quimeras provienen de Oniria, y son las pesadillas que habitualmente nos acosan en sueños. Oneiros y Mnemosyme les dan forma, al igual que a los buenos sueños, para mantener así el equilibrio. A pesar de la vigilancia de sus reyes, de vez en cuando alguna se escapa de su mundo natal y visita la Tierra, usualmente para quedarse. Las Quimeras tienen un incontenible deseo de libertad y su mayor deseo es ir a una Zona libre. El Plano Astral está misteriosamente cerrado a ellas, por lo que la única Zona Limítrofe en la que pueden refugiarse es la nuestra.

La apariencia física de las Quimeras puede variar mucho de una a otra. Algunas podrían pasar por Humanos normales y corrientes, mientras que otras son tan horriblemente monstruosas que el simple hecho de mirarlas puede matar al observador. Una forma muy eficaz de reconocer a una Quimera es por su comportamiento. Esté en la Zona en la que esté, una Quimera siempre cumplirá con su naturaleza de aterrorizar a los demás. La manera en que lleven a cabo esta misión dependerá en gran medida del carácter con el que fueron creadas. Muchas Quimeras de aspecto humano se dedican a matar indiscriminadamente, violar u otros actos de similar índole. Las Quimeras con forma

monstruosa pueden llegar a ser bastante menos sutiles, aunque se sabe de muchas que se han mantenido en la sombra, realizando sus horribles actos en la más absoluta impunidad.

Características

En principio, una Quimera con forma humana se crea igual que un humano. Las Quimeras monstruosas o extrañas pueden poseer Atributos superiores (generalmente Físicos) si el DJ lo juzga conveniente.

Poderes

Algunas Quimeras pueden tener poderes basados en su forma, por ejemplo una Quimera de aspecto humano con cuatro brazos en lugar de dos, o una con la forma de araña gigante capaz de tejer gigantescas telarañas con las que atrapar a sus enemigos. Utiliza los dones animales que creas oportunos para representar la forma que tenga en mente.

A parte, todas las Quimeras comparten un extraño poder común: fuera de Oniria son inmortales y cualquier herida que sufran, sea por medios mundanos o mágicos, es sanada. La herida no se regenera en el momento, sino que se debe matar por completo a la Quimera para que el proceso de curación empiece; entonces, la Quimera entra en un estado cataléptico similar a la muerte, y las heridas (los Puntos de Salud) empiezan a curarse. Regeneran a un ritmo de uno cada hora. Es este último poder el que convierte las Quimeras en adversarios tan peligrosos puesto que, aunque se las mate, vuelven una y otra vez. Afortunadamente, hace tiempo que se descubrió que Oneiros y Mnemosyme castigan duramente a las Quimeras que se fugan de su Zona, y se crearon conjuros con el propósito de devolverlas a su hogar natal.

Las Quimeras no pueden, bajo ninguna circunstancia, aprender magia de ningún tipo (ni siquiera Magia Ritual). Al parecer, las leyes de Oniria lo prohíben. Cualquier intento de aprender magia por parte de una Quimera le hará volver automáticamente a Oniria

BIENES Y SERVICIOS

“La espada es el eje del mundo y su poder es absoluto”

- Charles de Gaulle

COMPUTO DE LA RIQUEZA

Existen dos formas de llevar la riqueza de un personaje. Ambos sistemas son compatibles entre sí, y pueden usarse indistintamente, en función de la situación en la que se encuentre el personaje.

De forma exacta

Un PG equivale, más o menos a 100 unidades monetarias actuales (euros, dólares o libras)

Si el personaje lleva 500 unidades monetarias y se compra un objeto que vale 300, le quedarán 200 unidades monetarias. Así de sencillo.

Este sistema sirve para medir el dinero “de mano” que tiene un personaje, pero no sirve si lo que queremos es medir el poder adquisitivo global que posea dicho sujeto, claro, a menos que el personaje sea un aventurero errante y lleve todas sus posesiones encima.

Si el personaje solo lleva este tipo de reserva monetaria, deberá de ir con cuidado, ya que las cosas más mundanas (como comida y alojamiento) le serán restadas periódicamente de su reserva de dinero, hasta que no le quede nada.

De forma relativa

La forma relativa se basa en el uso de trasfondos para medir la riqueza de un personaje.

Por ejemplo, mi nivel de Categoría Social me dice que poseo el salario de un médico o un catedrático, y que tengo dos coches. En tal caso, fácilmente podría adquirir una computadora, o incluso un coche nuevo, pero me sería imposible comprar una casa al

contado. Si lo que poseo es un sueldo mínimo interprofesional, solo dispondría de lo justo para comer y dormir, y poco más.

También es probable que determinados servicios, como un trasplante de órgano en el mercado negro, requieran además de otros tipos de trasfondos, como favor a deber, contactos, o rango social, o que tener alguno de esos trasfondos supla tener una riqueza menor. El jugador deberá negociar con el master e intentar convencerle usando su ingenio, no obstante, al última palabra siempre la tendrá el DJ, que deberá de evaluar la situación y el impacto que tendría sobre el juego la petición del jugador.

Cuanto mayor sea la riqueza de un personaje, más cosas podrá adquirir, sin embargo, los trasfondos de riqueza no son ilimitados. Si el master determina que la transacción es muy costosa, o que el jugador dilapida mucho su fortuna, es libre de reducir un nivel o dos su trasfondo de riqueza o sueldo durante un tiempo.

Por ejemplo, para un rico heredero, comprar un descapotable es factible y no debería de dar problemas, pero si en vez de uno, se compra media docena, pues mira por donde, puede que su trasfondo baje de nivel.

El tiempo de recuperación crece exponencialmente a medida que se posea un nivel de riqueza mayor. Recuperar el sueldo de un funcionario puede tardar un mes (el tiempo de recibir una nueva paga), pero volver a ser el dueño de una mega corporación puede tardar años, si es que es posible recuperarse.

BIENES Y SERVICIOS




















EQUIPAMIENTO

Protecciones	Descripción	PG
Armadura	Protección +8. Penalizador de -2 a causa del peso.	6
Chaleco antibalas	Protección +3. Inútil contra ataques con arma blanca.	2
Coraza	Protección +6.	6
Cuero reforzado	Protección +4.	4
Escudo	Protección +3.	3
Kevlar reforzado	Protección +5.	5
Mallas metálicas.	Protección +5. Penalizador de -1a causa del peso.	4
Peto	Protección +4. Solo protege el torso.	2

Armas Blancas	Ini.	Precisión	Daño	Tamaño	Coste
Cuchillo de caza	+1	+0	2	P	0.1
Espada mediana o machete.	0	+0	4	M	4
Hacha de incendio o de leñador.	-2	+0	6	G	6
Mazas, martillos de guerra, y similares	-2	+0	5	G	5
Tonfa, bate de beisbol, etc.	+0	+0	6**	M	3

Artículo	PG
Kit de herramientas para una profesión, mechero, cuerda (10m., 150kg).	0.1
Sistema electrónico de abertura, agua para 2 días. Computadora personal. Cámara cinematográfica.	1
Botiquín de urgencias.	3
Comida de campaña (1sem.), cortesana (1 noche), paga de un siervo (un mes).	1
Soborno a un vigilante.	0.3 - 1
Cinturón de utilidades. Habitación privada para dos en un hotel. Gafas infrarrojas.	2
Caja de herramientas. Paga por servicios especializados.	3
Noche en un hotel.	0.1/noche
Noche en un hotel de calidad.	0.5/noche
Menaje (escudilla, cacerola, etc.)	0.5
Generador de corriente eléctrica.	4
Soborno a un alto cargo.	1.8-5
Servicios de un criado, 1 semana.	0.5
Servicios de un mercenario (1 semana), prostituta (1 noche).	0.8
Paga por un trabajo ordinario, 1 semana.	2
Utilidades de atrincherado. Kit de demolición (4 cargas explosivas, 20 de daño).	0.4
Comida abundante para uno. Binoculares, cámara.	0.5
Comida normal para uno, palanca, linterna. Estufa de acampada. Transmisor de datos personales, bengalas (9 unidades).	0.3
Comida pobre para uno. Teléfono celular. Brújula, soldador de mano, lector de CD.	0.1
Pasaje en un transbordador intergaláctico. Contador geiser (10m).	1.1
Animal de labranza. Mobiliario sintético.	1.5
Pieza de ropa común, pantalones, chaqueta, gafas.	0.7
Pieza de ropa elegante.	0.28
Animal adiestrado. Saco de dormir.	0.24
Tienda de campaña (4 personas).	0.32

BIENES Y SERVICIOS

Armas de rango	MOD	CAD	AL	R	C	IN	PUN	DÑ	TA	PG	Imagen
Revolver medio (.357)	SA	3	60	2	6	+2	+0	5	M	2.2	
Revolver pesado (.44)	SA	3	60	2	6	+1	+0	6	M	2.6	
Pistola Compacta	SA	4	40		7	+3	+1	3	P	1.2	
Pistola Media (9mm)	SA	4	60		13	+3	+0	4	M	1.4	
Pistola Pesada (10mm)	SA	4	60		14	+2	+0	5	M	2.8	
Rifle Cerrojo	TT	3	600		5	-2	+1	7	MG	5.6	
Rifle Semiautomático	SA	4	600		6	-2	+1	7	MG	6.4	
Rifle Anti-material	SA	3	900		10	-2	+1	15	MG	8.8	
Escopeta Corredera	TT	3	40	2	8	+0	+0	8	MG	4.58	
Escopeta Semiautomática	SA	4	40	2	6	+0	+0	8	G	5.18	
Escopeta Asalto	SA	4	40		8	+0	+0	8	G	5.2	
Subfusil	SA/FA	15	60		30	+1	+0	4	M	4.3	
Fusil Subcompacto	SA/FA	12	150		30	+0	+0	5	G	4	
Fusil de Asalto	SA/FA	12	200		30	-2	+1	5	MG	6.3	
Fusil de combate	SA/FA	10	300		20	-2	+1	6	MG	7.8	
Lanzagranadas	TT	1	100	1	1	-2	+0	12	G	8	
LAW (Anticarro)	TT	1	250	1	1	-3	-1	15	MG	32	
Ametralladora 5.56	SA/FA	12	250		Cinta	-2	+1	5	MG	6.5	
Ametralladora 7,62	SA/FA	12	400		Cinta	-2	+1	6	MG	8	
Arco	TT	1	1	100	1	-2	-2	5	G	5	
Ballesta, cerbatana.	TT	1	1	100	1	-3	+1	4	G	4	

LISTA DE RELIQUIAS

Las Reliquias son toda una serie de artilugios mágicos creados en el pasado remoto. Aunque se dice que la Alquimia, el arte de la forja de Reliquias, se ha perdido, es posible que algunos magos poderosos todavía puedan fabricarlas.

Básicamente, una Reliquia es un objeto cualquiera, aunque antiquísimo. Algunas Reliquias pueden estar muy bien escondidas, y muchos Shadow Hunters financian sus propias expediciones para recuperar uno solo de estos objetos. Una vez logrado dicho objetivo, la recompensa es grande, puesto que la Reliquia suele dar a su usuario poderes y facultades insospechadas, generalmente imposibles de conseguir de otra forma.

Las Reliquias son una parte importante en la vida de muchos Shadow Hunters, pues les permiten realizar cosas que no pueden hacer de forma habitual. A menos que se indique lo contrario, cada Reliquia es única. Solamente hay una en toda la Tierra, algunas ya en manos de alguien. Evidentemente, hay más Reliquias aparte de las descritas aquí, que deben considerarse ejemplos, y el DJ tiene libertad para crear las Reliquias que considere oportunas.

El encontrar una Reliquia o no depende del DJ pero, normalmente, no es una tarea que deba tomarse a la ligera. Se cree que, actualmente, no hay ningún mago en la Tierra que sepa cómo crear Reliquias, pero este dato no está confirmado.

Dividimos las Reliquias en tres tipos: Armas Reliquia (aquellas con forma de arma, habitualmente medieval o anterior, normalmente estas Reliquias son dañinas), Reliquias de Protección (aquellas que protegen y amparan a su usuario o a otros) y, finalmente, Otras Reliquias (todas aquellas que no pueden englobarse en ninguno de los grupos anteriores). Además, al final se incluyen aquellas Reliquias propias de un estilo de Magia Tribal.

Armas Reliquia

Hacha del Minotauro

Una de las Reliquias más antiguas que se conocen, el Hacha del Minotauro es una enorme hacha de guerra diseñado para empuñarse a dos manos. El que empuñe el Hacha del Minotauro obtendrá un Bonificador de Ataque de +3 en lugar del habitual +2 proporcionado por el hacha de mano, y aparte aplicará un Bonificador de +2 al Daño. Por otro lado, podrá tomar a voluntad la forma de un Minotauro (es decir, la parte superior de su cuerpo se transformará en la de un toro, aunque conservará brazos humanoides). En este estado, el poseedor del hacha ignorará el Aturdimiento e inconsciencia por Daño Masivo y, además, ganará la Habilidad de Embestida (una forma de combate Cuerpo a Cuerpo que no proporciona la Habilidad de Bloquear) a nivel 4. En principio, esta Habilidad no puede aumentar.

Esta arma contiene una poderosa maldición. Cada vez que su dueño se transforme en Minotauro, su inteligencia bajará ligeramente, aunque él no se percatará de ello. El DJ deberá anotar el Valor más alto de cualquier Habilidad mental que el PJ posea y sumarle su Bonificador en Mentales, y cada vez que se transforme en Minotauro, deberá restar 1 a dicho valor (aunque la Habilidad haya sido aumentada posteriormente). Cuando el Valor sea igual a 0, el dueño del hacha se transformará en un Minotauro de forma permanente. En ese momento, perderá todo asomo de raciocinio y pasará al control del DJ, lo más probable es que ataque a lo primero que tenga delante, sea amigo o enemigo.

Espada del Despertar

Esta espada es anterior al Medievo, posiblemente fue creada en algún momento del Imperio Romano. Se trata de una Gladius (una espada corta romana; trátala como un cuchillo militar) con la empuñadura de oro. Cuando la Espada del Despertar “mate” a una Quimera (es decir, reduzca sus Puntos de Salud a cero), esta será enviada automáticamente a Oniría sin que pueda hacer nada por evitarlo.

Espada de la Voluntad

La Espada de la Voluntad es de aspecto claramente medieval. Se trata de una espada larga construida totalmente de acero y con la empuñadura adornada con joyas, la más característica es un hermoso diamante con forma de corazón situado en el puño. Cuando su poseedor haga una acción “de corazón” (salvar su vida o la de otros, buscar a alguien con el fin de hacerle un gran bien, curar a alguien aunque no tenga idea de medicina, etc.), podrá sumar un +2 a cualquier tirada con el fin de conseguir esa acción.

Hacha del Hielo

Se dice que el Hacha del Hielo fue forjada con un pedazo del mismísimo Ragnarok, que le fue arrancado por una valerosa Valquiria en feroz combate. Es un hacha normal, hecha enteramente de mármol blanco y con numerosas Runas grabadas tanto a lo largo de su pomo como de su hoja. Mientras la empuñe, su poseedor será inmune al fuego, podrá atravesar hogueras e incendios sin dificultad y los hechizos o poderes psíquicos relacionados con el fuego no le afectarán.

Puñal de San Jorge

De aspecto claramente medieval, el Puñal de San Jorge es un puñal con la hoja de acero y la empuñadura de oro, carente por completo de joyas. Su única característica es el dibujo de un dragón que rodea la empuñadura. Se sospecha que este puñal está en algún monasterio europeo, posiblemente en Italia.

La magia con la que está imbuida esta arma permite Dañar Caídos que normalmente no pueden ser dañados por armas mundanas. Hay que hacer notar que cualquier Arma Reliquia permite hacer lo mismo, aparte de otras habilidades que pueda poseer.

Garras de Grifo

Se ha discutido ampliamente sobre si las Garras de Grifo provienen realmente de un Grifo (animal fabuloso con el cuerpo de un águila y los cuartos traseros de un león), pero en cualquier caso, esta es una de las Reliquias más antiguas que se pueden encontrar, posiblemente construida por el pueblo Celta o romano. Se trata de un par de guantes de cuero con pequeñas uñas de un extraño material orgánico en las puntas de los dedos. Actualmente, cada guante está separado del otro por lo que, si se busca esta Reliquia, solamente se encontrará uno de ellos.

Cada guante proporciona un +2 a cualquier tirada en un Combate Cuerpo a Cuerpo para atacar con las manos desnudas, es decir que, si se llevan los dos guantes, se sumará un +4.

Guadaña de Azrael

Al parecer, esta Reliquia fue creada por algún servidor de Azrael como una especie de broma macabra (no olvidemos que la guadaña es uno de los símbolos de la muerte), aunque su poder es innegable. Se trata de una guadaña totalmente negra, incluso la hoja. No tiene ningún tipo de símbolo exterior, ni tan siquiera Runas mágicas. Cuando su poseedor golpee con éxito a un ser cuya alma vaya al Inframundo al morir (Humanos, aunque se dice que los Oscuros también pueden ser afectados), la enviará automáticamente a dicha Zona, en otras palabras, no se tendrá que calcular el Daño, pues la Guadaña le matará.



Espada del Poder

Esta espada ha sido blandida por muchos guerreros a lo largo de la historia, cada uno de los cuales le ha dado un nombre distinto. Hay pruebas fundadas de que fue creada en Faerie, posiblemente en colaboración con los Nibelungos de Nidavellir, algunos dicen que el material del que está hecha la espada es un pedazo de la espina dorsal del Dragón.

La Espada del Poder no puede ser encontrada, debe ser concedida a quien la merezca, y se dice que es la propia Titania quien la concede. El criterio de selección a la hora de elegir al “dueño” de la espada es un misterio total. Al parecer, influyen factores como la pureza de corazón y espíritu, la virtud sin mácula y otras cosas por el estilo. Cuando la Espada del Poder sea concedida, su nuevo dueño debe darle un nombre.

La espada es de aspecto claramente medieval. Es una espada larga, toda de acero, perfecta en forma y diseñada para balancearse con total precisión. Tiene diversos grabados y runas en la empuñadura. No puede utilizarse a la ligera, al parecer, la espada “elige” cuando aplicar su poder, dependiendo de lo “justo” o “injusto” de la situación.

El poder de la espada es el siguiente: cuando los dos contendientes realizan una tirada enfrentada de combate, si el Valor del que empuñe la espada es menor que el obtenido por el otro, automáticamente los valores se invertirán. En pocas palabras, el que empuñe la Espada del Poder no puede ser derrotado en Combate Cuerpo a Cuerpo.

Reliquias de protección

Armadura de la Salvaguarda

Esta es una armadura medieval auténtica, por lo que resulta algo anacrónica en estos tiempos. Brilla como el oro y está engalanada con numerosos grabados y joyas. Está dividida en seis partes, al parecer repartidas por todo el mundo: casco, peto, espinilleras (dos) y guanteletes (dos), aunque se dice que el casco fue destruido en algún momento del Renacimiento. Cada una de estas partes proporciona un Blindaje mágico de +2 al que la lleve (incluso contra armas modernas como pistolas y similares), y además los efectos de todas las partes son acumulables, es decir que si se reúne la armadura entera, se dispondrá de un Blindaje de +12. Este Blindaje no es acumulable con ningún otro, sea mundano o mágico.

Prenda de Invisibilidad

Se cree que la Prenda de Invisibilidad no es una Reliquia única, sino que existen varios ropajes que producen este efecto. Normalmente, se trata de algún tipo de prenda que cubre una gran parte del cuerpo, como una capa o túnica. Mientras la lleve, su portador será invisible, se le deben aplicar las mismas reglas que si estuviese afectado por el Milagro Invisibilidad.

Escudo de Perseo

Se dice que este es el legendario escudo que Perseo blandió en su lucha contra Medusa, la Gorgona. Es un escudo dorado, tan limpio que incluso es reflectante. Mientras lo lleve en el brazo, su portador será inmune al efecto de la mirada petrificante de las Gorgonas aunque, contrariamente a lo que dicen las leyendas, no podrá devolverlo a la criatura.

Disco hipnótico

Es un pequeño disco cóncavo hecho de plata. Se sospecha que, en el pasado, era un escudo de rodela, pero no se ha podido confirmar. Para utilizarlo se debe colocar en un lugar bien visible del cuerpo del portador (por ejemplo, en el pecho). Cuando su portador se enfrente cuerpo a cuerpo con alguien, el disco empezará a emitir toda una serie de colores y destellos hipnóticos, de forma que el adversario quedará confundido y atontado por el brillo. Aunque la víctima tenga más Iniciativa que el portador del Disco hipnótico, no importará, este siempre atacará primero.

Amuleto de Absorción

Se trata de un medallón de oro con un dragón grabado en su superficie. Cuando se lance un hechizo que cause daño directo a su portador (como un Rayo de los Oscuros), el amuleto lo absorberá sin causar daño alguno. Aparte, los Oscuros pueden emplear el medallón como Amuleto energético aunque no conozcan el hechizo.

Laguna de la Invulnerabilidad

Todavía se pone en duda la existencia de esta Reliquia (aunque, más que una Reliquia, es un lugar mágico), puesto que parece cambiar de lugar constantemente. Se tienen pruebas de que apareció en Grecia y Escandinavia.

Si cualquiera que encuentre la Laguna de la Invulnerabilidad se baña en ella, las partes de su cuerpo que el agua toque se volverán inmunes a cualquier tipo de arma mundana, en pocas palabras, no se le podrá dañar a menos que el daño provenga de alguna fuente mágica (como un hechizo, una Reliquia, las garras o dientes de un ser sobrenatural, etc.). Otras fuentes de daño, como por ejemplo las enfermedades o los venenos, le afectarán normalmente.

Otras Reliquias

Amuleto de San Pancracio

Se trata de una medallita de San Pancracio hecha de plata, que irradia un pequeño fulgor. Mientras se lleve puesta, la Dificultad de las Acciones que supongan un esfuerzo físico (como levantar pesos o nadar, p. e.) se reducirá en seis.

Objetos Innominados

Hay todo un conjunto de objetos de diversa índole que llevan a la Ciudad Innominada, y también permiten a los Innominados entrar en la Tierra. Su principal rasgo es que todos tienen grabados diversos símbolos que hacen referencia a este lugar: un garfio, un anzuelo, un cuchillo de carnicero, etc. Muchos tienen también forma de llave, aunque no todos.

BIENES Y SERVICIOS

Ojo de Santa Lucía

Se dice que esta extraña Reliquia es en realidad uno de los ojos incorruptos de la propia Santa Lucía, pero no está confirmado. Se trata de un globo blanco, de un material parecido al nácar y sin ningún tipo de córnea o pupila. Para utilizarlo, su poseedor se debe arrancar un ojo (representando así el sacrificio de los santos mártires) y colocar en su lugar el globo. Ganará así la Habilidad psíquica de Clarividencia (con todos sus poderes asociados) a Nivel 4. No obstante, no podrá aumentar el Nivel mediante PE, puesto que en realidad el poder está contenido en el ojo.

Amuleto de la Suerte

Es posible que haya más de un Amuleto de la Suerte, aunque también es probable que su influencia a lo largo de la historia haya cambiado la descripción de esta Reliquia. Se le atribuyen diversas formas, todas asociadas con la suerte: una herradura, un trébol de cuatro hojas, una pata de conejo... Lo único que se ha podido confirmar es su material, el oro. Mientras se lleve encima, será muy difícil que su portador se quede sin suerte, así, si en algún momento su Suerte baja a cero el amuleto repondrá un punto. Solamente ocurrirá una vez por Historia, debido a que el amuleto necesita recargarse.

Lámpara prisión

Esta poderosa y extraña Reliquia fue creada al parecer en Asia, en algún lugar de Oriente medio. Se trata de una lámpara de aceite construida de cobre. No tiene ninguna marca externa, y además está construida en una sola pieza, por lo que no puede abrirse bajo ningún concepto. Cuando esta lámpara se muestre a un Elfo transformado en Djinn, este quedará automáticamente absorbido por la misma, permaneciendo en ella hasta que se encierre en ella a otro Djinn, momento en que el primero saldrá. Algunos hechizos poderosos también pueden sacar al Elfo de esta extraña prisión (frotarla no sirve, por si lo habías pensado).

Cayado de Matusalén

Al contrario que ocurre con la mayoría de Reliquias, se ha podido rastrear esta hasta encontrar su actual paradero: está en manos de un miembro del Certamen.

El Cayado de Matusalén es un simple bastón de madera retorcido y nudoso. Mientras mantenga algún tipo de contacto físico con él, su portador no podrá morir de forma natural (se le puede matar), aunque envejecerá de forma normal. En el momento en que supere la expectativa normal de vida en un ser de su raza, bastará con romper su contacto físico con el bastón para que muera de forma inmediata.

Tiara de las Musas

Se trata de una diadema de plata con grabados de las nueve Musas de la antigua Grecia. Mientras se lleve, sumará +6 a cualquier tirada que implique el uso del talento artístico (como cantar o componer un poema).

Fuente de Hipocrena

En realidad, se trata de una versión en miniatura de la auténtica fuente de Hipocrene (la que surgió cuando Pegaso, el caballo alado, pateó la tierra antes de subir al Olimpo). Mientras la lleve, su portador podrá volar a voluntad, aplicándosele los efectos del hechizo de Magia Esencial.

Búho de Atenea

Una de las Reliquias más antiguas que se conocen, el Búho de Atenea no es sino un pequeño amuleto con un búho grabado (se dice que es una reproducción del búho que lleva la propia Atenea en el hombro, pero esto no es más que un rumor). El amuleto no funciona automáticamente, ya que debe pasar un tiempo con su portador para “adaptarse” a él. Una vez pase este tiempo (que depende de la inteligencia del individuo), dará a su nuevo dueño un +3 en Inteligencia.

Trompeta de Jericó

La Trompeta de Jericó es un poderosa Reliquia anterior al medievo. Se trata de una corneta de cobre sin ningún tipo de marca o Runa. Para utilizarla, se debe apuntar con ella a una pared de piedra o similar y soplarla, esta se derrumbará inmediatamente. Si dicha pared está en un interior (una casa, p. e.), se corre el riesgo de derrumbar también el techo u otras paredes. Todos los desastres que se puedan derivar del uso de esta Reliquia se dejan al arbitrio del DJ.

Reliquias De La Cábala

Es muy conocida la gran variedad de amuletos que posee la Cábala. La gran mayoría de rabinos que conocen los hechizos relativos a este estilo de magia tienen en su poder una gran cantidad de amuletos, muchos de ellos objetos canónicos de la religión judía. En el pasado, algunos rabinos poderosos consiguieron hacer sus amuletos “permanentes”, transformándolos así en Reliquias. Es posible que un rabino moderno pueda crear una Reliquia extrayendo el hechizo de un Grimorio de la Cábala antiguo, pero esto es algo muy raro ya que apenas se conserva alguno de estos ejemplares.

Amuleto de la Verdad

Se trata de una medalla de plata con inscripciones en hebreo antiguo y símbolos de la cábala, unido a una cadena. El que lo lleve puesto no podrá mentir bajo ningún concepto (por lo que, lógicamente, es más probable que su poseedor lo utilice con otros en lugar de consigo mismo).

Libro de Babel

Se dice que este legendario y voluminoso tomo se encuentra en algún lugar de África del norte. Aunque, originalmente, el libro está en blanco, cuando su poseedor recite una letanía (escrita en la portada del libro, por supuesto en hebreo) y nombre un idioma concreto, las páginas se llenarán formando un diccionario del idioma escogido.

Menorah de David

Aparentemente, se trata de una *Menorah* (uno de los símbolos canónicos de los judíos, consistente en un candelabro de siete brazos) de oro, aunque tiene grabada en su base una estrella de David y una inscripción en hebreo. Si se colocan en él siete velas mágicas (ver la Senda de las Velas de magia Wicca) iguales, podrá aplicar los efectos de las mismas a un número de Acciones consecutivas igual a la suma de los Valores almacenados en las velas, las cuales se apagarán a medida que se utilicen. La *Menorah* de David no permite mezclar velas de diferentes tipos, todas las velas que se coloquen en ella deben ser del mismo color.

Reliquias Chamánicas

La conexión de los chamanes con el mundo espiritual (el Inframundo) ha propiciado la creación, en el pasado, de toda una serie de Reliquias que ayudan a estos hechiceros en sus periplos por esta Zona.

Cuchillo Espiritual

Puñal hecho enteramente de madera y decorado con motivos de diversas culturas amerindias, el Cuchillo Espiritual permite a su poseedor dañar Espíritus, aunque estos sean inmateriales (excepto por este hecho, a todos los efectos debe ser tratado como un cuchillo normal), tanto en la Tierra como en el Inframundo.

Armadura Espiritual

En realidad, esta “armadura” es un pequeño amuleto de madera. Recibió este nombre debido a una traducción incorrecta por parte de los conquistadores españoles. El amuleto está adornado con motivos mayas. Mientras lo lleve encima, su usuario no podrá ser poseído por Espíritus. No obstante, el amuleto no protege de ningún otro tipo de posesión, como la de Caídos o Cacofonías.

BIENES Y SERVICIOS

Reliquias Del Vudú

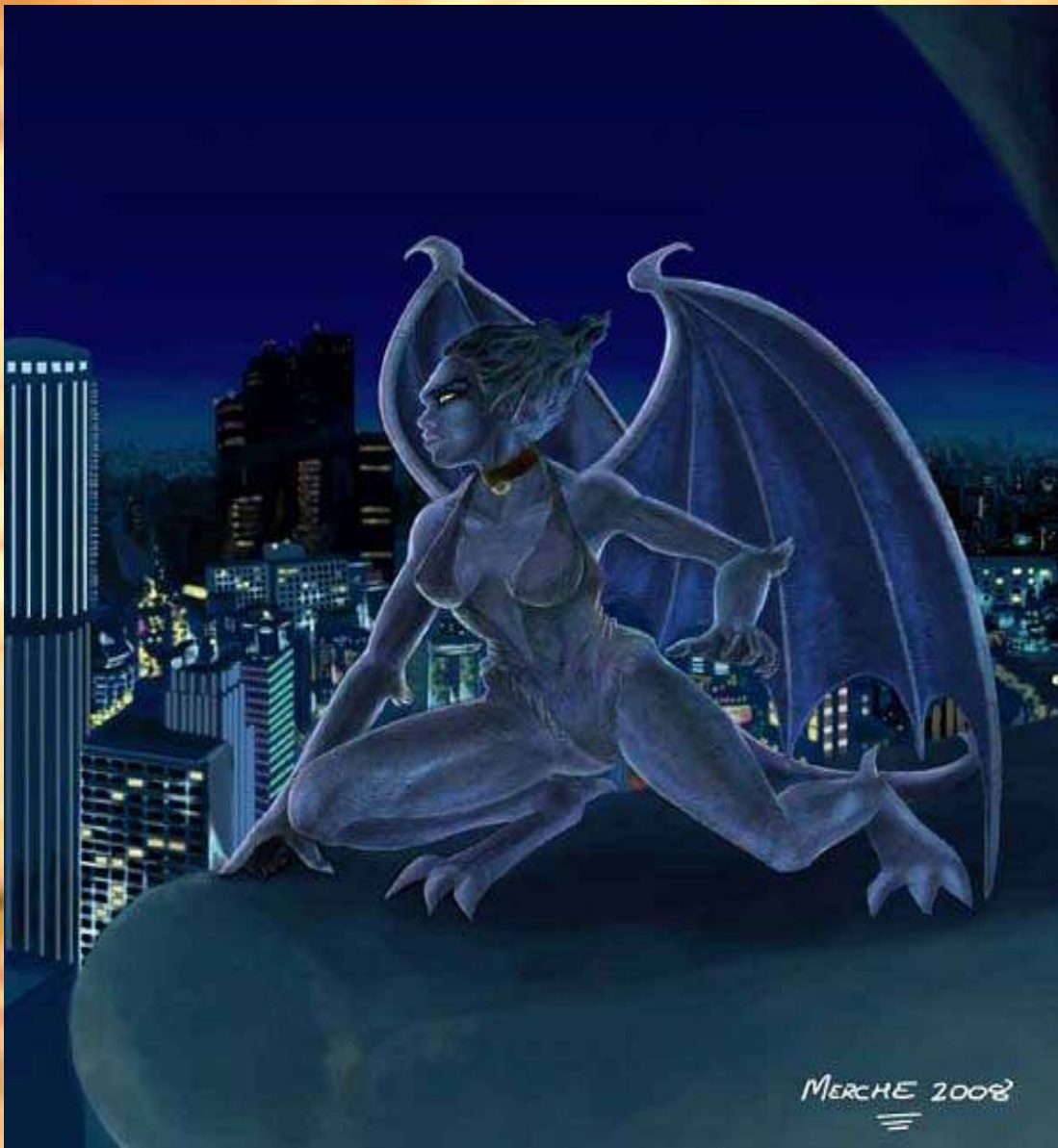
El Vudú tiene muy pocas Reliquias propias, al menos en comparación con otros tipos de magia. Esto se debe a que, normalmente, una Reliquia del Vudú tiene un *Loa* en su interior, que es quien le da poder. Para que el *Loa* se quede en la Reliquia, se le debe agasajar con rituales y ofrendas, si no se irá.

Cerbatana corporal

Esta cerbatana, construida de madera tallada con diversas imágenes propias del Vudú, funciona exactamente igual a cualquier otra cerbatana, excepto por el hecho de que puede ser guardada en cualquier orificio del cuerpo (orejas, boca, etc.) sin sufrir daño alguno y recuperada posteriormente.

Sonajero de baile

Calabaza hueca llena de pepitas, el Sonajero de baile puede hacer bailar hasta la muerte a quien escuche su sonido. Su usuario deberá enfocararlo contra la víctima y empezar a agitarlo, luego se realizará una tirada enfrentada de Voluntad + Coraje, en una Acción enfrentada contra el blanco. Si el poseedor del sonajero vence a su víctima, hará que esta baile durante una hora, al finalizar la cual perderá dos Puntos de Salud. El poseedor del sonajero puede seguir con este proceso hasta que la víctima se libere del influjo del sonajero (solo tiene que vencer a su poseedor una vez), o hasta que esta muera.



AYUDA AL DJ

“Deja que tu propio criterio sea tu maestro, acomoda la acción a la palabra, la palabra a la acción”.

William Shakespeare,
Hamlet, acto III, escena 2.

CONSEJOS DE DIRECCIÓN

El Universo de Shadow Hunters

Como todos los Universos creados para un juego de rol, el Universo de Shadow Hunters es rico y variado, ofreciendo muchas oportunidades de aventura e interpretación. En el Universo de Shadow Hunters hay todo tipo de lugares: tenebrosos, alegres, románticos, sórdidos, malsanos, etc., además de todo tipo de criaturas. El Universo de Shadow Hunters es el nuestro, con algunos sutiles cambios.

Las Zonas

La diferencia más importante entre el Universo real y el de Shadow Hunters son las Zonas. El Universo real está compuesto por miles de planetas, estrellas y cuerpos celestes. En Shadow Hunters, esto es lo que llamamos una “Zona”. Hay muchas (de hecho, se dice que infinitas), algunas de ellas mencionadas en capítulos anteriores. En realidad, lo que en Shadow Hunters llamamos “El Universo” es el conjunto de esas Zonas. Aunque habitualmente las Historias de Shadow Hunters transcurrirán en la Tierra, en ocasiones los PJs deberán viajar a alguna otra Zona para buscar algo, visitar a alguien, buscar un lugar seguro o simplemente divertirse. También, el DJ podría decidir no situar su Historia en la Tierra, utilizando una de estas Zonas como escenario.

Como se menciona más arriba, numerosas Razas ancladas, entre las que se encuentran varias Razas de PJ, provienen de una Zona diferente de la Tierra.

La Tierra

La Tierra es una Zona Libre (sin regente ni amo), y como tal, es codiciada por la mayoría de gobernantes para que forme parte de sus propios reinos. En algún momento u otro de la historia de la Tierra, toda una diversidad de seres de otras Zonas han sido enviados a ésta para tomar su control o destruirla. Afortunadamente, los Humanos (además de otras razas residentes en la Zona) han sabido defenderse de dichas invasiones.

El Secreto

Los Shadow Hunters son los encargados de hacer que la humanidad no sepa nada acerca de los horrores secretos que acechan la Tierra. Así, para un Shadow Hunter es tan importante mantenerse en secreto como para cualquiera de los seres a los que se enfrenta. Si la gente conociese la verdad acerca de nuestro mundo, las consecuencias serían imprevisibles. Esto impide a los Shadow Hunters hablar acerca de su “vocación” con otras personas. La excepción son otros que compartan su misma pasión tanto por la caza sobrenatural como por la erradicación del mal.

Muchos Shadow Hunters son tildados de “paranoicos” e incluso “locos” por algunas personas e instituciones humanas, lo cual hace que tengan que ocultar su “trabajo” continuamente.

Los Shadow Hunters y la Ley

A veces, el trabajo de un Shadow Hunter puede ponerle en problemas con la ley. Muchos Shadow Hunters han sido encarcelados e incluso ejecutados por sus acciones. Algunos mantienen en nómina a algún abogado (si tienen el poder monetario necesario, claro) o tienen conocimientos legales. Realmente, todos los Shadow Hunters son unos incomprensidos... Y la ley se encarga de demostrarlo.

AYUDA AL DJ

Sociedades

No todos los Shadow Hunters son lobos solitarios. Algunos se han unido en “grupos de caza” que, con el tiempo, se han ampliado hasta formar amplias Sociedades místicas dedicadas a la caza de lo oculto.

Entre estas Sociedades se cuentan los Ángeles Cruzados, los asesinos Nizaríes, los místicos Jainistas y los Caballeros Templarios.

La Historia

Antes de empezar, vamos a dar una advertencia clásica en los juegos de rol. Es una advertencia a la que nadie hace caso, pero ningún juego de rol que se precie puede dejar de incluirla, ya que es una especie de tradición en este tipo de juegos.

La advertencia es la siguiente: si no vas a jugar a shadow hunters como DJ no sigas leyendo. Si sigues leyendo y tu dj te echa de la partida, no es culpa nuestra.

La historia tiene un papel fundamental en todos los juegos de rol. Normalmente, la historia es creada por el dj y los jugadores, a través de sus pjs, participan en ella. Shadow hunters trata de la lucha del bien contra el mal, o al menos de mantener el delicado equilibrio entre estos dos bandos, por lo que es de suponer que cada una de sus historias reflejará este hecho aunque, en el mundo en que vivimos (el cual, no lo olvidemos, es también el del juego), la línea que separa el bien del mal está muy poco definida (de ahí la actitud desencantada y “neutral” de muchos shadow hunters). En este capítulo trataremos con detenimiento la creación y desarrollo de historias.

Fuentes de inspiración

El mundo actual, en el que vivimos, es una fuente inagotable de historias. Los libros, el cine y la televisión nos ofrecen continuamente nuevas historias fácilmente “adaptables”. Por desgracia, las buenas historias no están únicamente en la ficción, cada día, casi en cada momento, ocurren cosas que un buen dj puede aprovechar. Sólo tienes que abrir el periódico, consultar internet o ver el informativo diario, la sección de sucesos, por ejemplo, es estupendo para crear buenas historias.

Todas estas fuentes te pueden ser útiles al principio pero, a medida que aumente tu experiencia como dj, te darás cuenta que las historias surgen de tu interior, sin otra fuente que tu propia imaginación. Una situación cotidiana, un sueño o una conversación con un amigo pueden perfectamente inspirarte para crear una buena historia, simplemente debes esforzarte un poco.

Duración de la historia

Una historia puede durar una o varias sesiones de juego, dependiendo de lo que hayas planeado. La mayoría de DJS empiezan con historias de una sola tarde, hasta que los jugadores se sienten familiarizados con sus personajes y cómodos con su forma de dirigir la partida, entonces, pasan a historias más largas. Al final de las historias cortas, o en medio de las largas, suele haber paradas en el juego para que los jugadores inviertan sus pe en aumentar las características de sus pjs. En shadow hunters llamamos a esto “entre actos”. Durante un entre acto, los pjs van a un refugio seguro, allí comen, duermen (recuperan valores de habilidad y puntos de salud) y meditan sobre lo que han vivido (reparten sus pe). Finalmente, algunos hacen cargo de conciencia, prometiéndose a sí mismos que la próxima vez lo harán mejor (recuperan suerte).

Tema

Una vez has creado la historia, deberías escoger un tema para la misma. En shadow hunters distinguimos tres grupos globales de temas, además los que se te puedan ocurrir. Son estos:

Terror: este tema es el de las viejas películas de horror gótico. Mucha oscuridad, paisajes tenebrosos y extraños, niebla y edificios llenos de gárgolas (las estatuas, no la raza de personaje). Cuando crees una historia de este tipo, deberías crear un solo enemigo de potencial abrumador, al que los PJS sólo puedan derrotar tras haber tenido varios encontronazos, y planear cuidadosamente el ataque definitivo.

Misterio: en este tipo de historia se juega con el factor psicológico. Habitualmente, el oponente de los PJS es un simple humano... Sin embargo, debes presentarlo como alguien astuto y escurridizo, al que se deba perseguir hasta acorralarlo. Deberías aprovechar el miedo y preguntas como "¿qué hay tras esa puerta?" Tendrían que estar siempre en la mente de los jugadores.

Gore: este tema se caracteriza por una acción trepidante, además de una generosa dosis de sangre y elementos macabros que se incluyen en él. Utiliza más el asco que el propio miedo, y solamente está pensado para estómagos fuertes. En las historias de este tema suelen aparecer muchos enemigos débiles individualmente, pero letales en conjunto.

Ambientación

Shadow hunters es un juego de ambiente. Como DJ, tienes el deber de crear una ambientación propicia para el juego. El entorno de shadow hunters es el del miedo, la oscuridad, el misterio y lo malsano. Cuando dirijas una historia de Shadow Hunters, debes intentar crear una atmósfera de tensión. Conocer a tus jugadores te ayudará en esto, aprovéchate de sus miedos más profundos e hilvana con ellos una buena historia. Cuando termines, tus jugadores lo agradecerán, pues el miedo más horrible también es el más gozoso.



En muchos sentidos, el mismo tema de la historia define la atmósfera, y usar el tema elegido para crear una buena ambientación es una gran idea. Lo que sigue son una serie de directrices con el fin de crear un ambiente acorde con los tres tipos de historia presentados aquí.

El terror tiene, posiblemente, el ambiente mejor definido de todo el juego. La atmósfera debe ser tenebrosa y oscura, con cientos de pequeños detalles. Todo se torna misterioso y atrayente a la vez, pues el terror también se caracteriza por una extraña sensualidad subyacente. Las puertas chirrían, los relámpagos iluminan brevemente la noche y las persianas golpean las ventanas con el viento. Eso es el terror.

La atmósfera de misterio debería ser presentada de acuerdo con las viejas novelas de detectives, los pjs deberán pensar más que actuar, y el ambiente tendrá que reflejar esto. En el misterio, la cotidianidad debería estar siempre presente, aunque con algunos elementos mínimos que la alteren.

AYUDA AL DJ

El gore deja poco lugar para el descanso. La acción es casi continua, los PJS no tienen ningún momento de respiro. El gore está lleno de elementos sangrientos y macabros como cuerpos mutilados, vísceras, cabezas cortadas, etc. Las manchas de sangre por todas partes y otros elementos por el estilo están presentes de forma casi continua.

Por supuesto, esto solamente son ejemplos. A medida que crezca tu experiencia como dj, te será cada vez más fácil crear el ambiente apropiado, hasta poder desarrollar tu propio estilo de ambientación. Recuerda que el único límite es tu imaginación.

Pnjs

Los PNJS, es decir aquellos personajes que aparecen en una historia bajo el control del DJ, cumplen diversas funciones: ayudar a los PJS, dificultar su tarea, darles pistas, rescatarlos o, simplemente, servirles un café.

Como DJ, debes crear a los PNJS más importantes de tu historia antes de presentarla a tus jugadores. No es necesario que crees todos y cada uno de los PNJS que estos se vayan a encontrar, pero sí al menos los que vayan a tener un peso importante en la historia. No obstante, para solucionar el problema de los PNJS “múltiples” que suelen aparecer en una historia, a algunos DJS les gusta tener preparados una serie de PNJS arquetípicos. Se puede tener, por ejemplo, un policía arquetípico o un barman arquetípico, ya que no es necesario describir a estos PNJS con detalle.

Antagonistas

Se ha dicho antes que Shadow Hunters es un juego de ambiente, y es cierto, pero también es algo más: es un juego de antagonistas.

Huelga decir que el antagonista es un PNJ (si tus jugadores se enfrentan entre ellos es, o porque tú lo quieres, o porque estás haciendo algo mal). Sin embargo, no es un PNJ más. La gran mayoría de historias de Shadow Hunters giran en torno a un poderoso antagonista al que los PJS deben derrotar o, al menos, detener sus planes.

Cuando crees una historia, deberás crear además un antagonista para ella. Es cierto que debes definir bien sus poderes, hechizos... pero hay algo más importante, debes definir su carácter y motivaciones. Al igual que ocurre con el ambiente, en muchos sentidos el tema elegido para la historia condicionará mucho los diferentes rasgos del antagonista. No obstante, este no es el único factor que puede influir en los mismos. Cuanto más tiempo inviertas en crear un antagonista, más creíble y peligroso parecerá, pero tampoco debes definir sus rasgos hasta el máximo detalle, pues debes dejar que el antagonista se desarrolle a medida que transcurre la historia, al igual que lo hacen los PJS.

Dirigiendo la historia

Hay tantas formas de dirigir un juego de rol como DJS en el mundo. Cada DJ desarrolla un estilo personal y único de arbitraje y, aunque muchos jugadores pueden no estar de acuerdo con su forma de dirigir, no hay que negarle su mérito. Aunque este capítulo no pretende cortarte las alas como DJ, consideramos que dirigir una historia de Shadow Hunters es una tarea única, no comparable a ninguna otra, por lo que vamos a darte una serie de consejos para que puedas llevar a buen término tu historia.

El boceto y el guión

Crear una buena historia no es una tarea tan sencilla como uno pueda pensar. Normalmente, cuando el DJ crea una historia, se olvida de algo muy importante: los jugadores. Es decir, en realidad el DJ está creando una especie de guión cinematográfico que los “actores” (los PJS, para entendernos) deben seguir a rajatabla. Esto es solo medianamente válido, ya que muchos jugadores pueden fácilmente “salirse por la tangente” y hacer cosas que el DJ no esperaba, fastidiando así su guión tan bien elaborado. En estos casos, es preferible planear la historia únicamente “por encima”: escribir el argumento, describir los lugares y PNJS que pueden encontrarse, crear los posibles finales que se puedan derivar de las acciones de los PJS... En definitiva, crear un boceto de lo que luego se arbitrará a los jugadores.

Descripciones

Además de un juego muy interpretativo, Shadow Hunters también es un juego muy narrativo. Igual que tú agradecerás que tus jugadores te describan bien sus acciones a fin de que puedas establecer los niveles de dificultad, da tú también descripciones detalladas de los acontecimientos para que ellos puedan tener “pistas” a la hora de saber qué valor aproximado apostar. Si, por ejemplo, tienen que escalar una pared y tú le has puesto una dificultad de 6, no digas simplemente “tenéis delante de vosotros una pared”, sino algo así: “el muro frente a vosotros es totalmente vertical, sólido, plano y carente de grietas”. En cambio, si la dificultad es 4, puedes describir la pared de esta forma: “la pared es bastante sólida, pero veis pequeñas grietas, os da la sensación de que se puede subir con algún esfuerzo”.

En resumen, sé lo más rico y preciso que puedas en tus descripciones.

Cuándo parar

Habrás veces que desearás parar o, al menos, retrasar la partida. A veces, los jugadores no se dan cuenta de lo agotador que puede llegar a ser dj. Si necesitas tomarte un descanso, hazlo. Interrumpe la partida, o bien da a tus jugadores una pista falsa (o auténtica) con la que estén entretenidos varias horas, o cualquier otra cosa por el estilo. No temas confesar a los jugadores que estás agotado, la gran mayoría lo entenderán.

Conclusión

Como ya hemos apuntado antes, todo lo dicho arriba son únicamente consejos, no reglas impuestas “a fuego”. Analiza cada situación y emplea tu buen juicio a la hora de aplicar efectos colaterales al daño masivo



HISTORIA DE EJEMPLO

Contra la Gorgona

Presentamos esta Historia completa, pensada como aventura inicial para un grupo de PJs recién creado. La Historia está pensada para ser concluida en una sola tarde y, aunque está situada en Inglaterra, puede ser adaptada a cualquier lugar donde el DJ desee desarrollar sus Historias.

1: Inicio

Hace algunos días desapareció misteriosamente el senador John Attien. Una mañana, tras su desaparición, la policía londinense encontró una estatua que reproducía al hombre. La policía está desconcertada por este hallazgo, y más aun teniendo en cuenta que la consulta con un escultor ha revelado que se necesitan muchos más días de los que Attien lleva desaparecido para hacer una escultura como esa.

Como implicar a los PJS

En esta sección, suponemos que los PJs se conocen de alguna forma, si no es así, deberías crear algún pequeño prólogo o prelude en el que se encuentren por primera vez, lo cual también podría ser útil para que los jugadores se familiarizaran más con sus personajes. La forma más fácil de hacer que se impliquen en la Historia es que uno de ellos sea policía, abogado, detective o periodista y le encarguen el caso. Otra posibilidad puede ser que uno de los PJs (o su padre, si todos son jóvenes) conozca a John Attien o al inspector encargado del caso, y este le pida ayuda. Únicamente deberás inventarte una razón para que los PJs se impliquen en esta Historia si no se produce ninguna de las contingencias arriba descritas.

2: Lugares

Una vez los PJs estén implicados en la Historia, tienen diversos lugares donde ir. Son los siguientes:

Comisaría de policía

Si no se identifican como policías, detectives o abogados, es casi imposible que la secretaria de la comisaría les deje acceder a los archivos del caso. El uso por parte de algún PJ razonablemente atractivo y agradable de su Persuasión, Engañar, Seducción o Elocuencia, el empleo de la magia (dificultad 4 o más si lo juzgas conveniente para cualquiera de las Acciones) o el soborno (más difícil que lo anterior; mínimo 5) puede facilitar la entrada al departamento de Archivos. Otra posibilidad sería que los PJs decidan entrar de forma ilegal, bien sea por la fuerza (¡armando un tiroteo en un lugar lleno de policías armados!) o furtivamente, evitando a los guardias nocturnos (además de a todos los policías del turno de noche, claro).

Si consiguen entrar, haz que apuesten Valores en una Acción de búsqueda (las Habilidades de Informática e Investigación, por ejemplo, pueden servir, pero no se lo pongas muy difícil. Si no tienen estas Habilidades, pueden utilizar Percepción, pero en este caso deberías subir la Dificultad). Preséntales el informe policial que hallarás al final de la Historia. Unida a la hoja del informe mediante un clip, encontrarán una tarjeta con el domicilio del escultor Michael Reeves.

Estudio de michael reeves

Reeves es el escultor que ha examinado la estatua. No puede dar demasiadas pistas a los PJs, ya que todo lo que sabe se lo ha dicho a la policía (cosa que dirá a los Shadow Hunters cuando estos le visiten). De todas formas, les dejará entrar sin demasiados problemas (basta con que alguno de ellos se identifique como policía, abogado, detective e incluso periodista; si no, el uso de la Persuasión, la Elocuencia, el Discurso o algo así con una Dificultad baja, p. e. 3, bastará), pues Reeves está aprovechando el tirón del caso para ganar fama. Cuando le pregunten sobre la estatua, dirá que es un trabajo muy profesional, digno de un Mirón o un Miguel Ángel. Cada una de las partes del cuerpo de Attien fue reproducida con una exactitud asombrosa (al menos, las partes que pudo ver en las fotos que le prestaron). Es posible que los PJs pidan a Reeves una relación de nombres de escultores que pudieran haber hecho un trabajo semejante; el artista no se opondrá, pero ninguno de estos escultores es el autor del secuestro. Escenifica las visitas de los PJs a las direcciones dadas pero no les des ninguna pista, ya que únicamente pierden el tiempo si van a dichos lugares.

Domicilio de John Attien

Los PJs pueden obtener la dirección del desaparecido de dos formas: viendo el informe de la policía, o simplemente leyendo los periódicos. Vayan a la hora que vayan, encontraran a Linda, la joven criada de la familia. Si van por la mañana, también podrán entrevistarse con la esposa de Attien, Susan. Por último, si van en fin de semana, hallarán a Jane, la única hija de la familia.

Lo que sabe cada una de ellas es lo siguiente:

Linda: Posiblemente, sea la que más sabe de las tres, aunque no revelará gran cosa a menos que esté en solitario; si cualquiera de las otras dos mujeres se encuentra en la casa en ese momento, apenas dirá nada. En ese caso, citará a los PJs en algún momento en que se encuentre sola (un día de diario, por la tarde), mediante alguna nota astutamente deslizada en el bolsillo de uno de ellos. Sabe que su amo es un auténtico mujeriego, que solía acosarla sexualmente con relativa frecuencia. Linda lleva al servicio de la familia desde que era muy joven y ha visto entrar y salir de la casa de los Attien a numerosas mujeres en ese tiempo. Dirá esto sinceramente, sin ningún tipo de pudor, pues no tiene nada que esconder. Si se le pregunta por qué no dijo esto a la policía, contestará que temía las represalias de su ama. También manifestará sus sospechas acerca de que las “reuniones de partido” de fin de semana de su jefe no eran sino excusas para ir a ver a alguna amante. Un detalle adicional: Linda no tiene novio por lo que, si algún PJ agradable intenta flirtear con ella, es muy probable que responda a sus atenciones.

Susan: La esposa de John Attien, Susan, conoce perfectamente las “aficiones” de su marido y sabe que las “reuniones de partido” a las que asistía no eran sino excusas. Sólo revelará esto tras apretarle las tuercas un poco (dificultad 4 ó 5, según juzgues conveniente). Durante el interrogatorio, dejará entrever que siente un profundo odio hacia su marido y que únicamente está junto a él por dinero.

Jane: La hija de los Attien no sabe nada acerca de la desaparición, puesto que está cursando estudios superiores en una importante universidad y solamente va a su casa los fines de semana. Jane es una completa snob, totalmente influida por la sociedad en la que vive.

El Senado

Si los PJs han leído el informe de policía, pedirán entrevistarse con Rick Dawson, lo cual lograrán de inmediato sin necesidad de apostar ningún Valor. En caso contrario, quizás soliciten hablar con alguien que conociese a Attien, de ser así, la secretaria de la entrada les pedirá algún tipo de identificación o similar. Para ello, utiliza los parámetros dados para entrar en la comisaría.

Una vez ante Dawson, desarrolla la entrevista como tú desees. Aunque es más fácil que los PJs apuesten Valores, será más divertido que les hagas interpretar (este consejo también es válido para todas las demás Acciones, especialmente las sociales). Básicamente, Dawson sabe lo siguiente, revela la información que consideres oportuna, según el valor que apuesten... o la calidad de su interpretación:

John Attien es un mujeriego empedernido. Suele seducir a sus conquistas, siempre bastante más jóvenes que él, con su dinero y posición social.

Su esposa vive engañada, puesto que las “reuniones de partido” a las que supuestamente acude su esposo, no son más que excusas para ir a verse con alguna amante. Dawson sospecha que la señora Attien sabe la verdad, pero únicamente es una opinión personal.

La última conquista de Attien es una joven que vive en el pequeño pueblecito de Shepherd, a unos pocos kilómetros de Londres. Dawson no sabe nada acerca de la mujer.

Nota: Este último dato es de vital importancia, puesto que da a los PJs una pista clave acerca del “paradero” de Attien. Aquí solamente damos un camino para llegar a ella pero, si no consiguen averiguarlo mediante este método, busca un camino alternativo.

3: Shepherd

Shepherd es un tranquilo pueblecito situado cerca de Londres. Sus habitantes lo definen como un lugar “ni grande ni pequeño, ni superpoblado ni desierto, pero tranquilo”. En Shepherd se encuentran todos los servicios básicos que los PJs puedan necesitar: alojamiento, médico, comisaría, etc. La gente es amable, pero se mostrará algo fría al principio con ellos. Shepherd no es un lugar turístico, por lo que sus vecinos no están acostumbrados a recibir visitas. Esto, aunque al principio pueda parecer un inconveniente para los PJs, realmente es una ventaja, puesto que alguien “de la ciudad” (sobre todo si es tan importante como el señor Attien) debe ser recordado en casi todos los lugares que haya visitado.

Estos son los lugares públicos a los que deberían dirigirse los PJs si desean encontrar alguna pista acerca de Attien:

El Motel Shepherd

Seguramente, los PJs vendrán a registrarse a este motel (entre otras cosas, porque es el único que hay en todo el pueblo). El motel Shepherd está situado a un par de kilómetros del pueblo, en el linde de la carretera principal. Regentado por la anciana señora Craven y su marido, el edificio está prácticamente en ruinas, aunque las habitaciones están limpias y cuidadas. Cuando los PJs hablen con la señora Craven, quien cumple las funciones de recepcionista, esta les dirá que, aunque ha visto pasar cada sábado el lujoso automóvil del senador Attien por la carretera desde hace unos tres meses, jamás se alojó en el hotel, de hecho, nunca puso los pies en el mismo. Únicamente una vez, poco después de llegar a Shepherd, llamó al motel para pedir la ayuda de su marido (quien hace las veces de mecánico del pueblo), debido a que su coche se había estropeado. Aunque ella no recuerda donde fue, su marido les dirá que el coche tenía una bujía estropeada y que estaba parado delante del instituto del pueblo.

El "Pub"

El "Pub" del pueblo es el lugar que todo habitante (y visitante) de Shepherd ha pisado alguna vez en su vida. Para saberlo, los PJs sólo tendrán que preguntar a cualquier habitante del pueblo por Attien (o por cualquiera), automáticamente les enviarán allí.

El "Pub" es propiedad del viejo Wilhelm McBeer, aunque actualmente lo regenta su hijo. Wilhelm jr. es posiblemente, una de las personas mejor informadas sobre lo que sucede en Shepherd. Cuando los PJs hablen con él, recordará haber servido al senador Attien en varias ocasiones. A veces, iba a primera hora de la tarde del sábado, parecía estar esperando a alguien, mirando al escaparate del local y el reloj de forma casi continua. En ocasiones, había llegado a esperar una hora hasta marcharse. Otras veces iba en domingo, pero este día no tenía una hora fija de llegada.

Mientras los PJs interrogan a Wilhelm, un hombre viejo les observará continuamente desde el otro extremo de la barra, hazles saber esto, ya que el tipo no tendrá ningún disimulo. Si alguno de ellos se molesta y decide ir a preguntarle, el viejo le dirá su nombre (Bill), y también que les puede dar información adicional a cambio de un trago. Si los PJs aceptan el chantaje o le convencen de alguna otra forma (si recurren a la violencia, Wilhelm les echará verbalmente del bar, llamando a la policía si hacen caso omiso de sus advertencias; si les detienen, pasarán una noche en comisaría por vandalismo a menos que haya alguien que sepa de Derecho o Leyes en el grupo, Habilidades que podrá utilizar para salir antes), Bill, tras un número considerable de whiskys, les dirá que Attien se iba cuando veía pasar a Laurel Jerish, una joven profesora proveniente de la capital que tiene, según el viejo borracho, "un buen pandero".

Comisaría de policía

A los PJs no les será difícil averiguar lo que sabe la policía acerca de la desaparición de Attien... Ya que no saben nada. Es más, ni tan siquiera han abierto un expediente del caso. Si preguntan por algún superior, les enviarán al comisario local Doug Schwartz, quien afirmará que la desaparición del senador es "cosa de los de Londres". En resumen, la comisaría no les proporcionará nada relevante.

La escuela

A través tanto del hotel como del "Pub", los PJs habrán extraído cierta información acerca de que Attien podría estar liado con una profesora de escuela. En el pueblo únicamente hay una escuela de estudios primarios, puesto que Shepherd no dispone de institutos de enseñanza superior. Seguramente, los PJs pedirán acceder al archivo del profesorado o hablar con el director de la escuela, lo cual es factible aunque, tras dar con los nudillos en su despacho, la vieja secretaria dirá que el director está "muy ocupado para recibir visitas en este momento". Apostar un Valor de Empatía o similar para saber si la secretaria está mintiendo (no lo pongas muy difícil; es evidente que sí), junto a una oportuna placa de policía, soborno o Persuasión / Intimidación, facilitarán el acceso al despacho del director.

El director del colegio, el señor Cameron, es un hombre muy afable y simpático. Atenderá a los PJs con suma amabilidad aunque, a medida que empiecen a hablar de Laurel Jerish, empezará a ponerse visiblemente más nervioso. Cameron mantiene un tórrido romance con la mujer del que no desea que nadie se entere (sobre todo su esposa). Proporcionará a los PJs la dirección de la maestra y también algunos datos intrascendentes sobre ella, lo único útil que dirá es que la joven profesora tiene una extraña enfermedad, llamada fotosensibilidad, que le obliga a llevar gafas de sol continuamente. Si los PJs desean hablar con Laurel en ese momento, Cameron les dirá que no puede interrumpir las clases ni asustar a los niños, y que precisamente para evitar esto les ha dado la dirección de la chica.

AYUDA AL DJ

Robinson



Puedes desarrollar este encuentro en el momento en que desees, aunque los PJs deben encontrarse en Shepherd. Úsalo de la forma en que quieras: posible pista, solución a algún problema, etc., incluso puedes ignorarlo por completo, ya que no es necesario para la resolución de la Historia.

Los PJs se encontrarán con Robinson, un viejo Shadow Hunter cojo que ha obtenido un discreto éxito en alguno de los casos en los que ha trabajado. Robinson sabe tanto como puedan llegar a saber los PJs y está convencido de que Laurel Jersh es un Caído; de hecho, piensa que todas las criaturas sobrenaturales lo son. Estaba buscando un grupo que le ayudase a combatir a esta “horrenda amenaza”, pero nadie del pueblo le creía. Finalmente, cuando los PJs llegaron al pueblo se fijó en ellos (les detectó como Shadow Hunters gracias al Ojo del Cazador). Les pedirá ayuda para matar al abominable ser (Robinson utiliza este apelativo y similares para referirse a Laurel).

Si los PJs aceptan, les conducirá a casa de Laurel (o, como la llama él, “la antesala del Infierno”).

4: La Casa de Laurel Jersh

Este encuentro, el último de la historia, debe desarrollarse de noche, único momento en el que Laurel Jersh se encontrará en su casa. Cuando los PJs llamen, Laurel les recibirá con gafas oscuras. Aunque se identifiquen como policías e insistan, no les dejará pasar, poniendo como excusa que “no tienen derecho a molestar de esa forma la intimidad de la gente”. Si algún PJ tiene la genial idea de quitarle las gafas (puedes usar a Robinson para este propósito), su auténtica naturaleza quedará revelada y Laurel entrará corriendo en el interior de la casa. Si los PJs entran a la fuerza o de forma sigilosa, Laurel evitará en todo momento usar sus poderes, pero lo hará si se ve obligada. Si deciden irse de la casa y denunciarla por secuestro o asesinato, aparte de un extraño objeto ovoide la policía no encontrará nada y liberarán a Laurel por falta de pruebas.

La persecución

Una vez los PJs hayan descubierto la auténtica naturaleza de Laurel, esta se esconderá en el interior de la casa. En el plano de la casa proporcionado al final te damos el lugar donde estará oculta, además de diversas trampas que puedes usar o sustituir por otras diseñadas por ti mismo.

5: Conclusiones

Aparte de las recompensas materiales y de experiencia, esto es lo que se puede extraer de esta Historia:

Si esta es la primera Historia de los PJs (es decir, su Revelación), tras jugarla adquirirán el Ojo del Cazador, y por tanto podrán detectar a los Shadow Hunters con los que se encuentren en el futuro.

Si Robinson sobrevive a la Historia (y no resulta petrificado), puede proporcionar a los PJs amplia información sobre los Caídos, podrán ponerlo como Vínculo de nivel 1.

Si alguno de los PJs ha resultado petrificado por Laurel, el resto del grupo deberá encontrar una cura para él, esto puede plantear una interesante continuación a esta Historia.

6. PNJS

Laurel Jersh

Laurel es una Gorgona. Llegó a Shepherd buscando cobijo de un grupo de Shadow Hunters que seguía su pista, instalándose en el pueblo con el objetivo de reproducirse.

A lo largo de su vida, Laurel ha aprendido a sobrevivir y también a luchar contra los Humanos. Aunque no tiene ningún poder aparte de su terrible mirada, Laurel ha aprendido a utilizar espejos y otros objetos para emboscar a sus perseguidores. Además, sus limitados conocimientos de electrónica (aprendidos de forma autodidacta), le permiten preparar sofisticadas trampas de las que ya se ha servido en más de una ocasión.

Apariencia: Laurel tiene la apariencia de una joven de 25 años alta, delgada y de apariencia muy saludable. Lleva su pelo castaño largo y suelto y, como es lógico, siempre lleva gafas oscuras.

Personalidad: Laurel es muy calculadora y siempre tiene un plan alternativo. Sabe enmascarar sus sentimientos a la perfección, apareciendo como una persona jovial y alegre ante todos aquellos que la desean. Cuando trata de cumplir su "misión" de reproducirse, se convierte en una amante ardiente y apasionada.

Grimorio: Aparte de sus poderes naturales como Gorgona, Laurel no posee ninguna otra habilidad sobrenatural.



Laurel Jersh (15 PG adicionales)

FUERZA	4	CONSTITUCIÓN	4
PERCEPCIÓN	6	VOLUNTAD	6
CARISMA	10	DESTREZA	4
HABILIDAD	6	INTELIGENCIA	6
Atletismo: 8; Alerta: 8; Pelea: 8; Sigilo: 3; Educación: 3; Persuasión: 10; Puntería: 3; Concentración: 8.			
Subterfugio: 10; Petrificación: 6; Sistemas: 8; Etiqueta: 12; Actuar: 4.			
Trasfondos: Categoría social media.			
Puntos de suerte: 1.			

Robinson

De origen estadounidense, Robinson empezó su carrera como Shadow Hunter a los 15 años, cuando decidió seguir a su hermano a la vieja fábrica en la que se reunía con sus amigos. Lo que vio allí le marcó para toda la vida, haciendo que tomase una decisión inmediata.

Cuando su hermano volvió a casa, Robinson trató de convencerle para que abandonase sus siniestras actividades, pero fue en vano. Así, no le quedó más opción que coger un par de latas de gasolina, un trapo y unas cerillas y seguir de nuevo a su hermano a la fábrica el martes siguiente.

Robinson huyó del pueblo dos horas después del incendio, empezando una carrera como Shadow Hunter que le ha aportado algún éxito ocasional y no pocos fracasos. Actualmente, Robinson malvive de la caridad y de pequeños trabajos, invirtiendo todo lo que gana en erradicar a los Caídos y sus agentes. Apariencia: Robinson pasa de los cincuenta años. Luce una barba canosa y unas incipientes entradas. Su rostro está ajado tanto por la edad como por el sufrimiento. Es alto pero delgado, y tiene algo más que una ligera cojera. Viste con ropas discretas viejas y raídas. Despide un olor horrible, y tiene un cierto brillo de locura en sus ojos.

AYUDA AL DJ

Personalidad: Robinson es impaciente, temerario y no destaca por su buena educación. Sus continuos fracasos le han vuelto un poco loco, haciendo que tenga ocasionales arranques de genio.

Diario: Robinson lo sabe casi todo acerca de los Caídos, aunque sus conocimientos se centran casi exclusivamente en los grupos que tratan de invocarlos.

Grimorio: Robinson no conoce ningún hechizo ni posee facultad sobrenatural alguna.

Robinson (OPG adicionales)			
FUERZA	4	CONSTITUCIÓN	4
PERCEPCIÓN	6	VOLUNTAD	6
CARISMA	4	DESTREZA	4
HABILIDAD	6	INTELIGENCIA	6
Atletismo: 4; Alerta: 6; Pelea: 3; Sigilo: 4; Educación: 8; Persuasión: 8; Puntería: 3; Concentración: 8.			
Subterfugio: 6; Petrificación: 6; Sistemas: 8; Etiqueta: 12; Actuar: 8; Ocultismo 8.			
Trasfondos: Categoría social: Media.			
Puntos de suerte: 7.			

Jhon Attien - Informe policial

JOHN ATTIEEN- Desaparecido el [tres días antes]

DIRECCIÓN: Valley Road, 56.

Varón

Blanco

48 años

1'75

68 Kg

Cabello: Castaño con mechones blancos

Ojos: Verdes

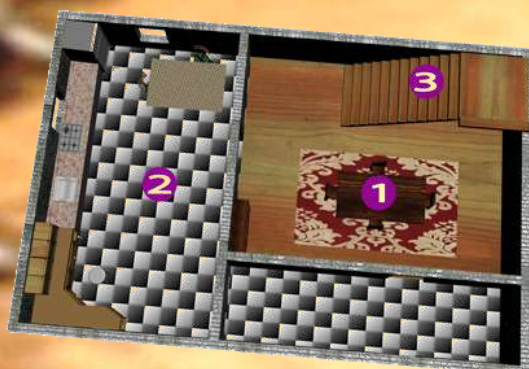
En el momento de la desaparición iba vestido con traje sastre de color marrón con chalaco, corbata y zapatos a juego. Conducía un Chevrolet matrícula 638 LN.

Último encuentro: Rick Dawson, senador del partido laborista y compañero de trabajo de Attien, se encontró con él a la salida de una tienda situada en la calle Trafalgar. Llevaba una botella de champaña y comentó que iba a pasar el fin de semana fuera. Sin embargo, su esposa Susan ha informado que su marido le había dicho que iba a una reunión del partido que duraría todo el fin de semana. También ha dicho que dichas reuniones se llevaban a cabo con frecuencia, algo que los líderes del partido han negado.

INDICIOS:

[Día actual], 9:00 a.m. Hallada estatua que reproduce al señor Attien, desnudo y con el miembro viril en erección. Su rostro se contrae en una expresión que mezcla terror y placer. La consulta con el escultor Michael Reeves (ver dirección en tarjeta en este informe) ha revelado que se necesitan varias semanas para esculpir un trabajo semejante.

7. Mapa de la casa de Laurel Jersh



1. Esta es la entrada. Cuando los PJs entren, Laurel subirá corriendo por las escaleras al segundo piso, por lo que no podrán atraparla (aunque tampoco verán donde va).

2. Esta es la cocina. Cuando entren, de los quemadores surgirán llamas que deberán Esquivar (Dif. 15 ó 18). Si no lo consiguen, recibirán 2 Puntos de Daño por fracaso.

3. Estas escaleras conducen al piso de arriba. En ellas hay un falso escalón, que podrá ser detectado por los PJs si utilizan Percepción + Alerta (Dif. 15 ó 18). Si no lo consiguen caerán por el hueco de la escalera, sufriendo un Punto de Daño por fracaso obtenido en una tirada de DES + Acrobacias (dif. 21).

4. Este espejo de doble cara está preparado especialmente por Laurel. Ella puede reflejarse (y, por tanto, reflejar su mirada) desde la puerta de la habitación 7. Cuando lo haya hecho, se encerrará en la habitación 8 mediante un panel corredizo.

5. El primer PJ que entre en esta habitación (y también los demás, si son lo bastante estúpidos) caerá por este agujero en la cocina, a menos que salte hacia atrás mediante Atletismo (Dif. 18 ó 21). Si cae, la broma le costará tanto daño como fracasos sacados en una tirada de CON + Atletismo a dificultad 36.

6. Aquí está el huevo de Laurel, calentado mediante unas lámparas especiales. Tiene el tamaño aproximado de un balón de baloncesto y es de color azul. Puede ser destruido sin problemas.

7. Esta habitación está vacía, pero en la pared de la derecha hay un panel corredizo detectable mediante Percepción + Investigar (Dif. 18 como mínimo).

8. Aquí se encuentra Laurel, parapetada tras su cama (esta es su habitación). La puerta de entrada "normal" está bloqueada, y solamente puede abrirse mediante armas de fuego o similares (ajusta tú mismo las Dificultades). La forma más fácil de entrar es mediante el panel corredizo de la habitación 7.

CONVERSIÓN SH – CS

Para finalizar, aquí dejamos la conversión del reglamento de Sadow Hunter con el de C-System, por si quieres aprovechar cualquier suplemento o ayuda que aparezcan en el futuro.

Habilidades

Un nivel de habilidad en SH equivale a 2 puntos en CS.

Dada la diversidad de habilidades que pueden aparecer en el reglamento de SH original, es posible que tengas que improvisar. En todo caso, nada prohíbe crearte una nueva habilidad para C-System...

SH	CS
Acrobacias	Acrobacias
Armas Cuerpo a Cuerpo	Lucha
Armas de Proyectoiles	Disparo
Pelea callejera, Artes Marciales, Boxeo	Pelea
Conducir	Conducir
Escalada, Halterofilia, Saltar, Nadar, Remar	Atletismo
Sigilo	Sigilo
Arqueología, Física, Química	Ciencia
Historia, Idiomas	Educación
Informática	Sistemas
Elocuencia, Investigación	Investigar
Medicina	Medicina
Política, Engañar	Subterfugio
Cantar, Interpretación	Actuar
Crédito, Dialogar	Persuadir
Discurso	Liderazgo
Empatía	Psicología
Intimidación	Intimidar
Doma, Equitación, Trato con animales	Animales

En caso que en la versión de SH existan diversas habilidades que coincidan con la habilidad de CS, y con una puntuación diferente, se puede escoger el nivel, de entre ellas, que mejor nos plazca, o el nivel que mejor nos encaje en el cómputo de PG.

Atributos

SH	CS
0	4
+1	6
+2	8
+3	10

Físico: Fuerza, Constitución y Destreza.

Mental: Inteligencia, Habilidad, Percepción y Voluntad.

Social: Carisma.

Si la media entre todos los atributos no sale 6, otorga o resta 5PG por cada nivel de atributo de menos o de más.

Modificadores

Un +1 en SH significa un +2 en CS. Esto se aplica sobre todo a los poderes.

Trasfondos

Por defecto, todos los personajes de Sadow Hunter parten con al ventaja de Clase Social a nivel medio, por cada nivel superior o inferior, el personaje gana o pierde 5PG.

PR

Los PR se convierten en los puntos de Suerte actuales del personaje.

Coste en PG

Recuerda que cada nivel adicional en un atributo cuesta 5PG, y que cada nivel adicional en una habilidad cuesta 1PG.

Recuerda también que en CS las habilidades básicas comienzan a nivel 3, por lo que los 3 puntos en esas habilidades no cuestan PG.

Si algún personaje no iguala los 35PG otorgados en este juego, puedes igualar el coste de PG modificando los Puntos de Suerte. Cada Punto de Suerte por encima de 5 cuesta 5PG, y cada punto por debajo otorga 5PG.

También puedes añadirle algún trasfondo u objeto adicional para disolver la diferencia.

Los personajes no jugadores pueden ser creados con experiencia adicional, y sus niveles no tiene por qué coincidir con el nivel inicial de los personajes. Así que no pasa nada si su puntuación sobrepasa los 35PG. Pero anótalos para tenerlos en cuenta en el futuro.

CONCEPTO														
Nombre:						Ocupación:								
Carácter:														
Valores:														
Historia:														
ATRIBUTOS														
FUERZA			CONSTITUCIÓN			AGUANTE (CON + VOL) x3								
PERCEPCIÓN			VOLUNTAD			VITALIDAD (CON x 5)								
CARISMA			DESTREZA			RAZÓN (VOL x 2)								
HABILIDAD			INTELIGENCIA											
EXPERIENCIA				TRASFONDOS										
Total:														
Libre:														
HABILIDADES														
ALERTA		3+	PUNTERÍA		3+	SIGILO		3+	EDUCACIÓN		3+			
PERSUASIÓN		3+	PELEA		3+	ATLETISMO		3+	CONCENTRACIÓN		3+			
BRICOLAJE			PSICOLOGÍA			CIENCIA			LUCHAR					
ACTUAR			ACROBACIA			CORAJE			SUBTERFUGIO					
LIDERAZGO			CONducIR			JUEGO			SISTEMAS					
DIRIGIR			INTIMIDAR			DISPARO			SUPERVIVENCIA					
INVESTIGACIÓN			ARTILLERÍA			OCULTISMO			ANIMALES					
ETIQUETA			MEDICINA			MANO TORPE			MECÁNICA					
ARMAS					MOD	CAD	AL	R	C	IN	PUN	DÑ	TA	PG
PROTECCIONES					PENA	VALOR	NOTAS							
INVENTARIO					PODERES y DONES									

[illegible][illegible]

