

MANUAL DEL JUGADOR

EL HOMBRE ABSTRACTO

UN JUEGO DE LUIS MONTEJANO CELMA



BY



EL HOMBRE ABSTRACTO

El juego de rol de investigación, terror y acción sobrenatural en el siglo maldito
Luis Montejano Celma

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
¿Qué es un juego de rol?	5
Intencionalidad	5
Ejemplos y mas ejemplos.....	6
El hombre abstracto	6
Los protagonistas	8
La oscuridad	8
Con los ojos de Rembrandt.....	8
Bajo tu pluma	9
Material de inspiración	10
Contenidos de esta obra	10
LO BÁSICO	12
Sistema Fate	13
Glosario	16
Ejemplo de juego	18
EL CLAROSCURO	22
Del renacimiento al claroscuro	23
El claroscuro	24
Europa y las ciudades.....	27
El hombre salvaje y la era de la curiosidad.....	28
Más alla de la oscuridad	29
CREACIÓN DE PERSONAJES	30
El hombre abstracto	31
Culturas y ocupaciones en el XVII	32
Ejemplo de pj creados por los jugadores.....	34
Creación de pj	34
Sobre los aspectos y los pj.....	35
Paso 1: fase trio o de identidad	37
Paso 2: habilidades	40
Paso 3: detalles	42
Reglas opcionales.....	44
Experiencia y desarrollo.....	45
Cosas a tener en cuenta	45
Creacion de pj para sesiones sueltas	46
HABILIDADES Y PROEZAS	47
Proezas	48
Habilidades	49
Carisma	51
Ciencia (fragmentada)	51
Contactos.....	52
Disparar.....	52
Empatía	53
Engañar	53
Espíritu (estrés)	54
Físico (estrés)	54
Investigar.....	55
Montar.....	56
Ocultismo	56

CRÉDITOS

Autor: Luis Montejano Celma

Textos adicionales de: Jorge Coto Bautista "Tiberio"

Ilustrador: Daniel Hidalgo "Verzobias"

Corrector: M. Alfonso García, Tatiana Alejandra de Castro Pérez, Jorge Coto Bautista "Tiberio"

Editores: Jorge Coto Bautista "Tiberio", Manuel Alfonso García González, Adolfo García Santos

Maquetación: Lucía Cerverón

Dep. Legal: AS 03109-2017

ISBN: 978-84-17175-01-6

This game references the *Savage Worlds* game system, available from Pinnacle Entertainment Group at **www.peginc.com**. *Savage Worlds* and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product. HT Publishers 2017

Fate is a trademark of Evil Hat Productions, LLC. The *Powered by Fate* logo is © Evil Hat Productions, LLC and is used with permission.

En España, el sistema *Fate* es traducido y distribuido por Conbarba/Nosolorol, este producto se publica con su permiso.

Oficio	57	Esencia (espíritu, materia, mente, naturaleza, vida)	92
Pelear	57	Ejemplos del uso de enseñanza	95
Percepción	58	Objetos alquímicos	96
Provocar	59	El extra de objeto alquímico	97
Razón (estrés)	59	¿Más?	98
Recursos	60	LA VIDA EN EL SIGLO MALDITO	99
Robar	60	Idiomas	100
Saber (fragmentado)	61	Clases sociales	100
Sigilo	61	Grupos culturales	101
Resumen de habilidades especiales	62	Los reinos	103
Profesiones	62	Cultura y religión	106
Cazador de sombras	62	Ocupaciones propias de la época	106
Extranjero	63	La vida cotidiana	108
Filosofo experimental	63	Herramientas y objetos	111
Ingeniero del acero	64	Fin de la guía del jugador	118
Investigador de lo oculto	64		
Maestro del disfraz	65		
Mentalista	65		
Rondador nocturno	66		
Virtuoso	66		
ASPECTOS	67		
Los aspectos y los puntos de destino	68		
Aspectos	68		
Tipos de aspecto	68		
¿Para qué sirve un aspecto?	69		
Gestión de los puntos de destino	72		
Pd en manos de jugadores (regla opcional)	72		
Resumen sobre el uso de aspectos	72		
Ejemplos de aspecto*	73		
SISTEMA DE JUEGO	74		
Conflictos, competiciones y desafíos	75		
Las cuatro acciones	78		
Los cuatro resultados	78		
El coste de los fallos	79		
Detallar un conflicto	79		
Establece los bandos	79		
Establece un orden	80		
Intercambios	80		
Estrés y consecuencias	81		
Recuperación	84		
Daño a objetos	85		
Reglas opcionales de cordura y caos	85		
Control del tiempo	86		
Control del espacio	87		
El entorno	87		
EXTRAS	89		
Esencia	90		
El extra de esencia	91		



INTRODUCCIÓN

Bienvenido a este viaje de la mente a través del tiempo.

Hablo de viaje de la mente, pues tienes ante ti un juego de rol que permitirá que tu mente e imaginación se cojan de la mano y se sumerjan en una historia ficticia en la cual podrás participar.

Podrás hacerlo porque se trata de un juego, una travesura que consiste en crear historias, disfrutando del proceso, interpretando y a veces reflexionando. Un divertimento que se desarrolla en tu imaginación. Esa que tantas horas de felicidad te dio durante tu infancia.

Y hablo de viaje a través del tiempo porque llevarás tu mente siglos atrás, al oscuro siglo XVII. Quizás, históricamente, no fuera tan tenebroso como te lo presentamos aquí, pero recuerda que esta obra es un libro de ficción y como tal, te invitamos a que dejes volar tu imaginación sin límites. La historia debe ser un marco, una fuente de ideas, no una rígida barrera infranqueable. De momento, y antes de pasar a la introducción, solo te diré que *El hombre abstracto* es un juego de rol de investigación sobrenatural ambientado en el siglo maldito, que también es la Edad de la Curiosidad.

Este viaje empieza tras una pequeña introducción. Porque si eres un veterano ya sabes de qué va esto, pero si eres nuevo en este maravilloso mundo, te estarás preguntando «¿Qué es un juego de rol?».

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Un juego de rol es, ante todo, un juego. Su característica principal y lo que lo diferencia de otros tipos de diversiones, como los videojuegos, es que se juega mediante la imaginación. Eso significa que nada de lo que ocurra durante la historia que juguéis estará pasando realmente.

¿Cómo se puede jugar a algo con la imaginación? En realidad es más sencillo de lo que parece. ¿Recuerdas cuando tu abuelo, o algún otro pariente tuyo, te contaba un cuento? Seguro que siempre tenías ganas de participar en él, pero no había modo de hacerlo de forma ordenada. Porque si lo intentabas, en realidad interrumpirías al narrador, el cual no podía incluirte en la trama que ya estaba prefijada. No había espacio para la improvisación. En cambio, en un juego tradicional, como el parchís, sí que tienes un reglamento que te permite participar. Pero excluye el factor imaginativo.

Pues un juego de rol es una mezcla de ambas cosas.


En un juego de rol te sumerges y actúas en una historia, que cuenta un narrador, a través de un personaje de ficción, también llamado personaje jugador (PJ), que tú has diseñado para ese relato. A través de ese PJ puedes actuar en la historia; esta cambiará y


se moldeará de acuerdo a las acciones de tu PJ, tarea que recae sobre el narrador. Pero claro, lo divertido viene cuando hay varios PJ a la vez. Por eso es ideal que os reunáis cuatro o cinco jugadores y un narrador. Y estarás pensando: «*Suena muy mágico y divertido, pero ¿cómo se hace todo esto?*». Ese es el cometido de este libro. En él te proporcionamos todas las herramientas necesarias para crear PJ, contar historias y un reglamento completo con el que empezar a escribir y jugar vuestros propios relatos.


¿Qué más necesitas? Un puñado de dados FUDGE, hojas en blanco, lápices, hojas de PJ (que encontraras al final del libro), tiempo y ganas de viajar con la mente.


INTENCIONALIDAD


Siempre hay una intención tras toda obra, porque el autor quiere contar, expresar, explicar o crear algo con una finalidad y un carácter propio. Este juego no es una excepción, pues juegos de rol hay muchos y muy diferentes. Por eso mismo, hemos querido hacer una declaración de intenciones que sirva como acercamiento al lector. Una forma de explicar lo que he intentado plasmar en esta obra, de tal modo que no se vea obligado a tener que leerlo entre líneas. En la literatura esta bien el mensaje entre líneas, pero esta obra, aunque posea carácter literario, no deja de ser un libro didáctico.

 **Tus pinceles:** Este libro es una caja de pinceles. Es un compendio de reglas y herramientas. Pero no para trabajar, sino para disfrutar. Coge lo que necesites y desecha el resto.

 **Tu lienzo:** Nosotros te damos el soporte, pero los colores y la técnica que utilices es cosa tuya. Juega como más te guste, con sesiones largas o cortas, terroríficas o de acción. Comprende el espíritu y la esencia del juego y adáptalos a tus necesidades.

 **La obra:** Existen muchos cuadros en el mundo. Algunos se inspiran en otros, eso es inevitable; no debe preocuparte copiar las buenas ideas, siempre que tengas la honradez de reconocerlo después.

 **El espectador:** El resultado final ha de ser siempre una obra conjunta, de la que todos podáis disfrutar. Vosotros sois los espectadores de la obra y, si se diera el caso de que no os guste a todos, es que debéis darle otro enfoque.

 **La galería:** El telón de fondo de la ambientación es una Europa oscura, sumida en una crisis social galopante y azotada por los males del inconsciente colectivo. Aquí es donde se mostraran todos los cuadros e historias. Y la entrada es libre. Es un juego para todos los públicos; incluso aunque la sociedad del siglo XVII es innegablemente machista, invitamos a los jugadores a que ignoren ese hecho y desarrollen PJ de ambos sexos, de tal modo que todo el mundo pueda jugar con comodidad.

Realidad o ficción

Un dilema imperecedero a lo largo de la historia de la humanidad. De hecho aún lo es; es fácil encender la TV y creer o dudar de lo que ahí te exponen, y más aún teniendo una herramienta de libertad como es Internet. Aquí ocurre lo mismo, *El hombre abstracto* (EHA) es un juego de rol, una obra de ficción basada en la historia real. Pero, ¿dónde están sus límites y por qué? La historia real, tal como te la han contado, es la base, el resto es ficción. Verás nombres de reyes, que te sonarán, grupos de gente, ciudades o eventos que están extraídos directamente de la historia de la humanidad. Pero muchas otras cosas no te van a cuadrar.

Es probable que sepas que eran los masones quienes guardaban el secreto del verdadero nombre de Dios, y no los rosacruces, o que la Guerra de los Treinta Años (nosotros la llamamos la «Guerra Infinita») involucraba más bandos de los aquí presentados. Hemos modificado y adaptado todos estos aspectos que no se corresponden con la realidad, con la finalidad de convertir la historia real de la humanidad y la ficción del autor en un producto que se deje jugar y sea de fácil comprensión. Sin este proceso de armonización y simplificación histórica, este libro sería un grueso volumen de datos en lugar de una invitación a la creación y el juego.

¿Bien y mal? ¿No! Mejor orden y caos

En la cultura popular existe la costumbre de pensar siempre en buenos y malos, en héroes y villanos. Es normal, muchas obras tienen esta estructura o premisa como base. Por ello, en cuanto hayas leído que se trata de un juego, habrás pensado «¿*Quiénes son los buenos y quiénes los malos?*». Aquí no hay buenos ni malos. Solo objetivos distintos. Las sociedades secretas no son malvadas, solo persiguen objetivos distintos a los de los PJ. La Anomalía no es la encarnación del mal, son los residuos del inconsciente humano que se vuelven contra su creador. El terror no es el mal, es una sensación o emoción que muchos encuentran incómoda.

Sin embargo esta dualidad es demasiado atractiva como para dejarla fuera de ningún juego. En *EHA* no existe la dualidad entre el bien y el mal, pero sí entre el orden y el caos. El orden es todo aquello que conoces: la realidad palpable, la racionalidad humana, las estrictas leyes de la física y todo aquello que ven tus ojos. El caos es la otra realidad, lo espiritual, aquello que guarda nuestro subconsciente, la realidad paralela que no conocen los humanos, el almacén de emociones y la magia del universo.

Los PJ están en medio de estas dos realidades. Por ello, su lucha representa el propio enfrentamiento entre el orden y el caos.

Antropocentrismo y lo que hay más allá

Todo lo que le ocurre al mundo, y al universo, es culpa del hombre. Esta es una visión muy propia del siglo XVII. Y es la visión que hemos querido aportar para el mundo sobrenatural. Así pues, todo aquello que no entendemos no es obra de seres de otro mundo, ni de dioses, ni de criaturas que no conocemos ni comprendemos: es obra del hombre, su esencia, su energía y su paso por la realidad. El mundo sobrenatural, al menos el que conocerás a través de este libro, no tiene nada que ver con monstruos, vampiros o seres de la mitología, sino con el reflejo oscuro del subconsciente humano. Eso no quiere decir que no podáis usar estas criaturas mitológicas, sino que deberían nacer de los miedos del hombre y de su interacción espiritual con la realidad. Son la consecuencia, no la causa.

EJEMPLOS Y MAS EJEMPLOS

Los ejemplos son esenciales en todos los juegos de rol. Gracias a ellos solventamos dudas sobre las reglas o las mecánicas, e incluso pueden servir como fuente de inspiración. Por eso, verás que este libro está plagado de ejemplos, desde listas de más de cincuenta aspectos a semillas de aventuras, pasando por las reglas opcionales. Los verás repartidos a lo largo del libro, siempre en *cursiva*; de este modo, puedes saltártelos sin problemas si no los consideras necesarios o apoyarte en ellos si lo necesitas. Los relatos también tienen este formato pues, al fin y al cabo, son más ejemplos de cómo podría ser una partida.

EL HOMBRE ABSTRACTO

Las sombras cubren gran parte de Europa. La brillantez de los ilustrados años del humanismo empieza a menguar: es el ocaso de lo que un día fue el Renacimiento. La peste, los tambores de guerra, las reformas religiosas, la corrupción de la aristocracia y las sociedades secretas plagan las estrechas calles de las urbes más cosmopolitas del siglo XVII. Mientras el hombre cree haber llegado al cenit de su existencia e intelecto, los poetas y profetas pregonan una nueva edad oscura. Son tiempos de cambio: la humanidad debe dar un salto hasta el siguiente escalón del progreso, empujado por la ciencia, pero le detienen sus miedos y supersticiones.

Tras este teatro de telón púrpura se encuentra un mundo de engranajes y sombras. En torno a la Anomalía giran todo tipo de círculos ocultistas, la inconsciencia cubre con su invisible manto la realidad mundana. El telón ha sido alzado y aquellos pocos que saben mirar han descubierto el mundo del subconsciente colectivo y universal. La cosmología del universo ha sufrido un duro golpe, se ha rasgado, dejando a la vista todo el universo. Lo mundano y lo inconsciente interaccionan cada vez con mayor

frecuencia: los fenómenos, criaturas y sucesos que habitan la realidad tras el telón huyen, cada vez con más frecuencia, de su prisión inconsciente.

El famoso Leonardo... Dicen que fue él quien levantó el telón. Afirman también que fue el primer hombre abstracto, el primer conocedor de su naturaleza y manipulador de las leyes del mundo. Y seguramente fue así. Pero antes de abandonar este mundo (da igual cómo lo hiciera) creó escuela y, hoy en día, existen centenares de hombres abstractos por toda Europa. Muchos de ellos pertenecen a sociedades secretas que pretenden rasgar el telón de forma definitiva o, al menos, lo suficiente para atesorar su poder... ¡Insensatos!

Tú y yo, pertenecemos a aquellos ennoblecidos investigadores, guardianes, guerreros y conocedores de la verdadera realidad. Pertenecemos a la Orden da Vinci y nos encargamos de que la Anomalía no invada nuestro mundo; de que, en esta pintura, los tonos oscuros no acaben con la belleza y claridad del mundo.

-Ricardo Montanini, obispo de la orden en Nápoles, 1640.

El hombre abstracto es un juego de rol de investigación y terror, donde los PJ interpretan hombres abstractos pertenecientes a la Orden da Vinci, dedicados a descubrir y detener los fenómenos paranormales y las sociedades secretas que asolan la Europa del Siglo XVII.

La Europa de 1640 está sumida en un profundo cambio. El optimismo del siglo XVI es sustituido por la decepción y el miedo. Europa está dejando atrás los valores del Renacimiento y del Humanismo, adentrándose en una terrible oscuridad que amenaza con cubrirlo todo. La guerra, las plagas y el fanatismo religioso forman el telón de fondo, y una realidad paralela, tejida por el inconsciente humano, extiende sus tentáculos sobre nuestro mundo. Es la Anomalía, la «otra» realidad que el genio de Leonardo reveló a su pesar. Es gracias a ella que surgen los fenómenos sobrenaturales que no tienen cabida en nuestra realidad. Las leyes del espacio/tiempo se ven afectadas y las miserias y el horror del subconsciente colectivo se filtran hasta nosotros mediante extraños sucesos y hombres transformados en monstruosidades.

En esta oscura Europa, la Orden da Vinci no está sola. A pesar de que la población no sabe lo que ocurre en el mundo del ocultismo, las sociedades



secretas han empezado a mover sus hilos para aprovecharse de la propia Anomalía. El mundo del subconsciente va a devorar la realidad más inmediata; las sociedades secretas conspiran para conseguir poder y los fenómenos paranormales son cada vez más frecuentes e inexplicables. Han empezado los cuatrocientos años de oscuridad. Es el momento de coger tus enseres de investigación, tu viejo maletín de piel y tu letal ropera para combatir las tinieblas y todo lo que en ellas se oculta.

LOS PROTAGONISTAS

Los jugadores se pondrán en la piel de hombres abstractos, personas que han llevado más allá de lo humano sus habilidades y han comprendido el funcionamiento energético y mágico del universo, adquiriendo la capacidad de influir de forma sutil en la realidad más inmediata. Los PJ son personas que han dejado atrás su pasado como artesanos, estudiantes o religiosos y se han unido a la secreta Orden da Vinci. Allí encarnarán el papel de cazadores de sombras, investigadores de lo oculto, maestros del disfraz o cualquier otro oficio que les permita combatir y derrotar la Anomalía.

Pero los PJ no son aventureros heroicos. La vida en el siglo XVII es difícil y la oscuridad que asola Europa les hará perder con facilidad el juicio o la vida. La locura y el caos energético serán constantes enemigos en todas las acciones que emprendan. Su interacción con la esencia y la Anomalía les conducirá a estados mentales y espirituales muy duros, a los que no todo el mundo logra sobrevivir... e incluso quienes lo consiguen quedan marcados para siempre.

LA OSCURIDAD

Los PJ se enfrentarán a las sociedades secretas más peligrosas del siglo XVII: perseguirán el rastro de los masones tras los objetos de poder que dejó Leonardo; se enfrentarán a las oscuras prácticas de la sociedad cántara que busca la inmortalidad; resolverán los asesinatos de los *hashshashin* que se esconden tras el Viejo de la montaña y detendrán a los rosacruces en su búsqueda del poder a través del verdadero nombre de Dios.

Por si esto fuera poco, las sociedades secretas no son el único enemigo. Las fuerzas desatadas del universo inconsciente son cada vez más fuertes y sus azotes toman forma en la realidad más mundana. En las

¿Recordáis a los hombres que se habían internado en el río Volta tras el oro que alberga su lecho solo para verse masacrados por los negros que habitan la región? Pues están de vuelta.

grandes ciudades de Europa se producen fenómenos inexplicables cada vez con mayor frecuencia. Desaparecen personas, el tiempo se detiene, los hombres se vuelven salvajes asesinos y criaturas descerebradas, la noche deja paso a extraños sucesos que nadie ha contemplado jamás hasta ahora. En este marco, los PJ hacen acopio de toda su voluntad, razón y fuerza para combatir la Anomalía, la desconocida e inexplicable realidad del subconsciente, y su interacción con la realidad de nuestro mundo.

CON LOS OJOS DE REMBRANDT


Ahora, ávido lector, ya conoces la naturaleza del libro que tienes en las manos. Sin embargo, es necesario hacer un último apunte antes de sumergirnos por completo en este libro: como autor, he encontrado muchos jugadores y personas interesadas en la trama a quienes les costaba hacerse una imagen mental del siglo XVII, y es normal. Tal y como nos han contado la historia, este fue un siglo de transición entre el Renacimiento y el Siglo de las Luces. Nunca se le prestó demasiada importancia, vinculándolo a unos pocos años de avances sumidos en una oscuridad carente de interés en muchos aspectos. Pero no es así. A la hora de documentarme para escribir esta obra, me he dado cuenta de que es un siglo extraordinario, con un carácter oscuro y muy personal. Así pues, mencionaremos algunos de sus principales rasgos –aunque muy por encima–, para que puedas formarte una imagen clara de él en tu mente.

Europa sigue considerándose el centro del cosmos, pero los descubrimientos de los últimos siglos han provocado, en gran parte de la población, gran curiosidad hacia lo desconocido. Si los siglos anteriores basaban su conocimiento en los libros antiguos, ahora Europa se encuentra con nuevos misterios para los que la antigüedad no tiene respuesta. Por ejemplo, Aristóteles jamás habló de América. Por ello, se conoce esta época como **la edad de la curiosidad**.

Una sucesión de hambrunas y plagas, producidas durante la primera mitad de siglo, diezmaron la población, generando condiciones de vida muy precarias. Todo ello se atribuyó a los males del hombre y sus pecados. Por eso se le conoce como **el siglo maldito**.

El europeo medio no posee un gran nivel cultural, pero sí más elevado que sus antepasados, debido al redescubrimiento de las obras clásicas y la expansión de la imprenta durante el Renacimiento. En todo caso, tampoco exageremos, tampoco nos encontramos en una edad ilustrada. **El Renacimiento ya ha terminado pero la ciencia todavía no ha conseguido imponerse.**

Los valores que acabarán con el régimen feudal empiezan a afianzarse entre la población, a pesar de que se mantienen los antiguos estratos sociales. La nobleza, todavía poderosa, empieza a decaer y



los mercaderes, artesanos, cambistas y otros burgueses ganan importancia. Por otro lado, **las reformas religiosas y sociales inflaman los ánimos del pueblo en las principales ciudades.**

La gente corriente posee una visión del mundo muy particular, gracias al arte, la literatura clásica y una serie de escritores como William Shakespeare. **Los mitos, leyendas y lo inexplicable se han muy presentes dentro de la imaginación y los sueños de la gente.** Es una concepción cuasi mágica de la realidad que conoceremos en esta obra como «visión salvaje».

En los cuadros de Rembrandt, Velazquez y el Greco puedes encontrar la versión más emblemática de la época y sus gentes: **personas vestidas de negro y blanco, con gorguera, calzas y sombrero, enfrentadas a los azotes de las pestes y las hambrunas.**

1640

Se trata del año en el que está ambientado *EHA*. Hemos elegido 1640 por diferentes razones, pero eso no significa que tú no puedas trasladar tu partida a otro momento.

En la historia real, 1640 fue un momento clave. En este año los Habsburgo, la gran familia que había dominado Europa durante el último siglo, tuvieron una última oportunidad para humillar y dominar definitivamente a sus enemigos... y la dejaron escapar. Y eso provocó toda una época de cambios en el continente. Pero eso no implica que te debas ceñir al guion histórico al máximo, ni mucho menos. Consideramos que, a partir de 1640, el fenómeno de la Anomalía y la oscuridad que le acompaña se extienden con gran fuerza, hasta acabar creando una auténtica ucronía.

¿Qué se cuece en 1640?

La Guerra Infinita (iniciada en 1618) asola Centroeuropa y, en especial, el Sacro Imperio Romano-Germánico. Con la excusa del conflicto religioso entre católicos y protestantes, se está decidiendo qué potencias dominarán la Europa de las siguientes décadas. Hasta ahora, las victorias han acompañado a las fuerzas españolas e imperiales, pero la entrada en la guerra de Francia, junto al bando protestante, amenaza su hegemonía.

Tanto el Reino de Portugal como Cataluña se encuentran en abierta rebelión contra la corona, buscando su independencia de la monarquía hispana con el apoyo del cardenal Richelieu de Francia.

La larga guerra ha provocado subidas de impuestos y han arruinado el comercio, hundiendo la economía de prácticamente todos los reinos y regiones europeas. El descontento de la población alimenta los cientos de revueltas que se van dando en los últimos años y que parecen no cesar.

El Reino de Inglaterra no participa de la Guerra Infinita, ni tiene intención de hacerlo ya que se encuentra sumida en graves conflictos internos que lo colocan al borde de una terrible guerra civil.

La peste bubónica amenaza con provocar una segunda gran epidemia por todo el continente, a medida que se propaga y avanza hacia el norte desde la península itálica.

El Imperio Otomano, tras décadas de letargo, recupera su impulso y vuelve a amenazar el Mediterráneo y el mismo corazón de Europa.

La Mancomunidad Polaco-Lituana se enfrenta a las revueltas de los cosacos y combate la amenaza rusa.

No es oro todo lo que reluce


Lo más normal cuando se menciona el siglo XVII es pensar en el *Siglo de Oro* español. Es lo que más cerca nos toca y lo que nos han enseñado en la escuela. El Siglo de Oro recibe su nombre por la riqueza artística que se vivió en la España de la época, no porque todo reluciera en esos días. En ese momento la monarquía hispánica tenía posesiones por media Europa y gran parte del mundo conocido. Era un gran imperio, el mayor que jamás había existido, pero no te equivoques: sus habitantes vivían en unas condiciones terribles, la administración era ineficiente y corrupta, y el Imperio se encontraba casi permanentemente al borde del colapso económico y militar. En lo que respecta al resto de Europa, lo que más pesaba eran las pésimas condiciones de vida, las inclemencias del clima, la guerra y las plagas. Oscureciendo de alguna manera el brillo de este Siglo de Oro.


BAJO TU PLUMA


En esta obra hemos optado por la libertad de creación en cuanto al contenido de vuestras partidas, algo muy propio del sistema Fate. Así que, aunque te demos las herramientas (una amplia descripción de las regiones principales de Europa, los pilares económicos y políticos de la sociedad y una descripción de los fenómenos de la Anomalía y las sociedades secretas), tú decides cuánto de ello quieres usar en tus partidas –todo, una parte o incluso nada–. Podrás configurar la ambientación, adaptando a vuestro gusto las sesiones de juego: terror, misterio, investigación sobrenatural, mayor heroísmo, tramas basadas en sociedades secretas, mayor rigor histórico... todo es posible, y en *El Hombre Abstracto* te explicamos cómo hacerlo. Además, a los casi cincuenta ejemplos entre sociedades secretas y ciudades incluidos, añadimos plantillas de creación rápida de ciudades y sociedades secretas para que, sin necesidad de una documentación histórica exhaustiva, puedas crear tus propias ciudades y antagonistas de forma rápida y sencilla.


MATERIAL DE INSPIRACIÓN


Este listado es, precisamente, para inspirarte. No es una bibliografía donde encontrar información que te permita profundizar los detalles históricos ni una lista de las influencias del autor. Sin embargo, este listado sí pretende conseguir que tu primera impresión de la ambientación sea lo más cercana posible a lo que pretendemos.


 *El pacto de los lobos (2001)*: Película ambientada en la Francia del siglo XVIII. Aunque por época no coincide, la ambientación es muy sugerente. Incluso el vestuario, los paisajes, los personajes y la banda sonora son un buen material de inspiración.


 *Penny Dreadful (2014+)*: Excelente serie de televisión estrenada durante el año 2014. Su atmósfera y la manera de tratar el misterio o el terror son perfectos. Aunque la serie se ambienta dos siglos después de la época de *EHA*, es ideal como material de inspiración si obviamos, claro, los avances tecnológicos del siglo diecinueve.

 *Destino, crónica de unas muertes anunciadas*: Esta serie de tres cómics de 1997, englobados en la colección Vértigo, dejó en mí una huella muy importante. La ambientación decadente y el tipo de dibujo, además de la historia, son perfectos como material de inspiración.

 *Rembrandt*: Cualquiera de los cuadros de este artista nos traslada directamente a la época. Basta con abrir un navegador de Internet y hacer una búsqueda para encontrarlo.

 *Las aventuras del capitán Alatriste*: Esta serie de novelas son un buen retrato de la época, además de tener un componente aventurero típico de las novelas de capa y espada. Lástima que se centre solo en España.

 *Vampiro, edad oscura*: Un juego de rol, publicado por White Wolf en 1996, que nos transporta a la edad media más oscura. La ambientación, aunque obviamente más cercana al medievo, tiene muchas pinceladas comunes con *EHA*. Algunos acontecimientos históricos, como la peste, y elementos sociales, como las clases cerradas, siguen siendo prácticamente iguales.

 *El último valle (1970)*: Película que nos transporta y describe perfectamente el siglo XVII. En los primeros quince minutos de película ya podemos hacernos una idea de cómo era la vida en esa época.

CONTENIDOS DE ESTA OBRA

Este libro está compuesto por trece capítulos y dos apéndices.

Capítulo 1: Introducción

El capítulo que estás leyendo, sirve de declaración sobre la intencionalidad y el tono de *El hombre abstracto*, así como las diferentes herramientas que ofrece este libro.

Capítulo 2: Lo básico

Incluye un pequeño resumen del sistema Fate, para que puedas entender todo lo que viene después en los siguientes capítulos. Además, ofrece un glosario, vocabulario de la época y un ejemplo de juego extenso.

Capítulo 3: El Claroscuro

Este capítulo da forma al Claroscuro. Son unas pocas páginas cuyo objetivo es implicarte en la ambientación del juego, sin aburrirte con detalles, para que tu imaginación empiece a volar. La información detallada referente al siglo XVII, como la economía, sociedad y los diferentes reinos de Europa, se encuentra en los capítulos nueve (para los jugadores), once y doce (para el MS).

Capítulo 4: Creación de personajes

Este capítulo es una guía para la creación de personajes, con todos los pasos que debes seguir y diversas reglas opcionales. Con esta guía, y el capítulo cinco, podrás crear muchos tipos de PJ sin necesidad de caer en los tópicos.

Capítulo 5: Habilidades y proezas

Este capítulo es un complemento al anterior. En él encontraras una descripción de las profesiones, habilidades y proezas que puedes elegir a la hora de crear tu PJ. No se trata de un capítulo para leer y asimilar sino de una guía de apoyo para crear los héroes. Además, incluimos nueve profesiones típicas de la Orden da Vinci para darte ideas que usar como conceptos. Podrías ser un cazador de sombras, un ingeniero del acero, un mentalista, etc.

Capítulo 6: Aspectos

Los aspectos son el motor y la principal característica del sistema Fate. Dedicamos unas pocas páginas a los mismos, para que te familiarices con ellos antes de leer todas las reglas.

Capítulo 7: Sistema de juego

En él detallamos todo el sistema Fate que te permitirá jugar a *EHA*. Este capítulo incluye todas las reglas que necesitas conocer para jugar con su reglamento básico; a eso hemos añadido varias reglas opcionales, propias de otras obras derivadas de Fate.

Capítulo 8: Extras

Este capítulo presenta los extras. La esencia y los objetos alquímicos son esos elementos únicos que darán un toque distinto y diversificarán los personajes.





Capítulo 9: La vida en el siglo maldito

Este capítulo representa todo el conocimiento que posee un habitante de la época. Resume todos los aspectos de la época que el jugador debe conocer. Y, finalmente, es el último de los capítulos que el jugador necesita leer para empezar a jugar con *EHA*.

Capítulo 10: El Maestro de las Sombras

Un capítulo dedicado por completo al MS, con múltiples ayudas. Desde consejos para dirigir sesiones cortas a una serie de tablas y ayudas para crear fenómenos y antagonistas de forma rápida. Además de un buen puñado de recomendaciones. Explicación de los distintos géneros y estilos que toca el juego, así como herramientas para configurar la ambientación al gusto de la mesa.

Capítulo 11: Economía, sociedad y política

Este capítulo está dedicado íntegramente a describir los aspectos políticos, económicos y sociales de la Europa del siglo XVII de forma detallada, para conocimiento del MS.

Capítulo 12: Los reinos de Europa

El capítulo incluye una guía de creación de regiones, para que puedas diseñar los escenarios de tus par-

tidas desde cero, e incluye también una descripción detallada de los principales reinos de Europa, con su historia, situación política, etc.

Capítulo 13: El mundo sobrenatural

Está dedicado a la presentación de los fenómenos sobrenaturales más comunes, las facciones y las sociedades secretas. En él encontraras una descripción de todos los antagonistas, fichas listas para utilizarlos y una lista de sus motivaciones e implicación con la orden, información que es conveniente que solo el MS conozca.

Apéndice I: Bibliografía e influencias

Aquí encontrarás una pequeña lista con material que te permitirá expandir la información que *EHA* presenta en este manual. No es exhaustiva pero sí te facilitará la tarea si no sabes por dónde empezar.

Apéndice II: El hombre abstracto y salvaje (EHAS)

En este apéndice encontrarás toda la información mecánica necesaria para usar *EHA* con el reglamento de *Savage Worlds*, sin necesidad de ir saltando por el libro en busca de ella.

LO BÁSICO





SISTEMA FATE

Fate es un galardonado sistema de reglas para juegos de rol. Creado por *Evil Hat* a partir del sistema genérico *FUDGE* y traducido al español por la editorial *Conbarba*. Es rápido y permite un tipo de juego donde los jugadores controlan de forma activa gran parte de la historia narrada mediante herramientas propias de los juegos de mesa, como es el uso de contadores. *Fate* es un sistema de juego con licencia abierta y permite su uso para crear obras derivadas.

El sistema *Fate* une los valores numéricos y las descripciones bajo una misma **escala**. Es decir, todo, desde los valores de dificultad al nivel de habilidades y otros factores se mide con dicha escala. El motor que mueve el sistema son los **aspectos**, descripciones cortas o adjetivos que pueden influir en el juego, y las tiradas sirven tanto para describir a los PJ como el entorno. Por lo tanto una «**calle oscura y estrecha**» no solo será eso, sino que podrá influir en las tiradas de dados. Un PJ bueno a la hora de Pelear, será «Bueno» y poseerá +2 como valor. Más adelante entraremos en detalles. Además de los aspectos, *Fate* también incluye **habilidades, proezas** y otros rasgos, todos ellos valorados dentro de esa misma tabla de escala. Por lo tanto, todas las mecánicas usadas quedan dentro de un único sistema, que se resuelve con tan solo cuatro dados especiales. Los **dados Fudge o 4dF**.

Dicho así, parece todo muy complejo, pero en realidad no lo es tanto. Si eres nuevo con *Fate* descubrirás que tiene una lógica muy sencilla y, con apenas una lectura, lo comprenderás todo. Entonces te echarás

las manos a la cabeza gritando «¡Maldita sea! ¿Por qué no lo descubrí antes?». Si eres ya veterano, puedes leer esta sección por encima, encontraras pocas variaciones sobre lo que ya conoces. Seas el tipo de jugador que seas, seguramente disfrutarás con el sistema *Fate*.

El Fate Básico de Conbarba

Mientras terminábamos de escribir *EHA*, *Conbarba* publicó en España el *Fate Básico*. Desde el principio nos han mostrado toda su colaboración y, por nuestra parte, hemos hecho lo posible por integrar esta obra y asegurar la máxima compatibilidad con *Fate Básico*. Verás que hemos incluido las referencias de página, en especial al tratar algunos cambios de reglas o cuando indicamos que *Fate Básico* puede proporcionar algo más. De este modo, si quieres, puedes completar la experiencia saltando de *EHA* a *Fate Básico* y viceversa sin problemas.

Cambios respecto a Fate Básico

- 👤 A parte del Concepto y Complicación habituales, se añade un tercer aspecto obligatorio para todos los personajes que poseen poderes: la Esencia. Además de estos tres, el personaje posee dos aspectos de libre elección (Máscara e Instinto por defecto).
- 👤 Existen tres medidores de estrés: físico, mental y espiritual; los hemos renombrado como Salud, Cordura y Caos. En *EHA* se juega sin casillas de estrés, a no ser que el personaje destaque en alguna de las habilidades relacionadas con ellas.
- 👤 Un sistema de Cordura ligeramente modificado, para darle más relevancia.
- 👤 Un sistema de capacidades sobrenaturales, siguiendo las reglas de extras y una habilidad especial, denominada Esencia.

Mas, como ya sabéis, yo no creo en ogros ni duendes, por mucho que en estos bosques las lenguas ociosas hablen de elfos, vampiros, brujas y ogros. Por ello nos internamos en la Selva Negra, y allí hallamos el refugio de los rosacruces, donde se encontraban los niños que habían desaparecido... O cuan poco quedaba de ellos. El horror que nos sobrecogió al contemplar aquellos cuerpecillos mutilados no admite descripción, mas, incluso envueltos en sus propios despojos, aquellos ojos infantiles nos miraban incapaces de llorar. Aún albergaban vida, era imposible, mas estaban vivos. Y sufrían. Sus jóvenes vidas se habían tornado en dolor, en incompreensión y, por encima de todo, terror.

- 👤 Un segundo extra, representando aspectos en las armas. Esto sirve para apoyar esa letalidad y otorgar una bonificación a la pólvora y las armas más «científicas».
- 👤 Sistema de creación de PJ con una fase trío opcional y ligeramente modificada. Está basada en la vida del PJ: su infancia, adolescencia y madurez.
- 👤 Varias habilidades nuevas.
- 👤 Proezas especiales que solo se podrán elegir con puntos de experiencia (en *Fate* se denominan *avances*) para canalizar el aumento de poder de los personajes en la dirección que buscamos.
- 👤 Reglas para configurar la ambientación, según el género y tipo de partidas que se desee representar, desde el terror personal al misterio o la acción sobrenatural

El reparto

El reparto de papeles queda dividido en dos grupos: los jugadores y el MS.

Los jugadores son los auténticos protagonistas; ellos son quienes jugarán la partida a través de los personajes (PJ) que se han creado. Solo necesitan las Hojas de Personaje y 4 dados *Fudge* o 4dF.

El maestro de las sombras (MS) es el encargado de hacer de árbitro y juez de la partida. Su tarea es conocer las reglas y aplicarlas, de forma que la sesión de juego sea divertida. El MS representa al entorno y a todos los personajes que no pertenezcan al resto de jugadores (PNJ). El auténtico trabajo de preparación de la partida recae sobre sus hombros, así que os aconsejamos que no caiga también sobre él la tarea de hacer de anfitrión cuando juguéis... Será mejor que lo tengáis contento y le surtáis bien de aperitivos.

La Hoja de Personaje

Al final del libro encontraras una hoja de personaje en blanco que puedes copiar y emplear para hacer los PJ. En esta hoja se anotan todos los rasgos del personaje. Además, también puedes descargarla en varios idiomas de la web de la editorial, www.htpublishers.es.



Hojas de creación

En los apéndices, también encontrarás hojas de creación para otras funciones:

- 👤 Hoja de Notas, donde los jugadores pueden apuntar los aspectos de las escenas y PNJ.
- 👤 Hoja de PNJ, para facilitar al MS el control de los mismos.
- 👤 Hoja de Región, para crear tus propias naciones o ciudades.
- 👤 Hoja de Sociedad Secreta, para crear facciones antagonistas.

La escala

En el sistema Fate todos los valores se encuentran dentro de la escala que tienes a continuación. Esta pequeña tabla te sirve para:

-  Dar un valor determinado a las habilidades y otros rasgos.
-  Determinar el nivel de dificultad de un conflicto.

ESCALA DE VALORES FATE	
Legendario	(+8)
Épico	(+7)
Fantástico	(+6)
Excelente	(+5)
Enorme	(+4)
Grande	(+3)
Bueno	(+2)
Normal	(+1)
Mediocre	(0)
Malo	(-1)
Terrible	(-2)

Esta escala es la única tabla que necesitaras para jugar a *EHA*; no hace falta que te la aprendas y, de hecho, puedes usar los adjetivos o los valores numéricos, según prefieras. Por ejemplo, un PJ puede ser Bueno en Investigación o tener Investigación +2, la forma de decirlo es diferente pero el resultado el mismo.

Los dados

Siempre que una situación no esté clara o requiera de un esfuerzo extra por parte de tu personaje, deberás realizar una tirada de dados, sumar tu habilidad correspondiente y comprobar el resultado final con la dificultad en la tabla de escala.





Fate utiliza sus propios dados, los dados *Fudge*: son dados de seis caras pero, en lugar de números del 1 al 6, tienen dos de sus caras rotulados con el símbolo «+» (interpretalo como «+1»), otras dos con «-» (interpretalo como «-1») y las dos caras restantes quedan en blanco (tómalo por un «0»). Tirarás siempre cuatro de estos dados (4 dados *Fudge* o 4dF), sumando sus resultados para obtener un valor entre -4 y +4 al que deberás añadir la habilidad del personaje para obtener el resultado final de la acción. También puedes utilizar dados de seis caras normales. En ese caso, los números representarán los distintos valores de sus caras: un resultado de 1 y 2 indicará un valor «-», 3 y 4 serán caras en blanco «0», y 5 o 6 significarán un valor «+».

Tiro 4dF y obtengo +, +, - y una cara en blanco. Los símbolos negativos y uno de los positivos se anulan entre sí, dejando solo la cara en blanco (que no tiene valor) y un único símbolo positivo (+). Eso quiere decir que deberé añadir +1 al valor de mi habilidad para determinar el resultado final de la tirada. Si

el resultado de la tirada hubiera sido (++) , tendría que añadir +2 a mi habilidad y, al revés, con un resultado (-), debería restar 1 al valor de mi habilidad para determinar el resultado final de la tirada.

Dificultad

La dificultad será siempre un valor de la tabla que represente esa combinación de suerte y habilidad que necesita el PJ para resolver un **desafío, competición o conflicto**: el PJ deberá superar este valor mediante una tirada para tener éxito. Aquí tienes unos ejemplos de tareas y su dificultad:

-  Abrir una cerradura tendría dificultad Normal (+1) o más.
-  Decirle algo a un compañero de investigación no precisa de tirada ni dificultad, pues es una acción gratuita y no se resuelve bajo presión (lo veremos en el capítulo de reglas).
-  Abrir fuego contra una entidad de otro plano que se mueve muy rápido tendría dificultad Grande (+3).
-  Buscar un rastro de sangre en un callejón oscuro tendría dificultad Enorme (+4).


En algunas ocasiones el enfrentamiento será entre un PJ y un PNJ y, al tratarse de un conflicto directo, la dificultad dependerá del valor del defensor en la habilidad que se emplee. Veremos más adelante la diferencia entre desafíos, competiciones y conflictos.

Aspectos

Los aspectos son el signo de identidad del sistema *Fate*. Se trata de descripciones cortas que se pueden utilizar de forma mecánica junto con los valores numéricos. Estas descripciones definen todo componente narrativo y descriptivo relevante en el juego, desde los adjetivos que caracterizan a tu PJ hasta los componentes de una escena. Tienen un fuerte carácter subjetivo, permitiendo que el jugador o el MS los utilice en la mesa de juego de forma amplia y controvertida, creando una interacción muy amena entre todos. Los aspectos cumplen la función de bonificaciones, además de aportar una descripción narrativa a lo que sucede. En el **Capítulo 6: Aspectos**, encontrarás una descripción más amplia de todas sus posibilidades.

Habilidades

Las habilidades son las competencias que posee un personaje; así, por ejemplo, la habilidad Pelear mide la capacidad del personaje para luchar desarrollado, con armas o empleando otras modalidades de combate cuerpo a cuerpo. Ofrecemos una lista con más de veinte habilidades, a la cual puedes añadir aquellas otras que consideres necesarias. Las habilidades son la herramienta principal del



juego, el esqueleto mecánico gracias al cual tu PJ se enfrenta a todos los problemas que se le presenten durante la historia.

Proezas

Son capacidades especiales de los PJ que les permiten usar las habilidades de formas inusuales o representan recursos u objetos que poseen. A diferencia de las habilidades, cada proeza es única y no existe una lista fija. Cada personaje creará sus propias proezas a partir de una serie de normas simples.

Estrés (Salud, Cordura y Caos)

Son los medidores de la salud física y mental del PJ. Son una serie de casillas (normalmente ninguna a no ser que el personaje tenga muy alta la habilidad asociada) que se tachan cuando el PJ recibe daño, ya sea físico o mental. Cuando el PJ tacha todas las casillas, queda fuera de combate. Para evitarlo, el jugador puede aceptar **consecuencias**, aspectos negativos que representan heridas, fatiga o locura transitoria. Existen tres medidores de estrés: el estrés físico o Salud, el estrés mental o Cordura y el estrés espiritual o Caos.





Extras

Los extras son excepciones a las reglas, necesarias en algunas ambientaciones, como pueden ser la magia, la tecnología o el equipo. Estas excepciones acostumbra a ser más caras que las proezas, con un coste más elevado.



En **EHA**, usamos dos tipos de extras: la esencia, algo parecido a la magia, y los objetos alquímicos, que dotan a ciertas herramientas de mayor relevancia durante el juego.

Puntos de destino (PD)

Los puntos de destino (o PD) son el combustible que alimenta los aspectos. Se utilizarán para invocar o forzar aspectos, además de para activar ciertas proezas. Es algo parecido a las fichas que empleas al jugar a un juego de mesa. Posees una reserva determinada, que puedes utilizar en momentos puntuales. Sin embargo, esta reserva aumentará y disminuirá según vayas invocando y forzando aspectos, manteniéndote en juego en todo momento. Puedes usar estos puntos de destino a lo largo de la sesión de juego para:

-  Invocar un aspecto.
-  Rechazar un forzado.
-  Añadir un elemento a la historia.
-  Utilizar ciertas proezas.









Al igual que se gastan, también se pueden ganar más PD durante la partida. El MS puede otorgar PD adicionales en ciertas situaciones:

-  Cuando un personaje acepta un forzado de aspecto que le afecta negativamente.
-  Cuando un personaje invoca un aspecto para que le afecte de forma negativa.

Recuperación

Este valor indica la cantidad de PD que tu personaje posee al comienzo de cada sesión de juego, a no ser que terminase la sesión anterior con una cantidad superior. En este caso, conservará sus PD extra. El valor de recuperación depende de la cantidad de proezas y extras que posee el personaje. Cuantas más capacidades especiales tenga el personaje, menos puntos tendrá para usarlas y viceversa.

GLOSARIO

-  **Anomalía, la:** Es el nombre dado a la realidad del subconsciente. Funciona como una realidad paralela a la nuestra. Sin embargo, no es posible usar una definición así en la época, pues no hay bases culturales que lo permitan. Aquellos que conocen la Anomalía la tratan como un fenómeno muy amplio e incomprensido.
-  **Caos:** El caos es lo opuesto al orden, y por lo tanto, por definición resulta inexplicable e intangible, al menos para la rígida mentalidad del siglo maldito. Todo el mundo espiritual, la Anomalía y la esencia son caos. Cuando el caos se apodera del orden, este desaparece.
-  **Claroscuro, el:** Es el barroco misterioso y fantástico que se presenta en el juego. Es un término que define la época y el ambiente.
-  **Códice, el:** Es el volumen en el que se recopilan y se describen todos los fenómenos sobrenaturales encontrados hasta la fecha; cada logia de la Orden da Vinci posee su propia copia y versión de este libro.
-  **Cuatrocientos años de oscuridad, los:** Es el nombre que se da a una profecía; esta afirma que en los cuatrocientos años previos al cambio de milenio, la humanidad habrá sucumbido a sí misma. No explica, sin embargo, el cómo o el por qué. Para muchos ocultistas, la aparición de la Anomalía es su desencadenante.
-  **Esencia:** Es como se conoce a la «magia» o energía que permea toda la realidad y los hombres abstractos parecen capaces de usar. Además, se afirma que la Anomalía esta tejida de esencia. Su uso está vinculado a la manipulación y transformación de la vibración y el género, pero estos conceptos no se conocen todavía en la época de este juego.
-  **Gran Invierno, el:** Se conoce por Gran Invierno al cambio climático que está afectando a todo el mundo desde principio de 1620.
-  **Guerra Infinita, la:** Es la gran guerra que ha enfrentado en el pasado inmediato –y sigue haciéndolo– a los diferentes reinos europeos. En nuestra Europa se trataría de la Guerra de los Treinta Años,

solo que en el Claroscuro ni ha terminado, ni parece que lo vaya a hacer. Además, aún no ha sido bautizada como tal por los historiadores.

💡 **Hashshashins, los:** Una misteriosa sociedad secreta de asesinos árabes, de quienes apenas se conocen sus objetivos.

💡 **Hermanad de la Rosacruz, la:** Más conocidos como rosacruces, son una poderosa sociedad secreta de la que no se sabe mucho.

💡 **Hombre abstracto:** Es aquel en que ha despertado la capacidad de utilizar su esencia. No todos los miembros de la orden u otras sociedades secretas lo son, de igual forma que no todos los hombres abstractos pertenecen a sociedades secretas.

💡 **Masones, Los:** Una sociedad secreta, de la cual se dice que posee logias ocultas entre los gremios de artesanos.

💡 **Mosquetero:** Cuerpo de infantería famoso en la Francia del cardenal Richelieu.

💡 **Mundo sobrenatural:** Es el término usado para describir toda la Europa ocultista relacionada con la Anomalía, dejando fuera otros mitos clásicos y la brujería de carácter más mundano. Hace referencia más a la Anomalía y sociedades secretas que a otras tradiciones mágicas anteriores.

💡 **Muerte Negra, la:** Sobrenombre dado a la peste bubónica que azota algunas regiones de Europa.

💡 **Sombra:** Nombre dado a algunos fenómenos de la Anomalía que tienen lugar sobre hombres y objetos. No es común su uso.

💡 **Tercio:** Cuerpo de infantería de tres mil hombres que representa la base organizativa del ejército que sostiene el inmenso imperio de los Austrias.

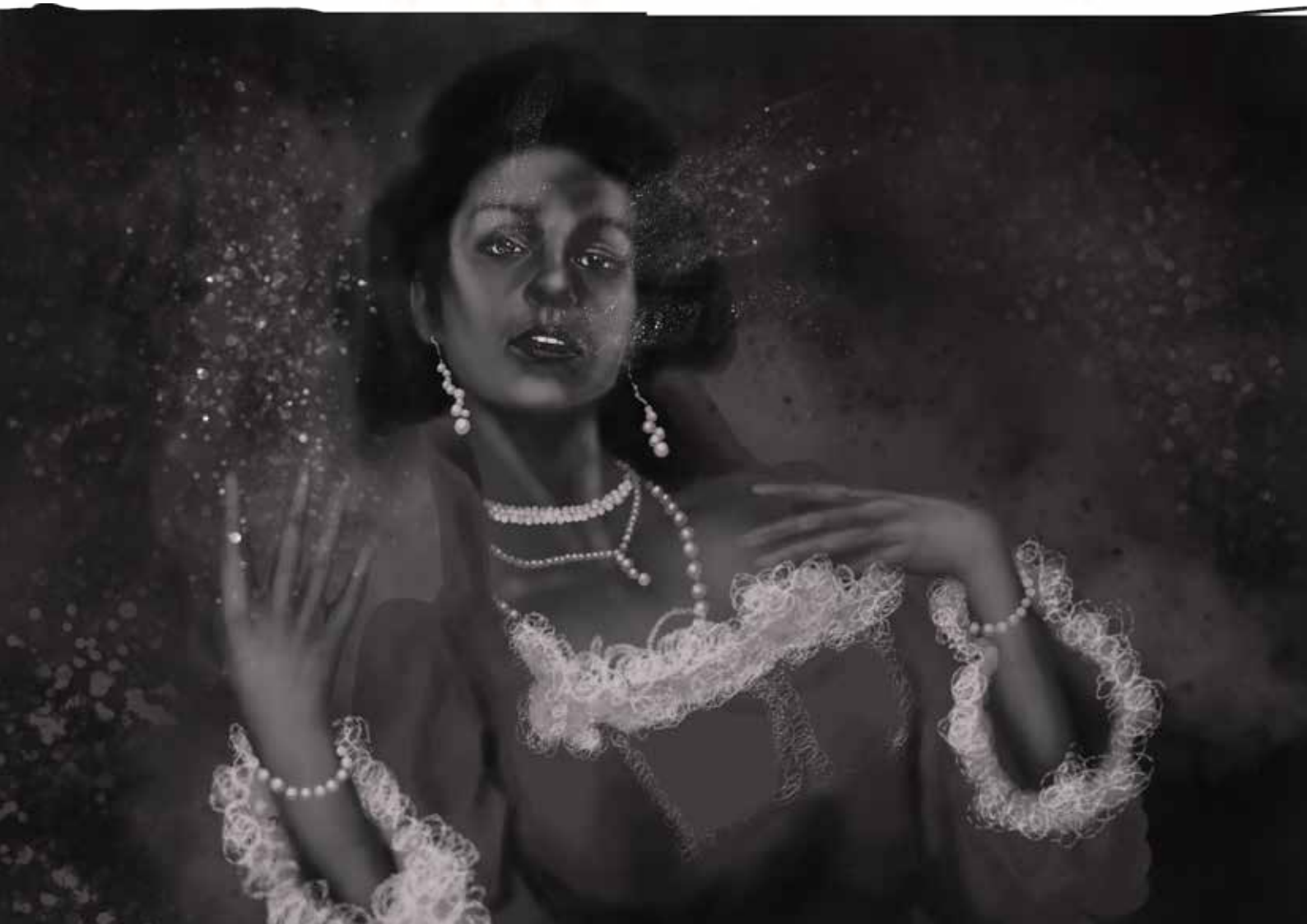
💡 **Verdadera Orden de los Mosqueteros, la:** Se dice que es una sociedad secreta, originada entre los primeros mosqueteros.






















💡 **Virtuoso:** Una persona especializada en alguna habilidad.

💡 **Visión salvaje, la:** Término que hace referencia a la visión o filosofía cuasi mágica que poseen las personas corrientes, donde la línea que divide la realidad y lo desconocido es muy fina.

Vocabulario de la época

El argot popular de la época contiene una serie de palabras y formulas muy distintas a las nuestras; por decirlo de alguna manera, la forma de hablar es muy diferente. Esto queda enfatizado por el uso de ciertas palabras y giros. Facilitar una lista de todas las palabras populares de la época en cada uno de los reinos de Europa sería una tarea ardua, y sin sentido, ya que esta obra está escrita en castellano. A continuación tienes una breve lista orientativa de términos en castellano antiguo.



-  **¡Pardiez!:** Maldición.
-  **Acero:** Espada.
-  **Alférez:** Oficial al mando de una compañía de soldados.
-  **Apóstol:** Un abridor de cerraduras ilegal.
-  **Bayuca:** Taberna.
-  **Buscona:** Prostituta que trabaja la calle.
-  **Carda:** Barrios bajos.
-  **Cortesana:** Prostituta de categoría.
-  **Coselete:** Coraza ligera utilizada por los soldados.
-  **Devoto:** El que roba del cepillo de la iglesia.
-  **Espada ropera:** Espada larga, pensada para dañar con la punta aunque también puede golpear de tajo. Recibe su nombre del hecho que acompaña a la ropa.
-  **Filoso:** Cuchillo.
-  **Fullería:** Trampa.
-  **Hideputa:** Insulto nada sutil.
-  **Leonera:** Casa de juego.
-  **Mancebía:** Casa de prostitutas.
-  **Mandil:** Joven criado por una prostituta.
-  **Mata-amigos:** Espada ropera más larga, difícil de utilizar y, por lo tanto, más propensa a provocar accidentes entre los de tu propio bando.
-  **Sursum corda:** Forma de referirse a alguien importante sin nombrarlo («así que lo mande el *sursum corda*»).
-  **Pícaro:** Ladrón, delincuente de poca monta.
-  **Vuestras mercedes:** Forma más común de dirigirse a alguien.

Esta lista hace referencia al lenguaje coloquial; a eso hay que añadir todas las palabras que describen otros campos, como la indumentaria, las armas, etc. que encontrarás en el capítulo nueve. Estas palabras también se pueden utilizar de forma ingeniosa en frases compuestas. Por ejemplo, «buscona del Diablo», podría referirse a una prostituta que anda metida en problemas o se acuesta con religiosos. O «pícaro de bayuca», para referirse a un ladrón que roba en tabernas. El ingenio también lleva a frases hechas con un uso de sinónimos como «Airear el hombro» para referirse a un robo de bolsa, «Hacer bailar el acero» para referirse a un duelo, o «Hacer la noche oscura» para referirse a alguien que lleva a cabo actividades ilegales por la noche. No hay una fórmula fija, así que usad la imaginación.

EJEMPLO DE JUEGO

La mejor forma de ilustrar todo lo que viene a continuación, sean reglas o ambientación, es a través de un ejemplo largo de juego. A continuación te dejamos un extracto de una partida llevada a cabo durante las pruebas de juego. En él podrás ver cómo funcionan de forma simplificada todas las mecánicas de juego y adentrarte en la ambientación.

Iván, Leticia, Arnau y Javi, se han reunido con Luis, quien será el MS, para jugar la partida «L'enfant sauvage». Los jugadores han creado ya los PJ tras la explicación de Luis del sistema y comienza la narración:

Luis: *Vuestras mercedes se encuentran en la oscura y superpoblada Nápoles, donde las estrechas calles dejan pasar la brisa marítima con olor a salitre y marineros borrachos. Las calles que antaño fueron un icono renacentista ahora se encuentran sucias y cubiertas de desechos. Os dirigisteis con paso firme a la 'Taberna di Milán' junto a la plaza de Santa Clara, evitando así cualquier posible asalto. Una vez en la rústica tasca de madera, y entre el jolgorio, esperáis el momento oportuno para hablar con Claude, el propietario de la taberna, quien decía poseer información sobre un barco mercante que transportaba, como él lo llama: «sectarios». ¿Hacéis algo?*

Iván: *Empino el codo sin excederme, para no llamar la atención.*

Leticia: *Permanezco alerta esperando un momento que podamos hablar con Claude.*

Luis: *Al poco rato, y sin que ningún marinero os haya molestado, parece que finalmente Claude, os reconoce como los enviados del padre Ricardo.*

Arnau y Javi: *Nos dirigimos hacia él sin llamar la atención.*

Leticia e Iván: *Nos quedamos aquí vigilando.*

Luis: *Bienvenidas sean vuestras mercedes a mi humilde taberna –os dice Claude–. Pasen conmigo a la despensa y les daré sobre los pormenores de la información que...*

Para vuestra sorpresa, un fuerte ruido en el centro del comedor apiña a los rudos marineros sobre uno que parece haber caído al suelo, probablemente fruto de la bebida. Segundos después, unos fuertes gruñidos surgen desde el suelo y, de allí, se alza un marinero con las ropas rasgadas, los rasgos propios de un hombre más primitivo, y varios mechones de pelo que han brotado en su torso. Sin duda esto no es «normal» y su mirada agresiva anuncia peligro. ¿Qué hacéis?

Iván: *Yo me aparto e intento serenar a los marineros gritando: «No os preocupéis, ha bebido demasiado» con la intención de que no se genere el pánico.*

Luis: *Eso sería una acción de **Crear una ventaja**, utilizando la **habilidad** Carisma con una **dificultad** en la **escala** de +3, porque es Difícil.*

Iván: Lanzo los 4dF, y obtengo un +1 que se suma a mi habilidad de Carisma de +1. Saco +2 en total.

Luis: No lo logras. Ves que tu mensaje llega, pero no terminan de creerlo. ¿Qué hacéis el resto?

Leticia: Yo quiero ocultarme usando mi habilidad de Sigilo y, además, poseo el **aspecto** «Una con las sombras»; eso indica que mi PJ es buena en ello, así que gasto 1 PD para sumar un +2 adicional. Vale, he obtenido un 0 en los 4dF, tengo +2 en Sigilo y le sumo otro +2 por el uso del aspecto.

Luis: Lo logras, has superado el **obstáculo**. Te escabulles entre la multitud. Dame el PD que has gastado para usar el aspecto. Javi, es un buen momento para que tu PJ sufra el aspecto «Miedo ante lo desconocido» que posee. ¿Te parece si lo forzamos, y sales corriendo de la taberna, y te doy un PD?

Javi: Perfecto.

(...)

Luis: Tras los incidentes acontecidos en la taberna habéis llegado a la conclusión de que hay un fenómeno sobrenatural que está provocando que algunas personas involucionen. ¿Decíais que ibais a ir a ver al pintor que pinta extraños cuadros de aborígenes? Vale, os han dicho el nombre. Es Giuseppe.

Abandonáis la zona central de la orgullosa Nápoles. Vuestros personajes se adentran en la ciudad vieja. Aquí las calles son un poco más estrechas, apenas pueden pasar varios hombres a la vez, el estado de los edificios es deplorable y el salitre del puerto cubre las calles empedradas. Los faroles están en su mayoría apagados. Al final del pequeño callejón veis el estudio de Giuseppe desde donde sale una tenue luz, indicando que está despierto...

Todos: Nos dirigimos hacia allí, con la intención de entablar conversación con él.

(...)

Luis: Los cuadros son tremendamente bellos, sin duda la técnica es impresionante, muy superior a lo habitual, y parece que sí, poseen un aura «distinta».

Leticia: Intento que crea que somos mercaderes de arte utilizando Engañar para crear una ventaja.

Luis: De acuerdo, es un **conflicto** contra su Empatía de +2. Por otro lado, es una **oposición pasiva** pues no se lo espera; si estuviera preparado, tiraría su Empatía contra tu Engañar y se compararían los resultados, ya que sería una **oposición activa**.

Y allí nos habríamos encontrado todos con nuestro Creador, si no fuera porque aquella muchacha, que respondía por Isabel Pereira, distaba mucho de ser la indefensa doncella por la que la tenía el alquimista. Le introdujo un palmo de acero en la espalda y, con sus vestiduras aún manchadas de sangre, nos miró fijamente y nos dijo: «nadie me pondrá jamás la mano encima». Y al oír esas razones, no cupo en mí la más mínima sombra de duda de que cuanto decía era cierto.

Leticia: Saco un +3 en total.

Luis: Has **creado una ventaja**, así que creas en Giuseppe el aspecto «Deseoso de agradar». Si hubieras superado la dificultad por tres puntos de margen, o sea, sacar un +5 en este caso, el aspecto tendría una invocación gratuita que tus compañeros podrían utilizar.

Javi: Yo me acerco al cuadro para examinar si veo algo fuera de lo normal, algo que no debería estar en un lienzo como un arañazo, una marca rara, etc... Lo hago sutilmente, claro. Con la habilidad de Investigar.

Luis: Perfecto; intentas **superar un obstáculo**, tira los dados, Javi.

Javi: Obtengo un +2.

Luis: Es un empate, un éxito pero con un coste leve: lo logras, pero Giuseppe se percata de tu interés.

(...)

Luis: Os encontráis en las calles del barrio extranjero buscando al «Albino», un tipo del que poco sabéis, salvo que es extranjero. Son ya altas horas de la noche y las campanas de Santa Clara resuenan tres veces. Un fulgor mortecino, propio de las historias de fantasmas, rodea la vieja estancia donde debería estar la morada del «Albino». Solo la puerta parece encontrarse plenamente en esta realidad.

Todos: Cruzamos sin miedo.

Luis: El interior no se corresponde para nada con la realidad que debería ser. Tras cruzar la puerta de la pequeña estancia os encontráis en una gran cueva centenaria, cubierta de estalactitas y estalagmitas, donde unas gruesas antorchas iluminan el interior. Unas sombras se dirigen hacia vosotros. Para sorpresa de vuestras mercedes se trata de aborígenes africanos, que se os abalanzan, como si os encontrarais fuera de lugar. Miremos las **iniciativas** según la puntuación de vuestra habilidad. Al tratarse de un conflicto físico, compararemos el valor de vuestra habilidad de Percepción.

Arnau, Javi, Iván, Leticia: Tenemos +1.

Luis: Pocas veces se da esta situación. Bueno, usaremos una habilidad secundaria de combate.

Arnau: En ese caso, yo tengo la puntuación más alta, que es Disparar +3. Así que actúo primero, Saco rápidamente mi pistola (previamente cargada) y le meto una bala de plomo en la cabeza al más cercano. [Tira los dados] ¡Un +5!

Luis: El aborigen no puede defenderse, así que tacho una casilla de estrés y absorbo una consecuencia. Esto supone un total de 3 puntos absorbidos. Pese a todo, ha recibido cinco puntos de estrés en el medidor de **Salud**, y queda **fuera de combate**, ya que solo tenía una casilla y una consecuencia. Leti, uno de los aborígenes se abalanza sobre tu personaje, y obtiene una tirada de Pelear a +4; tira Atletismo para defenderte.

Leticia: He sacado un total de +2.

Luis: Leti, táchate dos puntos de **estrés** en el medidor de Salud, si es que tienes casilla. En caso

contrario deberás aceptar una consecuencia leve [lo normal es no tener casillas de estrés, pero Luis tiene un humor muy negro].

Leticia: No tengo casillas porque mi Físico es muy bajo. Acepto una **consecuencia** leve, que será «Contusiones y arañazos».

Javi: Actúo yo ahora. ¿A qué distancia están?

Luis: Están cerca, por lo que están en la zona 1, dentro de tu alcance sin problemas; si se encontrasen al final de la estancia sería la zona 2, fuera de la cueva la zona 3 y en otra parte de la ciudad zona 4 [dividimos así el **espacio** en cuatro zonas, para representar el alcance de las armas y los **intercambios** que se tarda en ir de una a otra].

Javi: Me lo he pensado mejor; quiero **Crear una ventaja**, lanzándole pólvora seca a los ojos y cegarlo. Así mis compañeros podrán aprovechar la situación.

Luis: De acuerdo, pero tiras contra la dificultad de su Atletismo que es +1.



Javi: Lo logro. Saco un éxito con estilo.

Luis: El aborigen queda «Cegado» y tenéis dos invocaciones gratuitas de ese aspecto este turno.

(...)

Luis: La última estancia de la cueva es extrañamente perturbadora. Una pequeña habitación tallada en la roca con pequeñas cascadas de agua que fluyen entre la piedra. En ella se encuentra un anciano de piel negra, muy enfermo, recostado en un mísero lecho. Os dirigís hacia él tras haber sorteado múltiples peligros y parece que os mira sin poder mediar palabra...

Iván: Creo que este hombre que se postra antes nuestros ojos es el origen. Su fuerza de voluntad y obsesión hacia su cultura natal está llevando a Nápoles y su progreso a un choque de realidades... Eso es lo que creo, compañeros...

Leticia: Es una buena teoría padre, pero no tenemos pruebas que la avalen. Luis, quiero que mi PJ

busque si hay algún rastro espiritual en la presencia de este hombre que lo vincule con la Anomalía.

Luis: ¿Cómo vas a hacerlo?

Leticia: Puedo emplear mi habilidad Esencia (Espíritu) para llevar a cabo una acción sobrenatural. Así que hago una tirada de habilidad para ver si noto la presencia «mágica» de la Anomalía.

Luis: Veis como el PJ de Leti se concentra y posa las manos sobre el moribundo. Leti, haz la tirada a dificultad +3.

Leticia: Lo consigo.


Luis: Su alma está entre las dos realidades, entre la nuestra y la Anomalía. Puede que ese vínculo sea el desencadenante de los hechos ocurrido en Nápoles, pero no puedes saberlo a ciencia cierta...

El hombre parece que intenta dirigirse a vosotros con pena en los ojos... ¿Qué hacéis?



EL CLAROSCURO





En *El hombre abstracto* encontrarás un mundo muy parecido al de la Europa del siglo XVII, pero más retorcido, cruel y oscuro. Para evitar confusiones con la historia real, hemos decidido llamarlo el Claroscuro.

DEL RENACIMIENTO AL CLAROSCURO

*Y aún tierno se ha podrido el trigo verde.
En el campo anegado el redil está vacío
(...) Primavera,
verano, fecundo otoño, airado invierno
se cambian el ropaje y, viendo sus efectos,
el aturdido mundo no sabe distinguirlos.*

- William Shakespeare,
El sueño de una noche de verano.

El Renacimiento es el periodo histórico que sigue a la Edad Media, cuando la evolución cultural medieval alcanzó un gran florecimiento y una nueva era de ilustración. Se suele mencionar como fechas determinantes la caída de Constantinopla y el descubrimiento de América, en 1453 y 1492 respectivamente, a lo que habría que añadir la aparición de la imprenta en 1450. Este último invento facilitó la rápida difusión de todo tipo de obras a una velocidad nunca vista hasta entonces.

Este periodo se caracterizó por la expansión de la idea del hombre como el centro del universo, el Humanismo, el florecimiento del *Ars Nova* y la recuperación de las obras clásicas como modelo a seguir por la nueva ciencia. La mismísima Iglesia, con figuras como Erasmo de Róterdam, vivió una época de renovación y refundación cultural que parecería imposible un siglo después. El centro de la vida moderna

Yo me reía de aquel viejo musulmán hasta que pronunció el nombre de la hija en cuya búsqueda pretendía enviarme: Floripes. En ese momento lo comprendí todo. Creí haber finado ahí mismo de puro terror.

regresó del campo a las ciudades. La aristocracia se trasladó de sus castillos a bellos palacios en las urbes. El campesino vio las posibilidades de mercado en estos grandes centros de urbanismo. Y así, la vida rural, aunque seguía siendo la de la mayoría de los europeos, entró en una plácida decadencia cultural.

Pero la reacción no tardaría en producirse. Las nuevas ideas y la difusión con mayor facilidad de la cultura provocó movimientos que, en algunos casos, resultaron incómodos para los poderosos y fueron declarados heréticos. La Cristiandad se dividió con los movimientos protestantes. El miedo acabó apoderándose de las instituciones y, frente a las nuevas ideas, se impuso el terror. El Concilio de Trento marca el fin de todo sueño de libertad y el siglo XVII, el siglo que había visto a los mayores científicos desde la antigüedad, conoció también su derrota. Cuando Galileo «reconoció» su error y afirmó que la Tierra no giraba en torno al Sol, certificó el final de un sueño.

EL CLAROSCURO

Los eruditos fechan el principio de esta era oscura a finales de la década de 1580. El excesivo crecimiento de población de las décadas anteriores acabó provocando un estancamiento demográfico. Las hambrunas y epidemias empezaron a asolar gran parte de Europa, aumentando la mortalidad de la malnutrida población. Durante los años 1620-21 y 1624-25 (en algunas zonas desde 1626 a 1628), se dieron condiciones climáticas extremas, caracterizadas por fuertes heladas, inviernos muy largos e inundaciones o sequías... Cortos veranos sin precipitaciones y crudos inviernos con un gran descenso de las temperaturas. Quienes lo notaron, compusieron el término «el Gran Invierno» para referirse a ello. Mientras tanto, las guerras devoraron los fondos económicos de las ciudades, los salarios de sus habitantes subieron, pero por debajo de la inflación y aumentaron los impuestos sobre las materias primas. Eso provocó una profunda crisis económica en todos los reinos europeos, especialmente aguda durante las décadas de 1620 y 1630. A su vez, la agricultura sufrió una grave crisis debido al agotamiento de unas tierras de cultivo sobreexplotadas y el cambio climático. Estos factores condujeron a la humanidad a través de lo que algunas fuentes denominan el «Siglo Maldito». Posiblemente, junto a la primera mitad del siglo XX, el peor momento histórico para ser europeo.

A lo largo del siglo XVI, Europa estuvo dominada por una todopoderosa familia, los Habsburgo, con su doble sede en Viena y Madrid. Sus ejércitos derrotaron a franceses, protestantes alemanes, incas, aztecas y turcos e impusieron su hegemonía, la *Pax Hispanica*, sobre todo el orbe. Pero ningún poder es eterno y menos aquel que se impone por la fuerza de las armas. El resto de naciones no iban a sufrir de buena gana la opresión Habsburgo. Sus enemigos eran demasiado numerosos y su odio demasiado profundo. Los holandeses, organizados en las Provincias Unidas, eran conscientes de que su libertad era incompatible con el prestigio de la monarquía hispánica y llevaron la guerra hasta Brasil y el Índico. Tanta fue su osadía que llegaron a asaltar la flota de las Indias en 1628, invirtiendo la plata robada en una nueva guerra contra España. Los protestantes del Sacro Imperio, por su parte, vivían con miedo ante un emperador ultracatólico y tiránico. En 1618 lo que empezó siendo un conflicto local en Bohemia (la actual República Checa) acabó provocando la Guerra Infinita, que todavía sigue en curso. Pero el emperador, con la ayuda de los poderosos tercios españoles, consiguió imponer su autoridad. En 1625 la victoria católica parecía absoluta, pero el Reino de Dinamarca decidió entrar en la guerra en defensa de sus compañeros de fe. Y fueron a su vez derrotados. La nueva victoria Habsburgo hizo peligrar el dominio sueco sobre el Báltico y Suecia entró en la guerra con enorme fuerza. Si bien las fuerzas protestantes fueron derrotadas de nuevo, una por una, fue a un altísimo coste para la corona imperial.

La guerra había arruinado a todos los que participaron en ella. Todos ellos necesitaban y querían la paz. Y eso era algo que un nuevo contendiente no podía permitir. El Reino de Francia, cuyas fronteras estaban rodeadas y asfixiadas por las posesiones de la monarquía hispánica, entendió que esta era la oportunidad que llevaba más de un siglo esperando. La Francia del cardenal Richelieu no podía permitirse el lujo de darle a España el respiro que necesitaba para recuperar su fortaleza y, en 1636, hizo su movimiento. La guerra no solo se extiende por Alemania, Flandes y América, sino también por el norte de Italia y Cataluña.

La guerra. La incesante guerra es el sino de los nuevos tiempos. El hambre, la peste y la muerte son sus fieles acompañantes. Los cuatro jinetes cabalgando anuncian el apocalipsis, ¿habrá quien les tome en serio?

El Gran Invierno

Fue un invierno tan duro que nadie recuerda otro parecido (...) hasta Semana Santa los campesinos no pudieron empezar a labrar sus campos.

-Hans Heberle (1627)

En 1614, Renward Cyrat, botánico e historiador de la ciudad de Lucerna, comenzó un estudio del clima: *Las estaciones del año*. Renward inició este estudio a consecuencia de los extraños comportamientos del clima en Europa. Las temperaturas estaban descendiendo, los fuertes vientos soplaban con mucha virulencia y algunos parajes mediterráneos se veían cubiertos por el hielo invernal. Sus estudios revelaron que un cambio climático estaba afectando no solo a Europa, sino a todo el mundo, un enfriamiento global, en algunos casos de varios grados, que conducía a un invierno casi permanente. Esta situación empeoraría las condiciones de vida, generando sequías y hambrunas, y, por lo tanto, la aparición de otros males mayores. Estas afirmaciones fueron corroboradas con hechos poco después de que las expresara. Al año siguiente grandes regiones de África se vieron castigadas por una fuerte sequía, llegándose a mínimos históricos en la altura de las aguas del río Nilo. La misma situación se repitió en el valle de México desde 1616 a 1621, donde las sequías acabaron con miles de cultivos. En Europa el fenómeno se manifiesta de forma diferente: los años 1620 y 1621 sufrieron un fuerte castigo climático, con un descenso de las temperaturas de varios grados. Muchos de los grandes ríos se congelaron, permitiendo que las personas, incluso los carros, pudieran cruzarlos sin problemas. Hay quien lo llama «El Gran Invierno». En una sociedad formada, en su inmensa mayoría, por campesinos es fácil imaginar el impacto que tendría sobre su visión del mundo.

Hoy, en 1640, muchos culpan de estos males a la aparición y la observación de tres grandes cometas en 1618, anunciando la llegada de tiempos oscuros. La visión de cometas o fenómenos astrológicos nunca ha traído nada bueno a la humanidad. Ya realizó esta advertencia Johannes Kepler en su *Almanaque astrológico*, apoyada después por el astrónomo inglés John Braidbridge. Ambos se limitaron a exponer los hechos científicos, que la población ya había asimilado como una advertencia del principio del fin de los días. Sí, es cierto que los cometas siempre se han considerado un augurio de guerra, y en este caso la población acertó de pleno. Diversos panfletos catastróficos inundaron Centroeuropa durante todo 1618 y 1619. Estaban llenos de fenómenos astrológicos diversos, como eclipses, nuevas estrellas y cometas que anunciaban el fin de la humanidad. El fin de la especie no se produjo (por ahora), pero sí dio comienzo la Guerra Infinita.

Los teatros ambulantes muestran obras que hablan del enfado de Dios. Los destrozos causados por los fuertes vientos e inundaciones, que tardan años en repararse, están presentes incluso en las ciudades más grandes. La nieve y el invierno han llegado in-

cluso a ciudades con climas más moderados. Algunas gentes hablan incluso de la «oscuridad del día» refiriéndose a la bruma que apenas deja ver el sol durante semanas. Las continuas muertes de mendigos por congelación y la pelea contra el hambre ha agravado la situación hasta el punto que los obispos del Sacro Imperio, desde su cabeza en Núremberg, han dictado que se endurezcan las leyes morales para contentar al Señor. Se han ampliado a pena de encarcelamiento, tortura o muerte «delitos» contra la moral como el adulterio, consentimiento (un varón cuya mujer tiene un amante y lo tolera conscientemente) o blasfemia. El clima, el hambre y la guerra son consecuencia del enfado de Dios con la humanidad, es necesario restablecer la confianza de Dios en la gente.

El hambre y las plagas

*La fetidez, las enfermedades y la vieja mugre,
su madre,
la hambruna, la necesidad y las penas a docenas,
primas todas de la peste.
Pero ellos caminaban sin temor, aunque más de
una letrina
les hablaba más alto que el buey de Livio.*

-Ben Jonson (1637)

La llegada progresiva del Gran Invierno a Europa ha provocado otra serie de males. Debido al descenso e inestabilidad de los cultivos, el hambre ha empezado a mostrar su peor cara. El retraso de más de diez días en la maduración de los productos, las fuertes inundaciones, largas sequías y la dureza del clima afectaron a la producción agrícola, provocando que el precio de mercado de los principales cultivos aumentase en torno a un 30 %. Un aumento que, para una muchedumbre que apenas conseguía sobrevivir en tiempos de bonanza, fue demasiado. En muchas familias europeas la carencia de alimentos ha producido una desnutrición generalizada. En la poderosa España más de un tercio de las familias viven en la pobreza. El aluvión de metales preciosos saqueados en América solo llega a las clases nobles y, para muchas personas humildes, la principal fuente de ingresos, por muy lamentable que sea, es la limosna. Los poderosos tienen mucho dinero fácil del que pueden repartir las migajas y las tierras son cada día menos productivas. El problema no es únicamente español, los metales americanos que inundan Europa han provocado un radical aumento de precios que ha empobrecido a toda la población salvo una pequeña minoría que, irónicamente es ahora más rica que nunca. Los reyes y nobles financian guerras y construyen palacios mientras en gran parte de Europa la corteza de árbol y las ratas se han convertido en recursos cotidianos a la hora de sobrevivir.

El hambre es el espíritu del Gran Invierno en la Europa de hoy. No es necesario sufrirlo para conocer sus efectos. La gente muere, a causa de la desnutrición, en mitad de la calle o mientras trabajan, los entierros de niños son habituales, diarios se podría decir, y los rostros de cada uno de sus habitantes retratan ese espíritu malvado que azota toda Europa. En ciudades como Londres los entierros son el doble de numerosos que los bautizos.

Sin embargo la ciudad no deja de estar superpoblada, debido a las importantes migraciones del campo a la ciudad. Miles de campesinos abandonan la tierra de sus padres buscando un futuro mejor en las ciudades, pero no lo encuentran. El hambre y la falta de productividad agrícola han obligado a miles de personas a apiñarse en las ciudades. En la isla de Sicilia, se han abandonado por completo más de setenta municipios dedicados exclusivamente al cultivo de trigo, pues su productividad se ha reducido más del 80 %. En estas condiciones y con un pesimismo generalizado, los suicidios y la guerra no son sino males menores.

La desnutrición también provoca un debilitamiento del organismo que facilita la rápida propagación de enfermedades. El virus más letal de este tiempo es la viruela, capaz de matar a un tercio de los infectados. La viruela se transmite a través del aire, facilitando que una única persona contagie a toda una ciudad con facilidad, como sucedió en la isla de Wight en 1627, cuando un único enfermo provocó una epidemia en la que murieron cerca de dos mil personas. Igualmente mortífera es la peste bubónica, también conocida como la Muerte Negra. Enfermedad que se ha extendido lenta e implacablemente por toda Europa transportada por soldados, cebándose en los desnutridos cuerpos de los civiles. La peste bubónica es capaz de matar en uno o dos días. Y ha creado tal estado de terror que muchas veces las ciudades han cerrado sus puertas para evitar la propagación.

No es para menos, en los últimos años ciudades como Sevilla y Milán han perdido más de cien mil personas, o lo que es igual, la mitad de su población, por su causa. El mal negro al que se enfrenta Europa solo acaba de comenzar y promete ser mucho peor que la gran peste de hace tres siglos.

La honra

Todo aquel que pretende ser algo en la vida debe tener honor. Y ha de defenderlo fanáticamente. Los europeos son capaces de retarse a duelo por sentir que su honor ha sido pisoteado y las muertes por honor son algo corriente y comúnmente aceptado. En principio, la honra es algo que solo tienen los más nobles, pero con la abundancia de hidalgos y las ansias de ascenso social de todos los demás, quien más y quien menos está al quite por defender su honor.

Los mismos tercios españoles son famosos por aceptar retrasos en el pago, marchas abusivas y órdenes casi suicidas... pero son incapaces de tolerar que un oficial les tutee. Siendo así los soldados más prestigiosos del mundo, no es de extrañar que otras naciones traten de imitarles hasta el punto de que más de una batalla se perdió porque los soldados no estaban conformes con lo poco honroso del lugar donde habían sido desplegados.

El siglo del soldado

Era un miércoles, a la hora de la cena, cuando llegaron los soldados de Mansfield. No traían orden para requerir alojamiento o comida, sino que empezaron a robar y saquear nuestro hogar; sin decir una palabra, ni siquiera un «te reto a muerte» o un «¡en guardia!» Solo competían por ver quién podía llevarse más.

Anónimo (1630).

Nunca Europa se había visto azotada por la guerra tanto como en este siglo. Destaca la Guerra de Flandes en la que los holandeses de las Provincias Unidas llevan desde 1568 buscando su independencia de la monarquía hispánica; en ella se han involucrado también Inglaterra, Francia y varios principados alemanes. Pero no debemos olvidar las guerras contra el Imperio Otomano, que se enfrenta a la Mancomunidad Polaco-Lituana y a los Habsburgo austriacos por el control de Hungría. Portugal y Cataluña tratan de separarse de la monarquía hispánica y, en el Reino de Inglaterra, los choques entre parlamentarios y realistas anuncian una nueva guerra civil. Todo ello mientras los humeantes campos del Sacro Imperio Romano-Germánico siguen regándose con sangre en los fuegos de la Guerra Infinita.

Las guerras forman parte de la naturaleza humana. Ya lo dijo Thomas Hobbes: «La guerra no consiste solo en la batalla sino en la voluntad de contender». Y la voluntad de contender de los príncipes europeos, que no de sus súbditos, no conoce límites.

Pero el principal mal de la guerra no son sus consecuencias directas, sino las indirectas. Su alto coste, los saqueos que se producen en las zonas en conflicto, la pérdida de rutas comerciales y cultivos, la expansión de las plagas y, sobre todo, la pérdida de vidas humanas dentro y fuera del campo de batalla. La guerra es hoy más cara de lo que ha sido nunca. Mantener un navío de guerra le costaba al gobierno inglés unas treinta mil libras esterlinas, a lo que hay que añadir los sueldos de los casi novecientos marineros y soldados que forman su tripulación. Para hacer frente a estos gastos, las monarquías aumentan sus impuestos, sin importarles la situación de crisis

que sufren sus súbditos debido a las malas cosechas. En 1635 el impuesto sobre el pan, en la ciudad de Leiden, subió un 60 %. Durante ese mismo año los habitantes de Burdeos se rebelaron contra los impuestos reales, revuelta que fue sofocada con gran dureza.

Los soldados son, en teoría, los protectores de la población y, por lo tanto, esta está obligada a mantenerles y acogerles. Es práctica habitual que los soldados sean alojados a la fuerza en las casas de los vecinos, comiendo su comida y durmiendo en su lecho. Los soldados se convierten en saqueadores tanto cuando están en terreno enemigo como en tierra propia y los lugareños, en realidad, no encuentran mucha diferencia entre ser invadidos o ser defendidos.

Menos de la mitad de las bajas militares se producen durante los combates o debido a las heridas tras la batalla: el resto perecen en los continuos altercados que se producen en las ciudades que saquean o que habitan, debido a las enfermedades o, simplemente, por el frío y el hambre. Y aquellos que consiguen sobrevivir no vuelven a casa, pues tienen otras guerras que librar. El coste del reclutamiento y entrenamiento de tropas bien formadas es alto (y lento). Por eso, muchos soldados veteranos llevan varias décadas formando parte de la columna vertebral del ejército (los llamados soldados viejos) y van de guerra en guerra. A ellos se les unen grupos de novatos o, incluso, personas corrientes a quienes las circunstancias obligan a convertirse en soldados. Lugares como Wurtemberg y Borgoña reciben el apodo de «ciudades viudas», pues madres viudas son responsables de más de un tercio de sus familias. El Jinete de la Guerra lo está devorando todo; su poder avanza y sus súbditos, en forma de soldados endiablados, consumen cuanto queda a su paso.

EUROPA Y LAS CIUDADES

Las casas de la capital están tan pegadas unas a otras que no queda ni un espacio libre y en los mercados se acumulan muchos excrementos y suciedad. Gente de toda procedencia vive en un completo desorden y hay muchas moscas y mosquitos. Cuando hace calor es insoportable. Basta que llueva un poco de seguido para que se sucedan inundaciones. De modo que la malaria, las diarreas y las epidemias se suceden unas con otras sin interrupción.

-Xie Zhaozhe (1620)

El Claroscuro no solo define este siglo maldito, sino que presenta una situación política conflictiva sobre el cambiante mapa del viejo continente. Guerras, revueltas, alianzas y uniones dinásticas entre varios reinos, son las características políticas, económicas y geográficas de Europa. Podríamos hablar de tres grandes grupos políticos compuestos por varias de-

cenos de reinos, principados y ducados. Por un lado la alianza familiar de los Habsburgo, desde sus dos núcleos, español y austriaco, domina gran parte del sur y el centro de Europa, así como una parte importante del mundo conocido. Rivalizan de forma directa con los Habsburgo varios reinos independientes, que pueden participar o no en la Guerra Infinita. Un buen ejemplo de ello son los reinos de Francia, Suecia, Inglaterra y la Mancomunidad Polaco-Lituana. Y, por otro lado, aunque también participa en otras guerras contra los occidentales, se encuentran el Imperio Otomano junto con sus principados, como Transilvania, y sus inmensas posesiones en los Balcanes, Oriente Medio y el norte de África.

La superpoblación es el problema principal de la gran mayoría de ciudades europeas. Londres, por ejemplo, tiene una densidad de cuatrocientas personas por acre, viviendo en inestables casas de seis plantas donde se apiñan en una habitación familias de más de once miembros. Y todas ellas, claro, con graves problemas. En lugares así, más de un 40 % de las familias vive en situación de pobreza. Mientras tanto, los impuestos para mantener el alto coste de la guerra suben, obligando a los habitantes de los pueblos a emigrar a la ciudad. Por ejemplo, en Madrid, durante esta misma década, el gobierno ha exigido un pago de tributos especial a todos los pueblos en noventa kilómetros a la redonda. Eso fuerza a quienes menos tienen a emigrar a otros países, o incluso a otros continentes. Más de doscientas cincuenta mil personas han abandonado el Reino de Portugal para las Américas en los últimos años. O más de seis mil extranjeros llegan cada año a Estambul para quedarse.

Atrás quedan los grandes castillos rodeados de campos de la época medieval. Las armas de fuego, el desarrollo burgués, el Renacimiento y el descubrimiento del resto de continentes han cambiado a Europa para siempre. Las ciudades se apresuran a modernizarse y crecer, ofreciendo una promesa de progreso y libertad que nunca llega a cumplirse. Ahora, las ciudades son estercoleros superpoblados, con suelos cubiertos por la llamada *vagina populorum*, una mezcla de re-

Les vi en aquel bosque cercano a Berlín. No estaban más que un poco muertos, como me refirió mi acompañante... Aprecié su tez fría y pálida, les miré a sus ojos blancos. Y aquellos niños me miraban. Sin moverse un ápice, cuanto menos respirar, simplemente estaban ahí. Se asemejaban a estatuas hasta que aquel judío les dirigió un gesto y los niños se incorporaron. Y empezaron... empezaron a cantar... En ese instante mi acompañante prorrumpió en risas... Y yo creí sentir cómo me abandonaba el juicio.

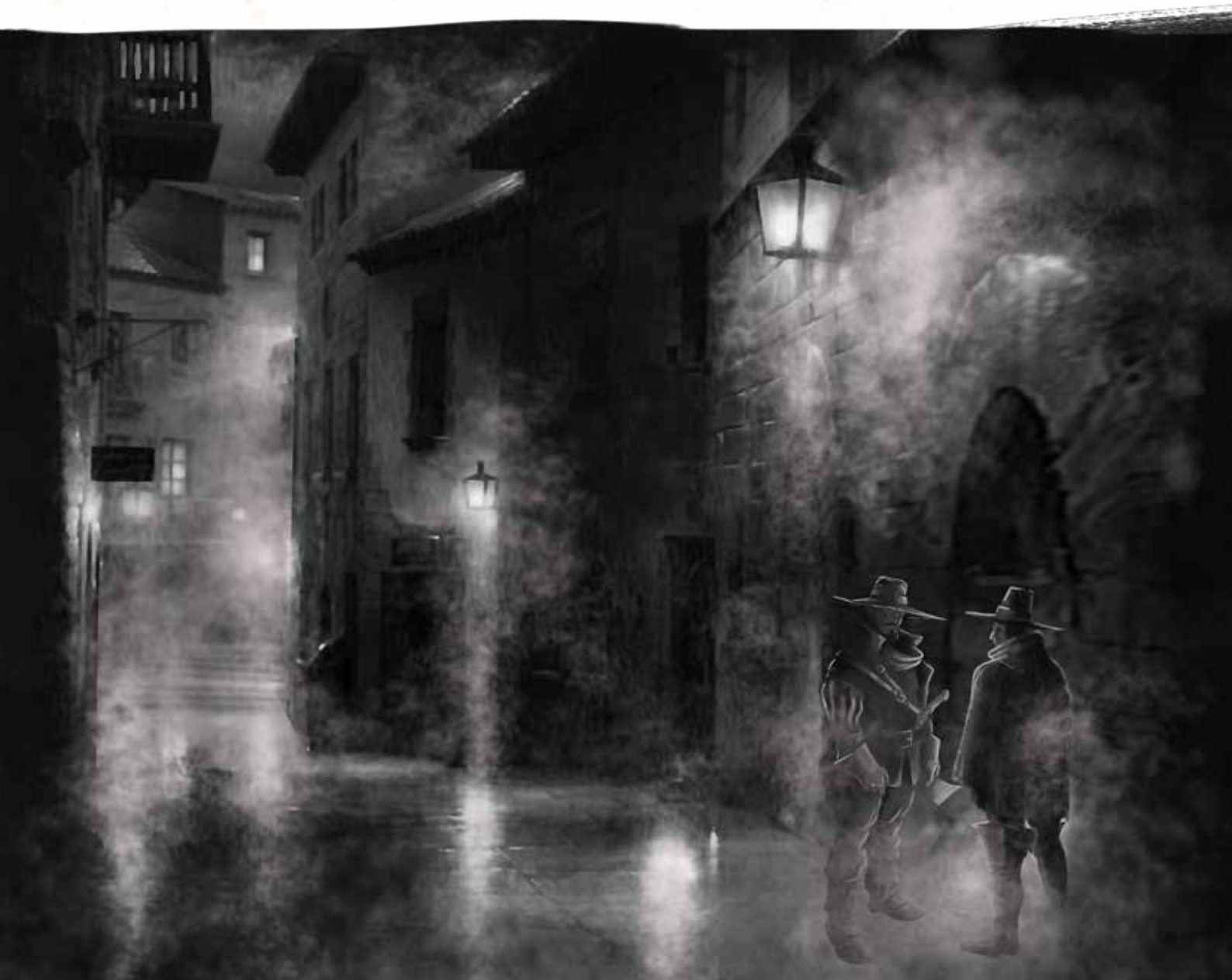
siduos orgánicos, frutas y verduras podridas que, con el paso de la población, se termina por convertir en un aceite pegajoso, de olor nauseabundo que puede percibirse a kilómetros de distancia. Las insalubres condiciones urbanas facilitan que afloren todo tipo de enfermedades y plagas. Los incendios son comunes –se tiene constancia de hasta cincuenta simultáneos en algunos momentos– pues las casas están fabricadas con madera y suelen iluminarse con aceite. Aceite que normalmente es de mala calidad y produce un humo maloliente y tóxico. En las zonas de guerra, los saqueos son terribles y las gentes que allí viven tratan las ciudades como si fueran fortalezas que les protegieran de sus propios miedos. Un amasijo de mugre y carne que todo lo contamina ha golpeado la belleza de las urbes antiguas.

EL HOMBRE SALVAJE Y LA ERA DE LA CURIOSIDAD

El azote del clima y el yugo gemelo de guerras y plagas ha convertido la visión del europeo corriente en una vorágine de miedos y pensamientos negativos. El

suicidio es el camino más fácil para combatir las penurias. Incluso en algunos lugares de Inglaterra, los sacerdotes llevan años permitiendo y entendiendo esta pecaminosa práctica. El ingenio necesario para sobrevivir en un medio tan hostil ha hecho a un lado la despierta inteligencia y afán de progreso de otros tiempos más optimistas. La delincuencia y el bandidaje se han adueñado de las ciudades y los campos. La superpoblación urbana aumenta la sensación de escasez de alimentos y se suma a la disconformidad con los gobiernos de los reyes europeos que solo piensan en cacerías, nuevos palacios y costosas guerras en defensa de su honor. Una visión pesimista del mundo y del final de los días se ha apoderado del ciudadano corriente. Pero no toda la visión de mundo es tan negativa.

La imprenta y los nuevos horizontes geográficos han abierto los ojos de los europeos; les han enseñado que existe un universo y un mundo desconocido a su alrededor, lugares que los antiguos griegos y romanos ni si quiera llegaron a soñar. Con el tiempo, este conocimiento ha empequeñecido la valorada figura humana,



convirtiendo al hombre en un pequeño peón de los caprichos del universo. Así nace el miedo al mundo desconocido. Una visión que comparten tanto escritores, poetas, artistas como la gente de a pie. Donde la grandiosidad de la naturaleza, la magia de lo inexplicable y los misterios de un mundo por conocer, se unen formando un paisaje salvaje en donde el individuo no es más que un mero observador de lo natural (y lo sobrenatural). Los mitos, supersticiones paganas y las artes ocultas se han alimentado de la ciencia y la literatura del siglo pasado para dar de mamar a esta nueva forma de ver el mundo, la visión salvaje.

La gran mayoría de personas acepta esta visión del mundo, en especial aquellos que todo el mundo llama «curiosos» o virtuosos. Son personas con un cierto poder adquisitivo, aunque raramente pertenecen a la nobleza, que exploran el mundo desconocido a su manera y se caracterizan por su creciente ansia por conocer todo lo que les rodea. Poseen laboratorios, practican los nuevos avances en medicina, estudian la flora y fauna de otros continentes y profundizan en las teorías clásicas aristotélicas del individuo y su forma, siempre en busca de algo más.

Estas personas curiosas poco a poco empiezan a organizarse. El ejemplo más claro fue el emperador anterior, Rodolfo II, quien acumulaba curiosidades de otras culturas con el único afán de mostrarlas en público. Por otro lado, existe una sociedad de estudiosos, extendida ya por toda Europa. Es la famosa Royal Society. Está compuesta por curiosos de toda Europa, quienes mantienen contacto por correspondencia entre sí y comparten sus conocimientos.

La visión del mundo como un lugar salvaje no gusta a todo el mundo. Desde 1550, la Iglesia Católica ha lanzado su anatema y utiliza todo su poder (y sus inquisidores) para luchar contra ella. Las autoridades religiosas protestantes se unen a ella en la cacería y la quema de brujas, persiguiendo con ahínco los mitos de todo tipo que se extienden por Europa. Pero lo que nadie sabe es que es esta visión del mundo y estas mismas creencias lo que más acerca al hombre a su esencia interior, pues también alimenta la Anomalía. Los monstruos solo existen porque se cree en ellos con suficiente fuerza.

MÁS ALLA DE LA OSCURIDAD

La luz que ilumina el Claroscuro es esta visión salvaje del hombre. Esta percepción ampliada de la realidad que solo poseen determinadas personas. Les permite ver y entender el mundo como una entidad viviente alimentada por el inconsciente colectivo y la voluntad creadora humana. Y, ¿por qué no iba alguien a poder modificar la realidad si es capaz de entenderla y sabe cómo usar su materia prima? Esta fuerza, energía o voluntad tangible recibe el nombre de esencia y es lo que construye la realidad que ven tus ojos y todo lo que sientes, aunque no lo veas.

Solo algunos seres humanos son conscientes de que la esencia despierta la chispa que convierte a hombres en genios. Con ese conocimiento se obtiene el poder de entender y manipular la realidad, ya que esta está compuesta de esencia. Pero también entienden que esta poderosa fuerza se almacena en otro lugar: la Anomalía, o realidad del inconsciente, donde se tejen con esencia las emociones, sentimientos, sueños y almas humanas. Algo así como un mundo espiritual coexistente con el nuestro y que reacciona a lo que sucede en esta realidad física. Estos conocimientos no encajan con el saber de la época y es eso lo que les hace especiales. Permite saltar por encima de mitos, leyendas y religiones. Ambas realidades han estado separadas durante toda la historia de la humanidad (por lo menos hasta hace unas décadas) por la barrera intangible de la razón. Sí, la frágil línea que las separa se ha roto y el daño que este hecho está produciendo solo es posible estimarlo *grosso modo*, a la espera de que esta fuerza no aplaste la humanidad arrastrándola a los cuatrocientos años de oscuridad ya predichos. La interacción entre la realidad que conoces y la Anomalía es incierta pero las pruebas de ellas de ello, a día de hoy, parecen abrumadoras.

Tú eres uno de estos hombres, un hombre abstracto. Alguien con capacidades sobrenaturales gracias a su esencia interior. Alguien que ve más allá de lo que pasa tras la ventana. Y alguien que ha unido sus fuerzas con la secreta Orden da Vinci para combatir los cuatrocientos años de oscuridad que amenazan a la especie humana.

CREACIÓN DE PERSONAJES



EL HOMBRE ABSTRACTO

Hombre abstracto (definición): Aquella persona que ha creado y agrupado su mundo interior; su conocimiento y su comprensión de la existencia, en conceptos, imágenes y objetos para su entendimiento. En el argot del mundo sobrenatural, aquel que ha dominado y comprendido su naturaleza interior; adquiriendo así capacidades para influir en la realidad. A lo largo de la historia, se les ha dado muchos otros nombres: magos, brujos, alquimistas, etc.

Un hombre abstracto es aquel que ha descubierto el potencial de su auténtica naturaleza a través de la esencia y ha aprendido a utilizarla para modificar a su voluntad la realidad. Es lo que se conocía en las leyendas de la Edad Media, como mago o sabio. Pero sus competencias son mucho más amplias, mientras un mago extraía la energía de los rituales para dominar los elementos, el hombre abstracto utiliza su esencia interior para modificar la energía vinculada a la realidad.

Podría tratarse de cualquier persona del siglo XVII, así que no pienses solo en un oscuro mago de capuchón negro y piel pálida. Es un hombre (o mujer) cualquiera que ha sabido aprender a utilizar sus capacidades más sobrenaturales a través de su esencia. Sin embargo, puede que ejerza una profesión más peligrosa trabajando para la Orden da Vinci o para alguna de las otras organizaciones secretas.

En este juego puedes ser un agitado filósofo post-renacentista que posee capacidades superiores a la hora de comprender la mente de las personas; un maestro del saber ocultista capaz de «hablar» con los objetos; un aristócrata de educación impecable y el don innato de saber cómo son las personas en realidad; o un pícaro espadachín capaz de herir a sus enemigos sin apenas haberlos tocado. Pero no pienses solo en tu capacidad sobrenatural con la esencia, podrías ser un cazador de sombras entrenado en el uso de las armas, un ladronzuelo de los barrios bajos o un explorador de tierras lejanas. Tu PJ conoce el mundo del siglo XVII y lo que hay más allá; por tanto, no es alguien normal. Tú decides.

¿De dónde surge un hombre abstracto?

Un hombre abstracto no aparece de la nada, no es un talento innato, sino que surge de las experiencias vitales. Nadie nace con facultades extraordinarias, es la vida lo que que empuja (y obliga) a las personas a desarrollar sus habilidades. Es cuando su esencia interior empieza a desarrollarse, cuando el PJ se acerca a esa delgada línea que divide la genialidad de la locura.

Las sociedades secretas están siempre atentas al desarrollo de este tipo de personas. En el caso que atañe a los PJ de *EHA*, asumimos que la Orden da Vinci se ha puesto en contacto con ellos y los ha entrenado durante varios años,

en una supuesta academia privada de artes u cualquier otro oficio similar, bajo la tutela de aprendices del propio Leonardo, donde aprenden los secretos de la realidad y se convierten en hombres abstractos de pleno derecho.







La Orden da Vinci

La Orden da Vinci es la sociedad secreta creada por los aprendices de Leonardo, quienes fueron los primeros hombres abstractos. Su objetivo principal es averiguar todo lo posible sobre la Anomalía y cómo detenerla. No es una organización que busque el bien de la humanidad, aunque lo esté llevando a acabo. Su lucha pretende enmendar el error de su maestro al abrir una brecha entre ambas realidades.

La orden es una sociedad secreta y, como tal, actúa al margen de la sociedad, obteniendo fondos de diversas fuentes, como venta de arte, tráfico de mercancías, influencias en las altas esferas, etc. La sociedad en general y el pueblo raso no conocen su existencia y quienes han oído hablar de ella asumen que es un grupo de eruditos reunidos en torno al arte o la ciencia, un hecho muy habitual en estos días. Disponen de logias secretas repartidas por toda Europa.

Así pues, todos los PJ son hombres abstractos pertenecientes a una sociedad secreta: la Orden da Vinci.

Un hombre abstracto debe tener:

-  **Aspectos (5):** Concepto y Complicación son los dos aspectos obligatorios de Fate, a los que *EHA* añade tres más: Esencia, Instinto y Máscara. Los aspectos son sustantivos, adjetivos o frases que definen al PJ. Pueden ser sencillos como «*Don de gentes*» o tan complejos como «*Aristócrata con lengua de plata*».
-  **Habilidades (10):** Un recuento de los conocimientos del personaje.
-  **Puntos de destino o PD:** Se utilizan, entre otras cosas, para invocar aspectos.
-  **Proezas (de 1 a 5):** Son aquellas capacidades extraordinarias de los PJ y que funcionan como excepciones a las reglas generales.
-  **Estrés físico, mental y espiritual:** Miden la capacidad de aguante del PJ frente a los distintos tipos de amenazas. En *EHA* se llaman Salud, Cordura y Caos. Inicialmente los personajes no tendrán ninguna casilla de estrés.
-  **Extras:** Son capacidades propias de *EHA* que se construyen con la suma de proezas, aspectos y habilidades. Pueden ser de dos tipos: esencia y objetos alquímicos.



Durante la creación de un personaje para *EHA*, eliges los cinco aspectos del personaje durante la «fase trío», a diferencia de en Fate Básico, donde escoges tu Concepto Principal y Complicación antes de comenzarla. Ambos métodos son igual de buenos, usa el que prefieras.

Ajuste de valores

En este capítulo crearemos el personaje siguiendo la ambientación o configuración del juego *por defecto*. Más adelante veras que, según el tipo de género y partidas deseadas, se pueden realizar toda una serie de ajustes en los personajes, afectando a la cantidad de puntos de habilidad, PD o proezas. En el **Capítulo 10: El Maestro de las Sombras** encontrarás toda esta información, junto con una cómoda tabla de referencias.

Vale, no quiero llevar un hombre abstracto

No es lo habitual, pero se puede dar el caso. Muchos humanos ayudan a las sociedades secretas y, en particular, a la Orden. A veces sin saberlo. Espías, soldados, mercenarios, delincuentes, incluso nobles y gobernadores. Rodolfo II fue un rey «esotérico» y seguramente durante su mandato ayudo a alguna sociedad secreta. ¿A cuál?... Eso debes decidirlo tú como MS. A continuación tienes las pautas necesarias para jugar con humanos corrientes.

-  Sustituye el aspecto de Esencia por otro.
-  No puedes elegir extras de esencia pero sí objetos alquímicos; sin límite máximo.

Decisiones de diseño






EHA es un juego oscuro y letal, como lo fue el siglo XVII. Fate, aunque se adapta a cualquier mesa suele ser bastante *pulp* o heroico en algunos aspectos, sobre todo lo concerniente a la letalidad. Es difícil sentir el peligro sabiendo que tienes dos casillas de estrés y tres consecuencias. Tu personaje tiene que recibir un poco antes de comenzar a pasarlo mal. Aquí no es así. *EHA* no es Fate normal o, al menos, no lo es en este punto.

Para representar esta letalidad y oscuridad y ser fieles al espíritu del juego, hemos optado por jugar sin casillas de estrés. Solo se poseerán una o dos si el valor de puntuación de la habilidad que rige ese marcador es muy alto. ¿Por qué? Lo verás cuando juguéis; creedme cuando os digo que gracias a esto os lo pensaréis dos veces antes de que vuestros personajes se metan en un follón. Y de eso trata también *El hombre abstracto*.

TIPOS DE GRUPO

Puede que, antes de empezar a jugar a *EHA*, tanto el MS como el resto de jugadores tengáis ya una idea previa sobre vuestro destino o que simplemente queráis empezar como un grupo cohesionado. Esto tiene muchas ventajas, pues facilita que todos los PJ se co-

nozcan antes de empezar y, sobre todo, proporciona una excusa para actuar juntos. También le facilita la vida al MS a la hora de unir vuestros intereses y aventuras conjuntas. Os dejamos una lista con ejemplos de los típicos grupos de juego:


-  **Desconocidos:** Los PJ pertenecen a diferentes ciudades de Europa, pero todos se han encontrado con un extraño caso que no está registrado en el Códice; por eso, la orden los ha elegido para que investiguen nuevas apariciones del fenómeno allá donde se den.
-  **Maestros:** Los PJ tienen ya amplia experiencia a la hora de investigar casos, pues son un grupo de élite que lleva años operando. Viajan por toda Europa, al servicio de la Orden da Vinci, acudiendo allí donde algo extraño les reclame.
-  **Novatos:** Los PJ son un grupo de novatos de la Orden da Vinci. Todos ellos viven en la misma ciudad y se les ha encargado su primer o segundo caso.
-  **Protectores:** Los PJ son los representantes de la orden en la ciudad donde viven. Llevan actuando e investigando juntos desde hace algún tiempo, con varios casos a sus espaldas.
-  **Víctimas:** Los PJ han sufrido a causa del mismo fenómeno, o la misma sociedad secreta les tiene en su punto de mira, y unen fuerzas para combatir dicho enemigo común.

Determinar el tipo de sesiones de juego y la temática de las mismas es tarea conjunta del grupo, aunque a veces queda en manos del MS. En el capítulo dedicado a esta tarea hay numerosas herramientas para facilitarlo. Incluso tablas para generar semillas de sesiones de juego en menos de un minuto.

CULTURAS Y OCUPACIONES EN EL XVII

Durante el Claroscuro son muy importantes, igual que en la Edad Media, las raíces de una persona. El lugar donde ha nacido, el trabajo de su familia y el acceso que ha tenido a la cultura son factores determinantes. La mayoría de PJ de *EHA* pertenecerá a la baja nobleza y burguesía, aunque puede haber excepciones. En general, se trata de gente corriente, inmersos en los problemas que aquejan a la sociedad de su época. En la Europa del siglo XVII hay varios grupos culturales determinados y tres estratos sociales; de su combinación se derivan las profesiones. No has de elegir obligatoriamente uno de cada para tu PJ. Se trata más bien de una lista de ejemplos, ideales para acercarte más a la época y proporcionarte ideas de personajes.

Culturas

-  **Europeo:** La gran mayoría de la población del continente, todas aquellas personas que son cristianos y de origen europeo. Podemos subdividirlos entre católicos, ortodoxos y protestantes.

Extranjero: Africanos y asiáticos que viven en Europa, da igual si han venido a ganarse la vida voluntariamente o arrastrados como esclavos. Los nativos procedentes de las colonias americanas también entran en este grupo aunque se hayan convertido al Cristianismo.

Gitano: Una etnia muy minoritaria. En su mayoría proceden de los países orientales del continente, aunque ellos afirman venir de la India, Egipto u otros lugares exóticos. Destacan por su forma de vida nómada.

Judío: Aunque han sido expulsados de gran parte de Europa (como, por ejemplo, de España, Portugal, Inglaterra y Francia) siguen existiendo grandes comunidades hebreas en algunas ciudades europeas, particularmente en Italia y, sobretodo, en Europa oriental. Los cristianos, en general, les tienen en muy baja estima.

Morisco: Son aquellos musulmanes de la Península Ibérica que fueron obligados a convertirse al cristianismo. La última expulsión se produjo en 1609.

Otomano: Englobamos en la categoría a todos los habitantes del Imperio Otomano no europeos. En su mayoría son musulmanes practicantes aunque, como los cristianos, pertenecen a distintos grupos religiosos, como sunitas, chiitas, malikíes, etc. Los habitantes de los dominios del Imperio Otomano en Europa suelen ser cristianos ortodoxos, si bien también es posible encontrar entre ellos católicos, protestantes y musulmanes.

Ocupaciones

Ocupaciones propias de la nobleza:

- Cortesano
- Gobernador
- Militar
- Obispo
- Terrateniente

Ocupaciones propias de la baja nobleza y burguesía:








- Actor
- Alguacil
- Arquitecto
- Artesano (joyero, herrero, sastre, curtidor, etc.)
- Artista
- Barbero-cirujano
- Boticario
- Burócrata
- Escribano
- Hacendado
- Ingeniero
- Letrado
- Marinero
- Médico
- Mercader
- Soldado (mosquetero, arcabucero, lancero, piquero, etc.)
- Vendedor ambulante

Ocupaciones propias del campesinado:

- Cortabolsas
- Cortesana o prostituta









Jamás debí acceder a hacer noche a la sombra de las colinas que los lugareños llaman The Gags. Esperaba meñeros preclaros, como los que ya he tenido en otras ocasiones, mas tenía para mí que solo tendrían que ver con gigantes caídos y nada más lejos. Soñé con una enorme urbe, plagada de gente de extraños ropajes. Custodiaban un artefacto de poder inenarrable, una talla en madera de una diosa. No hubo necesidad de sostenerla en mis manos para percibir una energía insólita en el leño, y una fuerza más allá de toda medida. Recuperé la consciencia a unas quinientas varas del lugar donde me durmiera, que marqué en un mapa, y tuve por buen juicio escapar antes de que los rosacruces me dieran caza. Estoy convencido de que allí debemos excavar.


-  Criado
-  Esclavo
-  Espada de alquiler
-  Granjero
-  Matón o valentón
-  Mendigo
-  Pirata


EJEMPLO DE PJ CREADOS POR LOS JUGADORES


Durante las pruebas de juego hemos utilizado muchos tipos de PJ diferentes. Varios nos gustaron mucho. Por eso, a modo de tributo y para que sirva, a su vez, de ejemplo, mencionaremos algunos de estos personajes para que veas que la variedad y el exotismo a la hora de hacer un PJ es superior a lo que podrías imaginarte en un principio.

-  **Un ex-militar de los tercios de Flandes.** Como Alatríste, esta opción es poco original pero muy fácil de llevar a la mesa.
-  **Un actor de teatro famoso.** Un clásico durante el siglo de oro español y presente en cualquier compañía de teatro ambulante de Europa. Perfecto para las relaciones sociales.
-  **Un clérigo.** Ya se trate de un obispo o un sacerdote de parroquia. Alguien que lucha contra el mal en nombre del Señor. El siervo de Dios armado, con pistola de pólvora en mano.
-  **Un samurái japonés.** Un guerrero que acabo lejos de sus tierras y su señor, al verse implicado en alguno de los tratos comerciales con Nagasaki propios de la época. Un PJ inusual pero muy divertido de llevar.
-  **Un mendigo.** Muy común en estos oscuros días, la mendicidad es una forma de vida y hay PJ que la adoptan como suya en lugar de trabajar. Un mendigo tiene fácil acceso la información, pues oye mucho y conoce a mucha gente.

 **Una gitana de circo.** Los gitanos pertenecen a una minoría nómada que recorre toda Europa, facilitándonos gran cantidad de arquetipos de PJ. Desde lanzadores de cuchillos a maestras del tarot y la adivinación.

 **Un científico loco.** En su versión del siglo XVII: un filósofo natural. Tan diverso como las ramas de la ciencia existentes en la época.


 **Una cortesana.** Un PJ muy divertido de llevar y con mucho más poder del que se imagina, sobre todo en el ámbito social.


 **Un pintor de la época.** Lo bueno de los artistas es siempre son bien recibidos en cualquier grupo social y, además, aportan una visión distinta de las cosas.


Lo anterior solo son nueve ejemplos de personajes creados por nuestros jugadores y que nos han llamado especialmente la atención. Sin duda hay muchos más.

CREACIÓN DE PJ

Ahora que ya sabes lo que es un hombre abstracto, vamos a crear a tu PJ de la forma más sencilla posible. La creación del personaje se realiza a través de tres pasos muy básicos.

 **Paso 1: Fase trío o de identidad.** Enunciación del PJ. En este paso definirás el PJ a través de la elección de sus cinco aspectos en tres etapas. Su trasfondo, su experiencia previa, cómo se unió a la orden y, finalmente, su situación actual.

 **Paso 2: Habilidades.** Elección de sus capacidades. En este paso elegirás las competencias del personaje.

 **Paso 3: Detalles.** Pormenores finales. En este último paso determinas los últimos detalles de tu PJ, como sus proezas, extras, o el cálculo de la recuperación y el estrés.

En *Fate Básico*, página 38, los PJ se crean siguiendo las tres fases de forma coordinada y explicando las aventuras anteriores que conectan a los personajes. Sin embargo, en *EHA*, los personajes no son héroes y su vida anterior es muy importante. Por eso hemos renombrado este proceso como fase de identidad, donde el cruce de caminos es una regla opcional.

Cuatro amigos se han juntado para crear los PJ y jugar una sesión de EHA. Luis será el MS y Francesc, Leticia y Arnau serán los jugadores (sí, Arnau y Leticia no se pierden ninguna). Los jugadores tienen ya una ligera idea del PJ que quieren llevar, pero no han jugado nunca a EHA ni han utilizado el sistema Fate. Así pues, son ideales como ejemplos de las dudas que pueden surgir a lo largo de este capítulo.

SOBRE LOS ASPECTOS Y LOS PJ

Para definir tu hombre abstracto a grandes rasgos elegiremos los cinco aspectos que lo caracterizaran. Con ellos, daremos forma a su personalidad, sus temores, su concepto y objetivos. Todo ello a través de las tres fases más importantes de su vida. La idea es que se desarrolle toda su vida mientras eliges estos aspectos; ya verás como eligiendo estos detalles, el PJ cobrará vida con rapidez.

A la hora de elegir estos aspectos en *Fate Básico* se aconseja escribir una pequeña historia en cada una de las fases por las que pasa el PJ. Podemos hacerlo así o, en muchos casos, bastará con utilizar unas pocas frases cortas a modo de resumen. Nosotros aconsejamos anotarlas, en una hoja aparte. Tras ello, desarrollaremos un aspecto relacionado con esa parte de la historia, sopesando lo que queríamos decir.

Elegir los aspectos

Aquí empieza tu primer contacto con los aspectos. No te preocupes, al principio puede que te cueste, pero es normal. Los aspectos sirven para dar carácter a tu PJ, pero también para decirle al resto de jugadores (y al MS) lo que quieres de él; las aventuras que quieres que viva; los problemas que preferiría evitar pero no puede; los casos a los que quieres que se enfrente. Por lo tanto, los aspectos de tu PJ no solo deben hablar de cómo es, sino de su historia, sus miedos, objetivos, relaciones y todo aquello que se te ocurra. Piensa en aspectos potentes, con mucha información y que te permitan su uso en muchas situaciones. Recuerda, un aspecto es un adjetivo o frase corta que dice algo de tu PJ. Este entrará en juego de forma mecánica ayudando a las cosas que quieres que haga durante la partida, por lo que es importante que contenga la mayor cantidad de información posible.

Leticia ha bautizado a su PJ como Lidia Schultz. Se la imagina como una mujer sutil y sigilosa, pues quiere un personaje relacionado con el disfraz y el engaño. Elige como aspecto «Silenciosa», haciendo referencia a su capacidad de no ser oída. Pero se da cuenta de que este aspecto solo le servirá en circunstancias muy concretas, así que piensa otro mucho mejor: «Maestra del sigilo». Eso volverá más útil su aspecto, pues engloba a la vez ser silencioso, moverse y ocultarse en las sombras.

Luis le pide que piense uno más complejo. Leticia al final da con el aspecto ideal: «Seductora con mil caras». Eso no solo habla de sus capacidades de sigilo y disfraz sino que también hace referencia a sus capacidades sociales. Este aspecto, aunque ligeramente distinto al inicial, es mucho más potente y, por tanto, entrará más en juego.

Esa es la diferencia entre un aspecto sencillo y uno más complejo. ¿Ves? Estoy ya seguro de que no quie-








res que tu PJ sea solo «Fuerte» o «Serio» sino algo con mucha más profundidad, como «Maestro alquimista de la universidad de Nápoles» o «Conozco los secretos de los rosacruces».

Los aspectos con mucha información son más útiles en la mesa de juego, pero tienes que tener también otro factor en cuenta. Estos deberían poderse usar de forma negativa y positiva. Necesitarás que sean positivos para ayudarte en tus objetivos y que sean negativos para poder recuperar PD a cambio de aceptar sus desventajas. Esto garantiza que tu reserva de PD estará siempre en movimiento, proporcionando mucho dinamismo al juego, algo que os interesa tanto a los jugadores como al MS.

Todos los aspectos que has leído hasta el momento, parecen maravillosamente positivos, pero no lo son tanto; también tienen su lado negativo. Ahora lo verás con este otro ejemplo:

El aspecto de Lidia Schultz «Seductora con mil caras» también tiene su lado negativo, ya que el MS puede introducir algún problema relacionado con alguna situación social. ¿Imagináis a Lidia intentando hablar sutilmente con un obispo? Ese tipo de escenas serán perfectas para forzar el aspecto.

Si no se te ocurre por dónde empezar, a continuación te ofreceremos algunos consejos para ayudarte a crear aspectos muy interesantes. Y, en el **Capítulo 6: Aspectos**, tienes una lista de ejemplo con unos sesenta aspectos que podrías utilizar directamente.

-  No pienses solo en adjetivos, piensa en frases como «*Más sabe el Diablo por viejo que por diablo*», «*¡A las armas!*». Cualquier lema o dicho popular te puede valer.
-  Piensa en conceptos o aptitudes como «*Caballero de la orden de los teutones*» o «*Licenciado en historia griega*».
-  Elige aspectos que proporcionen información sobre la historia de tu PJ, como «*Infancia entre libros*» o «*Renegado de la Iglesia Católica*».
-  Los aspectos también pueden incluir a personas u objetos. Por ejemplo: «*Íntimo amigo del cardenal de la ciudad*» o «*Dueño del taller de pintura Toscani*».
-  Podrías hacer que hablen de las historias que va a encontrarse tu PJ en el futuro: «*Investigador de muertes violentas*» o «*El enemigo a las puertas*».
-  O que hablen de situaciones en donde querrías que se viera involucrado o destaque: «*Primero piensa y luego dispara*» o «*Debilidad por las mujeres*».
-  ¡El único límite es tu imaginación!

Lo más importante de todo es que los aspectos del personaje te gusten y puedan entrar en juego con facilidad. Si ves que esto no ocurre con suficiente regu-


laridad, puedes cambiar los aspectos de tu PJ durante el transcurso del juego. De hecho el MS, puede dejarte cambiar algún aspecto tras la primera sesión de juego. Así que, si ves que los cinco aspectos que elegiste no definen tan bien como te gustaría a tu PJ, podrás retocar o cambiar los que ya posees.


En los capítulos seis y siete, dedicados respectivamente a los aspectos y el sistema de juego, explicaremos de forma detallada cómo funciona un aspecto. Por ahora, lo único que necesitas saber es que, pagando un PD, un aspecto te proporciona un +2 a una tirada de habilidad o te permite repetir una tirada de dados si el aspecto es relevante para la escena, o –si lo usas de forma negativa– recibes un PD a cambio de sufrir una desventaja o percance durante la acción.


El PJ y sus aspectos


Cuando haya concluido la creación del personaje, tu PJ solo tendrá cinco aspectos. En ciertas circunstancias, el PJ podría poseer más aspectos, pues estos también representan condiciones u estados derivados de consecuencias. Lo ideal es que el personaje jamás tenga más de cinco aspectos, pues la necesidad de PD aumenta junto con la cantidad de aspectos que se alimentan de ella y, al final, rara vez todos los aspectos acaban entrando en juego. Los personajes de otros juegos con la mecánica Fate pueden llegar a usar hasta diez aspectos, pero nosotros solo usaremos cinco.


Los tres que tienes a continuación son obligatorios:


 **Concepto:** Es una definición rápida de tu PJ, su profesión o un talento innato que lo identifica. Este aspecto puede hablar de cualquier cosa relacionada con su profesión, pasado o, incluso, con su función en la Orden da Vinci.

 **Complicación:** El aspecto que mejor define aquello que le causa sudores o problemas al personaje. Quizás tenga una discapacidad física, o puede que sufra un problema social o mala relación con alguien. No tiene por qué ser algo concreto y tangible; podría ser una situación, una acción, algo abstracto o incluso una serie de hechos.

 **Esencia:** Este aspecto está vinculado con su naturaleza interior y, por lo tanto, la esencia que domina el PJ. Puede parecer difícil elegir un aspecto indicando qué capacidades sobrenaturales dominará tu PJ antes de haber elegido sus poderes, pero no te preocupes. Si aún no las leído el capítulo de extras, piensa en el tipo de poder que te gustaría para tu personaje, como la capacidad de leer mentes, dominar los elementos, modificar la materia, etc. Luego ya tendrás tiempo de modificarlo. Este aspecto es parte del coste del extra de Esencia, por lo que si no vas a jugar con un hombre abstracto, elige otro.

 Tras los tres aspectos obligatorios, tenemos otros dos opcionales. Nosotros hemos elegido estas dos categorías porque nos parecen las más adecuadas, pero eres libre de elegir otras si así lo prefieres.

 **Instinto:** Es aquello que impulsa a tu PJ. Puede ser su primera reacción ante las situaciones complejas, su forma de ser o actuar, su carácter profundo, aquello que le motiva a levantarse de la cama cada día o cualquier otro tipo de aspecto que defina de algún modo como es el PJ por dentro.

 **Máscara:** Este aspecto representa aquello que más llama la atención del PJ visto desde fuera. Puede ser su personalidad externa, aquello que el PJ muestra, lo que quiere que se vea de él, aquello en lo que más destaca, la primera impresión que causa, su presencia o cualquier adjetivo o frase que defina como los demás le ven.


Estos cinco aspectos definen al PJ. Puede que cambien adaptándose a la historia y los sucesos que viva. Pero eso, ya lo veremos más adelante, cuando toque hablar sobre la experiencia.


Unas aclaraciones respecto a los aspectos de Fate básico


Los aspectos según las reglas de *Fate básico* son cinco, pero solo dos son obligatorios. Concepto y Complicación. En *EHA*, tres aspectos son obligatorios: Concepto, Complicación y Esencia, que define de forma general los poderes de tu PJ.


Hemos introducido los aspectos de Instinto y Máscara como una ayuda necesaria en este tipo de ambientación, muy humana, personal y donde el carácter psicológico del personaje es muy importante. Pero no son obligatorios. Podéis elegir sin ningún problema un Concepto, Complicación, Esencia y otros dos aspectos cualesquiera a vuestro gusto. Otras opciones posibles son las siguientes, aunque nosotros utilizaremos siempre los cinco propuestos durante la creación de PJ.


 **Anhelo:** Aquello que siempre tiene presente el PJ.


 **Caso:** Este aspecto habla de un caso que dejó huella sobre el PJ.

 **Cultura:** Este aspecto puede reflejar la cultura de cada región del mundo y sus orígenes.

 **Objetivo:** Representa el objetivo en la vida del PJ.

 **Pasado:** Un aspecto que haga referencia a sus vivencias.

 **Poseción:** Un aspecto que haga referencia a un objeto o mascota propiedad del PJ.

 **Secreto:** El PJ guarda un secreto relacionado con algo sobrenatural.

Si tuviéramos que elegir otra opción distinta a Instinto y Máscara para representar mejor la ambientación que buscamos, elegiríamos Anhelo y Cultura.

SUMARIO DE CREACIÓN DE PJ

	Durante la fase de trasfondo , elige los aspectos de Instinto y Máscara para detallar la personalidad y vida pasada de tu PJ.
Paso 1: Fase trío o de identidad	Durante la fase de experiencia , determina tu aspecto de Esencia para definir qué cambios se produjeron en tu PJ, qué poderes desarrollo y su primera relación con la Orden da Vinci.
	Durante la fase de actualidad , crea los aspectos Concepto y Complicación para detallar quién es ahora mismo tu PJ, su función y qué problemas le acompañan.
Paso 2: Habilidades	Determina la pirámide de habilidades de tu PJ.
	Elige sus proezas y extras .
Paso 3: Detalles	Calcula su valor de PD, recuperación y las casillas de estrés.
	Perfila los detalles necesarios sobre su primer caso, su nombre, dónde se encuentra y a quién conoce, si es necesario.

PASO 1: FASE TRÍO O DE IDENTIDAD

Ahora, tras la explicación de los aspectos y su relación con los personajes, vamos a empezar la creación del PJ a través del primer paso, la fase trío.

La fase trío sirve para hablar del PJ y de su pasado a través del **trasfondo**, sobre qué relación posee con la Orden da Vinci y la esencia en su **experiencia** y, finalmente, en qué situación se encuentra ahora mismo a través de la **actualidad**.

La forma de hacerlo es sencilla. Escribe un pequeño texto, a partir del cual puedes extraer uno o dos aspectos que definan al personaje. Es muy posible que los jugadores más veteranos puedan incluso saltarse la redacción de este texto, contestando a las preguntas relacionadas sobre la marcha.

Trasfondo

El trasfondo representa la infancia, adolescencia y madurez del PJ. Todo aquello que lo forma como persona y lo convierte en quien es. Las experiencias, buenas o malas, que dejaron una huella en él y lo han convertido en una persona diferente al resto. Aquí actúan principalmente los aspectos de Instinto y Máscara.

- ¿Cómo fue su infancia?
- ¿Dónde nació?
- ¿Vivió algún hecho traumático?
- ¿Recibió educación avanzada?
- ¿Malvivió?
- ¿Participó en alguna guerra?
- ¿Cómo se ganaba la vida?

Ahora tras, contestar a estas y otras preguntas, escribiendo unas pocas palabras sobre su pasado, es el momento de elegir los dos aspectos en cuestión.

Elige el aspecto de **Instinto** para definir aquello que más caracteriza a tu PJ, aquello que mueve sus actos, define su forma de ser o le urge a actuar desde el interior.

Elige el aspecto de **Máscara** para decirle al mundo quién es tu PJ, cuál es su personalidad o el papel que desempeña en la sociedad.

Arnau quiere que su PJ, William, haya tenido una vida vinculada a la guerra; así pues, decide que Will soñaba ya desde pequeño con ser un soldado. Se crió en una buena familia germana y eso aún se le nota hoy en día. Así que elige como aspecto de Instinto «De buena familia». A pesar de ser un buen aspecto, contiene poca información. Arnau lo piensa un poco más y decide que el aspecto será «Mozo sano y fornido de buena familia», que no solo habla de su infancia y la posición de su familia, sino, también, de su constitución y salud. Algo que podrá usar más en la mesa de juego. Al ser de buena familia, puede que haya cosas que William no tolera o no sea capaz de llevar a cabo. Cuando William se convirtió en un hombre, fue a la guerra. Allí le pasaron varias cosas que le dejaron huella. Arnau quiere que su PJ quedara marcado por algo que sucedió durante la Guerra Infinita que asola el Sacro Imperio Romano-Germánico. Allí vio de primera mano la codicia y la baja moral de los soldados que saqueaban una casa. Eso no iba con él. Decidió que lucharía contra eso y elige como aspecto de Instinto «La ambición no podrá con los hombres». Pese a todo, el término «ambición» no acaba de gustarle. Como en el futuro puede que se enfrente a otras cosas menos mundanas, finalmente opta por «La oscuridad no acabará con el Hombre». Es perfecto para William. Ese aspecto representará el afán de lucha que le da fuerzas y puede que, en alguna situación, lo ciegue.

Francesc no se complica y decide que su PJ tuvo una infancia de lo más normalita. No fue hasta su adolescencia cuando Constanza tuvo una experiencia traumática. Un hecho sobrenatural y sin explicación dejó huella en ella. Incluso a día de hoy no pueda recordar nada de lo sucedido. Desde ese momento el PJ de Francesc busca la verdad en todo aquello que es difícil de comprender, eligiendo el aspecto «La verdad está ahí fuera». Perfecto para invocarlo en mesa cuando quiera que su PJ profun-

dice más en algún misterio y también se puede forzar haciendo que Constanza pierda el norte. Los años pasaron y Constanza se volvió poco a poco una erudita, pero siempre conservando su astucia e ingenio. Francesc elige como aspecto de Máscara una frase hecha que le va perfecta: «Más astuto que el Diablo». Con este último aspecto ya tenemos el trasfondo de Constanza.

Leticia, por su parte, tiene muy claro cómo quiere que sea su PJ. Lidia vivió una infancia muy dura; es huérfana y se tuvo que buscar la vida por su cuenta en las calles de Bohemia, entre la opulenta aristocracia. Allí aprendió que «Todo tiene un precio». Un aspecto que le permitirá ganar dinero cuando lo necesite y hacerse valer. Tiene claro el aspecto, aunque Luis duda un poco. De todas formas, si tras la primera sesión no funciona, el MS le permitirá cambiarlo. Cuando Lidia creció, estuvo viajando por toda Europa, uniéndose a diferentes caravanas de gitanos. Esta forma de vida nómada le sugiere el aspecto «Desconocida allá donde va». Un aspecto genial para hacer que nadie recuerde su cara.

Experiencia

En algún momento de su edad adulta, tu PJ empezó a destacar en algo. Y la Orden da Vinci contacto con él para proponerle un aprendizaje y unirse a ellos. Es un momento crucial en la vida del PJ, porque a partir de ese momento nada volverá a ser igual. Además, nos ayuda a conocer sus poderes y su esencia interior. Esta parte de la historia de tu PJ es la más corta, un puente entre su vida anterior y la nueva que llevará desde ese momento.

- ¿En qué destacaba?
- ¿Por qué cambió su vida?
- ¿Cómo contacto la Orden con él?
- ¿Qué capacidades especiales desarrolló?
- ¿Cómo fue su primer caso?
- ¿Utilizó sus capacidades?

Ahora tras pensar el modo en que cambió su vida, elige el siguiente aspecto.

Determina el aspecto de **Esencia** para definir la afinidad del personaje y sus capacidades sobrenaturales. Más adelante verás que el extra de esencia siempre está relacionado con una rama de la realidad: Espíritu, Materia, Mente, Naturaleza y Vida. Piensa en algo que se relacione con una de ellas. De hecho, este aspecto es parte del coste del extra. Pero elige ya el aspecto porque el extra es obligatorio para los hombres abstractos; la otra posibilidad es que seas un humano corriente, con lo que tendrías un aspecto de elección libre en vez de este, pero no podrías coger el extra de Esencia.

William fue herido en la guerra y, a su vuelta, decidió llevar una vida más tranquila y pacífica en el campo. Arnau cree que este es el momento ideal para que su PJ empiece a desarrollar una capacidad extraña. Una especie de afinidad con los animales. Antes de que se retirara a una granja, la Orden da Vinci contacto con él y le propuso unirse a ellos tras darle a conocer el mundo sobrenatural. William accedió, ya que se sintió llamado a luchar contra el mal de los hombres. Así, le instruyeron en el desarrollo de su capacidad, que Arnau, bautiza como «Los animales hablan mi idioma». Este aspecto de por sí puede que mucho no le ayude, pero sí que le facilitará usar su esencia (que veremos más adelante). Además, es relativamente fácil forzarlo, confundiendo al pobre William y causándole problemas en lugares con muchos animales.

Constanza fue de biblioteca en biblioteca, buscando los conocimientos que le explicaran y ayudaran a recordar qué ocurrió aquel día olvidado. En una de sus búsquedas topó con el obispo de la Orden da Vinci en Venecia. Hablaron varias noches durante largas horas, hasta que, al final, el obispo reveló ante sus ojos el mundo sobrenatural. Constanza no dudó en unirse a la orden en cuanto hubo oído un poco. Pero este hecho no desarrolló aún su esencia. No fue hasta su primer caso, donde debió enfrentarse a sus miedos más profundos, comprendiendo la inmensidad del mundo y su relación con lo espiritual. Así pues, Francesc, elige para Constanza el aspecto de Esencia «Rastreador de espíritus», que le permitirá buscar rastros espirituales en los objetos o lugares. Y que, por supuesto, puede llevarle a perderse en ellos con un forzado.

La vida que llevaba Lidia no tardó mucho en convertirla en alguien especial y única. Y la Orden da Vinci vio su potencial. Lo único malo que encontraron en ella es que su naturaleza le exige que trabaje por dinero. La Orden da Vinci cree que eso es fácil de solventar... además, con los años puede que cambie. Ella, por su parte, vio posibilidades de medrar en la orden, así que accedió a unirse a ellos. Lidia tenía muchas capacidades empáticas, así que la orden la adiestro a conciencia, permitiéndole desarrollar su esencia interior y eso quedó reflejado en el aspecto «Tus pensamientos fluyen en mi mente» que le permitirá usar con facilidad poderes de esencia relacionados con el mentalismo. Su entrenamiento fue muy largo y Leticia decide que su PJ aún no ha vivido ningún caso.

Actualidad

En este punto tu PJ ya es un hombre abstracto que combate la Anomalía y las sociedades secretas trabajando para la Orden da Vinci. En este momento es necesario definir cuál es su función o profesión en la orden y qué es lo que le complica la vida.

- ¿Quién es tu personaje para la orden?
- ¿De qué se ocupa?
- ¿Dónde y con quién trabaja?
- ¿Qué le complica la vida?
- ¿Lleva una vida normal?
- ¿Tiene amigos en la orden?

Ahora sitúa a tu PJ en el presente y elige los dos últimos aspectos.

- Elige el aspecto de **Concepto** para definir quién es tu PJ en el mundo sobrenatural o cuál es su función en la Orden.
- Elige el aspecto de **Complicación** para definir qué problemas atosigan la vida de tu PJ.

William ha decidido abandonar su patria en guerra y unirse a la orden en la logia de Venecia, donde necesitan a alguien como él. Arnau tiene claro que quiere que su PJ sea alguien con capacidades marciales y haya aprendido a buscarse la vida, algo así como un cazador, de tal modo que su aspecto será «Pistolero y cazador de la noche». ¡Perfecto! Este aspecto permitirá a Arnau utilizarlo en mesa siempre que su PJ utilice las armas de fuego, cuando busque algo o deba moverse por la noche. Pero también tiene un pasado, y ahora que está donde quiere estar se da cuenta de que sus heridas de guerra le complican la labor. Arnau decide que esto es relevante y se merece ser un problema, así que elige como Complicación «Cojitrancos y herido de guerra». La historia y forma de ser de William está lista; tras eso pasaremos a elegir sus competencias.

Constanza lleva ya un tiempo trabajando para la Orden da Vinci en Venecia y se ha convertido en uno de los mayores expertos en fenómenos de la Anomalía conocidos. Francesc elige como Concepto «Consejero ocultista de la Orden». Ello no solo define su función, sino que le permitirá destacar en conocimientos esotéricos. Pero, al destacar y ser famosa en algunos círculos de Venecia, también ha llamado la atención de la iglesia, a lo que Constanza siempre responde «¿Hereje? ¿Yo?». Este será su aspecto de Complicación. Constanza ya tiene una historia definida, pasaremos a elegir sus competencias.

Lidia se infiltró en una búsqueda que no llevo a nada. Su primer caso fue una falsa alarma y, como tal, no tuvo bautismo de fuego en la Orden da Vinci. Leticia tiene claro que el Concepto de Lidia debe ser «Seductora con mil caras». Eso le ayudara en todas las relaciones sociales y con las habilidades de sigilo. Pero tuvo una infancia irregular y eso queda reflejado en su Complicación, «Pasado delictivo», que incluso le puede aportar algunos beneficios. Pero cuando lo fuercen, saldrá a relucir lo peor de su anterior vida. Esta fase del PJ también está completa.

Los primeros aspectos fueron más difíciles de desarrollar, pero los jugadores elegían los últimos ya sin dudar. Hemos intentado reflejarlo en los ejemplos que acabas de leer pues verás que, cuando hagáis personajes, también os ocurre.

Tu PJ ya está definido. Repasa los aspectos para que este todo a tu gusto. Ahora vamos a elegir sus habilidades y proezas. Antes de nada, sin embargo, te dejaremos los aspectos que han elegido nuestros tres PJ de ejemplo, para que te hagas una idea de cómo quedan finalmente.

William von Bauer

- Concepto:** Pistolero y cazador de la noche.
- Complicación:** Cojitrancos y herido de guerra.
- Esencia:** Los animales hablan mi idioma.
- Instinto:** La oscuridad no acabará con el Hombre.
- Máscara:** Mozo sano y fornido de buena familia.

Constanza Poggi

- Concepto:** Consejero ocultista de la Orden.
- Complicación:** ¿Hereje? ¿Yo?
- Esencia:** Rastreador de espíritus.
- Instinto:** La verdad está ahí fuera.
- Máscara:** Astuto como el demonio.

Lidia Schultz

- Concepto:** Seductora con mil caras.
- Complicación:** Pasado delictivo.
- Esencia:** Tus pensamientos fluyen en mi mente.
- Instinto:** Todo tiene un precio.
- Máscara:** Desconocido allá donde va.

Cruce de caminos (opcional)

Otra opción para unir a los PJ es llevar a cabo, durante el paso uno, el apartado de **experiencia** o **actualidad** de forma cooperativa. Cada jugador escribe una frase o aspecto que ha desarrollado bien durante la experiencia o bien durante el presente (todos los jugadores deberían ponerse de acuerdo si uno u otro) en una pequeña tarjeta o papel. Estos se ponen en el centro de la mesa y cada jugador coge uno de ellos de forma aleatoria. El PJ se habrá cruzado con quien le toque (siempre que

Mi señor, he aquí el libro que os he referido. Está escrito en un árabe antiguo y resulta muy difícil de leer. Todo él está cubierto de tachones, manchas de forma extraña y el autor escribía con una caligrafía violenta, furiosa. Lo dejo en manos de vuestra merced, que conocéis en más profundidad este tipo de escritura; a mí solo me ha sido posible descifrar el nombre del autor, Abdul Alhazred.

no sea el suyo) durante esa etapa de la vida y, por tanto, debería reflejarlo en su aspecto o dejar que el otro jugador le ayude a desarrollar el aspecto de esa fase.

En la página 42 de *Fate Básico* encontrarás más información sobre esta regla opcional.

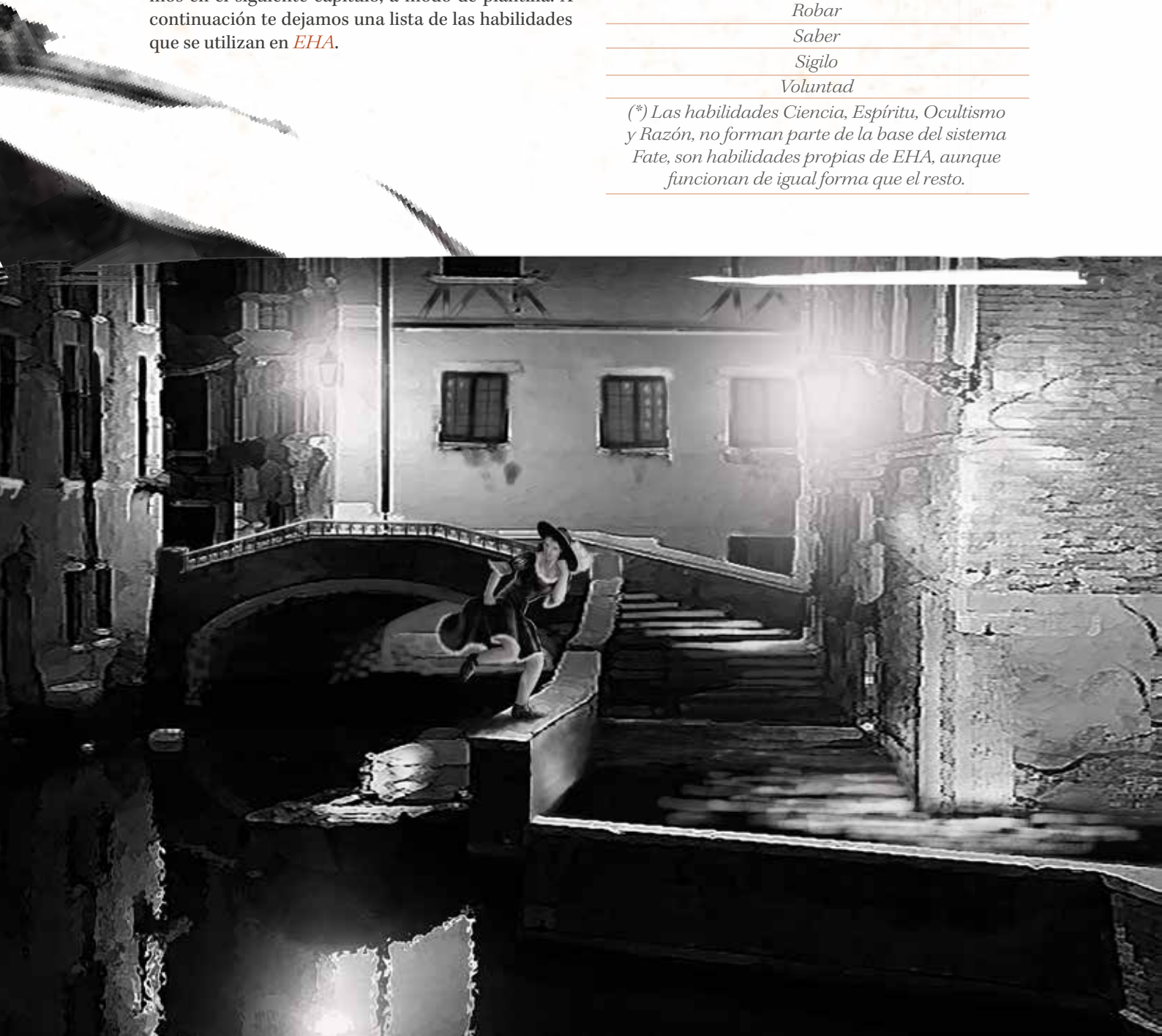
PASO 2: HABILIDADES

Habilidades

En este punto ya sabes quién es tu PJ. Ahora falta determinar qué es lo que sabe hacer y lo que no. Las habilidades miden el grado de competencia de tu PJ; son capacidades en las que está entrenado o posee. Disparar, Físico, Investigación, Percepción y Saber son buenos ejemplos de habilidades. Puedes elegir las habilidades sin limitaciones o centrarte en las aconsejadas para cada profesión entre las que presentamos en el siguiente capítulo, a modo de plantilla. A continuación te dejamos una lista de las habilidades que se utilizan en *EHA*.

TABLA DE HABILIDADES	
Atletismo	
Carisma	
Ciencia*	
Contactos	
Disparar	
Empatía	
Engañar	
Espíritu*	
Físico	
Investigar	
Montar	
Ocultismo*	
Oficio	
Pelear	
Percepción	
Provocar	
Razón*	
Recursos	
Robar	
Saber	
Sigilo	
Voluntad	

(*) Las habilidades Ciencia, Espíritu, Ocultismo y Razón, no forman parte de la base del sistema Fate, son habilidades propias de EHA, aunque funcionan de igual forma que el resto.



Todas las habilidades se rigen por la escala de Fate que ya te hemos presentado. Van desde Mediocre (0) hasta Legendario (+8). Un personaje Bueno en Investigación poseerá un +2 o, dicho de otra forma, un PJ con un +2 es Bueno en la tarea. El personaje tendrá en todas las habilidades que no adquiera un valor por defecto de Mediocre (0). Esto implica que, aunque no las posea, puede tirar siempre por ellas.

En el siguiente capítulo tienes una descripción detallada de las habilidades. Aunque todas las habilidades funcionan de forma similar, hay dos excepciones.

Espíritu, Físico y Razón: Afectan a los niveles de estrés si se tienen con valor igual o superior a +4. Ganas una casilla de estrés cuando se tiene la habilidad a +4 y una segunda cuando llegas a +6. Esto quiere decir que, como máximo, puedes llegar a tener dos casillas de estrés en cada medidor.

En *Fate Básico* los beneficios en casillas de estrés son superiores, pero en *EHA* hemos preferido reducirlos dado que es un juego menos heroico y más realista. Puedes encontrar los ajustes normales en la pág. 50 de *Fate Básico*.

Ciencia y Saber: Se trata de habilidades muy amplias y los conocimientos que proporcionan deben especializarse y especificarse. Es necesario indicar el valor de los conocimientos de cada rama que compone la habilidad. Por ejemplo, un PJ con Saber a nivel Enorme (+4), podría tener dentro de ese valor: Historia (+2), Filosofía (+1) y Alquimia (+1), sumando un total de +4. A esto le llamamos desglosar una habilidad. Los conocimientos que se engloben dentro de esta habilidad son específicos y no vienen indicados en la lista de habilidades, puedes elegir cualquiera que sea apropiado para su categoría. Eso no significa que un PJ no puede usar la habilidad de Ciencias o Saber en algo más general.


Como ya habrás deducido, todas las habilidades de la lista podrían desglosarse de igual manera. Un PJ que posea Armas de Fuego Enorme (+4) puede englobar dentro de esta habilidad Arcabuz (+3) y Pistolas (+1). Pero esto no es muy común, ya que reduciría la posibilidad de muchas tiradas. Aplícalo, si te parece bien, en caso de que la especialización de la habilidad tenga mucha relevancia. Pero no olvides que desglosar cualquier otra habilidad distinta a Ciencia o Saber es algo opcional, no la norma.

Francesc ha elegido ya las habilidades para Constanza. Como es un investigador y conocedor de lo oculto determina que su puntuación de Saber es Enorme (+4). Pero eso queda muy poco definido, por lo que decide que este +4 de conocimientos se desglose en Antropología +2, Arqueología +1 y Mitos y leyendas +1. De esta forma queda mucho más claro lo que conoce su PJ.

Por otro lado, su compañero Arnau, tiene muy claro que su cazador de sombras tiene que ser un tipo duro, pues que ha tenido un pasado difícil, así que opta por elegir Físico a nivel Enorme (+4). Su marcador de Salud, que inicialmente sería igual al de todos los demás PJ, al tener Físico (+4), pasa a tener una casilla.





Leticia también elige las habilidades de Lidia y, teniendo claro que será una maestra del engaño y el disfraz, elige Engañar como su habilidad Enorme (+4). Su elección no requiere comprobar reglas especiales, pues es una habilidad estándar.

Todos los hombres abstractos empiezan con una pirámide de habilidades. Esta pirámide se estructura de tal forma que un PJ jamás puede tener habilidades de un valor concreto sin tener, al menos, una habilidad más en el valor inmediatamente inferior. Como esta regla es válida para todos los niveles y no solo para el superior, al final acaba representando una especie de pirámide. Para que un PJ que tenga una habilidad Excelente (+5) debe tener como mínimo dos habilidades a Enorme (+4), tres a Grande (+3), etc. Dependiendo de la configuración de juego (consulta el **Capítulo 10: El Maestro de las Sombras**), la pirámide de habilidades podría ser distinta.

 **Pirámide estándar:** El PJ tiene veinte puntos de habilidad repartidos en una pirámide con **4 habilidades a Normal (+1), 3 habilidades a Bueno (+2), 2 habilidades a Grande (+3) y 1 habilidad a Enorme (+4)**. Indica personajes poderosos y es la que usaremos por defecto.

Enorme (+4): ○
Grande (+3): ○○
Bueno (+2): ○○○
Normal (+1): ○○○○


Francesc elige la pirámide de habilidades de Constanza, que queda así:

-  **Enorme (+4):** Saber (Historia +2, Arqueología +1, Mitos y leyendas +1).
-  **Grande (+3):** Ciencia (Química +2, Física +1), Investigar.
-  **Bueno (+2):** Contactos, Ocultismo, Razón.
-  **Normal (+1):** Esencia, Provocar, Recursos, Sigilo.

El resto procede de igual forma, seleccionando los valores de sus habilidades de acuerdo a sus gustos. Veras que posee la habilidad de Esencia, que no aparece en la lista de habilidades estándar. Esta habilidad se obtiene con el extra de Esencia, de hecho es parte de sus coste. Lo explicamos mas adelante.

Profesión y habilidades (opcional)


En el siglo XVII los hombres están versados en muchos conocimientos y habilidades, pero solo unos pocos están al tanto de ciertas aptitudes o conocimientos específicos. Por ello, es difícil que los PJ posean conocimientos de medicina si no son médicos o conocimientos de arte si no son artistas. El MS puede determinar que las habilidades de un PJ queden limitadas por su profesión.

 Esta regla opcional limita el acceso a ciertas habilidades solo a los miembros de profesiones concretas.

PASO 3: DETALLES




Tu personaje ya posee sus cinco aspectos, que lo definen, y la lista de habilidades que le permiten superar problemas durante sus aventuras o casos. En este último paso determinaremos aquellos otros rasgos que le hacen único.

Cada personaje adquirirá entre una y cinco proezas durante la creación del PJ, aunque este número puede variar con la experiencia. Hay que tener en cuenta que la cantidad de proezas del PJ limita su capacidad para recuperar puntos de destino. Puedes adquirir hasta tres puntos de proezas y extras combinados sin que esto afecte a tus puntos de recuperación (la cantidad de PD con la que empiezas cada partida).

 Si eres un hombre abstracto, debes elegir de forma obligatoria un extra de esencia entre los que aparecen en el **Capítulo 8: Extras**. Este extra representará la capacidad sobrenatural del PJ. Lo indicamos de forma excepcional porque este extra cuesta un punto de proeza, el aspecto de Esencia y una casilla de habilidad para la habilidad de Esencia. Por ello, si quieres comenzar el juego con la cantidad máxima posible de recuperación solo podrás elegir un extra de esencia y dos proezas convencionales.

Proezas

Las proezas son las competencias o facultades extraordinarias que posee un PJ. Permiten usar habilidades de formas distintas a lo normal. Un personaje podría tener una proeza de Sigilo que le permita apuñalar por la espalda, mientras que otro con esa misma habilidad tiene una proeza distinta de Sigilo que le facilita «colarse» en una casa. En líneas generales, las proezas permiten:

-  Añadir nuevos usos a una habilidad.
-  Sumar un beneficio a una acción.
-  Crear excepciones a las reglas.

En el capítulo cinco describiremos en profundidad las proezas.

Creación de proezas

Es difícil que un jugador se lea las más de sesenta proezas que aparecen como ejemplo en el capítulo cinco. Por ello, lo más normal es que el jugador, teniendo en mente su idea sobre su PJ, prefiera crearlas él mismo. Pero si no tiene mucha idea de cómo hacerlo, siempre puede tirar en esta tabla. El resultado de la tirada de los 4dF te generará los efectos de una proeza. Solo te quedará elegir la habilidad o situación que afecta.

TABLA DE GENERACIÓN ALEATORIA DE PROEZAS

4dF	Efectos de la proeza
-4	Posees un extra adicional, bien de esencia u objeto alquímico, de forma gratuita.
-3	Gastando un PD, puedes ignorar una consecuencia moderada por sesión de juego.
-2	Puedes ignorar una consecuencia leve por sesión de juego.
-1	Tienes un uso diferente de una habilidad, haciéndola más amplia.
0	Ganas +1 a una habilidad.
1	Aplicas +2 a una situación concreta o especialización de habilidad.
2	Puedes utilizar una habilidad en lugar de otra.
3	Gastando un PD, puedes ignorar una regla por sesión de juego.
4	Gastando un PD, aplicas +3 a una situación concreta o especialización.

Extras

Los extras de *EHA* representan los poderes de esencia o las capacidades especiales de los objetos de origen alquímico. Los extras tienen un coste superior a las proezas convencionales, ya que su naturaleza es distinta y son permanentes. Todos los hombres abstractos deben empezar con un extra de esencia.

El extra de esencia le otorga al personaje una habilidad especial y única, denominada Esencia. Esta ocupa un espacio de la pirámide y se usa para llevar a cabo acciones sobrenaturales. En el capítulo ocho veremos cómo funciona, qué es una acción sobrenatural y cómo utilizarla, además de algo de filosofía y teorías sobre el funcionamiento de esta desconocida energía.

Los extras de objeto alquímico son más sencillos, pues representan aquellos objetos cuya artesanía o fabricación es tan increíble que cuentan como aspecto adicional, por encima de los cinco máximos normales. Esto tiene un coste de dos puntos de recuperación, o sea el doble que el de una Proeza. Los veremos también en el **Capítulo 8: Extras**.

El personaje de Francesc, Constanza, ya está casi listo. Pero debemos darle ese toque de personalidad que le hace diferente del resto, indicando sus capacidades especiales. Esa función la cubren los extras y proezas. Todos los jugadores pueden gastar entre dos y cinco puntos de proezas para elegir este tipo de capacidades. Francesc no está interesado en los objetos alquímicos, pero sí debe seleccionar un extra de esencia por ser un hombre abstracto. La decisión es importante pues, si supera tres puntos, reducirá la cantidad de PD que tiene para utilizar durante las partidas. Por ello, Francesc solo adquiere un extra de esencia y dos proezas, gastando tres de los cinco puntos máximos. Con un punto adquiere el extra de esencia; elige la habilidad Esencia (Espíritu) y sustituye con ella una de las habilidades que ya tenía en su pirámide de habilidades y el aspecto de Esencia. No sabe muy bien qué proeza elegir, así que tira 4dF en la Tabla de Creación de Proezas y obtiene un +2; eso le permite usar una habilidad en lugar de otra en una situación concreta. Francesc se inventa su propia proeza, que bautiza como «Experto Ocultista», y le permite utilizar Saber en lugar de Ocultismo en ciertas situaciones puntuales que ya terminará de definir con el MS. Es una ventaja clara, pues tiene Saber a +4 frente al +2 que tiene en Ocultismo. Elegirá la proeza que le falta sobre la marcha, durante la partida inicial. Como veremos más adelante, esto le hace comenzar el juego con 3 PD.




Leticia gasta un punto en elegir el extra de esencia. Su habilidad específica es Esencia (Mente) y quita una de sus habilidades de +1 en la pirámide para sustituirla. Después decide adquirir también más de una proeza convencional. Adquiere dos de las proezas que usamos de ejemplo en el **Capítulo 5: Habilidades y Proezas**. En concreto, «Pasado Criminal», que le proporciona +2 a las tiradas de Contactos cuando tienen que ver con criminales y «Maldito desconocido», que le permite pasar desapercibido de forma automática una vez por escena gastando un PD. Siempre que no llame demasiado la atención, claro.

Arnau quiere ir más allá. Calcula que no va a usar mucho sus PD, así que prefiere tener un buen puñado de proezas y extras, incluso si debe sacrificar su recuperación. Empieza por el extra de esencia obligatorio para su hombre abstracto, que le cuesta un punto. Le quedan cuatro. Arnau ya comenzó la sesión de creación, con la idea en la cabeza de llevar algún objeto especial encima, incluso sin conocer el juego. Por ello, se gasta dos puntos en adquirir un objeto alquímico como extra. Lo complicado sería desarrollar un objeto excepcional, pero no se come la cabeza y opta por un arma (Arnau es herrero de profesión). Tras hablarlo con Luis llegan a la conclusión de que el arma que utilizaba cuando esta-

ba en la guerra es la mejor opción, así que eligen una alabarda, bautizándola con el aspecto «Mi brazo contra el mal». El personaje podrá invocarlo cuando luche contra lo que él cree que es el mal, usando un PD. Para acabar, adquiere una proeza más (que elegirá durante la partida inicial), lo que reduce su recuperación a dos.

Recuperación

Indica el valor de puntos de destino que posee el PJ al empezar una sesión de juego. Cada vez que empecéis una sesión de juego, esta es la cantidad de PD que tendrán vuestros PJ. En ciertos casos se puede empezar con un valor superior debido a que hayáis terminado la sesión anterior con alguna bonificación en PD gracias a vuestras acciones. El valor de recuperación del personaje es:

-  3, si el PJ ha gastado entre dos y tres puntos en proezas y extras.
-  2, si el PJ ha gastado cuatro puntos en proezas y extras.
-  1, si el PJ ha gastado cinco puntos en proezas y extras.

Constanza comienza el juego con recuperación tres, pues solo adquirió el extra obligatorio de esencia (un punto) y dos proezas, de las cuales una aún tiene que especificar (dos puntos).

Lidia ha gastado tres puntos (uno en un extra de esencia y otros dos en dos proezas). Por tanto, su valor de recuperación también es de tres.

William, sin embargo, ha gastado cuatro puntos (en su caso han sido un extra de esencia, un extra de objeto alquímico y una proeza que aun no ha elegido). Por ello, su valor de recuperación es de dos.

En la Hoja de Personaje hay casillas donde apuntar tanto el valor de recuperación como la cantidad de PD actuales del personaje. En la casilla de recuperación indicarás esta cantidad, el valor mínimo con el que comienzas la sesión de juego y, en PD, la cantidad

Fue así como alcancé a internarme en aquel infierno construido por la Inquisición. Cientos de pobres labradores encadenados en aquellas cuevas asfixiantes, empapados en sus propios fluidos y con los ojos enloquecidos por el terror. El inquisidor que me escoltaba me refirió soberbio que habían instituido decenas de mazmorras soterranas como esa, distribuidas por un sinfín de villas y aldeas de todo el Maestrazgo y el Mantarrana, y que no pasaría mucho antes de que los usaran para perseguir a las brujas que, en los Pirineos, se ocultan en grutas y adoran al mismo Satanás.

Los que saben de ellos los llaman hombres azules y el desierto es su señorío. Emplean una insólita escritura que alberga algunos secretos. Pero lo que más me asombró es su inopinado talento para hablar con los muertos.

actual que tengas. Si terminas una sesión con más PD que tu valor de recuperación, comenzarás la siguiente con ellos.

Estrés

El estrés mide el daño físico, mental o espiritual que puede recibir un PJ antes de quedar fuera de combate. Todos los PJ poseen tres medidores de estrés, aunque sin casillas en ninguno de ellos. Estos medidores se utilizan para anotar el daño físico, mental o espiritual que sufren. Si alguna de las habilidades que afectan a estos medidores (Físico, Espíritu o Razón) es igual o superior a +4, el PJ gana beneficios adicionales:

- ❧ Cuando el PJ llega a Enorme (+4), desarrolla la primera casilla de estrés.
- ❧ Cuando llega a Fantástico (+6), desarrolla una segunda casilla de estrés.

Los medidores de estrés son:

- ❧ **Salud (estrés físico):** Mide el aguante del PJ frente al daño físico. El daño recibido en combate, heridas, caídas, golpes, disparos, etc. afecta a la salud del personaje. La habilidad Físico afecta al medidor de Salud.
- ❧ **Cordura (estrés mental):** Mide el equilibrio mental del PJ y su estabilidad emocional. Cuando el PJ presencia entes sobrenaturales, escenas de violencia innecesaria o situaciones especialmente terroríficas, su medidor de Cordura se ve afectado. La habilidad Razón ayuda a determinar el medidor de Cordura.
- ❧ **Caos (estrés espiritual):** Mide el equilibrio espiritual del PJ en esta realidad, la estabilidad que le ancla a este mundo y lo aleja de la realidad del inconsciente hacia la que le empuja su esencia. Cuando el PJ genera un efecto mediante un extra de esencia, recibe un ataque sobrenatural o la Anomalía lo azota, este medidor sufre las consecuencias. La habilidad Espíritu ayuda a determinar el medidor de Caos.

En el **Capítulo 10: El Maestro de las Sombras** se encuentran las indicaciones sobre como ajustar la configuración de la ambientación para jugar con diversos grados de poder y letalidad.

Nuestros tres personajes casi están ya terminados. Ninguno posee casillas en sus medidores de estrés excepto William, que al tener la habilidad de Físico a +4 añade una casilla a su medidor de Salud. De ese modo tendrá una casilla en el medidor de Salud y ninguna en Cordura y Caos.

REGLAS OPCIONALES

Tu primer caso (opcional)

Tu PJ tiene conocimiento sobre parte del mundo sobrenatural gracias a haber sobrevivido a su primer caso. Esta información le sirve al PJ para no ir a ciegas en los siguientes y al jugador para saber, al menos en parte, a lo que podría enfrentarse su PJ en el futuro. Esta información no tiene influencia mecánica en términos de juego, pero proporciona al jugador información que su personaje también debería conocer. Te dejamos una lista de posibles casos.

- ❧ **Criatura extraña:** Tu PJ se enfrentó durante su primer caso a una criatura transformada por las energías de la Anomalía.
- ❧ **Fenómeno espacio-temporal:** Tu PJ se enfrentó directamente a un fenómeno espacio-temporal provocado por la Anomalía y, gracias a eso, conoce algo sobre su naturaleza de primera mano.
- ❧ **Sin explicación:** Tu PJ se enfrentó a un efecto de la Anomalía, una criatura o una sociedad secreta que aún no está catalogada en el Códice. Por tanto, el caso acabó siendo casi tan misterioso como antes de la investigación, aunque es posible que los demás consideren a tu PJ un «experto» en el tema por su experiencia previa con él.
- ❧ **Sociedad secreta:** Tu PJ se vio envuelto en una compleja trama, implicando a una sociedad secreta que no llegó a descubrir. Sin embargo, gracias a esta experiencia sabe cómo operan las sociedades secretas y a qué se enfrenta.

Puedes representar mecánicamente esta información mediante uno de tus aspectos, añadiendo a su descripción o sustituyendo tu aspecto de Máscara o Instinto. En ciertos casos el MS te podría permitir que crees un sexto aspecto con esta información, pero no es lo habitual.

Unión de grupo

Puede que los PJ hayan estado en contacto durante mucho tiempo, conociéndose y compenetrándose mucho más de lo habitual. Por ello, el MS puede otorgarles un beneficio extra.

- ❧ Los PJ tienen una reserva de PD grupal de uno o más puntos (depende del número de jugadores existentes). Cualquier jugador puede utilizar estos PD en cualquier momento, pero debe reponerlos




antes de volver a disponer de él. Esta capacidad representa su unión y experiencia a la hora de trabajar en equipo, permitiendo a los PJ sobrevivir a algunos peligros gracias al PD extra. Por supuesto, el PJ deberá pedir permiso al resto para poder utilizarlo.

Aspecto grupal

Tras los primeros minutos de juego, los PJ pueden elegir de forma colectiva un aspecto que describa el objetivo que tienen durante esa sesión de juego. Todos los PJ pueden emplear este aspecto y, por supuesto, el MS también puede forzarlo contra todos ellos.

Modificaciones al reparto

Si quieres que el personaje tenga más rasgos distintos de un tipo determinado, pero los puntos no te lo permiten y el MS está de acuerdo, puedes intercambiar un extra por:




-  Una habilidad de +3 o superior, si no altera la pirámide o si el MS te lo permite.
-  Un aspecto.
-  Dos proezas.

EXPERIENCIA Y DESARROLLO

Los PJ evolucionarán conforme vayan viviendo aventuras e investigando nuevos casos. Este desarrollo se representa mediante su progreso en las habilidades que ya conocen y la adquisición de nuevas habilidades y proezas. La evolución del PJ se presenta de tres formas distintas según el grado de esta a través de hitos. Un hito es un momento importante dentro de la historia, capaz de provocar un cambio o evolución en tu personaje.

Hito significativo



Se produce después de cada sesión de juego. El PJ no ha evolucionado mucho pero sí ha vivido lo suficiente como para poder cambiar algunos factores de sus competencias. Esto te permite realizar pequeños cambios en tu PJ para ajustarlo más a tu gusto. Tras una sesión de juego el jugador puede:

-  Intercambiar dos habilidades de valores consecutivos. Por ejemplo una habilidad que está en +3 por otra que este en +4. O bien cambiar una habilidad que ya conozca a +1 por otra distinta.
-  Cambiar una proeza por otra distinta.
-  Renombrar un aspecto que ya posea (y no sea el Concepto) o renombrar todas las consecuencias moderadas para que empiece su recuperación.

Hito relevante





Esta evolución se da bien después de un capítulo (que puede haber durado una o más sesiones de juego) o

bien tras concluir una historia pequeña. El PJ ha vivido bastantes experiencias y ha aprendido de ellas, dejando una huella en sus facultades. Por ello puede:

-  Mejorar una habilidad en +1, o aprender una nueva habilidad a +1.
-  Renombrar todas las consecuencias graves para empezar su periodo de recuperación.

Hito trascendente

Esta evolución del PJ se da después de una historia completa. Seguramente después de varias sesiones de juego. El PJ ha vivido varios capítulos y muchas experiencias por lo que se desarrolla considerablemente. Suele producirse cuando ocurre algo de vital importancia en la historia, como al acabar la trama o que los antagonistas principales hayan sido derrotados. Mediante un hito trascendente se puede:

-  Mejorar la recuperación en un punto o bien adquirir una nueva proeza (se puede superar el límite inicial de este modo).
-  Renombrar una consecuencia extrema, en caso de que la tenga, o bien el aspecto de Concepto.
-  Comprar un extra (si el MS lo aprueba).
-  Adquirir una nueva proeza especial.

Recuerda que siempre has de respetar la pirámide de habilidades, pues si no, la progresión del personaje no tiene sentido. Así, cuando subas habilidades te encontrarás en la situación de que debes aprender primero nuevas habilidades a nivel bajo para poder progresar en las que ya tienes.

COSAS A TENER EN CUENTA

Motivación

Es evidente, puedes hacerte el PJ que quieras, pero siempre te aconsejaremos que sea un personaje lo más fácil de jugar posible. ¿Qué queremos decir con esto? Muy sencillo, que los PJ con los que más disfrutarás jugando son aquellos que se salen de la normalidad. No es divertido jugar con un poeta que ahora los tiempos del Renacimiento y se encierra todas las tardes en su estudio a componer versos. La causa es bastante lógica, ¿verdad? O por lo menos lo es en *EHA*.

Crea un PJ interesante, con un pasado oscuro o muy cerca de la iluminación, alguien que tenga una causa por la que luchar y quiera «arreglar» el mundo, evitando que todo se hunda en un pozo negro, o un PJ que haya salido de su normalidad para verse envuelto en medio de todo lo que desconoce y dependa de sus compañeros para crecer en nuevas direcciones. No te pedimos que elijas un héroe de armadura y rostro resplandeciente, sino un supervi-





viente. Alguien que se ha dado cuenta de que llegan tiempos oscuros y debe adaptarse o luchar contra ellos. Puedes ser un experto en lo desconocido, un investigador criado en la calle, un excéntrico artista en busca de nuevas experiencias, un cazador de demonios, un experto en armas de fuego y combate, un ingeniero de la nueva ciencia, un alquimista mágico o lo que tú quieras, pero piensa qué quiere tu PJ en esta nueva vida y por qué lucha contra la Anomalía en la Orden da Vinci.

Buenos aspectos

Los buenos aspectos son los que tú elijas, pero no olvides que aquellos que permiten un mayor uso y además proporcionan información son los que entraran más en juego y, por lo tanto, serán más divertidos. Así pues, lánzate a crear aspectos de este tipo, tomándote todo el tiempo que necesites porque merece la pena. Piensa que los aspectos son la mecánica principal del juego, de tal modo que un PJ con buenos aspectos e información tiene mayores posibilidades de salirse con la suya en situaciones comprometidas.

CREACION DE PJ PARA SESIONES SUELTAS

No siempre tendréis media tarde o media noche para dedicaros a crear vuestros PJ de forma detallada. De hecho, el mundo gira muy rápido y los jugadores pocas veces tienen tiempo y ganas de enfrascarse en el difícil arte de diseñar un PJ. Y, en los casos más extremos, puede que los jugadores ni siquiera se conozcan entre ellos o no deseen hacer sus PJ de forma cooperativa (todo un clásico en las partidas de jornadas y otros eventos parecidos). Para estos casos existe la creación de PJ «*One Shot*», que es como se conoce a las partidas rápidas y auto-conclusivas de un par de horas. La creación de personajes según este sistema es muy sencilla.

-  Elige dos aspectos para el personaje, preferiblemente su Esencia y Concepto.
-  Elige una habilidad en la que destaque y ponle un valor de Enorme (+4).
-  Elige dos habilidades en las que tu PJ no sea tan bueno y dales un valor de Normal +1.
-  Tu PJ ya está listo, el resto de detalles los puedes ir perfilando mientras jugáis.



HABILIDADES Y PROEZAS



¿Recordáis San Juan de Beleño? Aquel pueblo de montaña que, tras el deshielo, cuando se retiraron las nieves, apareció despoblado como si cuantos lo habitaban hubieran marchado.

Pues bien, sabed que aqueste invierno la comarca volvió a quedar aislada, anegada por la nevada, pero ahora que ha regresado la primavera, el pueblo ha vuelto a la vida. Todos sus habitantes están de nuevo en él, sin recuerdo de que ocurriera cosa alguna fuera de lo normal. Urge enviar misiva a los miembros de la Orden en Oviedo a alguien a la zona.


En este capítulo te describimos todas las habilidades, proezas y profesiones. Empezamos por explicar qué es una proeza y cómo se crean, pues en la siguiente sección, **Habilidades**, tienes más de cincuenta a modo de ejemplo. En ese mismo apartado también describimos todas las habilidades, junto con sus posibles usos y varios ejemplos. Al final del capítulo hemos añadido nueve profesiones representativas de la Orden da Vinci, para que utilices a modo de plantilla de personaje si no se te ocurre nada.

PROEZAS


Como ya has visto en el **Capítulo 4: Creación de personajes**, las proezas son las capacidades especiales de los personajes, permitiendo utilizar una habilidad de forma diferente o representar un aspecto específico de la misma, como la posesión de un objeto alquímico. Existen numerosos tipos de proezas, en función de los beneficios que proporcionan. En el capítulo anterior tienes una tabla para crearlas sobre la marcha con una simple tirada de 4dF.


En líneas generales, todas las proezas tienen un *nivel de poder* semejante. Te permiten ignorar la totalidad o solo una parte de una regla a cambio de sacrificar una serie de puntos de recuperación durante la creación del personaje. Sin embargo, hay proezas más poderosas. Algunas proezas ofrecen varios beneficios a la vez y otras representan una excepción al reglamento de mayor magnitud. Este tipo de proezas tienen costes adicionales: algunas exigen el pago de un PD para poder activarlas y otras el requisito de poseer previamente otra proeza específica.

¿Qué puedo hacer con una proeza?

 **Añadir nuevos usos a una habilidad:** Con esta opción puedes hacer cosas que no sería posible con la habilidad en cuestión. Esto te permite usar una habilidad en lugar de otra o añadir un uso específico a la habilidad en una situación concreta. De esta forma, por ejemplo, puedes utilizar Carisma en vez


de Engañar cuando seduzcas a alguien recurriendo a tu simpatía o Recursos en vez de Contactos cuando «haces amigos» a través de tu dinero.

 **Crear excepciones a una regla:** Mediante este tipo de proezas añades salvedades a una regla determinada. Por ejemplo, ignoras los puntos de estrés, obligando al blanco a aceptar consecuencias. Podrías, por ejemplo, ignorar una consecuencia de Cordura una vez por sesión o ganar un aspecto temporal en vez de un impulso cuando tratas de crear una ventaja y no lo consigues, etc. Solo hay dos reglas que no puedes cambiar de este modo, las relacionadas con el uso de aspectos y los PD.


 **Sumar un beneficio a una acción:** Una proeza de este tipo aumenta el valor de la habilidad en una situación concreta; es algo así como una especialización. Puedes añadir +2 al valor de la habilidad en casos concretos o +1 en casos generales. Un ejemplo típico es el espadachín entrenado que añade +2 a sus tiradas de Pelear cuando emplea el estoque de su padre. O una persona tan competente que gana usos gratuitos del aspecto temporal cuando emplea una habilidad para crear ventajas.

Familias de proezas

Es posible aumentar o mejorar las proezas de los personajes a medida que se van superando aventuras y casos. Al mejorarse una proeza, añadiendo más opciones de uso, se vuelve más poderosa y, por tanto, su coste en puntos de recuperación es superior. Puedes agruparlas en familias, creando una que sirva de base y después añadirle nuevas opciones en forma de proezas adicionales para evitar este aumento del coste. Estas pueden ser de dos tipos:

 **Proezas apilables:** Esta opción te permite añadir nuevas capacidades a una proeza que ya tienes, pagando un punto de recuperación al obtener un hito trascendente. Así, en lugar de adquirir una nueva proeza, añades una excepción a la regla, bonificación o uso adicional a una proeza que ya tienes, aumentando su poder. El requisito en este caso es poseer una proeza ya relacionada como base. Pongamos un ejemplo: si tienes una proeza que te añade +2 a Pelear cuando intentas desarmar con una espada, podrías mejorarla a una proeza que te añade un +2 a pelear cuando intentas desarmar con una espada o con una maza. O si tienes una proeza que te añade +2 a Carisma en entornos palaciegos, puedes permitirle, también, que te permita ganar un uso extra de cualquier aspecto temporal generado previamente por la propia proeza. Una proeza así en realidad proporciona dos beneficios y, su coste, es de dos puntos de recuperación: el que pagaste durante la creación más

otro que te proporciona el hito trascendente cuando añades la segunda capacidad.


 **Proezas en árbol:** Con esta posibilidad añades proezas normales al uso de una habilidad, como si estuvieras creando un árbol de proezas en torno a esa habilidad. Es muy sencillo: cada vez que compres una proeza nueva con un hito trascendente, la relacionas con el uso de la habilidad que ya has elegido. El ejemplo más claro es el de la especialización en armas de la habilidad Pelear. Así, podrías ganar +2 a Pelear con espadas por tu proeza inicial y después +2 a Pelear desarmado con el hito. Posees de este modo dos proezas sencillas que apoyan tus capacidades con la misma habilidad.


HABILIDADES


Las habilidades representan las competencias de los personajes. En esta lista te presentamos veintidós habilidades generales, pero está claro que no son las únicas que existen. A partir de estas puedes crear otras más especializadas, empleando las mismas reglas. En *Fate Básico* se ofrecen dieciocho habilidades a las cuales hemos añadido otras adicionales, necesarias para crear la ambientación de *EHA* que buscábamos. Las habilidades son muy abiertas, con una clara intención de usarlas en múltiples situaciones distintas.


Es posible emplear las cuatro acciones de Fate con todas las habilidades: atacar, crear ventaja, defender y superar. Algunas solo permiten el uso de dos o tres

tipos de acciones en lugar de las cuatro habituales; en cierto sentido es lógico pues, por ejemplo, no sería muy coherente que pudieras atacar o defender empleando la habilidad Ciencia. Por eso en su descripción, y mediante los símbolos de acciones, te damos ejemplos del tipo de actividades que puedes llevar a cabo con cada habilidad. Está claro que esas cuatro acciones definen de forma subjetiva los cientos de usos de cada habilidad, según las circunstancias.

 **Atacar:** Con atacar intentas dañar a alguien provocando estrés, ya sea de Salud, Cordura o Caos.

 **Crear ventaja:** Te permite generar una situación beneficiosa, relacionada con la habilidad, obteniendo una o más invocaciones gratuitas del aspecto temporal creado.

 **Defender:** Intentas evitar que te hagan daño o creen una ventaja que no te beneficie.

 **Superar:** Te permite vencer un obstáculo o desafío relacionado con la habilidad.

Habilidades según clase o familia

Aunque en *Fate Básico* las habilidades tienen un uso muy amplio, en realidad todas giran en torno a un campo determinado. Por ello, hemos decidido agrupar las habilidades en familias o categorías, facilitando así que las ordenes mentalmente o encuentres de un solo vistazo. Varias habilidades podrían estar en varias familias así no te tomes esta tabla más que como una mera guía a modo de sugerencia.

TABLA DE FAMILIAS DE HABILIDADES

	Atletismo	Disparar	Pelear	Provocar
Combate	para defenderte de ataques	para atacar con armas a distancia	para atacar cuerpo a cuerpo	para atacar mentalmente
Conocimiento	Ciencia para los conocimientos naturales	Ocultismo para el conocimiento de lo sobrenatural	Oficio para representar el conocimiento profesional	Saber para las humanidades
Movimiento	Atletismo para actividades de índole física personal	Montar para actividades con animales	Robar para actividades relacionadas con el hurto	Sigilo Para capacidades de infiltración
Rasgos	Espíritu para representar las capacidades sobrenaturales	Físico para representar la fuerza y resistencia	Razón para representar la voluntad y cordura	-
Posesiones	Contactos para representar a quien conoces y te puede ayudar	Recursos para representar las posesiones y acceso	-	-
Sensoriales	Empatía para percibir estados emocionales	Investigar para buscar y registrar	Percepción para relacionarte con el entorno	-
Sociales	Carisma para persuadir o convencer	Engañar para embaucar, timar o mentir	Provocar para forzar a alguien a que haga algo	-

A continuación te presentamos todas las habilidades existentes, acompañadas de una pequeña descripción, una lista de usos habituales y varias proezas vinculadas a cada una. La tabla de tipos de acciones por habilidad indica las categorías de acción que pueden emplearse con cada habilidad específica. Por ejemplo, Percepción es una habilidad de carácter sensorial y personal, por lo tanto, no es lógico usarla para causar estrés de ningún tipo a un adversario, pero sí para superar un reto.

ATLETISMO





La habilidad de Atletismo del personaje mide sus capacidades físicas generales a la hora de desplazarse por el entorno. Tanto correr como nadar o saltar son buenos ejemplos de las cosas que el PJ resolvería con Atletismo. Esta habilidad no mide su aguante físico sino la ejecución atlética de un ejercicio. A la hora de moverse o hacer maniobras, la velocidad y destreza conseguidas dependerán de ella.

TABLA DE TIPOS DE ACCIONES POR HABILIDAD




	Atacar	Crear una ventaja	Defender	Superar
Atletismo		x	x	x
Carisma		x	x	x
Ciencia		x		x
Contactos		x	x	x
Disparar	x	x		x
Empatía		x	x	x
Engañar		x	x	x
Espíritu		x	x	x
Físico		x	x	x
Investigar		x		x
Montar		x	x	x
Ocultismo		x		x
Oficio		x		x
Pelear	x	x	x	x
Percepción		x		x
Provocar	x	x		x
Razón		x	x	x
Recursos		x		x
Robar		x		x
Saber		x		x
Sigilo		x	x	x



Acciones

-  **Atacar:** No se usa para atacar.
-  **Crear una ventaja:** Se puede utilizar esta habilidad para colocarte en una situación o posición ventajosa, como un lugar elevado, a la espalda del adversario o correr por el terreno más fácil.
-  **Defender:** Atletismo es la principal habilidad defensiva en conflictos físicos, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Aunque normalmente sirve para defenderse de disparos, en ciertas circunstancias el MS puede determinar lo contrario, aumentando la letalidad de este tipo de ataques.
-  **Superar:** Te permite superar cualquier desafío relacionado con las habilidades físicas, como correr, nadar, trepar o hacer piruetas.



Proezas



-  **¡Pedazo de bestia!:** El PJ ha aprendido a mejorar su ataque a través de sus capacidades atléticas. El personaje puede utilizar Atletismo en lugar de Pelear cuando quiera realizar un ataque físico empleando su cuerpo, por ejemplo, al embestir o iniciar una presa.
-  **Gracia felina:** El PJ es tremendamente ágil, de tal modo que puede añadir +2 a todas sus tiradas de Atletismo relacionadas con realizar una acción en movimiento, ya sea corriendo, trepando, nadando u otras actividades similares.
-  **Rápido como el rayo:** El PJ es muy rápido, mucho más que la media. Por ello puede correr, trepar o nadar el doble de rápido de lo que sería esperable. Esto implica que tarda la mitad de intercambios de lo normal en desplazarse. Por ejemplo, mueve dos zonas en un solo intercambio de forma gratuita.

CARISMA




En cierto sentido esta habilidad es opuesta Engañar, pues se vale del porte y la presencia para convencer, seducir o influir a terceros, mientras que Engañar se vale de argumentos y artimañas artificiosas. Esta habilidad refleja la actitud, el aura que emite un PJ (en sentido metafórico) y la simpatía. Y es independiente de que lo atractivo que resulte físicamente el personaje. Mide la capacidad del personaje para ser amable o simpático en una situación.

Acciones

-  **Atacar:** No se puede provocar daño con Carisma y, por tanto, no se usa para atacar.
-  **Crear una ventaja:** Empleas Carisma para influir de forma positiva en terceros, creando aspectos que lo manifiesten. Por ejemplo: «*Mentalizado para lo que venga*», «*Animado y sonriente*», «*De verbo fácil*».

-  **Defender:** Puedes usar Carisma para defenderte de ataques sociales que afecten a tu estado de ánimo o reputación.
-  **Superar:** Te permite superar desafíos sociales mediante la gracia, por ejemplo, caer bien a alguien, que te escuchen en la corte, influenciar a una persona, etc.






Proezas

-  **Animal social:** Es una persona muy carismática, acostumbrada a hacer que todos a su alrededor se sientan bien y tengan ganas de estar con ella. Gana +1 a todas sus tiradas de Carisma.
-  **Atractivo:** El PJ posee un físico o presencia atractiva que impone y cautiva. Gana +2 a todas las tiradas de Carisma en donde utilice su físico como herramienta para apoyar sus argumentos o dar buena impresión y su aspecto pueda jugar a favor.
-  **Criado en la corte:** El PJ es un experto manipulando de forma sutil. Tanto que el PJ puede utilizar la habilidad de Carisma en lugar de la de Engañar cuando la situación le sea favorable. Así, es capaz de engañar a alguien mientras sigue siendo «simpático».



CIENCIA (FRAGMENTADA)

La ciencia es el conocimiento más valorado en la Europa actual. Los eruditos estudian gran variedad de ciencias a partir de las obras clásicas, dándoles un valor fundamental en la educación personal. La habilidad Ciencia mide los conocimientos científicos del PJ, sean del tipo que sean. Esta habilidad cubre las Matemáticas, Física, Psicología o cualquier otra modalidad de estudio que se considere científico. Por supuesto, Ciencia, igual que la habilidad Saber, se debe fragmentar en diversas especializaciones para concretar qué y cuánto sabe el PJ de cada campo.

Dependiendo del MS, ciertos conocimientos pueden ser (o no) científicos y, por tanto, entrar en el campo de esta habilidad. Aquellos que no cumplan las expectativas esperadas, serán parte de la habilidad Saber. Por ello, la Psicología u otros campos similares pueden ser ciencias o humanidades y, por tanto adquirirse con cualquiera de estas dos habilidades. A continuación ofrecemos una lista de las especialidades de Ciencia más frecuentes:


-  Física
-  Matemáticas
-  Medicina
-  Psicología
-  Química

Acciones


-  **Atacar:** No se usa para atacar.
-  **Crear una ventaja:** El saber científico puede colocar al personaje en una situación ventajosa


respecto al resto de adversarios, así como explicar como se utiliza un objeto determinado o practicar una actividad con mayores beneficios de lo normal.


 **Defender:** No se usa para defender.

 **Superar:** Se utiliza esta habilidad para recordar conocimientos e información relacionados con el reto y desafío, permitiendo superarlo.

Proezas

 **Laboratorio equipado:** El PJ posee o tiene acceso a un laboratorio suficientemente equipado, pudiendo acceder a él o usar su instrumental cuando desee. Si necesita algo que pueda contener el laboratorio no necesitará hacer tiradas de Recurso para usarlo. A juicio del MS, si lo que el personaje quiere es difícil de conseguir, deberá gastar un PD para obtenerlo.


 **Lógica científica:** El personaje es un científico versado y todo lo traslada a esta materia. Ha aprendido a utilizar una lógica basada en la ciencia que le permite deducir o acercarse a otros conocimientos. El PJ puede utilizar la habilidad de Ciencia en lugar de Saber cuando realice tiradas que impliquen deducir de forma científica un hecho o situación.


 **Pequeño genio:** El personaje es un experto en una rama concreta de las ciencias, quizás sea médico, psicólogo, químico, etc. Añade +2 a todas las tiradas de Ciencia relacionadas con esa especialidad.


CONTACTOS


Contactos es una habilidad ligeramente diferente al resto, ya que no mide una competencia directa del PJ, sino que representa un recurso relacionado con sus conocidos y amistades, su relación con ellos y los beneficios que puede obtener de dicha relación.

Acciones

 **Atacar:** No se usa para atacar.


 **Crear una ventaja:** Este uso de Contactos permite crear aspectos relacionados con la fama, reputación o aliados, por ejemplo: *«Mis contactos dicen que puede ser peligroso»*, *«Las calles de Nápoles son un hervidero de trapicheos»*.


 **Defender:** Un personaje puede usar Contactos para defenderse de aspectos que otro personaje o una situación creen sobre él, siempre y cuando pueda recurrir a amistades y aliados para vencerlos. También puede usarlo para defenderse ante las de tiradas de Contactos que sirvan para «seguirle la pista».


 **Superar:** Contactos permite superar cualquier desafío que implique la necesidad de ayuda de

amistades o terceras personas. Sirve incluso si el personaje es de otra ciudad, ya que sabrá cómo hacer nuevos contactos con facilidad.

Proezas

 **Amigos bajo las piedras:** El personaje conoce a tanta gente, y le deben tantos favores, que puede conseguir prácticamente cualquier cosa que necesite. Puede usar Contactos en lugar de Recursos en sus tiradas.


 **Pasado criminal:** El PJ tiene un pasado criminal. Probablemente antes de entrar en la Orden da Vinci fuera un delincuente o se relacionaba con ellos. Gana +2 a todas las tiradas de Contactos para crear ventajas relacionadas con los barrios bajos de la ciudad, como hacer que todo el mundo sepa que ha llegado (para que se aparten de su camino) o que está buscando algo.


 **Popular en la ciudad:** El personaje posee una amplia y variada red de contactos, que le ha costado años tejer. Prácticamente siempre conoce a alguien que sabe o tiene lo que busca, de tal modo que añade +1 a todas sus tiradas de Contactos.


DISPARAR


Aunque las armas de fuego son habituales en el siglo XVII, la gente de a pie no las usa con regularidad, pues son caras y no todos poseen los conocimientos técnicos que requiere su mantenimiento. Disparar mide la pericia de un PJ con todas las armas que propulsan algún tipo de proyectil, incluyendo tanto las que emplean pólvora y balas de plomo (desde pistolas a cañones) como armas más primitivas, como los arcos o ballestas.

Acciones




 **Atacar:** Lo normal al utilizar un arma a distancia. Con pistolas y arcos puedes atacar hasta a un máximo de dos zonas de distancia y tres para armas pesadas, como los arcabuces y ballestas grandes.

 **Crear una ventaja:** Usa Disparar para crear aspectos temporales relacionados con el entorno y el uso de tu arma, como disparos apuntados para desarmar a un adversario, o cuando quieras despistar o engañar usando el arma como herramienta. También se utiliza esta habilidad para aprovecharse de los conocimientos sobre la pólvora y las armas de forma ventajosa, incluyendo crear explosiones y cortinas de humo.

 **Defender:** Un personaje no puede defenderse con esta habilidad. Dependiendo de las circunstancias se podría usar Atletismo contra ataques a distancia, pero no siempre.

 **Superar:** Usa Disparar en competiciones de tiro o cuando se quiere afectar algún elemento del escenario, aunque su uso principal es como ataque.

Proezas*





-  **Cazador entrenado:** El PJ se ha criado en un entorno rural, donde aprendió a cazar y utilizar las armas propias de la profesión. Puedes gastar un PD en cualquier momento para obtener una pieza de caza sin necesidad de hacer tiradas.
-  **Disparo explosivo:** El personaje efectúa un disparo especialmente potente, ya sea porque ha cargado el arma con más pólvora o porque lo efectúa más cerca. Crea una ventaja relacionada con este hecho incluso si fallas el ataque.
-  **Pistolero de élite:** El PJ es un maestro de las armas de fuego. Gasta un PD para añadir +2 a la tirada de Disparar cuando ataques a alguien usando un tipo específico de arma de fuego, como pistolas de duelo o arcabuces.

(*) Es aconsejable que las proezas relacionadas con las habilidades de combate, o que provocan estrés, no proporcionen bonificaciones directas a la habilidad en sí, pues eso aumentaría de forma considerable el daño provocado. En caso de querer introducir este tipo de proezas, deberían costar al menos un PD.

EMPATÍA




Saber qué piensan y cómo se sienten los demás es todo un arte. La habilidad Empatía mide la capacidad sensorial del PJ para entender y detectar los cambios de humor, las emociones o sentimientos de otra persona. Un personaje con gran Empatía es alguien difícil de engañar y capaz de saber en todo momento cómo se sienten los demás. La habilidad Empatía es de carácter sensorial, no activo, por lo que si el PJ quiere afectar al estado de ánimo debe usar Carisma o Engañar en lugar de Empatía. Por el contrario, Empatía es la habilidad perfecta para ayudar a alguien a recuperarse de las consecuencias de Cordura.

Acciones

-  **Atacar:** No se puede atacar con Empatía.
-  **Crear una ventaja:** Se puede usar Empatía para determinar el estado emocional de otro personaje. Esto te permite también adivinar aspectos, utilizándolos en tu provecho.
-  **Defender:** Esta habilidad se puede utilizar como defensa frente a Engañar (o cuando se intente crear ventajas con esa habilidad).
-  **Superar:** No es habitual usarla para superar desafíos, pues se centra exclusivamente en los personajes. Sin embargo, sí puede utilizarse para adivinar o percibir estados emocionales que luego faciliten el uso de Engañar o Carisma.

Me adentré en aquella ciudad fantasma, Haselbelz, como alguna vez la llamaron. Ahora no era más que casas abandonadas y terrenos descuidados. Un día este lugar pudo conocer la prosperidad, un día los niños debieron recorrer estas calles entre juegos, mas esos días ya han quedado atrás. La ciudad está vacía. No hay niños ni adultos, no hay tan siquiera perros o pájaros, mas sí queda algo. Algo horrible reptante y se arrastra bajo Haselbelz... ¡Y además puede presumir de una bodega magnífica!



Proezas


-  **¡Tranquilo! No pasa nada:** El PJ tiene conocimientos básicos de Psicología y sabe cómo ayudar a curar, o más bien, reducir los efectos de una conmoción psicológica. Gracias a esto, el personaje puede reducir la gravedad de una consecuencia de Cordura de otra persona en un grado, siempre y cuando gaste un PD y dedique aproximadamente una hora a tratarlo. Este tratamiento debe producirse durante esa misma escena o la siguiente.
-  **La verdad del Señor:** El personaje sabe leer los gestos y cambios inconscientes en el estado emocional de las personas que se inquietan cuando mienten. Por eso, añade +2 a todas sus tiradas cuando pretende detectar mentiras.
-  **Lengua afilada:** El PJ ha aprendido a deducir las emociones de otras personas y utilizar esa información en su contra. Por ello, gastando un PD puede utilizar el resultado de su tirada de Empatía para intentar engañar a su oponente directamente, sin necesidad de realizar otra tirada de Engañar.


ENGÑAR

Esta habilidad mide la capacidad de un PJ para hacer que otro haga el trabajo sucio por él o que sus ideas le parezcan atractivas. Engañar engloba todo tipo de herramientas persuasivas, desde juegos de manos a seducción, pasando por mentiras piadosas. La intencionalidad básica de esta habilidad es convencer a alguien de algo sin que tenga importancia cómo se haga.


Acciones


-  **Atacar:** No es una habilidad de ataque directo, pero sí tiene muchas posibilidades de usarse en combate creando ventajas con ella.
-  **Crear una ventaja:** Utiliza Engañar para provocar situaciones que provoquen confusión, ya sea utilizando disfraces o artimañas que afecten al entorno. Se pueden crear aspectos temporales como «Soy un maleante en busca de problemas» o incluso el viejo truco de arrojar tierra a los ojos de un adversario para dejarlo «Cegado y a mi merced».


 **Defender:** Se puede utilizar Engañar para bloquear o despistar los intentos de terceras personas de obtener información sobre un personaje, da igual si usan Investigar o Empatía.

 **Superar:** Se puede confundir a los PNJ menores, usar un disfraz o superar desafíos relacionados con la mentira y el embuste. Engañar a un PJ o un PNJ importante es un conflicto o competición.

Proezas

 **Credibilidad innata:** Es fácil creer en el personaje, bien por su popularidad o bien porque parece exhalar un aura de honestidad. Permite usar Engañar en lugar de Carisma a la hora de influir sobre alguien.

 **Maestro del engaño:** El personaje sabe lo que tiene que decir para convencer a alguien de que se conocen y este lo ha olvidado. Gracias a eso, ganas +2 a las tiradas de crear ventajas relacionadas.

 **Seductor:** El personaje posee una apariencia física muy atractiva y, además, sabe cómo usarla para conseguir lo que quiere. Siempre que emplee su aspecto para dar peso a un argumento, gana +2 a sus tiradas de Engañar.


ESPÍRITU (ESTRÉS)


Espíritu representa la conexión de una persona con su yo interior, con el mundo espiritual y el inconsciente. Esta habilidad mide la percepción espiritual del PJ, su comprensión de los temas relacionados y la capacidad de entender y utilizar dicha conexión espiritual a su favor. Afecta al medidor de Caos del mismo modo que las habilidades de Físico o Razón a Salud y Cordura.


Un PJ con Espíritu alto puede detectar cosas que no pertenecen a este plano, rastros energéticos y espirituales o fenómenos relacionados con el mundo del inconsciente. Se trata, como Ocultismo, de una habilidad muy rara entre la población corriente. Además de aumentar la cantidad de casillas del marcador de estrés de Caos, es la única habilidad que se puede utilizar para reducir los efectos de ese tipo. Esta habilidad no sustituye los efectos de los extras de esencia, pues es mucho más sutil y no proporciona tanta información.


Espíritu afecta a los rasgos menos tangibles de las personas, pues Empatía ya se encarga de las emociones, sentimientos, etc.

Acciones


 **Atacar:** Esta habilidad no permite atacar, pues la habilidad de Esencia obtenida mediante los extras de esencia ya se encarga de ello.


 **Crear una ventaja:** Se trata de una habilidad sensorial, como Percepción o Empatía, de tal modo que puede utilizarse para adivinar el aspecto de Esencia de un PNJ, identificando así el tipo de poderes sobrenaturales que posee o si porta algún objeto alquímico.


 **Defender:** Un personaje puede utilizar Espíritu para defenderse de acciones sobrenaturales que le tomen como blanco. De hecho, es la única manera de defenderse de un ataque sobrenatural, da igual si causa estrés o intenta crear una ventaja sobre él.

 **Superar:** Espíritu funciona de forma semejante a Percepción para todo lo relacionado con el mundo sobrenatural. Por ello, solo puede usarse de este modo para resolverse desafíos relacionados con actividades sobrenaturales.

Proezas

 **Conexiones con el inconsciente:** El personaje tiene una conexión con el mundo del inconsciente muy fuerte y eso le permite detectar rastros espirituales con mayor facilidad. Gana +2 a sus tiradas para adivinar aspectos sobrenaturales que haya en la escena.


 **Estabilidad espiritual:** El personaje tiene clara su dualidad espiritual/material y es consciente del poder de la Anomalía, que lo atrae hasta el mundo del inconsciente; por eso es más resistente a estos efectos. Puedes ignorar un impulso o un aspecto temporal de Caos fruto del fallo en una tirada relacionada con las acciones sobrenaturales.


 **Resistencia a lo sobrenatural:** El personaje es muy resistente a los daños provocados por la Anomalía o cualquier sombra. Reduce el daño de Caos recibido de estas fuentes siempre en uno.


FÍSICO (ESTRÉS)


Mide la fuerza bruta del personaje, así como también refleja su resistencia al cansancio, su constitución y complexión corporal. Un PJ con un valor alto en esta habilidad aguanta mejor las heridas y aumenta la cantidad de casillas de su marcador de Salud, de un modo similar a como la habilidad de Espíritu afecta el estrés de Caos y Razón al estrés de Cordura.

Acciones

 **Atacar:** Físico no sirve para dañar a nadie. Eso se hace con Pelear.


 **Crear una ventaja:** Un personaje puede utilizar Físico cuando desee aprovechar su fuerza bruta en las maniobras de combate, por ejemplo al realizar una presa.

 **Defender:** Aunque no es la mejor defensa posible, podría servir para encajar un golpe o bloquear un ataque. En condiciones normales se usaría Atletismo.

 **Superar:** Se puede utilizar esta habilidad para vencer desafíos u obstáculos mediante la fuerza bruta. Esto va desde tirar abajo una puerta a levantar grandes pesos. También sirve para soportar condiciones dañinas de una escena, como la climatología u otros efectos que minen la resistencia del personaje.

Proezas


Duro como una piedra: El personaje posee gran resistencia, permitiéndole ignorar algunas heridas. Una vez por sesión, y gastando un PD, puede ignorar una consecuencia moderada relacionada con el medidor de Salud.


 **Fortaleza innata:** El personaje es considerablemente más resistente al daño físico de lo que podría imaginarse, ya sea por su fornida constitución o porque ha aprendido a controlar el dolor. Puede ignorar un punto de estrés de Salud por golpe recibido.


Fuerte como un león: El personaje posee una fuerza extraordinaria. Añade +1 a las tiradas de Físico cuando intente levantar pesos, apresar a alguien u otras actividades donde la fuerza bruta sea importante.


INVESTIGAR

Todos los misterios requieren de investigación para resolverse. Esta habilidad mide todas las competencias relacionadas con esa tarea: buscar testigos y pistas, analizar situaciones, reunir información, etc. Aunque es un arte muy útil, tampoco se practica o conoce demasiado, ya que incluye muchas ramificaciones, y no está muy extendido entre la población del siglo XVII. Allí donde Percepción te permite reaccionar ante el entorno (ver, oír o sentir cosas sobre la marcha), Investigar sirve para interactuar activamente con él (registrar o buscar algo de forma consciente). El tiempo que lleva realizar una investigación depende de lo que se quiera conseguir.

 Buscar un rastro en la calle supone una escena o unos pocos turnos.

 Buscar un libro en una biblioteca puede suponer una escena o varias horas.

 Buscar un objeto o pista en la escena de un crimen puede suponer varios minutos o turnos.





 Buscar un conocimiento oculto en varias fuentes puede suponer varias escenas.






Centenares, centenares de bocas por doquier, todo el techo estaba plagado de bocas humanas, que se abrían y cerraban, y babeaban. El suelo todo se hallaba cubierto de saliva y sangre. Y, sin previo aviso, todas y cada una de las bocas comenzaron a gritar y yo, que no lo pude sufrir, salí corriendo como pude. Fue entonces cuando comprendí por qué Étienne Pascal había huido a París y las razones que su avisado hijo me había referido sobre los horrores del macizo francés.

Estos tiempos pueden verse alterados por la calidad del resultado de la tirada. Por cada +1 sobrante sobre la dificultad puedes reducir un paso según la Tabla de Tiempos que aparece en el capítulo de reglas.

Acciones

-  **Atacar:** No se puede atacar con ella.
-  **Crear una ventaja:** Puedes utilizar esta habilidad para generar aspectos temporales sobre la escena o situación, incluso si esta ya tiene aspectos ocultos, pues eres tú quien los añade. Por ejemplo, podrías convertir una escena de un crimen en «*Un lugar lleno de pruebas evidentes*» o una biblioteca en «*Una fuente de conocimientos esotéricos*», etc.
-  **Defender:** Investigar no sirve para defenderse.
-  **Superar:** Investigar te permite vencer desafíos relacionados con la escena de un crimen, la obtención de información en una biblioteca, etc. Gracias a ella puedes encontrar pistas o aspectos ocultos.

Proezas





-  **Detective consultor:** El personaje ha aprendido a examinar los detalles, por lo que sabe dónde y cómo buscar. Siempre que gaste un PD y se tome su tiempo, el personaje podrá detectar o encontrar una pista de forma automática. La pista que encuentre dependerá del MS, aunque este no podrá darle una pista falsa o errónea.
-  **El Diablo está en los detalles:** Estás acostumbrado a observar con detalle los gestos de las personas y saber cuándo mienten gracias a su gesticulación. Puedes utilizar Investigar en lugar de Empatía a la hora de detectar mentiras.
-  **Elemental, mi querido...:** Eres un experto observando escenarios de un crimen, lugares en donde hay algo oculto o escenas en donde ha ocurrido algo trágico. Cuando creas una ventaja para averiguar aspectos ocultos naturales y pistas, adivinas un aspecto oculto adicional.

MONTAR




Los caballos y carros son los medios de transportes más habituales en el siglo XVII. Esta habilidad refleja la pericia del PJ montando a caballo, poni o condu-

ciendo un carro tirado por animales. Puede parecer una habilidad un poco inútil, pero en combate o cuando es necesario llegar rápido a un lugar, vale su peso en oro. Esta habilidad viene a cumplir las mismas funciones que Conducir en *Fate Básico*, renombrada y adaptada a la época.

Acciones

-  **Atacar:** No se puede atacar con ella de forma directa.
-  **Crear una ventaja:** Se usa Montar para representar maniobras o condiciones ventajosas derivadas de la montura o vehículo, creando aspectos como «*Galopar a toda velocidad*» o «*La a altura del carruaje me da ventaja*» etc.
-  **Defender:** Un personaje puede utilizar Montar para defenderse cuando se intente crear aspectos relacionados con la velocidad o maniobra, o incluso para defender a su montura de ataques.
-  **Superar:** Gracias a esta habilidad se pueden solventar desafíos que tengan que ver con la maniobrabilidad o el desplazamiento cuando el personaje esté montado a caballo o conduciendo un carruaje. Se usa del mismo modo que Atletismo, pero sobre una montura o vehículo tirado por animales.

Proezas





-  **A caballo del viento:** El personaje sabe galopar de forma extraordinaria incluso por sitios poco preparados para ello, bien gracias a su gran entrenamiento, o bien gracias a una empatía innata con el animal. Sea como sea, puede cabalgar casi por cualquier terreno y, gastando un PD, moverse hasta cuatro zonas en un único turno en lugar de dos. También permite, por ese coste, ignorar un aspecto de escena relacionado.
-  **Amigo animal:** El personaje posee un caballo o carruaje al que puede recurrir en cualquier momento, ya sea porque tiene una cuadra en la ciudad o porque le acompaña allá donde va. No hace falta hacer tiradas de Recursos para tener acceso a su caballo, basta con gastar un PD.
-  **Jinete militar:** El personaje ha aprendido a utilizar su montura en batalla, usando dicha pericia cabalgando de forma beneficiosa en combate. Puede utilizar Montar en lugar de Pelear cuando combate a caballo, siempre que emplee un arma adecuada.

OCULTISMO




El ocultismo es el conocimiento o estudio de lo oculto, lo sobrenatural y todo aquello desconocido por la ciencia o ajeno a la realidad mundana. Un PJ con Ocultismo alto sabe por dónde empezar a buscar la raíz de un fenómeno sobrenatural, conoce los casos del Códice o ha estudiado ciencias ocultas y otros

saberes relacionados. Es una habilidad muy útil en EHA, aunque en algunos casos el MS puede indicar que tu PJ no ha tenido posibilidad de aprenderla antes de empezar el juego, dado que no es muy habitual entre la población. Es una combinación de Ciencia y Saber pero centrada específicamente en el mundo sobrenatural.

Acciones

-  **Atacar:** Esta habilidad no permite atacar con ella.
-  **Crear una ventaja:** Se puede usar Ocultismo para adivinar aspectos ocultos, ya sea en la escena, un objeto o incluso un PNJ. También permite añadirlos. Es una forma ideal de descubrir aquellos aspectos ocultos relacionados con lo sobrenatural. Por ejemplo, permitiría identificar símbolos esotéricos, rituales, etc.
-  **Defender:** No se puede usar Ocultismo para defender.
-  **Superar:** Vencer cualquier desafío relacionado con conocimientos arcanos o lo sobrenatural. Permite realizar rituales esotéricos o identificarlos.

Proezas

-  **Experto en sociedades secretas:** El personaje tiene amplios conocimientos sobre sociedades secretas, permitiéndole identificar sus formas de trabajar, objetivos y actividades. Gana +2 a todas sus tiradas de Ocultismo relacionadas con su conocimiento de ellas.
-  **Psíquico profesional:** Cuando el personaje crea una ventaja para averiguar los aspectos ocultos sobrenaturales de una escena, de un PNJ o de un objeto, adivina un aspecto oculto adicional. Es decir, con una sola tirada exitosa descubre dos aspectos ocultos, no uno.
-  **Sabio ocultista:** El PJ posee sabiduría más propia de un brujo que de un erudito. Conoce remedios caseros, astrología, el uso del tarot y todas aquellas prácticas condenadas por la Iglesia por su relación con la brujería. Gana +2 a sus tiradas de Ocultismo relacionadas con el esoterismo.





OFICIO

Esta habilidad engloba los conocimientos teóricos que tiene el personaje de su profesión. En este sentido, es una habilidad diferente y única en cada personaje. Siempre está ligada a un trasfondo profesional específico. Por ejemplo, un guardia podrá utilizar esta habilidad para conocer los protocolos de la guardia de la ciudad, pero este conocimiento no indica su pericia a la hora de combatir ni su valor.




Oficio viene a sustituir la habilidad Maquinas del *Fate Básico*. Podríamos renombrarlo simplemente como Artesanía, pero sería injusto para el resto de

profesiones. Por ello, no solo hemos cambiado su nombre, sino que le hemos dado otra funcionalidad. Por supuesto, si esto no se ajusta a tu forma de juego, puedes emplearla como Artesanía, sin complicarte la vida. Puedes encontrar la habilidad Maquinas en la página 114 de *Fate Básico*.

Acciones

-  **Atacar:** No se puede usar Oficio para atacar con ella.
-  **Crear una ventaja:** Se puede utilizar Oficio para crear aspectos sobre una escena o situación donde el oficio y los conocimientos representen una ventaja significativa. Por ejemplo, aspectos como «*Respetado miembro de la guardia de la ciudad*», «*Fabrico las mejores espadas de Francia*» o «*Escuché hablar de eso en la casa de juegos*».
-  **Defender:** Esta habilidad tampoco sirve como defensa.
-  **Superar:** Mediante Oficio se puede superar cualquier desafío relacionado con el conocimiento o la práctica de una profesión. Un artesano, podrá reparar o construir objetos. Un mercader, puede usar esta habilidad en vez de Engañar a la hora de regatear. Siempre que te enfrentes a una escena o situación donde el conocimiento de tu profesión sea relevante, puedes superar dicho obstáculo mediante tiradas de Oficio.





Proezas

-  **¡Buen trabajo!:** Cuando creas una ventaja utilizando tu profesión, recibes dos invocaciones gratuitas en lugar de una.
-  **Maestro artesano:** El personaje es un maestro en numerosas artesanías y, como tal, añade +1 a todas sus tiradas para fabricar, tasar o modificar objetos relacionados con su arte.
-  **Todo a mano:** El PJ posee un taller con muchas herramientas o tiene acceso a materias primas de calidad cuando quiere, por lo que construye sin apenas gastos. No necesita hacer tiradas de Recursos para reunir materiales y solo necesita gastar un PD para acceder a estos. Los límites de esta proeza solo quedan a criterio del MS.


PELEAR

Las armas, desde hace siglos, son algo común entre la población europea. Cualquier persona, independientemente de su estrato social, sabe blandir una daga o pelear con los puños. Pelear engloba todos los estilos de combate, no importa si se trata de golpear con las manos desnudas o empleando armas cuerpo a cuerpo. Se usa, junto con Disparar, a la hora de resolver enfrentamientos o conflictos físicos, ya sea atacando o defendiendo.


Acciones


-  **Atacar:** El uso más habitual de esta habilidad es atacar cuerpo a cuerpo.
-  **Crear una ventaja:** Mediante Pelear se pueden generar aspectos temporales relacionados con maniobras que no causen daño directo. Buenos ejemplos serían un intento de dejar inconsciente a un adversario, desarmarlo, despiastarlo, agarrarlo, etc.
-  **Defender:** Otro uso corriente de la habilidad. Puede emplearse como alternativa a Atletismo contra ataques cuerpo a cuerpo.
-  **Superar:** Aunque Pelear está más pensada para usarse como ataque directo, también permite superar desafíos relacionados con la maestría del arma. Buenos ejemplos serían las maniobras específicas propias de las películas de espadachines (cortar la cuerda que sujeta la lámpara central de una taberna, quitarle el sombrero al rival...) o valorar a un adversario durante las maniobras de calentamiento en un duelo.

Proezas*

-  **Combatiente astuto:** El personaje sabe dónde golpear para hacer más daño y causar heridas más graves. Cuando consigue herir a su rival con Pe-

lear, causa un punto adicional de estrés. Además, si gasta un PD, puede obligar al oponente a aceptar una consecuencia leve de forma automática en lugar de tachar casillas de estrés.

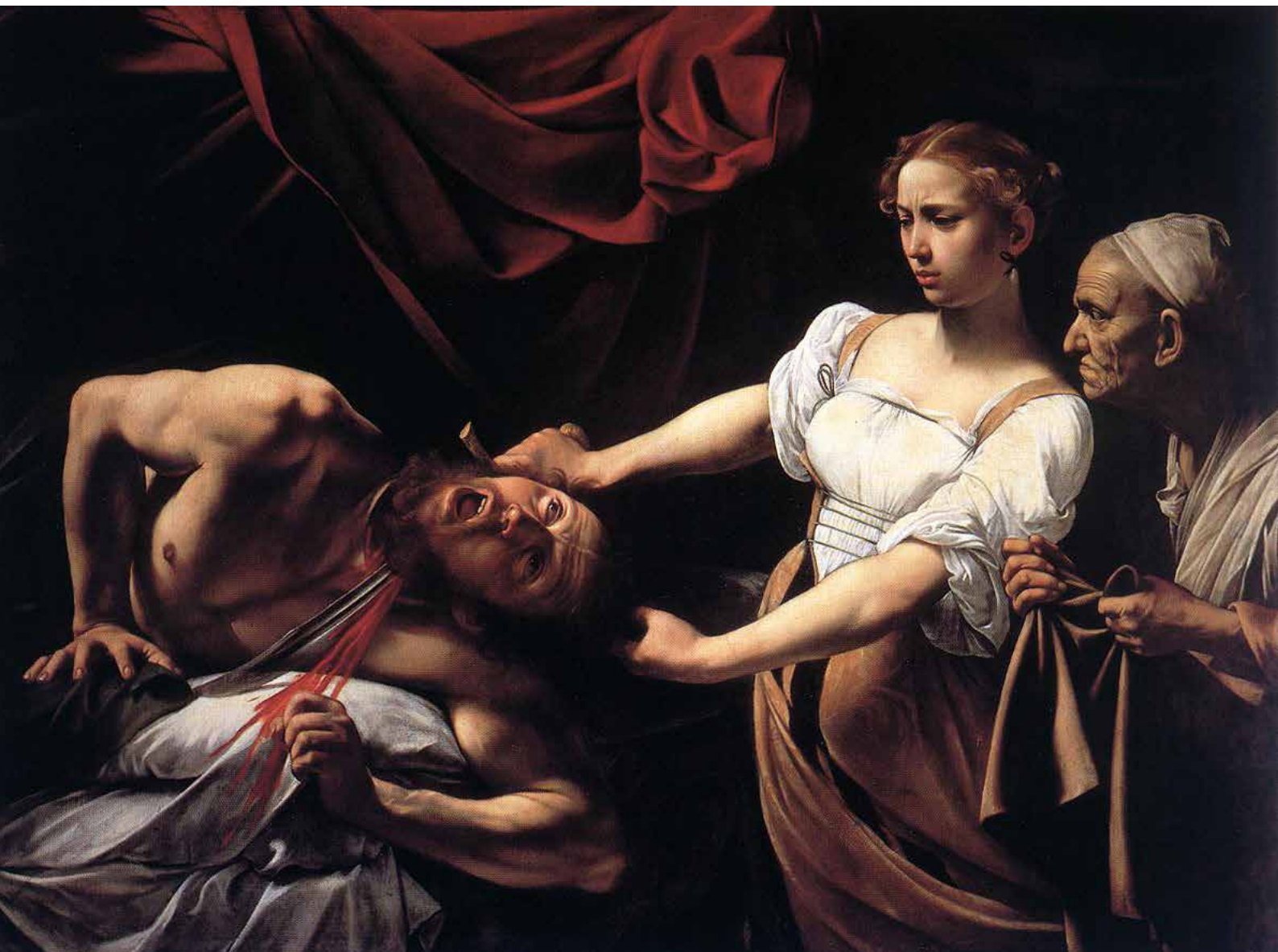
-  **Fiel acero:** El personaje siempre lleva una ropera o una daga encima. Gastando un PD puede declarar que porta un arma de este tipo, sin necesidad de tiradas de Recursos.

-  **Pugilista:** El personaje tiene gran experiencia usando su cuerpo como arma. Ha inventado sus propios movimientos de combate y es un experto haciendo presas, luxaciones, golpes aturdidores, etc. Cuando se crea ventaja con una maniobra de Pelear, recibe dos invocaciones gratuitas en lugar de una.

() Es aconsejable que las proezas relacionadas con las habilidades de combate, o que provocan estrés, no proporcionen bonificaciones directas a la habilidad en sí, pues eso aumenta de forma considerable el daño que se causa. En caso de hacerlo, deberían costar al menos un PD.*





PERCEPCIÓN

Esta habilidad representa las capacidades sensoriales del personaje. Cubre, por lo tanto, vista, tacto, olfato, oído y gusto tanto de forma activa como pasiva.






A grandes rasgos, es la capacidad de «darse cuenta» de lo que sucede alrededor del personaje. Su uso, en muchos casos, se limita a tiradas de habilidad relacionadas con apercebirse y, generalmente, es el MS quien pide este tipo de tiradas para ver si el personaje nota algún hecho específico. Aunque pueden hacerse tiradas activas de esta habilidad, cuando un PJ busca algo concreto es mejor usar la habilidad Investigar.

Acciones

-  **Atacar:** No se puede utilizar para atacar.
-  **Crear una ventaja:** Puede utilizarse esta habilidad para crear ventajas sobre la escena, cuando se lleva un rato observando el entorno o si se quiere encontrar algo específico de una ojeada rápida. Por ejemplo, aspectos como «*Estancia sin salida*» o «*Noto dónde las sombras son más oscuras*».
-  **Defender:** Se puede usar Percepción como defensa cuando se intente ocultar un rastro o determinar el lugar donde alguien se esconde.
-  **Superar:** Percepción rara vez se usa de forma activa. El MS puede pedir tiradas de esta habilidad cuando ocurre algo relevante en la escena y es importante saber si el personaje lo percibe a tiempo. En casos así, se tira Percepción como si se estuviera superando un desafío.





Proezas

-  **Actor sin igual:** El personaje ha aprendido a imitar los comportamientos de los demás. Esto es especialmente útil cuando intenta hacerse pasar por otra persona, en especial si es de un estrato social distinto al suyo. En casos así se puede usar Percepción en lugar de Engañar, aunque debe haber observado antes algún ejemplo de la conducta que quiere imitar.
-  **Desenfundado rápido:** El personaje es muy bueno anticipándose a los movimientos de los demás. Puede gastar un PD para anticiparse a la acción de su oponente una vez por sesión.
-  **Siempre alerta:** El personaje está siempre alerta, incluso de forma inconsciente. Gana +2 a todas sus tiradas de Percepción cuando intenta evitar una emboscada o ser sorprendido.




PROVOCAR

Siempre que se quiera conseguir una reacción emocional negativa de otra persona la solución pasa por provocarla. Provocar es una habilidad que mide la capacidad para intimidar, burlarse, persuadir, amenazar o chantajear del personaje. En ciertos sentidos, se trata de la habilidad opuesta a Carisma, pues allí donde esta reclama la atención emocional de forma positiva, Provocar es todo lo contrario.

Acciones

-  **Atacar:** Si la situación lo permite, se puede atacar el estado mental o cordura de un personaje utilizando Provocar.
-  **Crear una ventaja:** Se puede utilizar esta habilidad para generar aspectos que representen situaciones emocionales negativas sobre rivales, como «*Enfadado*» o «*Intimidado*», etc.
-  **Defender:** Provocar sirve también como defensa ante este tipo de ataques.
-  **Superar:** Provocar puede utilizarse para intimidar, atontar o crear algún tipo de reacción negativa en un PNJ menor. Si se trata de un PJ o un PNJ importante, será necesario un conflicto o competición con él.

Proezas




-  **Don Juan:** El personaje sabe cómo utilizar sus armas de seducción para conseguir la reacción que desea en los demás. Cuando crea ventaja con esta habilidad, recibe dos invocaciones gratuitas en lugar de una.
-  **Impasible:** El personaje no se deja intimidar por nada ni por nadie. Añade +2 a las tiradas de Provocar cuando se defiende ante un intento de intimidarle.
-  **Mirada penetrante:** El personaje sabe cómo mirar o cómo gesticular con los ojos cuando intimida a alguien, de tal modo que no necesita usar ni palabras. Esta proeza es muy útil cuando el personaje quiere ser sutil, permitiendo utilizar la habilidad de Provocar sin que otros personajes presentes lo perciban.


RAZÓN (ESTRÉS)

Razón mide la cordura, sensatez y equilibrio mental del personaje, así como su lógica y autocontrol. También aumenta la cantidad de casillas de estrés del medidor de Cordura o su resistencia al daño mental. Un personaje con Razón alta es menos probable que sufra fobias y enfermedades mentales. Afecta a la Cordura del mismo modo que las habilidades de Físico o Espíritu a Salud y Caos.


Esta habilidad engloba las funciones que Voluntad desempeña en *Fate Básico* junto con algunos rasgos adicionales (todo lo relacionado con la cordura y la racionalidad). Puedes encontrar Voluntad en la página 127 de *Fate Básico*.


Acciones


-  **Atacar:** La habilidad no se usa de ese modo.
-  **Crear una ventaja:** Un personaje puede usar Razón sobre sí mismo para generar aspectos que le proporcionen coraje, sensatez o determinación en momentos difíciles.
-  **Defender:** Es la principal habilidad a la hora de defenderse frente a ataques mentales o cualquier situación que ponga en peligro la cordura de un personaje.

 **Superar:** Esta habilidad se utiliza siempre en situaciones capaces de provocar miedo o desafíos que puedan poner en peligro la estabilidad mental de un personaje. También puede servir para resolver acertijos basados en la lógica (aunque a veces se usa para eso Investigar).

Proezas





 **Equilibrio mental:** El personaje posee un equilibrio mental considerable, permitiéndole mantener la frialdad frente a fenómenos sobrenaturales y situaciones de terror. Gana +1 a todas las tiradas de Razón cuando se enfrente a un desafío o aspecto temporal que provoque miedo.

 **Mente estricta:** El personaje sabe cómo tratar las enfermedades mentales y fobias de forma racional, como si fueran otro tipo más de dolencias. Puede utilizar Razón en lugar de Empatía a la hora de tratar este tipo de consecuencias.

 **Racionalidad:** El personaje posee una resistencia innata a los efectos que atacan su cordura. Una vez por sesión, y pagando un PD, puede ignorar una consecuencia mental leve.

RECURSOS


Esta habilidad funciona igual que Contactos, pero se centra en las posesiones y recursos al alcance del personaje. Gracias a ella conocemos la cantidad y calidad de los recursos, objetos y dinero que el personaje puede emplear en un momento dado. Cuando este necesita un objeto o dinero, hará una tirada de recursos según el valor de lo que quiera conseguir.

-  Unas monedas necesitarían superar una dificultad de +1.
-  Un objeto no muy común tendría dificultad +2.
-  Acceder a instalaciones concretas, como un laboratorio o estudio, tiene dificultad +3.
-  Conseguir el préstamo o la posesión de un objeto inusual o extraño implica dificultad +4 o superior.


En otros juegos que emplean la mecánica Fate (por ejemplo, *Mindhammer*), esta capacidad suele representarse como un medidor de estrés, en vez de como habilidad. En EHA consideramos que no tiene tanta importancia. Si ves que los jugadores abusan de esta habilidad puedes limitarla, reduciendo de forma temporal en un punto el valor de la habilidad cada vez que se use durante la sesión de juego.


Acciones

 **Atacar:** La habilidad no se usa de ese modo.


 **Crear una ventaja:** Se puede utilizar Recursos para generar aspectos en la escena que impliquen el uso de dinero o posesiones. Por ejemplo, sobor-


nar a algún PNJ menor o ofrecer dinero por el pago de ciertos servicios: «*Guardias sobornados*» o «*Información a cambio de oro*».


 **Defender:** Recursos no se usa como defensa.

 **Superar:** Recursos puede ayudar a superar desafíos en donde se necesiten bienes o dinero.

Proezas

 **Burgués:** El personaje es poseedor de riquezas, ya procedan de una herencia o de un trabajo bien remunerado. Ganas +1 a las tiradas de Recursos.

 **El color del dinero:** El personaje es consciente de la situación de pobreza general que impera en Europa. Sabe que utilizando su dinero puede conseguir verse o contactar con quien quiera. El personaje puede utilizar Recursos en lugar de Contactos en todas sus tiradas.


 **Propietario:** El personaje posee un almacén de armas, una biblioteca, tierras, una propiedad o cualquier otro recurso importante. Gastando un PD, el personaje puede conseguir el objeto que necesite, siempre que el MS lo considere oportuno.

ROBAR


Ganarse la vida por medios poco honrados es una práctica muy habitual en el siglo XVII. Robar mide la capacidad del PJ a la hora de forzar cerraduras, sustraer bolsas de monedas de un cinto, allanar propiedades o cualquier otra actividad relacionada con el crimen no violento.

Acciones


 **Atacar:** Esta habilidad no permite atacar.


 **Crear una ventaja:** Robar se emplea para generar o descubrir aspectos relacionados con esta práctica. Se pueden generar aspectos que incidan en el nivel de seguridad del lugar («*No hay nadie vigilando*») o detectar otros robos («*La puerta fue forzada*»).

 **Defender:** Robar tampoco se usa como defensa.


 **Superar:** Se puede usar esta habilidad para solventar obstáculos o desafíos relacionados con el latrocinio o los juegos de manos. Desde forzar una cerradura hasta realizar el juego de la bolita y los vasos.

Proezas

 **Bolsillos profundos:** El personaje siempre lleva todo tipo de cosas encima, a veces incluso hasta de valor. Puede utilizar Robar en lugar de Recursos a la hora de determinar qué posesiones lleva consigo. Es limitado e implica mayor dificultad pero, por ejemplo, permite al personaje ir armado en todo momento.

 **Entrar y salir:** El personaje ha pasado toda su infancia (o gran parte de su vida) colándose en casas ajenas, por lo que sabe cómo entrar y salir de ellas






sin ser visto. Siempre que el MS lo permita, puede gastar un PD para entrar en una casa, pasar una serie de turnos o una escena en ella y abandonarla después sin ser descubierto.

 **Manos de ratero:** El personaje tiene gran práctica a la hora de escamotear objetos pequeños, como una bolsa de monedas o hacer juegos de manos. Gana +2 a todas sus tiradas de Robar realizadas para birlar un objeto pequeño sin ser descubierto. Cuando el objeto es más grande, podría gastar un PD para ganar esta bonificación si el MS lo permite.

SABER (FRAGMENTADO)




El conocimiento es poder, dicen algunos. La verdad es que el conocimiento en estos días engrandece a un hombre y lo convierte en alguien de otro estatus. La habilidad Saber mide los conocimientos de un PJ en cualquier tema de humanidades, desde la omnipresente religión hasta los conocimientos basados en la sabiduría popular, como los mitos y leyendas de una zona. A grandes rasgos, Saber engloba todos los conocimientos relacionados con la Historia, Filosofía y otros temas más mundanos.

Por supuesto, Saber, igual que la habilidad Ciencia, se debe fragmentar en diversas especializaciones para concretar qué y cuánto sabe el personaje. A continuación ofrecemos una lista de las especialidades de Saber más frecuentes:


-  Cultura (zona o etnia)
-  Filosofía
-  Geografía
-  Historia
-  Literatura

Todos los conocimientos del personaje, en especial los de carácter teórico, deben quedar englobados entre esta habilidad y la de Ciencia. Cuando, como MS, consideras que algún conocimiento no encaja bien en ninguna de estas dos habilidades y es suficientemente amplio, puedes convertirlo en otra habilidad específica, como ocurre con Ocultismo.




Acciones

-  **Atacar:** Esta habilidad no permite atacar.
-  **Crear una ventaja:** Un personaje puede utilizar Saber para crear aspectos cuando sus conocimientos son útiles en una situación determinada y proporcionan una ventaja. El mejor ejemplo es el de un PJ bien informado, documentándose en una biblioteca sobre el tema que se va a tratar. Eso, por ejemplo, permite crear aspectos como «*Estudioso de los mitos grecorromanos*», o «*Vengo directo de la biblioteca*».
-  **Defender:** Saber tampoco se usa como defensa.

El castillo de Wewelsburg es el lugar que más ha logrado estremecerme en este viaje. Sí, bien lo sí, en estas tierras del Rin, asoladas por la guerra y la pestilencia, resulta difícil traer al pensamiento que algún sitio destaque entre los otros, pero tal es el caso. Es un hermoso castillo erigido sobre una colina de la aldea con la que comparte nombre, y allí se llevan a cabo juicios a brujas. No son ajusticiadas en la propia fortaleza, pero sus cámaras soterradas están plagadas de horrores, engendrados por las torturas inquisitoriales. La Anomalia tiene gran pujanza en este lugar, pues tanto horror concentrado ha causado una grieta en la realidad que bien debería ser investigada y, si fuera posible, cerrada. Mas con los ferros de la guerra aún campando en la región, me es difícil pensar que sea posible.

 **Superar:** Permite vencer cualquier problema relacionado con un conocimiento teórico que se posea. Siempre que el personaje conozca (o pueda conocer) un conocimiento de humanidades, puedes usar Saber para superar el conflicto.



Proezas


-  **Conocimiento aplicado:** El personaje es un experto en otra habilidad, tanto que posee un amplio conocimiento teórico de la misma. Eso le permite añadir +1 a las todas las tiradas de la habilidad elegida.
-  **Cultura popular:** El personaje sabe aprovechar al máximo sus conocimientos. Cuando haga una tirada de Saber, da igual la especialidad, puede gastar un PD para usar la puntuación completa (y no fragmentada) de la habilidad.
-  **Sabelotodo:** El personaje es un verdadero hombre del renacimiento, muy influenciado por la ciencia. Posee conocimientos de humanidades y ciencias por igual, aplicándolos indistintamente a ambas ramas del saber y creando teorías científicas bastante certeras basándose en la observación a pesar de no poseer los conocimientos científicos detallados sobre la materia. El personaje puede usar Saber en vez de Ciencia.


SIGILO

Las fullerías, el movimiento silencioso, la capacidad de esconder objetos y uno mismo son las competencias que mide la habilidad de Sigilo.


Acciones


-  **Atacar:** No puedes atacar con esta habilidad.
-  **Crear una ventaja:** Permite crear aspectos relacionados, por ejemplo: «*Invisible entre la multitud*», o «*Llevo una daga oculta en la pernera*», etc.


 **Defender:** Un personaje puede usar Sigilo para defenderse contra tiradas de Percepción o Investigar que le tomen como blanco.

 **Superar:** Usa Sigilo para solventar cualquier problema relacionado con pasar desapercibido, esconderse u ocultar algo ante uno o más PNJ.


Proezas


 **Maldito desconocido:** El personaje tiene facilidad para pasar inadvertido allá donde va, ya sea porque sabe cómo moverse o porque su cara es muy anodina. Si el MS lo encuentra apropiado, el personaje puede gastar un PD para pasar inadvertido durante toda una escena. La capacidad finalizará inmediatamente en cuanto el personaje haga algo que llame demasiado la atención.

 **No llevo nada encima:** Gastando un PD, el personaje puede ocultar de forma automática en su persona un objeto pequeño, incluyendo un arma pequeña, por el resto del capítulo.

 **Uno con las sombras:** El personaje es un maestro a la hora de ocultarse en situaciones con poca o mala iluminación, como sucede durante la noche. Gana +2 a todas sus tiradas de Sigilo para ocultarse, pero no para moverse sin hacer ruido.

RESUMEN DE HABILIDADES ESPECIALES

 **Espíritu, Físico y Razón** modifican los medidores de estrés pertinentes (**Caos, Salud y Cordura** respectivamente) según indican las reglas que aparecen en el **Capítulo 4: Creación de personajes**. Con +4 en la habilidad asociada, el personaje tiene una casilla de estrés en ese marcador y, con +6, dos.

 Las habilidades de **Espíritu** y **Empatía** se pueden utilizar para reducir el impacto o tratar las consecuencias de Caos y Cordura. **Ciencia (Medicina)** actúa de igual forma sobre el medidor de Salud.

PROFESIONES

Las profesiones presentadas a continuación no son oficios como tal. Son conceptos de PJ habituales dentro de la Orden da Vinci. Eso significa que no son *todos* los conceptos que te puedes encontrar, pero sí los más frecuentes. Te las presentamos como algo opcional, pues dentro de la mecánica del sistema Fate no necesitas para nada que los PJ tengan profesiones. Sin embargo, la experiencia de juego sí nos ha demostrado que recurrir a arquetipos ya conocidos facilita la creación de personajes. Así pues, te dejamos las nueve profesiones más extendidas en la Orden, invitándote a que creéis vosotros muchas más.

Estas profesiones también son plantillas, que nos permiten crear PJ de forma rápida, pues incluyen una lista de habilidades y aspectos aconsejables. No

te sientas atado a lo indicado; úsalas como ideas, diseñando tu PJ desde cero si te apetece.

En la descripción de las profesiones encontraras, una breve exposición general, sugerencias de interpretación, las habilidades más extendidas entre sus miembros y ejemplos de aspectos. Las proezas de estas profesiones son un poco más poderosas que las normales. En algunos casos el MS puede decidir que cuesten el doble de puntos.

CAZADOR DE SOMBRAS

Los cazadores de sombras son, en cierta forma, los exploradores y guerreros de la Orden. Reciben un entrenamiento específico para encontrar fenómenos sobrenaturales y enfrentarse a ellos. Acostumbran a ser hombres de armas con aptitudes físicas por encima de la media, además de poseer un sexto sentido para el peligro o varias habilidades relacionadas con la investigación y el rastreo de fenómenos relacionados con la Anomalía.

Sugerencia de interpretación

Eres un zorro nocturno. Además de tu astucia y olfato posees las garras de un guerrero de la naturaleza. Tienes experiencia con armas de fuego, armas cortas e incluso combate desarmado. Aunque pocas veces la Anomalía se encarna en seres grotescos, posees las capacidades marciales ideales para enfrentarte a sectarios, fenómenos espacio-temporales o cualquier otro adversario que se interponga en tu camino. Tu dilatada experiencia te hace no temer a nada y ansías siempre encontrar lo que buscas antes que los demás.

Habilidades habituales

Disparar +4, Atletismo +3, Físico +2, Pelear +1, Percepción +1.


Ejemplos de aspectos

 *Alto, ocurre algo extraño.*

 *El brazo fuerte de la orden.*

 *Rastreador nato de fenómenos sobrenaturales.*

Proezas

 **Olfato de cazador:** El personaje puede, una vez por sesión de juego y gastando un PD, crear una ventaja sobre un fenómeno de la Anomalía. Superará automáticamente una tirada de Investigar para rastrear un fenómeno o criatura o bien obligará a elegir una consecuencia moderada a una criatura con la que se enfrente. Siempre con la aprobación del MS, claro.

EXTRANJERO

El extranjero es la figura exótica. Aquel que procede, generalmente, de fuera de Europa y aporta sus conocimientos culturales y su visión única a la Orden da Vinci. Aunque no se trate de una profesión tal y como la entendemos, sí que define una forma de vida y unos conocimientos y habilidades propios. Podría tratarse de un japonés que ha abandonado su isla, un africano que ha venido a ganarse la vida, un indígena americano etc.




Sugerencia de interpretación

Eres un extraño en este mundo, pero eso te confiere ciertas ventajas. Aparte de tu apariencia inusual, cuentas con conocimientos y habilidades que muchos de los europeos no poseen. Eso te hace un individuo diferente. Por otro lado, puedes aprender mucho de los europeos y enriquecer tu cultura. Hay quien te mira con ojos supersticiosos o desprecia como inferior, pero has aprendido a ignorarlo.


Habilidades habituales

Saber (Cultura) +4, Empatía +3, Sigilo +2, Montar, +1, Robar +1.

Ejemplos de aspectos

-  Allí donde vengo lo hacemos de otra manera.
-  Extranjero en tierra conocida.
-  No sabes nada de mí.

Proezas

-  **Foráneo:** El PJ conoce otras formas de llevar a cabo ciertas acciones debido a su exótica procedencia. Siempre que quede justificado y el MS esté de acuerdo, el jugador puede gastar un PD para tener éxito automático en una tirada de cualquier tipo. Esta no puede ser especialmente vital ni de dificultad superior a Grande (+3).

FILOSOFO EXPERIMENTAL

La ciencia caótica y desconocida queda en manos de los filósofos experimentales. Estos son una versión más extrema de los filósofos naturales convencionales, ya que no solo coleccionan piezas exóticas de fauna y flora de otros continentes, sino que también investigan los nuevos límites de la ciencia. Unen su pasión por la antropología con la búsqueda de un nuevo modelo científico basado en las teorías experimentales y menos en la lógica.

Sugerencia de interpretación




El mundo salvaje está aún por descubrir; cada día descubres una nueva especie o nace en tu cabeza una nueva teoría. Hay que investigar y poner en práctica las teorías para encontrar nuevos caminos, nuevas fórmulas y nuevas formas de hacer las cosas. Tus ideas, por extrañas que sean, no le quitan su mérito a tus horas de trabajo en ese caótico estudio.




Habilidades habituales

Ciencia (Biología, Física, Química, Teorías Científicas) +4, Saber (Antropología, Culturas) +3, Espíritu +2, Contactos +1, Recursos +1.

Ejemplos de aspectos

-  En ciencia, nada es lo que parece.
-  Estudios no muy profundos en la vieja universidad.
-  Probando se descubren nuevos caminos.

Proezas

-  **Científico polifacético:** El personaje es un gran conocedor de las ciencias, de todo tipo, lo cual le permite utilizar su habilidad de Ciencia en otras especialidades, utilizando el valor completo de la habilidad. En algunos casos el MS puede pedir al jugador que gaste un PD para activar esta proeza.

INGENIERO DEL ACERO

Se trata de los alquimistas de la Orden da Vinci. Los ingenieros del acero son maestros en la creación de objetos con propiedades energéticas. Pero no solo eso, también son excelentes armeros, manitas e inventores. Acostumbran a ser una mezcla de artesanos y científicos, con amplios conocimientos teóricos apoyados en una excelente habilidad de artesanía o ingeniería.

Sugerencia de interpretación




La materia no es más que energía estancada. Moldearla es sencillo. Tanto como calentar el metal para darle forma. Nuestras capacidades, tanto energéticas como mundanas, se centran en la fabricación de objetos únicos que ayuden a los hermanos de la Orden en sus investigaciones. Sé cómo plasmar físicamente las ideas más extrañas en todo tipo de objetos prácticos.

No puedo sino reconocer que hallo divertido que en una ciudad como Lübeck haya una cantina dedicada al demonio... Mas no es tan divertido para los lugareños. Risas forzadas, diversión forzada, perversion forzada es cuanto vi en aquella cantina. Y comprendí que, en realidad, no se trataba de una broma, sino de una cuestión bastante seria. Los lugareños adoraban al Maligno en aquella cantina, con terror, pero lo hacen. Quizás lo hagan con el fin de evitar eventos tan desafortunados como los mercaderes que fueron hallados la semana pasada, desollados y con las vísceras al descubierto frente a la puerta de la catedral


Habilidades habituales

Oficio (Ingeniería) +4, Ciencia (Matemáticas, Física, Química) +3, Espíritu +2, Ocultismo +1, Recursos +1.

Ejemplos de aspectos

-  Empatía material.
-  Laboratorio lleno de herramientas.
-  Puedo construir o arreglar lo que sea.

Proezas

-  **Fabricación mágica:** El personaje es un experto a la hora de combinar su esencia con materiales y eso le permite crear armas o armaduras con ciertos beneficios. Cuando usa una acción sobrenatural para imbuir esencia en un objeto, esta permanece allí un grado más en la Tabla de Duración. Si no empleas la tabla, durará una escena completa aunque te costará un PD.

INVESTIGADOR DE LO OCULTO

Los investigadores de lo oculto son estudiosos de lo extraño y expertos en los fenómenos relacionados con la Anomalía. Acostumbran a estar versados en diversos temas, como historia, filosofía, ciencia y, a la vez, son expertos en mitos, leyendas, psicología y casos específicos de la Anomalía. No solo estudian las diversas ramas científicas que les puedan ayudar a descubrir los secretos de la Anomalía sino que estudian los casos y fenómenos específicos que se han dado a lo largo de la historia, a través del Códice.




Sugerencia de interpretación

Eres un erudito versado en múltiples temas. Te encanta el conocimiento y todo lo que él te aporta. Gracias a tu amplio dominio de múltiples ramas del saber te es más fácil deducir y anticiparte a algunos fenómenos, rastrear su origen, entender su comportamiento y catalogar los sucesos extraños a través de la lógica y el método científico. Por otro lado, posees la astucia necesaria para saber por dónde empezar a buscar y dónde encontrar cualquier fenómeno.


Habilidades habituales

Saber (Filosofía, Historia, Mitos, Psicología, Sabiduría Popular) +4, Investigar +3, Ocultismo +2, Ciencia (Física, Matemáticas) +1, Espíritu +1.

Ejemplos de aspectos

-  El saber no ocupa lugar.
-  La verdad está ahí fuera.
-  Todo secreto está documentado en alguna obra.

Proezas

 **Inmune al miedo:** El PJ ha visto muchos fenómenos o es especialmente fuerte ante ellos. Gastando un PD, puede ignorar una consecuencia grave de Cordura por sesión de juego.


MAESTRO DEL DISFRAZ

La sociedad está muy estratificada en este oscuro mundo. Estos personajes son expertos en el disfraz, la infiltración y las relaciones sociales. Un maestro del disfraz es un camaleón, capaz de transformarse en un apuesto noble, un pobre campesino o un carismático mercader en minutos. Sus habilidades no solo están relacionadas con el disfraz y el engaño sino que también posee capacidades sociales sin igual, incluyendo algunas relacionadas con el arte del asesinato.




Sugerencia de interpretación

Posees mil caras y pocos conocen tu autentica naturaleza o identidad. Estás cómodo en este papel, pues eres quien tienes que ser según la situación. Eso lo convierte todo en un emocionante juego y te capacita para resolver cualquier situación de carácter social. La gente es fácil de engañar y, a veces, te sorprende lo que pueden llegar hacer sin saber quién eres o lo vulnerables que se vuelven frente a ti.


Habilidades habituales

 Engañar +4, Carisma +3, Empatía +2, Pelear +1, Sigilo +1.

Ejemplos de aspectos

-  Los modales de un señor y la sencillez de un campesino.
-  Mi rostro os resultará conocido.
-  Siempre hay una daga oculta entre la ropa.

Proezas

 **Rostro maleable:** En un instante, el PJ puede disfrazarse y cambiar su apariencia para parecer otra persona totalmente distinta. Una vez por sesión de juego, y gastando un PD, el PJ puede transformar su apariencia sin que los PNJ tengan derecho a una tirada para reconocerlo. Esta capacidad solo dura una escena.

MENTALISTA

La mente guarda los secretos más ocultos de las personas. Ya sea a través de la psicología o de sus facultades con la esencia, los mentalistas son los maestros de la Orden en todo lo relacionado con la mente humana. Los mentalistas poseen habilidades muy variadas, que van desde la psicología, al interrogatorio,

pasando por la persuasión y el uso de terapias alternativas de manipulación mental.

Sugerencia de interpretación

Nada se te resiste y es difícil que alguien te engañe. Las personas son sacos rotos de emociones, pensamientos y sueños. Gran parte de ello no hace falta ni buscarlo en el fondo del saco, pues la cara o gestos ya los revelan. Es sorprendente, pero existen unos patrones y una ciencia que otorga este poder a personas como tú. Si a eso añadimos que, como hombre abstracto, puedes dominar ciertas energías mentales o espirituales, nadie te puede esconder nada.



Habilidades habituales

- 🧠 Ciencias (Psicología) +4, Empatía +3, Espíritu +2, Razón +1, Engañar +1.

Ejemplos de aspectos

- 🧠 Conocedor de la psique humana.
- 🧠 Las personas expresan lo que sienten sin saberlo.
- 🧠 Voluntad inquebrantable.

Proezas

- 🧠 **Debilidad mental:** El PJ es un experto reconociendo las emociones y sentimientos de los demás, gracias a lo cual es capaz de adivinar ciertas debilidades mentales. Una vez por sesión de juego, el personaje puede gastar un PD para adivinar de forma gratuita un aspecto relacionado con los sentimientos o miedos de otro personaje.

RONDADOR NOCTURNO

Los rondadores nocturnos son los exploradores urbanos por excelencia de la Orden da Vinci. Son especialistas en rastrear personas y encontrar lugares. A diferencia de los cazadores de sombras, los rondadores poseen aptitudes relacionadas con el rastreo, el don de gentes y el sigilo. Esta combinación les permite fundirse perfectamente en entornos urbanos, pudiendo encontrar personas desaparecidas, relacionarse con grupos de individuos suspicaces, infiltrarse en lugares de difícil acceso o seguir cualquier rastro o rumor sin temor a perderlo.

Sugerencia de interpretación

Eres un ratón, astuto, peligroso y escurridizo. No solo sabes cómo y por dónde moverte en cada ciudad, sino cómo encontrar el mercado negro, las personas que buscas o perseguir a desconocidos sin ser descubierto, incluso si para ello has de entrar donde no has sido invitado. Tus habilidades te permiten moverte sin ser visto con facilidad y rastrear aquello que buscas hasta encontrarlo.

Habilidades habituales

- 🧠 Contactos +4, Investigar +3, Sigilo +2, Disparar +1, Robar +1.

Ejemplos de aspectos

- 🧠 Olfato de animal de ciudad.
- 🧠 Silencioso y rápido como el viento.
- 🧠 Todo el mundo deja un rastro.

Proezas

- 🧠 **Maleante:** El personaje tiene contactos entre las esferas más bajas de la ciudad. Da igual dónde esté, posee siempre un contacto en los delinquentes locales. Una vez por sesión de juego, el personaje puede gastar un PD para conseguir de forma automática un contacto influyente dentro del mundo criminal.

VIRTUOSO

Los virtuosos son expertos en una materia, del tipo que sea. Puede que sean médicos especialistas, espadachines sin igual, grandes comerciantes, o maestros del laúd. Cualquier profesión o concepto llevada al nivel máximo de conocimiento o pericia, encaja como virtuoso. No importa si el virtuoso es un experto en una materia muy poco común como la botánica, cartografía o economía.

Sugerencia de interpretación

Eres único en lo tuyo. Probablemente todo el mundo te conozca por tu profesión o tus obras. No solo porque eres bueno en lo que haces, sino porque hay pocos que compartan tu oficio o que lo hagan tan bien como tú.

Habilidades habituales

- 🧠 Oficio +4, Saber (cualquiera específico) +3, Recursos +2, Carisma +1, Espíritu +1.

Ejemplos de aspectos

- 🧠 Nadie me supera en lo mío.
- 🧠 No lo hago bien, ¡lo hago perfecto!
- 🧠 Soy el único que sabe de esto en la ciudad.

Proezas

- 🧠 **Polifacético:** El PJ siempre tiene un as en la manga y conoce trucos para emplear habilidades aunque no tenga entrenamiento formal en ellas. Una vez por sesión de juego y gastando un PD, el PJ puede hacer una tirada de una habilidad que no posea como si tuviera un valor de +2.

ASPECTOS



LOS ASPECTOS Y LOS PUNTOS DE DESTINO

¿Qué es un aspecto?

Un aspecto es un adjetivo, una frase o una idea que define a un personaje, escena u objeto. No solo aportan una descripción literaria, sino que forman parte de la propia mecánica de juego gracias a su integración con los puntos de destino. Ambas mecánicas combinadas permiten al personaje aplicar modificadores, repetir tiradas fallidas, aprovecharse de las circunstancias del entorno, etc. Además, nos ayudan a definir todos los demás elementos del juego, pues se usan con todos los rasgos relevantes del mismo.

¿Qué es un punto de destino?

Los puntos de destino (PD) son la moneda que se utiliza a la hora de pagar el uso de los aspectos. Lo más habitual es representarlos mediante contadores, aunque no pasa nada por apuntarlos simplemente en la Hoja de Personaje. Al principio de la sesión cada jugador tiene una cantidad mínima igual a su valor de recuperación. El MS, por su parte, dispone una cantidad de PD por escena igual al número de jugadores presentes, que puede usar directamente con sus PNJ. También tiene una reserva infinita, que se usa para forzar los aspectos de los PJ (tal y como veremos más adelante).

ASPECTOS

Tipos de aspecto

Hay varios tipos de aspectos, definidos en función de su uso durante el juego y la mecánica a la que hacen referencia. La principal diferencia entre

El lobo me miró, y yo vi en sus ojos algo más que el hambre, algo más que el miedo y algo más que la inteligencia de una alimaña. Aquellos ojos reflejaban la maldad absoluta. No era uno de tantos lobos que, azuzados por el hambre asola todo el país, también a sus bestias, han empezado a devorar los copiosos cadáveres humanos que la plaga acumula a montones. No, este lobo era otra cosa. En sus ojos podía verse un brillo humano. Un brillo de venganza.

Abrió sus fauces y sentí como si se abriera la boca del mismo infierno. Introduje mi mano en su interior y apreté el gatillo. Así tornó a su fin la vida de aquella bestia, mas, tras examinarla, hallé que era hembra y que sus mamas aún gotearan leche. Fuera lo que fuera, había tenido crías y seguramente vivan para hacerse mayores algún día. Traté de advertir al burgomaestre de la cercana Onlozbach, pero él se rio de mi historia.

ellos es su duración o el tipo de blancos (personajes, escenas, objetos) que cualifican.

Aspectos de partida

Los aspectos de partida definen la ambientación y las sesiones de juego. Son aspectos permanentes, que no desaparecen con el paso del tiempo, aunque sí pueden cambiar si las circunstancias que rodean las sesiones de juego también lo hacen. Es posible invocarlos, forzarlos o usarlos para crear una ventaja en cualquier momento de la partida. Como ejemplos extraídos de la propia ambientación de *EHA* podemos mencionar «Un mundo asolado por las plagas», «La Europa de la crisis social», «La Guerra Infinita», «El Gran Invierno», etc.

Y no solo eso. Los aspectos que definen una región o ciudad determinada también son aspectos de partida, pues comparten sus mismos rasgos: son permanentes y solo cambian si cambia la situación entera de la región. En el **Capítulo 12: El mundo durante el Siglo Maldito**, encontrarás una guía sobre las distintas regiones y cómo crear las tuyas propias.

Aspectos de personaje

Se trata de los aspectos que ya hemos visto en el **Capítulo 4: Creación de personajes**. Al igual que los anteriores, también se trata de aspectos permanentes que solo cambian si el propio personaje se ve sujeto a cambios. Describen rasgos propios del personaje, como su profesión, pertenencias, sucesos del pasado, problemas, posición social, etc. Por ejemplo: «Siempre alerta», «Miembro de la Orden da Vinci», «Educación aristocrática», «Tozudo como una mula», «Criado en un monasterio», «Piensa antes de actuar», «¡A las armas!» o muchos otros que se te ocurran.

Puedes invocar, forzar o añadir a la historia este tipo de aspectos siempre que sean relevantes; y no solo tú, el MS también podrá utilizarlos durante las sesiones de juego, aunque si suponen un problema para ti, recibirás un PD por ello.

Aspectos temporales

Estos aspectos describen características de una escena de la partida y su duración está limitada a la de la propia escena, a no ser que se modifiquen antes. Representan las características del entorno, lugares, obstáculos y rasgos medioambientales presentes, circunstancias específicas, etc. Son ideales para describir de forma narrativa la escena (a no ser que estén ocultos, claro). Por ejemplo: «En llamas», «Callejón oscuro», «Escena del crimen», «Suelo rocoso», «Pobre iluminación», etc.

Este tipo de aspectos son ideales para representar de forma mecánica cómo el entorno y sus características afectan a vuestras acciones, facilitándolas. El MS también puede emplearlos para dificultarte una actividad. Por ejemplo, si una escena tiene «*Mala iluminación*», podrías aprovecharte de ello para ocultarte empleando la habilidad Sigilo. Por otra parte, «*Escena del crimen dantesca y sangrienta*» puede poner en peligro tu cordura, llegando a imposibilitar que actúes.

Consecuencias

Se trata de aspectos temporales que tu personaje acepta para no quedar fuera de combate, o cuando recibe estrés pero no tiene casillas que tachar. Se utilizan para describir el estado o las heridas que sufre el personaje, ya sean de carácter físico, mental o espiritual. Se trata de aspectos temporales, pero pueden durar más de una escena (en función de su gravedad). Para eliminarlos hay que recuperarse, un proceso que puede llevar desde un par de escenas a varias partidas. Ejemplos de consecuencias: «*Cegado*», «*Herido*», «*Hueso roto*», «*Locura temporal*», «*Alma cansada*», etc.

Impulsos

Un impulso es un aspecto muy breve, cuya duración se reduce a una o dos invocaciones temporales y luego desaparece. Este tipo de aspectos se crean cuando obtienes un éxito con estilo de ciertas circunstancias o cuando intentas crear una ventaja y no lo consigues por completo. Cuando creas un impulso, tienes una invocación gratuita, como si fuera un aspecto normal, pero luego desaparece de la escena. También puedes conceder esta invocación gratuita a uno de tus aliados.

Lo ideal es dar a un impulso un nombre, como si fuera un aspecto temporal de la escena, pues luego es posible consolidarlo empleando la acción de crear ventaja, transformando el impulso en un aspecto de escena. Es la única forma en que podrías invocarlo, forzarlo o añadirlo a la historia con normalidad, pues un impulso sin consolidar no cuenta como aspecto pleno y, en cuanto lo utilices con su invocación gratuita desaparece. Por ejemplo, un impulso sería esa finta bien hecha que realizas durante un duelo de esgrima, ese gesto picaron con el que seduces a tu objetivo, la corazonada que sientes al comenzar una investigación, etc.

¿PARA QUÉ SIRVE UN ASPECTO?

Los aspectos dan forma a todo el juego. Los aspectos de un personaje nos indican qué le preocupa, qué hace o qué busca en la vida. Por su parte, los aspectos temporales, de escena y partida nos hablan del entor-

no, de cómo es el mundo en donde se desenvuelven nuestros personajes y los problemas que existen. Por último, los impulsos y consecuencias son el motor dinámico que impulsan los eventos y acciones de los personajes durante el escenario. Todos estos aspectos están vivos, cambiando o consolidándose a medida que la realidad que representan se manifiesta dentro del juego. Sin ellos, las partidas podrían ser oscuras o difíciles, pero siempre rígidas. Los personajes podrían ser listos y fuertes, pero estancados. Sin embargo, con la mecánica Fate, los aspectos ayudan a que todo sea mucho más. Ayudan a que el entorno esté vivo, facilitando la interacción con él y que los aspectos de los personajes sean auténticas ventajas o problemas que los personajes llevan consigo durante sus aventuras o casos.

Damos por hecho que ya tienes un montón de aspectos bailando en tu mente; ahora vamos a ver cómo usarlos en la mesa. Para utilizar un aspecto primero debes pensar en si encaja con la situación o el desafío al que tu PJ se enfrenta. Si es así, tan solo tienes que declararlo. Tras ello, debes decidir si afecta de forma positiva o negativa a la situación en cuestión y recoger sus beneficios. ¡Así de sencillo! Sin embargo, algunas veces no estará tan claro que el aspecto encaje en una situación y, en ese sentido, el MS tiene la última palabra. Vamos a ver algunos ejemplos:

Nuestro grupo de la Orden da Vinci, William, Constanza y Lidia, persiguen a una sombra de la Anomalía que, al parecer, devora la piel de sus víctimas. Creen que es, como ellos los llaman, un despeleador, una persona normal afectada por el azote de energías negativas procedentes de la Anomalía, quien, para calmar su estado de locura, arranca y devora la piel de sus víctimas. Sin embargo, no encuentran su rastro y las oscuras calles de Venecia apenas están iluminadas por culpa de la avanzada hora. Quieren comprobar si son capaces de encontrar un rastro, así que el MS les pide una tirada de Investigar.

El MS ha dotado las calles de Venecia de varios aspectos: «Calles estrechas y oscuras», «Caída ciudad renacentista» (dos aspectos de región) y «Dinero tras cada puerta» (un último aspecto que define el barrio específico en donde se encuentran). Todos ellos son públicos y tanto el MS como los jugadores pueden recurrir a ellos cuando lo deseen. Sin embargo, el MS también tiene ocultos varios aspectos más que aún no ha revelado.

Leticia, la jugadora que interpreta a Lidia, declara que quiere usar su aspecto «Pasado delictivo» para apoyar la acción de Investigar, pero el MS, no lo ve claro. Se encuentran en la parte alta de la ciudad y no ve cómo ese aspecto puede encajar con la situación de seguir un rastro. Lidia no podrá usar ese as-





pecto porque no existe ninguna relación entre que tuviera un pasado delictivo con que sepa seguir rastros mejor que los demás. Sin embargo sí podría usar su habilidad de Investigar sin necesidad de invocar ningún aspecto. Pero prefiere esperar, ya que los aspectos de la escena no le llaman la atención.

Por otro lado, Arnau, el jugador que interpreta a William, pregunta si su PJ puede usar el aspecto «Pistolero y cazador de la noche», justificando que su PJ ya se ha encontrado en esta situación varias veces antes y visto obligado a seguir rastros durante la oscuridad. El MS acepta, de tal modo que Arnau paga un PD y obtiene un +2 a su tirada de Investigar.

En este ejemplo ya hemos visto varios aspectos en funcionamiento. Pero mejor, pasemos a ver de forma un poco ordenada qué nos permite hacer un aspecto.

Invocar un aspecto

Cuando declaras que vas a usar un aspecto para afectar de forma positiva a tu PJ, en términos de juego lo estás **invocando**. Puede tratarse de un aspecto de tu personaje, temporal, de partida o incluso un aspecto de otro personaje. Invocar un aspecto es tan sencillo como declararlo mientras justificas cómo puede ayudarte en la acción que pretendes. Si encaja y apoya el uso de la acción y habilidad en cuestión, puedes pagar un PD de tu reserva y obtienes un beneficio, que escoges de entre las siguientes cuatro posibilidades:

-  Ganar +2 al resultado de la tirada.
-  Repetir la tirada de nuevo, quedándote con el nuevo resultado.
-  Sumar +2 a la tirada de otro personaje si tu aspecto puede ayudarle.
-  Sumar +2 a la dificultad de una acción de un oponente pasivo o crear un oponente pasivo con dificultad Bueno (+2).

Como ves, cada vez que invoques un aspecto, le estás dando un empujón a tu PJ para que la situación o el resultado de sus acciones te sea más favorable. Esta es la mecánica básica, aunque es posible usar los aspectos para más cosas. Ahora veremos cuáles.

Invocar aspectos solo tiene una única limitación: solo puedes invocar ese mismo aspecto una vez por acción. Por otro lado, puedes invocar en la misma acción varios aspectos si así lo deseas.

Volvemos a la situación anterior; nuestros PJ se encontraban buscando un rastro en una fría y oscura calle de Venecia a altas horas de la noche. William ha utilizado el aspecto «Pistolero y cazador de la noche», de tal modo que paga el PD correspondiente y tira los dados. Obtiene un resultado de pena, -2, que junto al valor de su habilidad de Investigar




Normal (+1), queda en un penoso -1. Al haber usado un aspecto tiene dos posibilidades: volver a tirar aceptando el resultado de la nueva tirada o añadir un +2 a la tirada que ya ha hecho. Añadiendo el +2 a la tirada no conseguiría alcanzar la dificultad deseada, así que se la juega y vuelve a tirar los dados.

En algunas situaciones puede que un jugador –o tú mismo– olvidéis que vuestro PJ tiene un aspecto que puede ser relevante en esas circunstancias. En ese momento puedes invocar un aspecto ajeno pagando un PD. Obtendrás el beneficio de este como si el aspecto fuera de tu propio personaje.

Si Arnau no se hubiera acordado de que su PJ, William tenía el aspecto «Pistolero y cazador de la noche», Leticia también podría haberlo invocado pagando ella el PD. Así el grupo se seguiría beneficiando de la existencia de ese aspecto en su búsqueda.

Invocaciones gratuitas

No siempre es necesario pagar un PD para invocar un aspecto. Existen un par de situaciones donde la invocación es gratuita:

-  Cuando creas una ventaja con éxito; eso te permite generar un aspecto temporal con una invocación gratuita. Técnicamente, esto se denomina impulso.
-  Cuando uno de tus adversarios acepta una consecuencia; esto te permite beneficiarte de una invocación gratuita sobre ella.
-  Finalmente, puedes invocar un aspecto de forma gratuita si lo interpretas en la mesa de tal forma que “cautivas” al resto de los jugadores y estos determinan que no es necesario el gasto del PD.


De hecho, en estas circunstancias puedes aprovechar la invocación gratuita y hacer una segunda invocación del aumento pagando el PD habitual. Esto te permite obtener hasta un +4 en una situación así.


Si William hubiera examinado toda la zona con su habilidad Investigar con la intención de crear la ventaja «Rastros por toda la calle» (y lo consigue con éxito, claro), tendría una invocación gratuita de ese aspecto temporal, facilitándose así su objetivo de encontrar el rastro que el despellejador ha ocultado.

Forzar un aspecto



Cuando declaras un aspecto para que afecte negativamente a tu PJ, o cuando lo hace el MS por ti, estás **forzando** dicho aspecto. Al forzar un aspecto sobre un personaje, este gana un PD a cambio de sufrir un contratiempo. Pero no siempre lo decides tú; esta es una de las armas que posee el MS para empujar a los PJ en alguna dirección. También otros jugadores pueden hacerlo, aplicando un revés a tu personaje a cam-

bio de ganar un PD. En caso de que el MS fuerce el aspecto de un jugador, este puede aceptarlo y ganar un PD o pagar él un PD y cancelar el forzado. No olvides nunca que, como cualquier uso de un aspecto, tiene que justificarse. Por eso es tan importante que los aspectos tengan un doble filo, permitiéndote usarlos de forma positiva y negativa. Hay dos tipos de forzado:

 **Decisión:** Este tipo de forzados influyen directamente en el personaje. Afecta a las decisiones que puedes tomar; el ejemplo más clásico es el de enfrentar a un personaje ante un problema moral: puede no actuar, o hacerlo comprometiendo su forma de ser y de ver las cosas. Son forzados muy evidentes que facilitan la interpretación del personaje.

 **Evento:** No depende por completo del personaje, sino que algo del entorno o las circunstancias causan un problema menor al personaje. Es posible que esté fuera de lugar, la situación sea incómoda o le venga grande. Un jugador puede aceptar que su personaje no sabe cómo resolver el problema en cuestión y se haga a un lado.

A diferencia de cuando se invoca un aspecto, no hay una fórmula general que nos indique las consecuencias del forzado, pues dependen en gran medida de las circunstancias que lo rodeen y el aspecto específico. Sin embargo, lo más habitual es que el personaje no pueda participar en los intercambios o quede fuera de escena de forma temporal. Sin embargo, el forzado puede ir mucho más allá, generando una situación que afecte negativamente al personaje a nivel interpretativo o incluso mecánico. las forma exacta es:

-  Aceptar la complicación y recibir un PD por ello.
-  O pagar un PD y no aceptar el forzado.

Parece que William y su grupo han encontrado un rastro que les conduce hacia el barrio judío. Allí, junto a las puertas de la muralla unos guardias detienen al grupo y, dirigiéndose a Constanza, les preguntan qué hacen en ese lugar. Constanza se dispone a hablar, intentado intimidarlos para que les dejen pasar, pero el MS fuerza un aspecto de Constanza, el de «¿Hereje? ¿Yo?». Luis le explica a Constanza que su participación activa puede levantar sospechas entre las autoridades, sobre todo tratándose de altas horas de la noche y un tema un tanto extraño. Francesc lo ve correcto. Ya que pasa de meterse en problemas con la guardia y, posiblemente, la Iglesia, acepta y recibe un PD.

Otra forma interesante de forzar un aspecto es cuando lo hace el propio jugador. Para ello, declara que en una situación específica su PJ se ve afectado de forma negativa en la escena, relatando los detalles. Si el MS está de acuerdo, gana un PD, mostrando como su PJ no es perfecto y tiene debilidades.

«Me llamo Sebastián», dijo, «vengo a reclamar lo que es mío. Y a fundar el Quinto Imperio». Todo me decía que no debía ser más que un farsante, pero algo en mi fuero interno me daba a entender que, efectivamente, aquel hombre era quien decía ser.

En este caso el jugador también hubiera podido declarar que se quedaba fuera de escena por ese mismo aspecto. De cualquiera de las dos formas, Constanza queda fuera de escena durante la conversación con los guardias, pero recibe un PD, que seguro que le hará falta más adelante, sabiendo que persiguen a un despellejador. Un MS malvado podría haber complicado la situación con el forzado, incluso hasta el punto de que los guardias detuvieran a Constanza. ¡Ha tenido suerte!

Forzar aspectos temporales

No solo es posible forzar los aspectos de personaje, sino también los de partida, escena o incluso los de carácter temporal. Es un buen recurso a disposición de los jugadores (como forma de recuperar esos PD que se van consumiendo) y del MS, quien puede causar problemas al personaje relacionados a su trasfondo durante la escena.

Los PJ merodeaban por la zona alta de la ciudad antes de llegar hasta el puesto de guardia. Ese distrito tenía el aspecto «Dinero tras cada puerta». Leticia podría haberlo forzado, justificando que Lidia no se siente a gusto mientras pasea por unas calles que apestan tanto a nobleza, quedando así también fuera de varios intercambios a cambio de recibir un PD por ello.

Crear y descubrir aspectos

En algunas situaciones un jugador podría desear ir más allá de sus aspectos y los de sus compañeros, prestando atención a los aspectos de la escena o de los PNJ e intentando determinar uno aún desconocido o crear uno nuevo que le apoye. En este caso se está **descubriendo o creando un aspecto**. La forma de hacerlo es sencilla, pues se lleva a cabo a través de cualquier habilidad apropiada que permita crear una ventaja (tal y como vimos en la lista de habilidades del capítulo anterior). De esta forma, se puede añadir un aspecto temporal a la escena o revelar uno oculto que ya exista. Por ejemplo:

¿Te acuerdas que habíamos comentado que el MS tenía aspectos ocultos en la escena? Pues Leticia se lo huele. Por su forma de comportarse, cree que uno de los guardias tiene miedo a algo. Así pues, le sugiere al MS que el guardia tiene el aspecto «Miedoso» o algo similar y quiere crear

Me oculté tras la maleza a fin de espiarla, concedo que mi proceder no fue correcto, mas ahora no es eso lo importante. Como decía, me oculté tras la maleza y alcancé a ver cómo la moza se allegaba a la ribera del río, se despojaba de su ropa hasta desnudarse por completo y se llevaba las manos a la nuca. Yo creía que iba a saltar su melena, pero en lugar de eso, lo que hizo fue separar su cabeza del resto del cuerpo. Después dejó su testa sobre una roca, el cuerpo decapitado se arrojó al río y comenzó a nadar.

una ventaja con Empatía para manifestarlo. Hace su tirada y lo logra. Normalmente Leticia definiría el miedo del guardia dentro del aspecto, pero en este caso nos encontramos ante un aspecto oculto, así que Luis lo revela en vez de crear uno desde cero. El guardia tiene el aspecto «Cobarde», así que más o menos Leticia ha acertado con su declaración. Por ello, lo revela otorgando a Leticia una invocación gratuita durante ese intercambio. Eso les vendrá bien en su siguiente movimiento.

Eliminar o alterar un aspecto

Siempre que se quiera eliminar un aspecto temporal o de escena, se deberá realizar una acción de superar empleando una habilidad apropiada o crear una ventaja opuesta para que este deje de tener sentido. Es tan sencillo como en los casos anteriores. Un ejemplo:





Nuestro grupo de hermanos de la Orden da Vinci ha dejado atrás el puesto de guardia y se interna en el antiguo barrio judío. Uno de los aspectos del barrio, y por tanto de la escena, es «Vigilado a conciencia por la guardia». Lidia no está cómoda caminando por esas calles mientras ve guardias por todos lados haciendo ruido. Y más, sabiendo que el despellejador anda suelto por la zona. Por ello, decide usar su habilidad Engañar para hacerles creer a los soldados que fuera del barrio pasa algo y necesitan refuerzos. Para ello, extiende rumores entre la guardia mientras camina. Eso permitiría eliminar el aspecto de escena. Hace su tirada de Engañar, con la ayuda de su propio aspecto, «Seductora con mil caras», y obtiene un buen resultado. El MS elimina temporalmente el aspecto de la escena.

GESTIÓN DE LOS PUNTOS DE DESTINO




Ya te hemos explicado anteriormente qué son los PD y, a estas alturas, ya sabes cómo funcionan los aspectos. Por eso, también vamos a realizar un pequeño resumen de las cosas que puedes hacer con los puntos de destino y cómo usarlos. Recuerda, al comienzo de una sesión la cantidad de PD es igual a tu valor de **Recuperación** si acabaste la sesión anterior con un valor inferior. La Recuperación del personaje depende del

número de proezas y extras que posea el personaje. En la Hoja de Personaje hay una sección para apuntar ambas cantidades (el valor de Recuperación y la cantidad actual de PD que posees), pero es mucho más cómodo y visual usar contadores de algún tipo. Hay quien usa fichas de póquer, pero también puedes usar contadores de piedra o cuencas de cristal como los usados en los juegos de mesa o cartas. Vamos a ver qué puedes hacer con los PD y cómo puedes ganar más:

Se puede usar PD para:

-  **Activar una proeza:** Ciertas proezas o extras exigen que se pague un PD para utilizarlas.
-  **Añadir un aspecto a la historia:** Con esta opción se puede añadir uno de los aspectos de un personaje a la historia, haciendo que la escena o narración se ajusten a dicho aspecto. Se trata de un recurso muy poderoso, que permite cosas como que el personaje sea reconocido en algún sitio, sepa de antemano qué está pasando, lleve un objeto encima en condiciones donde no es habitual, etc.
-  **Invocar un aspecto:** Permite activar cualquier aspecto en juego, al coste de un único PD. Da igual el tipo de aspecto, si se trata de un aspecto de personaje, partida, temporal, etc.
-  **Rechazar un forzado:** Se puedes pagar un PD para rechazar el forzado de un aspecto sobre un personaje.

El personaje puede ganar PD adicionales de las siguientes formas:

-  **Aceptar un forzado:** Si el MS fuerza un aspecto de cualquier tipo contra un personaje, y su jugador lo acepta, gana un punto de destino.
-  **Forzar un aspecto en tu contra:** Cuando un jugador fuerza un aspecto de tal forma que afecte de forma negativa a su personaje, gana un PD.
-  **Te rindes en un conflicto:** Cuando un personaje se rinde y queda fuera de combate en un conflicto, gana un PD.

PD EN MANOS DE JUGADORES (REGLA OPCIONAL)

Se trata de una regla opcional muy interesante y te animamos a usarla. En lugar de ser el MS quien maneja los PD y aprueba qué jugadores merecen puntos de destino por forzar o interpretar un aspecto, o incluso si es posible invocar un aspecto o no, son los propios jugadores quienes se hacen cargo de esta mecánica. Así los jugadores no compiten entre sí por «seducir» al MS con sus interpretaciones.

RESUMEN SOBRE EL USO DE ASPECTOS

A continuación tienes un resumen de todo lo que podéis hacer con los aspectos:

Invocar un aspecto: Tras declarar y pagar un PD, un personaje obtiene una bonificación de +2 o la capacidad de repetir una tirada. Recuerda que un jugador puede invocar los aspectos de su personaje, los de los demás jugadores, los de cualquier otro personaje, los de las escenas y los de los objetos presentes.

Forzar un aspecto: Alguien declara que un aspecto va a afectar a un personaje de forma negativa; si el jugador que controla dicho personaje lo acepta, no puede actuar con normalidad y recibe a cambio un PD.

Descubrir o crear un aspecto: Un jugador intenta adivinar un aspecto oculto de escena o de un PNJ para revelar su existencia. O crear un aspecto que le interese mediante la acción de crear ventaja. Si el aspecto ya existía y estaba oculto, se descubre (recibiendo una invocación gratuita); si no, se crea desde cero.

EJEMPLOS DE ASPECTO*

A continuación te dejamos, a modo de ejemplo, una lista de sesenta aspectos, todos ellos procedentes de nuestras partidas. Puedes usarlos como ideas desde las que partir o directamente utilizarlos durante el juego, sin necesidad de crear los tuyos propios.

(*) En el capítulo Aspectos y Puntos de Destino del manual de Fate Básico, que empieza en la página 55, puedes encontrar esta información mucho más ampliada, junto con consejos sobre cómo crear aspectos y varias reglas opcionales más.

EJEMPLO DE ASPECTOS		
Concepto	Complicación	Esencia
Del acero hago mi causa y mi camino	Marcado por la viruela	Todas las cosas poseen energía
Vivo del arte y la interpretación	Con la Iglesia hemos topado	Tus pensamientos fluyen en mi mente
El brazo marcial de la orden	Cojitranco y herido de guerra	Los animales hablan mi idioma
Superviviente, bandido y pistolero	Gentilhombre e ignorante	La naturaleza conspira a mi favor
Mi misión es impartir la palabra del Señor	Infancia en las calles	Conozco tus peores temores
Estuve en los tercios de Flandes	No he leído un libro en mi vida	La ciencia de los humores es sencilla
¡Alto! ¡Soy un guardia armado!	Viviendo de limosnas	Tu corrupta alma quiere abandonar tu cuerpo
Escritor y miembro de la élite intelectual	¿Hereje? ¿Yo?	Vorágine de emociones
Lo que importa son las ganancias de mi negocio	Bajo la mirada de una sociedad secreta	La voluntad y el espíritu son superiores a la carne
La picaresca, el engaño y demás trapos sucios	Pasado delictivo	Rastros de calor y vida en el aire
EJEMPLO DE ASPECTOS		
Instinto	Máscara	Otros aspectos
Sabe más el Diablo por viejo que por diablo	Mozo sano y fuerte de buena familia	Os ayudare en lo que necesitéis
Resolvamos esto como caballeros	Acertada diplomacia	Sin hogar
La oscuridad no acabará con el Hombre	Cortés y valiente caballero	Armado hasta los dientes
Todo tiene un precio	Astuto como el demonio	Versos que cortan como dagas
¡Luchad bajo mis órdenes, insensatos!	Sabe buscarse las habichuelas	Esta todo en mi estudio
El conocimiento es poder	Galantería todo él	Siempre hay ricos a los que robar
Mi acero es de aquel que pueda pagarlo	Desconocido allá donde va	Siempre dispuesto
No hay injusticias, solo malos jueces	Porte recto y señorial	Mi mascota no se separa de mí
La voluntad de Dios es la palabra	Devoto del señor	Entiendo la realidad en su aspecto más mágico
Las clases altas caerán por su propio peso	Animal de hábitos nocturnos	Puedo conseguir las mercancías más exóticas

SISTEMA DE JUEGO



Los personajes de los jugadores van a enfrentarse a diferentes situaciones a lo largo de las sesiones de juego. En muchas ocasiones no hará falta recurrir a ninguna regla, ya que se resolverán hablando e interpretando. Pero, en otras ocasiones, los PJ se enfrentaran a fenómenos sobrenaturales, cruzaran lugares extraños, se moverán por los barrios bajos, asistirán a fiestas de alto postín, serán atacados por alguna sociedad secreta y afrontarán miles de circunstancias que podrían poner en peligro su integridad física o su cordura. En todos estos casos, donde el PJ se encuentre frente a una complicación y deba hacer algo que se salga de lo normal para superarla, tendrás que apoyarte en el sistema de juego. Las reglas de *Fate Básico* están diseñadas para simplificar al máximo las acciones de los PJ. Los combates son sencillos y rápidos, las acciones se resuelven con una simple tirada y los sistemas de estrés y aspectos se manejan de forma fácil.


En las primeras páginas de este libro ya te hemos presentado el sistema de juego, es decir, las reglas de *Fate*

Básico. Ahora te describiremos todas las demás mecánicas que puedas necesitar, junto con varios ejemplos, de tal modo que con una sola lectura entiendas y estés listo para jugar a *EHA*. En este capítulo se encuentran las reglas básicas del sistema Fate. Los extras, que se utilizan durante la creación de PJ, reciben su propio capítulo entero, debido a su importancia y carácter.

La regla del cuatro

El sistema Fate posee, intencionadamente, un paralelismo con el número cuatro. Viene simbolizado también por los cuatro dados que se usan en sus tiradas. Te lo presentamos aquí, a modo de resumen de sus mecánicas.

La regla de oro de Fate

 *Decide primero qué intentas conseguir y después consulta las reglas para ver cómo se hace.*

LA REGLA DEL CUATRO		
Cuatro usos para los PD	Cuatro tipo de acciones	Cuatro resultados de la acción
Activar ciertas proezas	Atacar	Fallo
Declarar un detalle de la historia	Crear una ventaja	Empate
Invocar un aspecto	Defender	Éxito
Rechazar un forzado	Superar un problema	Éxito con estilo

CONFLICTOS, COMPETICIONES Y DESAFIOS

Los PJ se van a encontrar en miles de situaciones donde no bastara con usar la cabeza y seguir adelante. Lo más habitual es que, durante sus casos y aventuras, encuentren problemas que superar. Para lograrlo habrá que recurrir al uso de sus habilidades, realizando tiradas. Estos problemas a superar en la historia reciben el nombre de conflictos, competiciones y desafíos.

Hallé el castillo vacío, muerto su último señor, Antonio Bruccio, el año pasado. No vi señales de los bandidos que supuestamente lo habían convertido en sus cuarteles generales, de hecho, la fortaleza daba muestras evidentes de haber permanecido deshabitada este tiempo. Mas no es aqueste el motivo de que os envíe esta misiva, sino la cámara que hallamos en el ala sur. Era una alcoba alta, directamente sobre el lado, parecía acogedora, mas ya me apercibí de una sensación extraña en cuanto puse el pie en ella. Además, colgada de una de sus paredes tenía una gran cruz de color rojo, me atreveré a decir como si hubiera sido pintada con sangre. En mitad de la noche, uno de los mercenarios que nos acompañaban, que había escogido el supradicho habitáculo para pernoctar, nos despertó de un grito y, antes de que pudiéramos acudir, se había arrojado al lago... con su armadura puesta. Fue en ese momento que la cruz que llevaba puesta mi marido comenzó a calentarse hasta ponerse al rojo y apenas llegamos a quitársela antes de que alcanzara a hacerle daño... la cruz se fundió sobre el suelo de la habitación.

Un **conflicto** se produce cuando un PJ y otro PNJ (o más) se encuentran en oposición, ya se trate de combate, un duelo verbal, un juego de ingenio o cualquier otro tipo reto contrapuesto. En estos casos hablamos de un conflicto entre personajes y, como tal, se resolverá mediante acciones opuestas, donde la dificultad depende del valor de las habilidades de los participantes. Más adelante veremos cómo funcionan las acciones opuestas, pero ya te puedes imaginar que será una oposición de tiradas y valores en la mesa de juego. Uno contra otro.

El despellejador sigue suelto y, si los PJ, que se encuentran en la plaza de la judería, no lo han descubierto aún es porque están inmersos en un conflicto con él. Se oculta de ellos, con una buena tirada de su habilidad de Sigilo (+4) y su oposición, los PJ, ha hecho una tirada de Investigar para encontrar su rastro (que él ocultó), pero no lo ha conseguido. En este caso, los objetivos opuestos son el deseo de encontrar el rastro (la habilidad de Investigar de los PJ) frente al deseo de ocultarlo (el Sigilo del PNJ). Por lo tanto, estamos ante un conflicto. Si el despellejador logró un +4 en su tirada, empleando en ello sus propias habilidades, es lógico que los PJ, para descubrirlo, deban sacar un resultado superior; es decir, un valor final de, al menos, +4.

Una **competición** es harina de otro costal. A diferencia del conflicto, en una competición los participantes buscan el mismo objetivo, pero sin llegar a las manos para lograrlo. Un buen ejemplo de competición es una carrera. Los límites y la duración de la com-

petición son importantes; puede que quien obtenga el resultado mayor gane, o que sea necesario obtener un éxito con estilo para vencer. Incluso si se prolonga, hay formas de que un personaje muestre la ventaja que tiene respecto a otros. Por ejemplo, un jugador puede detener la resolución de la competición para crear una ventaja sobre esta, corriendo el riesgo de que si falla, su PJ perderá su turno de acción, quedando en clara desventaja sobre sus contrincantes.

Si tanto el despellejador como los PJ buscasen la forma más rápida de salir de la ciudad, estaríamos ante una competición para ver quién lo consigue antes. Esta competición se podría resolver como una tirada de Atletismo o Investigar, para encontrar la trayectoria más corta. Los dos grupos compiten por el mismo objetivo (abandonar primero la ciudad) pero sin llegar a pugnar directamente entre ellos. En este caso, el MS decide que tendrá éxito aquel que obtenga un éxito con estilo sobre su oponente. Cada tirada con éxito sin estilo proporcionará un +1 a sus siguientes tiradas.

Un **desafío** representa todos aquellos problemas que tu PJ debe afrontar y no se caracterizan por la oposición directa contra otros PNJ. En este caso podríamos decir que el rival es el entorno o todo lo que se deriva de este. El rasgo principal de un desafío es que normalmente el MS determina la dificultad, utilizando los valores de la tabla de escala, mientras que en los conflictos y competiciones la dificultad viene dictada por la habilidad del oponente.

Si el despellejador no se estuviera escondiendo conscientemente y dejara rastros, los PJ deberían hacer la tirada de Investigar de igual forma, pero tratándola como un desafío, porque no hay oposición. Son los personajes contra el entorno, encontrar un posible rastro. Al ser una tirada contra el entorno, el MS determina la dificultad en función de la iluminación y otros factores presentes en la escena.

Dificultad y aumentos

Todos los conflictos, competiciones y desafíos tendrán una dificultad, medida como uno de los valores de la escala Fate. Para superarlos, el personaje deberá elegir la habilidad que va a usar, hacer una tirada de 4dF y sumar el valor de la habilidad al obtenido por los dados para calcular su total. Cuando el resultado total es igual o superior a la dificultad, el PJ ha tenido éxito y superado el problema. En caso contrario, cuando el resultado total es inferior a la dificultad, el PJ ha fracasado.

La dificultad en los conflictos y competiciones viene determinada por el resultado de la tirada de habilidad del oponente. Por lo tanto, cada personaje realiza una tirada de habilidad y compara su resultado

contra el obtenido por su(s) adversario(s). Percepción contra Sigilo, Pelear contra Pelear, etc. Quien obtenga un resultado más alto se habrá llevado el gato al agua.


Volvamos al caso anterior. El despellejador ha obtenido una tirada de Sigilo muy buena, pues el total de tirar los dados (+2) más la suma de su habilidad de Sigilo (otro +2), es de 4. Por lo tanto, la dificultad que deben alcanzar los PJ si desean encontrar su rastro es de +4. Necesitarán obtener un +4 o más en esa tirada de Investigar para vencer el conflicto y encontrarlo.


En los desafíos es el MS quien dicta la dificultad. Este valora la situación y establece un valor numérico siguiendo la tabla de escala Fate. Normalmente se recurre a una dificultad Normal (+1), sumando después +1 por cada factor adicional que pueda aumentar la dificultad.

En el caso de que el despellejador no hubiera tirado Sigilo de forma consciente, ya sea porque no se intenta ocultar o porque no se le ha ocurrido ocultar sus pasos, estaremos ante un desafío. Por tanto, el MS establece la dificultad en +3 (+2 porque lo considera una tarea con dificultad Buena y +1 por la oscuridad de la escena).

Habrà ocasiones donde el personaje superará la dificultad establecida sin problemas. Eso implica no solo que realiza la acción, sino que la realiza mejor de lo propuesto. Cada +1 que el personaje obtenga por encima de la dificultad se considera un **aumento**. Así, si un personaje saca +4 en una tirada y la dificultad era de +1, obtiene tres aumentos.

Los aumentos se utilizan para mejorar la resolución de la acción y permiten al personaje hacer ciertas cosas. Por cada aumento que el personaje obtenga puede:

 **Aumentar la calidad del resultado:** Hacer más daño, resolver mejor la acción, conseguir más pistas o cualquier posibilidad semejante.

 **Disminuir el tiempo empleado:** Resolver la acción en menos tiempo.

¿Cómo sortearon los PJ a los guardias? Lidia utilizó su aspecto «Seductora con mil caras» para hacerse pasar por una mujer judía que necesitaba entrar al barrio, ganando un +2 a su tirada de Engañar. Obtuvo, tras sumar su tirada de dados y su habilidad un resultado total de +3, frente a la dificultad de +1 (que era el valor de Empatía de los guardias). Lidia ganó dos aumentos, que utilizó en resolver la conversación de forma más rápida y directa, convenciendo a los guardias de que hacían lo correcto dejándoles pasar.

Si Lidia hubiera obtenido un +1 como total, hubiera logrado la acción, pero puede que los guardias les hubieran entretenido un rato con sus pesquisas,

o que la siguieran y vigilaran sus pasos. Eso hubiera sido un empate y no un éxito. Cuando hablemos de los cuatro resultados, un poco más adelante, lo veremos en profundidad.

Los aumentos negativos no existen. Pero sí existen los éxitos con estilo o impulsos. A continuación tienes las Tablas de Tamaño y Duración, una herramienta muy útil para medir la dificultad de las acciones sobrenaturales y que trataremos con mayor profundidad en el capítulo de extras.

TABLA DE TAMAÑO Y DURACIÓN

Tamaño	Duración
Dos personas (+1)	Unos instantes (+1)
Un pasillo (+2)	Medio minuto (+2)
Una habitación (+3)	Un minuto (+3)
Media casa (+4)	Unos minutos (+4)
Una casa pequeña (+5)	Un cuarto de hora (+5)
Una casa grande (+6)	Media hora (+6)
Una plaza (+7)	Una hora (+7)
Un barrio (+8)	Varias horas (+8)

Impulsos

Cuando un personaje consigue tres o más aumentos al resolver una acción, decimos que ha conseguido un «impulso». Los impulsos son acciones con resolución tan superior a la media que permite crear un aspecto temporal. Un impulso dura solo hasta finalizar el siguiente turno del personaje y se puede invocar de forma gratuita.

Para representar una resolución tan eficiente, el jugador toma el mando de la narración para describir el resultado, recogiendo la batuta de la narración del MS y añadiendo a la historia el resultado de su impulso. Siempre claro, sujeto a la aprobación final del MS.

Oposición activa y pasiva


En un conflicto, los PNJ que el MS maneja pueden ser adversarios importantes o simples secuaces. Por ello, habrá ocasiones donde no merezca la pena perder el tiempo lanzando dados por ellos, pues se trata de meros secundarios en la historia. En casos así, el MS puede estipular que se trata de oposición pasiva y asignar una dificultad que el PJ deberá superar, en lugar de lanzar los dados por cada PNJ secundario. Eso se hace simplemente eligiendo una dificultad de la escala (como si fuera un desafío) o bien utilizando el valor de la habilidad que el PNJ usaría de forma opuesta. Así, si los jugadores intentan Engañar al PNJ, este usará su valor de Empatía, mientras que si intentan golpearlo con Pelear, utilizará el valor de Atletismo o Pelear para defenderse. En aquellos casos donde el PNJ sea importante, como pudiera ser un líder de una socie-


dad secreta o una criatura de la Anomalía única, el MS puede lanzar los dados por él, transformando la oposición en activa.


Esto mismo fue lo que ocurrió con los guardias que vigilaban la puerta de la judería. Se trataba de PNJ menores, cuyo valor en Empatía era de Normal (+1), y esa fue la dificultad que Lidia necesitó superar. Si alguno de los PNJ hubiera tenido mayor relevancia, Luis podría haber hecho una tirada opuesta contra la tirada de Engañar de Lidia, pero no ha sido el caso. De este modo no se enlentece el juego cuando se trata de PNJ anónimos cuya importancia en la historia es ínfima.


LAS CUATRO ACCIONES

Los conflictos, competiciones y desafíos son el marco que definen las acciones de los personajes, pero ¿qué pueden hacer estos? Por ejemplo, es evidente que con la habilidad Investigar podrán buscar pistas y rastros. Y con Pelear, podrán combatir. Pero todas las habilidades tienen cuatro acciones comunes. Da igual lo que pretenda realizar el PJ, sus acciones podrán resolverse de una de estas cuatro formas mecánicas distintas. Este hecho es la base del sistema *Fate Básico*. En realidad, tu PJ puede hacer lo que quiera en la historia, pero cualquier cosa que haga se resolverá mecánicamente de acuerdo a uno de estos cuatro tipos de acciones:

 **Atacar:** Se trata de la forma más habitual de resolver un reto contra un oponente. El ataque no tiene por qué ser de carácter físico (aunque sí es lo más habitual), pudiendo tratarse de un ataque verbal, mental o incluso mágico. Cuando tu PJ consigue superar la dificultad (generalmente una tirada opuesta del oponente), causa un daño en forma de estrés que será igual a la diferencia entre vuestros resultados totales.


 **Crear una ventaja:** Un tipo de acción única del sistema Fate, enfocada a introducir nuevos aspectos en la escena (no debes confundirla con la posibilidad de usar los aspectos durante la escena). Con ella, lo que pretendes es crear un aspecto temporal que proporcione una ventaja. El mejor ejemplo es herir o despistar a alguien para que este gane un aspecto negativo temporalmente. Podrás invocar ese aspecto más adelante para beneficiarte de él. También puede hacerse sobre una escena, creando un aspecto temporal que ayude a tu PJ. Por ejemplo, cegar a un adversario, iluminar una habitación oscura, etc.


 **Defender:** Es el tipo de acción opuesta a atacar. Se utiliza para evitar sufrir estrés debido al ataque de un oponente. Muchas veces se utilizará como reacción, haciendo una tirada de defensa contra la tirada de ataque del adversario, incluso aunque no sea el turno del personaje.

 **Superar un reto:** Siempre que tu PJ encuentre un reto, puede afrontarlo. La manera más habitual de conseguirlo es emplear una habilidad que se lo permita. Cuando la suma del valor de su habilidad más la tirada supera a la dificultad del reto, el personaje logra superarlo. Dentro de esta categoría de acciones englobamos la mayoría de desafíos, como abrir una cerradura de una antigua puerta, encontrar un grueso volumen esotérico escondido en una biblioteca, seguir un rastro de sangre hasta dar con el asesino, etc.

Trabajo en equipo


Habrán ocasiones en donde varios PJ trabajen juntos para conseguir el mismo objetivo. El reglamento Fate tiene dos formas de representar este hecho:


 Los PJ se van apoyando a través de sus acciones: uno crea una ventaja y después le pasa la invocación a otro, quien resuelve la acción con ella. Así, apilando sus ventajas pueden alcanzar valores muy altos de dificultad.


 La segunda forma es que todos los PJ resuelvan la acción como una única acción. En este caso, el PJ con el valor más alto de habilidad es quien tira los dados, sumando +1 a su total por cada ayudante que tenga la habilidad apropiada a Normal (+1) o mejor.


LOS CUATRO RESULTADOS

Siempre que los personajes realicen una acción, habrá un resultado de la misma. Los posibles resultados, al igual que el número de acciones, son cuatro. Estos deben tener un fuerte componente narrativo y estar sujetos al marco de la acción. No obstante, se pueden resumir de igual forma en cuatro grandes categorías generales. De peor a mejor:

 **Fallo:** Si el resultado de la tirada y la suma de la habilidad da un resultado *inferior a la dificultad establecida*, la acción se considera fallida. El personaje no ha conseguido lo que quería.

 **Empate:** Un empate se da cuando el resultado de la tirada es *igual a la dificultad establecida*. En ese caso el personaje consigue lo que quería, pero por los pelos y, posiblemente, con un pequeño problema o dificultad añadida.

 **Éxito:** Cuando el personaje logra *superar la dificultad establecida por uno o dos aumentos*, la acción ha tenido éxito, consiguiendo lo que deseaba.

 **Éxito con estilo:** En caso de que la tirada *supere la dificultad por tres o más aumentos*, el personaje ha logrado llevar a cabo la acción con un resultado sorprendentemente bueno, lo que le permite, si así lo desea, crear un impulso y tomar las riendas de la narración durante su turno.

La tabla siguiente unifica las cuatro acciones con los cuatro resultados posibles, ayudándote a comprender qué pasa finalmente al concluir la acción.

LAS CUATRO ACCIONES Y LOS CUATRO RESULTADOS

	Atacar	Crear ventaja	Defender	Superar
Fallo	No hay efectos.	No se logra crear ventaja. Y, si es en un conflicto, el oponente gana un impulso.	Se sufre las consecuencias del éxito del oponente.	Se falla o se tiene éxito con una consecuencia importante.
Empate	El ataque no daña al objetivo pero otorga un impulso.	Se consigue crear un impulso.	Observa la acción del oponente para determinar que sucede.	Se tiene éxito pagando un coste leve.
Éxito	El ataque tiene éxito y causa daño.	Se crea un aspecto temporal con una invocación gratuita.	El oponente no consigue lo que quiere.	Se consigue el objetivo.
Éxito con estilo	El ataque acierta y causa daño. Se puede reducir el daño en 1 para crear un impulso.	Se crea la ventaja a través de un impulso, con dos invocaciones gratuitas.	El adversario no consigue lo que quiere y se gana un impulso.	Se consigues el objetivo y se genera un impulso.

EL COSTE DE LOS FALLOS

Hay ocasiones en donde un personaje falla o empa-ta una tirada y en la tabla se indica que recibe una consecuencia importante o leve. En estos casos el MS tiene la última palabra, pues puede decidir que el personaje consigue el objetivo pero tarda más tiempo de lo normal en vez de decir que no lo logra. Otra opción, muy frecuente pues integra mejor el uso de los aspectos, es “castigar” estos fallos con aspectos temporales negativos, impulsos gratuitos para los rivales o puntos de estrés.

Por ejemplo, un PJ intenta forzar una cerradura y falla. En vez de no lograr abrir la puerta, el MS puede optar porque tarde más de un intercambio en conseguirlo, o asignar a la puerta el aspecto «*Cerradura rota*» hasta el final de la escena o hasta que sea reparada. Otro ejemplo sería el de un PJ que intenta crear una ventaja y falla, de tal modo que el oponente se beneficia de un impulso contra él al quedar momentáneamente «*Desarmado*».

En conclusión, hay muchas formas de hacerlo; usad la que funcione mejor en vuestra mesa. Pueden encontrar todas estas reglas, junto con más ejemplos, en la página 130 de *Fate Básico*.

DETALLAR UN CONFLICTO

En el apartado anterior ya hemos visto lo que son los desafíos y complicaciones, pero ahora vamos a prestar más atención a los conflictos, pues son más complejos. No olvides nunca que, en *EHA*, los conflictos no tienen por qué ser siempre de carácter físico: también pueden ser espirituales o mentales. Una escena a golpe de acero y pistola en un callejón oscuro será un conflicto físico que afecte a la Salud de los personajes implicados. Enfrentarse a la aterradoradora visión de una criatura de la Anomalía provoca un conflicto mental, capaz de poner a prueba

la Cordura del más sensato. Por último, un enfrentamiento con un líder de una sociedad secreta que también sea hombre abstracto probablemente afecte al medidor de Caos.

Pero empecemos por el principio. Cuando se va a producir un conflicto, primero debemos:

1. Establecer los bandos.
2. Establecer el orden.
3. Realizar intercambios.

ESTABLECE LOS BANDOS

Es el paso más sencillo de todos. Solo tienes que valorar quien está en conflicto y con quien. Es importante tenerlo claro, pues en ocasiones se pueden dar conflictos que impliquen a numerosos personajes a la vez, tanto PJ como PNJ.

William ha afinado su olfato, encontrando la puerta entreabierta de una de las casas de la plaza. Los PJ no lo dudan y, con precaución, se adentran en ella. Está vacía, pero parece que oyen algo procedente del sótano, de tal modo que bajan rápidamente ¡Y allí esta! El despellejador, devorando los restos de una de sus víctimas, en un sótano lleno de cadáveres.

Aquello que temíamos ha resultado ser cierto. Bajo la ciudad de les Vichois se extiende un pozo de aguas encharcadas, densas como el aceite y negras como una noche sin estrellas ni luna. Este agua gotea sobre el manantial del que fluyen las aguas termales. Y sí, tal como nos habían referido, estas aguas poseen propiedades curativas. Sí. Porque se alimentan de la vida de aquellos desgraciados que los rosacruces arrojan al pozo.




En este caso, los bandos están muy claros. Los PJ (Lidia, William y Constanza), enfrentados al desollador. Sin embargo, la situación podría ser más compleja, implicando a más desolladores ocultos o que hubiera un tercer bando, por ejemplo inquisidores, dispuestos a acabar tanto con los desolladores como los miembros de la Orden da Vinci.

ESTABLECE UN ORDEN

Para evitar que todos los jugadores quieran actuar con sus personajes a la vez, hay que establecer turnos o **intercambios**. Tras determinar los bandos, lo siguiente que debéis hacer cuando comienza un conflicto importante es establecer el orden de iniciativa.

La iniciativa dependerá del valor de Percepción de cada personaje en conflictos físicos y Empatía para conflictos mentales. Cuanto mayor sea la puntuación que tenga el personaje en esta habilidad, primero actuará. En este valor también pueden influir algunas cualidades y otros factores externos que no dependen de los personajes. En el caso que varios PJ tengan la misma puntuación de Percepción, o no posean la habilidad, la forma de resolver el empate es recurriendo a las habilidades secundarias que puedan entrar en juego.

Va a haber combate, así que es hora de determinar el orden de las acciones, pues su resolución influye en los demás personajes. Como el encuentro es de carácter físico, todos los implicados comparan su valor de Percepción.

-  William, que tiene Bueno (+2), irá primero.
-  Constanza y Lidia tienen Normal (+1) y, por tanto, deberán desempatar.
-  Y, finalmente irá el despellejador, quien al haber sido sorprendido actúa automáticamente el último.

El empate entre Constanza y Lidia se resuelve valorando las habilidades secundarias. Lidia tiene Pelear +2 y Constanza nada, así que Lidia irá antes.

Cuando establezcas el orden de iniciativa, también debes prestar atención a los aspectos temporales de la escena, pues estos son los que hacen que el con-

flicto sea diferente y único. Busca la forma de aprovechar los elementos del escenario, a través de sus aspectos. Eso hace la escena mucho más interesante.

INTERCAMBIOS

Los intercambios representan el turno de cada personaje durante el conflicto y se resuelven siguiendo el orden de iniciativa establecido. Cada uno de los personajes, en orden, puede realizar una acción, ya sea un ataque (lo más frecuente), crear una ventaja o, en ciertos casos, superar un reto. Los personajes podrán defenderse todas las veces que sea necesario.

A la hora de atacar, los personajes han de utilizar una habilidad apropiada y hacer una tirada para resolver la acción. Si la tirada tiene éxito, **la cantidad de aumentos representa los puntos de estrés que se infligen al oponente.**

William gana la iniciativa, pues el despellejador está sorprendido. Saca una pistola y dispara contra su enemigo sin pensárselo.

Arnau lanza los dados y obtiene +1 como resultado de la tirada, a lo que sumará su habilidad de Disparar -que es Buena (+2)-, para obtener como resultado total +3. El MS tira la defensa del despellejador (ya que le da tiempo a esquivar), sacando -1 en los dados. Suma también su valor de Atletismo para esquivar el ataque, que es Bueno (+2), con un resultado total de +1. Como William ha obtenido +3 frente al +1 del despellejador, este recibe 2 puntos de estrés físico, que deberá aplicar a su medidor de Salud.


En este caso el MS ha considerado que era factible que el despellejador utilizase la habilidad de Atletismo por la cantidad de obstáculos presentes. También podría haber considerado lo contrario, dictaminando que no podía defenderse ante el ataque (eso impide que realice tirada de defensa), o que la habilidad para defenderse hubiera sido otra. Al fin y al cabo, es lógico frente a un disparo, ya que no es posible esquivar las balas.

Defenderse es la otra cara de la moneda. Es la tirada que efectúa el defensor para evitar el daño. Esta tirada se efectúa también con una de las habilidades implicadas en el combate: lo habitual es que sea la misma habilidad que la empleada por el atacante o su opuesta. **En caso de que la defensa supere el ataque, el personaje no recibe daño.** Tampoco causa él daño, ya que se está defendiendo.

A continuación te dejamos unas sugerencias sobre cómo emparejar las habilidades en las situaciones de combate más usuales, pero no te sientas limitado a estas combinaciones.

La joven dama tomó la espada y comenzó a blandirla con tal maestría y destreza que nos dejó estupefactos. Los muertos se hacinaron en torno a ella a una velocidad endiablada. Y hay Dios que cuando pasó el fragor de la batalla, sus ojos brillaban con luz propia, iluminando la noche, y solo pronunció unas palabras: «Florine de Borgoña» antes de cerrar los ojos y caer sin sentido. Cuando la doncella volvió en sí no guardaba recuerdo alguno de cuanto había sucedido.

 **Combate a distancia:** Disparar para atacar, la defensa suele ser Atletismo (si es posible, claro).

 **Combate cuerpo a cuerpo:** Pelear para atacar; se defiende con Pelear o Atletismo.

 **Combate mental:** Provocar para atacar, Razón como defensa.

Defensa completa

Puedes optar por esta posibilidad cuando no desees participar de forma activa en el conflicto durante ese intercambio. A cambio de sacrificar tu posible acción durante el intercambio, ganas +2 a las habilidades que debas usar como defensa durante ese turno. Representa la posibilidad de que el personaje dedique su acción por completo a estar atento al entorno y defenderse de cualquier ataque.

ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

El estrés representa las consecuencias derivadas de un conflicto, como las heridas, estados mentales o emociones provocadas por un enfrentamiento. Siempre que un ataque tenga éxito, el objetivo del mismo sufre estrés.

Todos los personajes tienen tres medidores de estrés: uno para el daño físico, otro para el mental y otro para espiritual. Cada medidor comienza el juego sin casillas, por lo que cada vez que un personaje recibe estrés deberá aceptar una consecuencia (¡así que piénsate dos veces lo que haces!). Si un personaje tiene la habilidad relacionada con el medidor muy alta (a Enorme (+4) o más) tendrá al menos una casilla de estrés. Pero, me temo, esto no es muy frecuente.

¿Cómo funciona el estrés?

Cada vez que un personaje recibe estrés, del tipo que sea, debe aceptar una consecuencia o tachar una casilla de estrés, si es que la tiene. Cuando ha aceptado una consecuencia leve, otra moderada y una grave, queda fuera de combate. ¡Así de sencillo! Algunos villanos tendrán casillas de estrés que tachar, pero es posible que no tengan toda la gama de tres consecuencias.

El despellejador ha sufrido daño y, por tanto, el MS debe apuntarlo, tachando las casillas correspondientes del medidor de Salud, que indica su estrés físico. Gracias a su Fuerza +4, el despellejador posee una casilla en el marcador de estrés físico... ¡No es un rival fácil!

Nuestros PJ aprovechan su ventaja de iniciativa. Tras el disparo, Constanza se lanza con su bastón sobre el enemigo. Tira los dados para atacar (+2), que sumado a su habilidad de Pelear (+1) nos da un total de +3. El despellejador lo tiene complicado. El MS tira los dados para determinar su defensa

y obtiene un total de +1. El despellejador recibe de nuevo dos puntos de estrés físico. Sin embargo, no tiene más casillas (al final no era tan poderoso), así que tiene que aceptar una consecuencia leve.

Por lo general, cuando se causa estrés, este provoca directamente una consecuencia. La cantidad de estrés determinará su gravedad. Si tienes ya anotada una consecuencia leve y recibes otros dos puntos de estrés, no puedes ganar una segunda consecuencia leve, debiendo anotar una grave en su lugar. Por el contrario, si tienes casillas de estrés puedes absorber este sin que tu personaje “pague” por ello. En **EHA** es una capacidad casi divina.

Lidia se oculta en las sombras. Llega el turno del despellejador, quien tiene justo delante a Constanza. Le lanza un golpe. Tira los dados y obtiene un +2, más su habilidad de Pelear (+3); eso supone un total de +5. Constanza se defiende. Francesc, tira los dados y le suma su propia defensa con Pelear, obteniendo un +1 en total. ¡Constanza recibe 4 puntos de estrés físico! Francesc hace una mueca porque sabe que su PJ lo tiene complicado.






Llegados a este punto, Francesc puede aceptar que Constanza sufra una consecuencia moderada u optar por rendirse y quedar fuera de combate.

Tipos de estrés

En esta sección vamos a ver los distintos tipos de estrés existentes y cómo funcionan.

Salud

Los ataques de Pelear o Disparar afectan al marcador de Salud. Representa el estrés físico y hace referencia a las heridas, rasguños, huesos rotos, etc. Sin duda, se trata del marcador de estrés más utilizado y también es el más fácil de comprender pues solo hace referencia a algo tan sencillo como los traumas físicos, sean del tipo que sea. En ciertos casos este tipo de estrés también puede representar el cansancio extremo, las inclemencias climatológicas, los efectos de un veneno o enfermedad, etc. Como ejemplos de consecuencias típicas tenemos:






-  Desangramiento.
-  Fuerte golpe en la cabeza.
-  Herida profunda en el vientre.
-  Malestar y deshidratación.
-  Rasguños y moratones superficiales.

Caos

Cuando un personaje provoca daño a otro a través de una acción sobrenatural (generalmente a través de la habilidad de Esencia que gobierna el uso de estos extras), afecta al marcador de Caos. Las consecuencias

que se sufren al recibir estrés sobre este medidor están relacionadas con la permanencia de su consciencia en este plano. Los efectos típicos están relacionados con la desorientación, la pérdida de control sobre el cuerpo y/o mente e incluso consecuencias sobrenaturales que lo lleven al caos de la realidad del inconsciente






El concepto de Caos puede ser un poco complejo y subjetivo, pero su mecánica es sencilla: el medidor de estrés espiritual funciona exactamente igual que el de Salud, descrito anteriormente. La esencia que bulle en el interior de los personajes tiende a ir hacia el Caos y los personajes deben evitarlo si no quieren sucumbir a la Anomalía. Este medidor representa la lucha del personaje por mantenerse estable en esta realidad y no sufrir fenómenos extraños. Como ejemplos de consecuencias típicas tenemos:

-  Incapacidad de controlar los movimientos corporales.
-  Inconsciente o en coma.
-  Mente en blanco.
-  Pérdida de los sentidos.
-  Pérdida del hilo de la realidad.

Las consecuencias de este medidor también pueden estar relacionadas con el uso que le da el PJ a la esencia o con su propio aspecto de Esencia.

Cordura

Cuando un personaje cause miedo, normalmente mediante la habilidad Provocar, afecta al marcador de Cordura. Se trata del delgado hilo que mantiene la mente estable del personaje. Gracias a él, su pensamiento conserva un orden lógico y coherente, sin dejar que la mente se vea dominada por los miedos, sueños y obsesiones que le obligarían a comportarse de formas no aceptadas por la sociedad. Algunos ejemplos de consecuencias de este tipo:

-  Con el miedo en los huesos.
-  Fuera de sí.
-  Incapaz de reaccionar ante esta emoción.
-  Locura temporal.
-  Terror de lo más abyecto.

El estrés, da igual su tipo, se elimina al final de la escena de forma automática aunque si un personaje tiene tachadas todas sus casillas de estrés y ha recibido todas las consecuencias posibles, queda fuera de combate. Veamos ahora cómo funcionan las consecuencias y después lo que representa que el personaje quede fuera de combate.

Consecuencias


Las **consecuencias** son aspectos temporales que el personaje acepta cuando recibe estrés y no tiene


casillas apropiadas que tachar. Estas consecuencias representan las heridas, fobias o estados mentales que el personaje sufre durante un conflicto. Evidentemente, puedes repartir el estrés recibido entre las casillas y consecuencias, si puedes hacerlo.


Las consecuencias son de cuatro tipos (tres normales más un cuarto opcional) y representan los diferentes grados de daño o pérdidas de cordura existentes. Tú mismo eliges el aspecto temporal que aplicar a tu PJ en función del ataque que haya sufrido. Pueden ser *«Simples rasguños»*, *«Hueso de la pierna roto»*, *«Histeria»*, *«Aturdido»* o cualquier otro que se te ocurra. En estos aspectos no hace falta ser tan creativo como en los principales, basta con que definan el estado físico o mental del personaje en ese momento. Y no olvides que sus rivales pueden invocar estos aspectos para aprovecharse de tu vulnerabilidad.

Constanza ha recibido un buen golpe. Anota la consecuencia moderada a cambio de absorber todo el estrés causado. La describe como «Un corte profundo en el abdomen».


Los cuatro tipos de consecuencias son:

 **Leve:** Permite absorber dos puntos de estrés recibidos. En el medidor de salud, las consecuencias leves representan *«Rasguños»*, *«Cortes superficiales»*, *«Aturdido momentáneamente»*, etc. En el medidor de Cordura se trata de cosas como *«Aturdido»*, o *«En estado de shock»*. Por su parte, en el medidor de Caos representan como el personaje nota que su esencia interior intenta abandonar su cuerpo y generar anarquía. Por eso este puede verse *«Desorientado»*, tener *«Visiones»*, que sus sentidos no funcionen bien o tenga un malestar de carácter mental, como *«Incapaz de pensar»* o *«Sin habla»*.

 **Moderada:** Permite absorber cuatro puntos de estrés. Las consecuencias moderadas originadas en el medidor de Salud son aspectos del tipo *«Corte profundo»*, *«Contusión fuerte»*, etc. En el medidor de Cordura se trataría de aspectos similares a *«Paralizado por el miedo»*, *«Desarrollando una fobia»*. Las originadas en el medidor de Caos implican que el personaje sufre las primeras muestras de la pérdida de su orden y estabilidad, quedando *«Paralizado»* o cosas peores como *«Incapaz de sentir o reaccionar»*, *«Profundo sueño lleno de visiones»* o incluso manifestaciones de carácter físico como *«Fuertes dolores por todo el cuerpo»*, etc.

 **Grave:** Permite absorber seis puntos de estrés recibido. Las consecuencias graves procedentes del medidor de Salud serán heridas que tardarán en recuperarse y pueden significar la muerte del personaje en ciertos casos. Por ejemplo, *«Varios huesos rotos»*, *«Atravesado por una espada»*,

etc. En el medidor de Cordura pondrán en entredicho el estado mental del personaje, con aspectos como *«Enfermedad mental»* o *«Nunca volveré a ser el mismo»*. Cuando se trata del medidor de Caos, el personaje sufre en sus propias carnes los fenómenos de la Anomalía y la dualidad de planos. El personaje podría quedar atrapado a medio camino entre esta realidad o la del inconsciente, pasando a ser *«Intangible»*, *«Inconsciente»*, *«En coma con horribles visiones»*, o, por ejemplo, tal vez su alma y su cuerpo se separen temporalmente (*«Pérdida temporal del alma»*). Los efectos pueden ser tan espectaculares o sutiles como desee el grupo de juego.

 **Extrema:** Estas consecuencias son de carácter opcional, y no son muy aconsejables pues dejan secuelas casi permanentes en el personaje. Este absorbe ocho puntos de estrés a cambio de una consecuencia permanente que sustituye uno de los aspectos del personaje hasta que logre curarla, tras varias sesiones de juego. Se trata de cosas como *«Miembro casi amputado»*, *«Herido de muerte»*, etc. en el medidor de Salud o *«Estoy como un cencerro»*, *«Problemas para pensar racionalmente»* en el medidor

de Cordura. Cuando hablamos de Caos representan el abandono temporal de la consciencia o el alma del personaje para hundirse en el mundo del inconsciente dejando aspectos como *«Desalmado»*, *«Sin sentimientos ni emociones»*, *«Fuertemente desorientado y con vértigos»*.

Un personaje solo puede tener una consecuencia de cada tipo, da igual el origen de la misma. Así pues, si un personaje ya ha utilizado una consecuencia leve para absorber estrés físico, deberá aceptar una consecuencia superior si recibe más estrés, incluso siendo de carácter espiritual.

Imaginemos que Constanza recibe dos puntos de estrés físico teniendo ya una consecuencia leve debida a un enfrentamiento con los guardias de antes (al final se llevó un puñetazo). Debido a eso, no puede aceptar una segunda consecuencia leve sino que está obligada a aceptar una consecuencia moderada, aunque solo tenga que absorber dos puntos y la moderada absorba cuatro. A partir de ese momento, solo podría aceptar una consecuencia grave o extrema.



Fuera de combate

Rendirse

Durante un conflicto, un personaje puede rendirse en cualquier momento. De esta forma deja de participar en él, con los consiguientes peligros que puedan ocasionarle. Por supuesto, al rendirse, el otro bando obtiene lo que quería. Esto no significa que vaya a matarlo automáticamente, sino que podría ser capturado, dado por muerto, etc. El personaje obtiene un PD por rendirse. La opción es peligrosa, pero seguro que es mejor que una muerte segura. Además, el jugador siempre puede negociar con su MS las consecuencias de la rendición.

Derrota

Un personaje queda derrotado cuando no le queda sin tachar ninguna casilla del tipo apropiado para el estrés recibido y anota las tres consecuencias normales (leve, moderada y grave). En esta situación, el personaje queda fuera de combate, según sea lógico para el último tipo de estrés sufrido. Por ejemplo, si ha sido estrés físico (Salud), puede que caiga inconsciente o muera; si ha sido estrés mental (Cordura), puede que pierda el hilo de la realidad y enloquezca, etc. Cuando un personaje queda fuera de combate, también queda eliminado del juego.

Quien provoca que el personaje quede fuera de combate es quien decide y narra su final. Esta narración debe ser coherente con el tipo de estrés provocado y tiene que tener relación con la escena. En todo caso, si el jugador afectado no está de acuerdo con la resolución narrada, puede pedir al MS un final diferente gastando todos sus PD.

El enfrentamiento continúa. Lidia asesta una puñalada por la espalda al despellejador y William dispara de nuevo. En sus últimos segundos de vida, el despellejador se lanza sobre Constanza y termina por provocarle una consecuencia grave. Al no utilizar la regla de consecuencias extremas (es opcional), Constanza queda fuera de combate. Tal y como estaba ya, con dos consecuencias absorbidas, hubiera estado mejor poniéndose a cubierto y dejando la acción a los demás.

El MS, que es quien ha ganado el conflicto, decide que Constanza muere. Pero Francesc no está de acuerdo con el final de Constanza (lógico por otra parte!), así que gasta todos sus PD, pidiendo al sanguinario Luis que piense otro final alternativo. Luis acepta y narra cómo Constanza cae inconsciente debido a la pérdida de sangre. ¡Necesita atención médica urgente!

La casilla «salvadora»

Ya te habrás dado cuenta de que tener una casilla de estrés es un lujo en cuanto a supervivencia. Te permite encajar un punto de estrés sin anotar ninguna consecuencia y, además, al final de la escena puedes borrar ese punto y volver a tenerla operativa. ¡No está nada mal! Es como un superescudo protector. Pero claro, para tener una casilla de estrés en el medidor tienes que tener la habilidad relacionada (Físico, Espíritu o Razón) a Enorme (+4), de tal forma que solo los más capaces aguantan un poquito más.


He visto a muchos jugadores temer tanto por sus personajes que se las arreglan para destacar a +4 estas habilidades. ¡No seas cobarde! Solo necesitas usar la cabeza, ser un poco cauto y actuar solo cuando debas, tal y como harías en la vida real.


RECUPERACIÓN


El estrés, da igual su tipo, se elimina al final de la escena de forma automática, otra cosa son las consecuencias. Si tu PJ tiene tachadas todas sus casillas de estrés y ha recibido todas las consecuencias posibles, queda fuera de combate.


Todos los PJ afectados por consecuencias pueden recuperarse de ellas con el tiempo. El tiempo que se tarda en recuperarse de ellas depende de su gravedad. Lo único que necesita el personaje es una acción para iniciar la recuperación y el paso del tiempo. Ciertas habilidades pueden ayudar a reducir este el tiempo de curación, como el recibir atención médica o tratamiento psicológico.

Para iniciar la recuperación, el PJ –o aquel que le intenta a ayudar– debe superar un desafío relacionado, empleando la habilidad apropiada. La dificultad de esta tirada es proporcional a la gravedad de la consecuencia.

 **Consecuencia leve:** Superado el desafío, la consecuencia desaparece una escena después. La tirada de recuperación tiene dificultad Buena (+2).




 **Consecuencia moderada:** Siempre y cuando se haya iniciado la recuperación en la misma sesión, la consecuencia desaparecerá al final de la siguiente sesión de juego. La tirada de recuperación tiene dificultad Enorme (+4).

 **Consecuencia grave:** Las consecuencias graves son difíciles de recuperar y puede que se prolonguen dos o tres sesiones de juego, o incluso un capítulo completo, tras iniciar la recuperación. La tirada de recuperación tiene dificultad Fantástica (+6).

 **Consecuencia extrema:** En caso de que permitáis su uso en las sesiones de juego, las consecuencias extremas no tienen curación. La consecuencia sustituye a uno de los aspectos del personaje

de forma permanente. Con el paso del tiempo, sin embargo, tienes posibilidad de renombrarlo.

Tiradas de recuperación y su habilidad:

-  **Caos:** Otro personaje distinto al blanco debe superar un desafío con Espíritu.
-  **Cordura:** Otro personaje distinto puede emplear Empatía, así como habilidades relacionadas con la Psicología.
-  **Salud:** El PJ, o un sustituto, debe hacer una tirada de Ciencia, relacionada con la medicina. El personaje podría usar Físico, representando la curación natural, aunque será más difícil.

El combate finalizó: los PJ han acabado con el despellador que asolaba el barrio judío de Venecia. Pero no todo ha concluido. La Anomalía ha dejado escapar de sus entrañas esta sombra, pero todo lo sucedido debe tener una causa lógica.

Mientras averiguan lo que sucede en la ciudad, los PJ deberán recuperarse de sus consecuencias. Lidia venda las heridas de William, quien tiene como consecuencia leve «Garrazo en el brazo» y supera la dificultad (+2) con su tirada. La consecuencia empieza a desaparecer, cambiando su aspecto a «Brazo vendado» para reflejarlo. Al final de la siguiente escena el brazo volverá a estar bien y la consecuencia habrá desaparecido por completo.

Pero Constanza lo tiene más complicado. Lidia cauteriza una de sus heridas, que es una consecuencia moderada, «Corte profundo en el abdomen». Supera la tirada y el aspecto también cambia a «Abdomen cicatrizando», pero no estará curada del todo hasta el final de la siguiente sesión de juego. Un poco de descanso y el brazo marcial de la Orden da Vinci en Venecia estará listo de nuevo.

Enfermedades y plagas




En el siglo XVII, debido a la malnutrición, la pobreza, las condiciones insalubres de las ciudades y el clima, las plagas son algo relativamente frecuente. Los hombres abstractos siguen siendo personas y se puede dar la situación de que enfermen o contraigan algún mal especialmente dañino. Aunque la Orden da Vinci posee herramientas sobrenaturales, que les permiten sanar a sus miembros e incluso salvarlos de la muerte, has de tener en cuenta que, durante las sesiones aún es posible que los PJ enfermen, arrastrando aspectos que reflejen este hecho durante algunas sesiones de juego.

DAÑO A OBJETOS

Los elementos del decorado como puertas, carros y demás también poseen estrés. Es un tipo de estrés diferente, pues representa su dureza estructural y

Abrió los ojos para descubrir con horror aquello a lo que los fuellerinos llaman Pisadeira: una criatura esquelética con mirada de odio inagotable y el dentado como una sierra...

resistencia. Se mide con un medidor de estrés especial, denominado **Estructura**. Funciona igual que los otros medidores de estrés, incluyendo la capacidad de absorber consecuencias. La principal diferencia es que sus consecuencias solo se recuperan mediante reparaciones. El daño a los objetos no se usa mucho en el juego pero, en algunas situaciones, puede ser importante. A continuación tienes algunos ejemplos:

-  Una puerta de madera delgada solo posee una única casilla y una consecuencia leve (como un PNJ corriente). Para repararla hay que hacer una tirada de Oficio y dedicarle al menos una escena de tiempo.
-  Un carro posee una casilla de estrés, una consecuencia leve y otra moderada. Su reparación puede llevar varias escenas.
-  Una casa poseerá, de media, cuatro casillas de estrés y una consecuencia de cada tipo. Su reparación puede prolongarse durante toda una historia.



REGLAS OPCIONALES DE CORDURA Y CAOS

Si quieres dar más importancia a estos conceptos, puedes usar estas reglas opcionales en lugar de aplicar el efecto normal del estrés.

Cheques de cordura

Puede que una escena sea grotesca o especialmente terrorífica. Para representarlo, puedes pedir al jugador que haga una tirada de Razón contra una dificultad estipulada de antemano. En caso de fallo, puedes aplicar sobre él un impulso, como si el propio escenario hubiera intentado crear una ventaja sobre él y hubiera empatado.

La forma más fácil de determinar la dificultad es la siguiente:

-  Determina un valor base, en función de lo grotesca o aterradora que sea la situación entre Normal (+1) y Enorme (+4).
-  Suma +1 a la dificultad base por cada circunstancia adicional que influya.

Por ejemplo, entrar en una habitación llena de cadáveres, podría tener dificultad Normal (+1). Si el personaje está solo y desarmado (+1), a altas horas de la noche en un sitio aislado (+1) y sabe que el asesino ronda por el lugar (+1), podría tener que tirar hasta a dificultad Enorme (+4).

Y aquel infeliz se empeñó en ir en pos del dahu, cuando era evidente que aquello no era más que una invención de los campesinos, mas no importa, tuvimos que dar con nuestros huesos en aquel lugar en busca de su trofeo de caza. Yo me oía una emboscada, un asalto, o simplemente una broma pesada de aquellos franceses. Pero ciertamente jamás hubiera alcanzado mi imaginación hallar todo un aquelarre.

Tratamiento

Esta regla hace que la recuperación de las consecuencias moderadas o graves derivadas del medidor de Cordura sea más costosa. Llamaremos al proceso tratamiento y funciona por sesiones.

Lamentablemente, cuando un PJ acepta una consecuencia moderada o grave de este tipo, debe empezar un tratamiento especializado para eliminarla. El tratamiento debe hacerlo un profesional u otro PJ con la habilidad Empatía entrenada a Normal (+1) o superior. Quien pretenda curar al personaje deberá hacer una tirada contra el grado de la consecuencia cada vez que haga una sesión de tratamiento. Las tiradas que superen la dificultad se considerarán sesiones de terapia exitosas; las que no, pues no.

- Una consecuencia leve de Cordura necesita una sesión de terapia con éxito para recuperarse.
- Una consecuencia moderada de Cordura (fobia) requiere tres sesiones exitosas de terapia a lo largo de un capítulo.
- Una consecuencia grave (enfermedad mental) exige cinco o más sesiones de terapia con éxito a lo largo de una historia.

Sistema alternativo de consecuencias graves para Cordura

Habrà ocasiones donde quieras que las enfermedades mentales afecten más poderosamente a los personajes. En casos así, la enfermedad mental cambia uno de sus aspectos. Por lo tanto, en vez de anotar la enfermedad mental en la casilla de estado mental de la Hoja de Personaje, modifica uno de los aspectos básicos del PJ hasta que este curada del todo. Eso hace que la experiencia sea única.

Ejemplos de enfermedades mentales

Aún es demasiado pronto para que ciertas enfermedades mentales, como las neurosis, personalidades múltiples, esquizofrenia y demás hayan recibido los nombres por los que nosotros las conocemos. Es muy probable que, en la época, se conozcan bajo nombres mucho más pintorescos, pero de carácter local. A continuación ofrecemos los nombres y rasgos de algunas enfermedades mentales «catalogadas» por los galenos de la época.

Licantropía: Se llamaba así a la enfermedad mental o locura que conducía a personas a aullar y chillar, ya fuera por dolor u otras molestias.

Mal de la bruja: Esta enfermedad mental se empieza a diagnosticar durante la Edad Media. Se aplica a las mujeres incapaces de mostrar sentimientos, en especial hacia los niños.

Manías danzantes: Esta enfermedad llevaba al afectado a tener temblores irregulares, incapacitando su equilibrio motriz.

Posesión: Cuando alguien posee una doble personalidad se dice que esta poseído.

Tarantela o «baile de san Vito»: Se da cuando la persona afectada es incapaz de detener su cuerpo y baila y danza hasta caer agotado.

CONTROL DEL TIEMPO

El tiempo de juego nunca es igual al tiempo dentro de la historia. Una escena de combate puede prolongarse durante varios minutos en la mesa pero representar solo unos segundos en la historia. Dividiremos el tiempo de juego en cinco unidades distintas, de menor a mayor duración.

Intercambio o turno: Es la fracción más pequeña de tiempo y, a su vez, el estándar según el que medimos las acciones. Representa entre cinco y diez segundos dentro de la historia. Cuando tu PJ lleve a cabo una acción, la mayoría de veces se tratará de uno o más intercambios.

Escena: Su duración acostumbra a englobar varios turnos y queda dictada por la narración. Una escena engloba todos los turnos que ocurren dentro de un marco narrativo o un lugar concreto de la trama.

Sesión de juego: La duración de esta unidad depende de los jugadores y, generalmente, engloba varias escenas. En algunos casos se juega parte de un capítulo o un capítulo entero.

Arco: Es un conjunto de escenas que componen parte de una historia determinada, como un capítulo de un libro. En ciertos casos será necesaria una o dos sesiones de juego para completarlo.

Historia: Una historia es toda una trama argumental, formada por varios arcos. Cuenta con su propio inicio y desenlace determinados, de tal forma que puede llegar a durar unas cuantas sesiones de juego.





El instante en el que William ha disparado al despellejador es un turno, al igual que las acciones que han llevado a cabo sus compañeros. Estos turnos se engloban dentro de toda la escena de combate que se ha producido en el interior de la casa. Las escenas que han jugado los jugadores desde que han comenzado a seguir el rastro del despellejador por las calles de la ciudad hasta el sangriento final, han formado la sesión

de juego (poco más de dos horas). Y, finalmente, esta sesión de juego, junto con la anterior, cierra el primer arco de la historia (formada por varios capítulos) planteada por Luis y denominada «Piel de Venecia».

CONTROL DEL ESPACIO

Aunque *EHA* no es un juego táctico, sí que se pueden producir situaciones donde sea importante medir y dejar claro cómo funcionan el espacio y las distancias. Para ello, utilizamos las zonas. Las zonas son una interpretación subjetiva de un área, en donde los cálculos matemáticos y las distancias precisas no tienen cabida. Todos los personajes se pueden mover a zonas adyacentes distintas a la suya y actuar. Por lo general, un personaje puede recorrer una zona durante un intercambio, por lo que si un PJ quiere recorrer cuatro zonas a paso normal deberá usar cuatro intercambios o utilizar alguna habilidad como Atletismo o Montar para recorrerlas a mayor velocidad.

Cuando un personaje desea moverse varias zonas, debe hacer una tirada de Atletismo o Montar, según las circunstancias que rodeen la escena; con éxito podrá mover una zona adicional (dos con un éxito con estilo). Todo ello supone que las condiciones de la escena son normales y no hay nada que impida el desplazamiento entre zonas.

-  **Una zona:** Se trata del espacio inmediato en torno al personaje, a donde puede acceder con poco esfuerzo invirtiendo un turno. Puede ser una habitación, una calle o cualquier otro entorno similar.
-  **Dos zonas:** Lugares a los que el personaje puede acceder, o moverse, con un poco de esfuerzo. Para llegar empleará dos intercambios al paso o uno corriendo. Por ejemplo, a dos zonas se encuentran aquellas calles contiguas a la que se encuentra, la segunda planta de una vieja casa o el otro lado de un puente. Generalmente esta distancia marca el alcance de las armas de fuego.
-  **Tres zonas:** Llegar allí requiere un esfuerzo importante. Por ejemplo, la distancia a la que está la manzana contigua, la cima de un campanario o varias casas más allá. Cubrir este espacio implica que el personaje debe dedicar tres o más intercambios hasta llegar allí o bien que haga un considerable esfuerzo corriendo. Generalmente usamos esta medida en persecuciones, aunque también representa el alcance de las armas de fuego con mayor alcance.
-  **Cuatro zonas:** El lugar se encuentra muy lejos del personaje. Probablemente necesite una escena entera para llegar hasta allí y, en muchos casos, no merece la pena medirlo en intercambios o metros. Es muy subjetiva y sirve para llevar al personaje a otro escenario distinto.





En la escena que ha enfrentado a los PJ contra el despellejador, el sótano donde se ha desarrollado el combate era una zona, la planta de arriba era otra zona distinta, la calle y plaza estaban a tres zonas, y más allá de la plaza y del barrio judío al menos cuatro. Si William hubiera atacado desde el piso de arriba no hubiera tenido problema, a pesar de estar a una zona de distancia, porque utilizaba un arma de fuego (suponiendo que tuviera línea de visión, claro). Sin embargo, Constanza sí hubiera tenido problemas, pues luchaba cuerpo a cuerpo. Eso la forzaba a tener que utilizar un intercambio para moverse de la zona en la que estaba (el piso de arriba) hasta el sótano (una zona distinta adyacente).

EL ENTORNO

Las escenas, o decorados en donde se desenvuelven los personajes, también poseen aspectos con los que se puede interactuar. Lógicamente, estos aspectos son dinámicos y pueden variar mucho a lo largo de la escena. Los aspectos de escena se pueden utilizar de igual forma que si fueran aspectos de los propios personajes, pagando un PD para invocarlos en tu beneficio.

Durante el combate, Lidia ha utilizado un aspecto de escena. Según la descripción de Luis, la habitación estaba poco iluminada. Así pues, cuando quería ocultarse, Leticia pudo gastar un PD para invocar el aspecto de escena «Sótano poco iluminado», ganando así con ello +2 a su tirada de Sigilo.

La única diferencia con los aspectos básicos de cada personaje es que los aspectos de escena acostumbran a ser temporales, pudiendo cambiar, desaparecer o incluso crearse nuevos a medida que los personajes interaccionan con ellos. Lo ideal es añadir al menos tres aspectos de este tipo a cada escena. Por ejemplo:

-  Aspectos relacionados con el entorno, su clima, el estado de ánimo de los testigos, etc.
-  Aspectos relacionados con el movimiento y las acciones, como puertas, murallas, terreno complicado, etc. Esto hace los combates más tácticos e interesantes.
-  Aspectos que definan infraestructuras presentes, como carruajes, caballos, pilas de sacos, grandes piedras, etc.
-  Aspectos que definan peligros del lugar, como pozos, agujeros en el suelo, incendios, etc.

Las ciudades o el entorno


En *EHA*, cada una de las ciudades donde los PJ resuelven sus casos también tiene su propio carácter. No es lo mismo adentrarse por las oscuras calles e iglesias de París que sobrevivir a las penurias de la guerra en el Sacro Imperio Romano-Germánico. Por eso, al final de este libro hemos incluido una hoja de


referencia rápida donde anotar los aspectos generales de la ciudad en donde los PJ juegan. Estos aspectos sirven para definir la ciudad y darle una personalidad propia, que además puede emplearse durante la partida. De hecho, si no te apetece documentarte sobre una ciudad europea en concreto, puedes crear a tu gusto tu propia ciudad sin ningún problema.

Los PJ se encontraban en la ciudad de Venecia. Luis ha diseñado la ciudad con una serie de aspectos únicos, con el objetivo de darle ese tono propio que busca y que los PJ puedan utilizar. No ha necesitado leer gran cosa sobre la historia de Venecia para saber que la ciudad de la época tenía «Calles oscuras y estrechas», en donde había «Bandidos y delincuencia en cada esquina» y donde «Escasean los recursos y alimentos». Además el ambiente general entre sus habitantes es de «Miedo a la peste». Es posible que algunos de estos aspectos no fueran muy prácticos durante la sesión, pero si los PJ necesitaban ayuda, por ejemplo, podían haber buscado contactos a través del aspecto «Bandidos y delincuencia en cada esquina» o recurrir al aspecto «Miedo a la peste» para convencer a los guardias de que les dejaran entrar a la judería.

Aspectos de escena

Todas las escenas pueden contener aspectos, pero es decisión del narrador revelarlos o no. Hay dos formas de tratar los aspectos ocultos de una escena.

 **Descripción sutil:** El MS hace una descripción del escenario dejando caer entre líneas los aspectos existentes, de tal modo que los PJ los deduzcan o imaginen su presencia, usando la acción de crear ventaja para revelarlos.

 **Descripción profunda:** El MS hace una descripción completa de la escena, resaltando los aspectos de la misma y anotándolos en un papel. Los PJ saben de antemano que existen dichos aspectos de escena y no necesitan adivinarlos. Evidentemente el MS no revelará aquellos aspectos ocultos en su descripción.

Crear aspectos

Los personajes pueden actuar sobre una escena, haciendo que esta cambie totalmente. La mejor forma de conseguirlo es creando una ventaja. Mediante una acción, el personaje introduce un nuevo aspecto de escena. Hay muchas formas de hacerlo y, en ocasiones, es muy sencillo.

Si los PJ hubieran sido precavidos y hubieran entrado en la casa con una lámpara de aceite, podrían haber creado un aspecto de escena nuevo con Percepción o Recursos: «Estancia iluminada».

Otras veces, es más complejo

Si, los PJ no solo llevan consigo esa lámpara, sino que la lanzan contra el suelo de madera de la casa durante el combate, la escena hubiera ganado el aspecto «En llamas».

Recuerda que los PJ están creando una ventaja. Deben hacer una tirada de habilidad para conseguirlo, en el segundo caso Atletismo o Pelear, y tienen una invocación gratuita del aspecto creado durante su siguiente turno. Durante el resto de la escena deben pagar PD para utilizar el nuevo aspecto al igual que los demás. A veces, puedes considerar que ni siquiera es necesario hacer tirada, por lo sencillo de la acción (como al encender una lámpara). Otras veces, invertir la acción es el precio que hay que pagar para poder beneficiarte de la ventaja que supone su presencia.

Crear aspectos sobre personajes

Mediante estas reglas, también se puede afectar a los otros personajes que aparecen en las distintas escenas. Si el intento tiene éxito, se puede poner ese aspecto temporal sobre un personaje como si fuera la propia escena (aunque no causar estrés, pues eso sería atacar). Gracias a este mecanismo puedes despistar a otro personaje, desarmarlo, cegarlo, o cualquier cosa que se te ocurra. En estos casos, recuerda que solo quien lo ha creado –y sus aliados– podrá invocar ese aspecto temporal de forma gratuita y solo durante su siguiente turno.

Si hubieran lanzado esa misma lámpara directamente contra el despellejador, eso hubiera servido para crear un aspecto temporal sobre el PNJ: «Ardiendo en llamas».

EXTRAS



Cuentan que en esta casa señorial tinerfeña se quitó la vida una joven genovesa que se había visto obligada a contraer nupcias con un hombre que no amaba. Los lugareños aseguran que su ánima se aparece por las noches. Yo no lo creo. En realidad, si me permitís la osadía, mi humilde opinión es que los recientes asesinos de los que culpan a la tal «Dama Lercara» no son sino la obra de alguien que pretende valerse de la leyenda para encubrir sus crímenes.

Los añadidos que te presentamos a continuación reciben dentro de la jerga de Fate el nombre de extras y definen aquellas partes de las reglas que no se pueden incluir dentro de los parámetros básicos del sistema (aspectos, habilidades y proezas). En realidad se trata de combinaciones de ellos. Por eso tienen su categoría propia y nos permiten, usando las bases del sistema, otros tipos de mecánicas, como por ejemplo magia en los juegos de fantasía, tecnología en los juegos de ciencia-ficción, etc. En este caso, **EHA** emplea dos extras, representando los poderes sobrenaturales de los PJ a través de los **extras de esencia** y los objetos de ingeniería, la nueva ciencia o artesanía superior, a través de los **extras de alquimia**.

La esencia es el elemento sobrenatural que permea el mundo de **EHA** y, además, también es la capacidad que hace únicos a los personajes; algo así como la magia que pueden manejar. En este capítulo la detallaremos, explicando tanto sus raíces filosóficas como las mecánicas necesarias para introducirla y que los jugadores puedan utilizarla. Se trata de un extra, pues define una capacidad sobrenatural de los PJ cuyo coste es superior al de una mera proeza.

La alquimia, por su parte, es la ciencia capaz de transformar la materia. Es probable que los héroes posean objetos especiales o con alguna característica destacable. Mediante este extra, implementamos mecánicas que describen objetos de calidad superior, o mejor diseñados, añadiéndoles aspectos. Esto permite que las armas de pólvora sean especialmente letales, ciertos objetos cotidianos resulten más útiles y podamos crear objetos extraños de gran poder.

ESENCIA

La magia no existe. El mundo está construido por una energía que conforma materia, llamada esencia. Y es esta la que alimenta y a su vez envejece la realidad.

La esencia es el material del que están hechos los sueños, las emociones y todo aquello que no llegamos a comprender. Por eso se almacena donde no podemos verla... en la otra realidad.

Esa casa que veis al fondo no es más que esencia en estado de orden absoluto, esencia estanca, que nunca ira hacia el Caos pues está firmemente anclada a esta realidad y a este orden. Sin embargo, nuestra mano puede liberar esa esencia del orden, imbuyéndola con una pizca de nuestra propia esencia, y desatar el caos. Esa es la parte dolorosa de ser un hombre abstracto. Lo comprenderéis con el paso de los años...

Por eso algunos de nosotros han quedado atrapados entre las dos realidades...o bien han enloquecido... ese fue el coste que tuvieron que pagar por su poder como hombres abstractos.

-Fabio Fibonacci, ingeniero del acero de la Orden da Vinci en Roma.

La esencia es tanto la energía como la materia intangible que construye el mundo del inconsciente o Anomalía. Es el material a partir del cual se construye todo lo espiritual, desde los sueños hasta las emociones, pasando por aquellos objetos que poseen un carácter especial. Este material, que a su vez es energía en estado puro, se encuentra también presente en todos los seres humanos, pues todos ellos poseen esa «parte» más espiritual. Pero, normalmente, se encuentra dormida. La esencia no se encuentra solo en lo espiritual e intangible como creemos. La esencia es la base con la que están contruidos el mundo y la realidad. Los objetos son esencia, pero esencia estancada, atada a esta realidad, inmóvil y detenida en el tiempo y el espacio. Esencia en puro Orden.

Orden y caos

El mundo del inconsciente, que contiene todo lo espiritual, la memoria colectiva y la biblioteca del saber del mundo, se encuentra en un dinámico estado de Caos. Cambiante e incomprensible, por él fluye la esencia en estado puro, de tal modo que nada tiene sentido para los pobres humanos que puedan contemplarlo. La otra cara de la moneda es la realidad mundana, más inmediata a nosotros, que descansa en un estado físico, de calma y energía estancada en un Orden perpetuo, construido a base de siglos creando una realidad a través de la voluntad y la lógica. Estas dos fuerzas ahora chocan y los efectos de sus azotes pueden verse con ojos mundanos.

Y, entre ellos, a mitad de camino entre la esencia pura y la esencia estanca, entre el Orden y el Caos, se debate y fluye la esencia pura. Es esa fuerza y voluntad que los hombres poseen y que les permite interactuar con los diferentes estados de la esencia; el poder de los hombres abstractos.

La esencia y los hombres abstractos

Para la mayoría de los habitantes del siglo XVII, el mundo de los sueños es una fábula, producto de los cuentos e imaginaciones de antediluvianas supersticiosas. Sin embargo, muchos hombres han comprendido que poseen esta esencia en su interior. Son hombres abstractos. Estos, a través del desarrollo de una habilidad a niveles sobrehumanos, filosofías alejadas de lo mundano, exploraciones oníricas o en su camino hacia la locura, han desarrollado la capacidad de interactuar con ella. Gracias a la esencia tienen la capacidad de influir en la realidad, pero no como algo controlable, capaz de convertirlos en poderosos magos de leyenda, sino como un recurso sutil, más una maldición que una bendición.

Las Leyes de la Esencia

En esta realidad, la esencia muestra un funcionamiento muy marcado y ordenado, permitiendo que el orden del universo no se altere de forma fatal y permanente. En nuestro mundo, todas las cosas ocurren de acuerdo un orden y una serie de normas que podemos entender. Para entender ese funcionamiento, primero hay que comprender las leyes herméticas de la esencia, tal y como se recogen a través de tres Principios (o leyes) de la Esencia.

El *Principio del Género* enseña que un elemento con una esencia y vibración concretas solo puede transformarse en otro de similar esencia y vibración. Por lo tanto, el alquimista no puede transformar el agua en un pensamiento, ni un pensamiento en fuego.

El *Principio de Polaridad* afirma que un elemento tiene un grado de vibración determinado y solo puede moverse hacia sí mismo o su opuesto. Eso significa que todo tiene dos polos. De acuerdo a este principio, un elemento solo puede transformarse manteniendo su tendencia o en dirección a su opuesto. Por ello, el hechicero puede transformar el agua en hielo o vapor, y el amor en odio o rabia pero nunca en algo que no se encuentre dentro de su polaridad.

Finalmente, el *Principio de Creación y Destrucción* dicta que solo el universo como entidad tiene el derecho y privilegio de crear y destruir. Según este último principio, quizás el más importante, la capacidad de crear elementos de la nada, y de destruir elementos por completo, está más allá del alcance de los seres humanos.

Estas leyes dictan lo que un hombre abstracto puede hacer mediante el uso de la esencia. También son aplicables en términos de juego. Un personaje no puede crear efectos de esencia que incumplan estos tres preceptos, por lo que no puede crear un objeto de la nada, no puede transformar el fuego en aire, ni puede destruir el alma de nadie.

Dicho esto, vamos a abordar la esencia desde un punto de vista más mecánico y orientado al juego.

EL EXTRA DE ESENCIA

Sumario general de la mecánica:

- Los hombres abstractos poseen esencia, un tipo de «*magia*» relacionada con la energía que construye el mundo, tanto en la realidad física como la espiritual.
- Un hombre abstracto puede dominar la realidad, dentro de su campo, pudiendo realizar cualquier acción sobrenatural siempre que respete los tres principios: no se puede transformar la auténtica naturaleza de las cosas, solo se puede modificar la naturaleza ya existente y es imposible destruir o crear algo que exista ya en el mundo.
- Dentro de este carácter «libre» de la magia, los hombres abstractos pueden realizar tareas básicas o sencillas, como leer la mente, rastrear espíritus o presencias, transmutar objetos, hablar con los animales, etc. Sin embargo, deben justificar como realizan esta acción teniendo en cuenta su aspecto de Esencia.
- Todas las acciones sobrenaturales, o usos de esencia, se llevan a cabo mediante una habilidad especial, denominada Esencia, que solo puede adquirirse comprando el extra de esencia.


Al adquirir este extra, el personaje desarrolla una habilidad especial dentro de su pirámide de habilidades, que le permite realizar acciones sobrenaturales, afectando a una parte de la realidad. Esta habilidad – llamada también Esencia – sustituye a una de las que ya existiese en la pirámide de valor Normal (+1).


Esta habilidad permite llevar a cabo actividades sobrenaturales, como rastrear espíritus, dañar personas o animales alterando sus patrones vitales, introducir pensamientos en otra mente o potenciar las capacidades y rasgos de objetos entre una larga lista de posibilidades. Mecánicamente, Esencia funciona exactamente igual que cualquier otra habilidad y, por tanto, tiene cuatro posibles usos (atacar, crear una ventaja, defender y superar), sujetos a los cuatro posibles resultados (fallo, empate, éxito y éxito con estilo).


Antes de colocar la habilidad que representa este extra en la pirámide y su aspecto asociado, debes elegir la rama de la realidad que es capaz de afectar. Dentro de la ambientación, la Orden da Vinci suele referirse a esto como «las cinco esencias»:

- Esencia (Espíritu):** Comprende todo aquello relacionado con lo espiritual, desde los sueños a las emociones, pasando por el instinto y otros elementos menos tangibles del comportamiento.
- Esencia (Materia):** Es aquella que engloba y afecta a toda la esencia estanca, es decir, la materia física. Mediante esta habilidad se pueden moldear y


transformar los elementos u objetos que estén desprovistos de vida. Y no solo eso, también permite percibir las propiedades del objeto, su estructura e incluso dañarlo de forma sobrenatural.


 **Esencia (Mente):** Hace referente a la mente y todo su mundo interior, incluyendo el pensamiento racional, el instinto animal, la memoria o las ideas. Se engloban dentro de esta rama todos los procesos mentales e información que contiene o almacena la mente. A diferencia de la Esencia del Espíritu, esta habilidad no puede afectar directamente a los sueños o emociones, sino a los procesos mentales de carácter racional y posible estudio científico.

 **Esencia (Naturaleza):** Vinculada a la naturaleza y las leyes de la realidad, a veces se denomina a esta capacidad Esencia de los Elementos. Al comprender esta esencia, el hombre abstracto puede percibir o entender los elementos, tanto los cuatro mayores (agua, aire, fuego y tierra) como la docena de elementos menores (como la luz y la oscuridad) existentes.

 **Esencia (Vida):** Capaz de controlar la vida, tal y como se entiende a través de la teoría médica dominante de la época (los cuatro humores que gobiernan el cuerpo). Esta esencia permite ver y percibir rastros de vida, transformar organismos vivos e incluso dañarlos desde dentro, usando la propia sangre y huesos como herramientas dañinas. La principal diferencia entre vida y materia, es que la vida es una combinación de esencias dinámicas y estancas. Es el único caso encontrado en toda la realidad en donde la esencia adquiere un estado mixto.

Como ya comentamos en el **Capítulo 4: Creación de personajes**, todos los PJ (o al menos, todos los que sean hombres abstractos) deben poseer el extra de esencia, adquiriéndolo durante el proceso de creación del personaje. De acuerdo a *Fate Básico*, todos los extras tienen dos rasgos definitorios, Requisito y Coste, representando el recurso narrativo que emplea el personaje y lo que le cuesta tenerlo. El extra de esencia no es distinto:

 **Requisito:** Una casilla de habilidad a +1, donde colocar la habilidad Esencia que controla su funcionamiento y el aspecto de Esencia.

 **Coste:** Un punto de proeza; solo se puede adquirir durante la creación del personaje.

De nuevo, cuatro amigos se han juntado para jugar una partida a EHA, aunque esta vez será por hangout, ya que cada uno está en una punta distinta del país. Luis hará de MS, mientras que Sirio, Xosé y David harán de jugadores.

Los jugadores han dedicado el comienzo de la sesión a crear sus PJ, llegando hasta el final de la misma, donde deben elegir sus extras. Todos ellos tienen ya una ligera idea de lo que quieren.

Sirio tiene claro que su PJ, Jack Penrose, es alguien capaz de entender la complejidad de la mente y manipularla, así que Sirio elige como aspecto de Esencia «Leo tus pensamientos» para enfatizar la capacidad del personaje de leer mentes y que dicho aspecto le ayude a usar el extra de esencia. Y, obviamente, como habilidad, elige Esencia (Mente), sustituyendo una de sus habilidades en la pirámide.

David es el siguiente, eligiendo el extra de su personaje, Giovanni. Paga el coste indicado y quita de su pirámide de habilidades una de las que tiene a valor Normal (+1), cambiándola por Esencia (Espíritu). En su momento eligió como aspecto de Esencia para Giovanni «Todo posee energía», que le ayudará en las tiradas cuando intente buscar rasgos energéticos o espirituales, detectar la presencia de personas o animales en las cercanías, etc.


Y Xosé elige para su filósofo experimental «La sencillez del funcionamiento de la vida» como aspecto que le facilitará las tiradas relacionadas con Esencia (Vida). Se ha convertido así en un auténtico experto en aquello que más le gusta al héroe, el estudio anatómico.


El proceso ha sido sencillo: los jugadores han elegido un aspecto de Esencia y añadido a su pirámide la habilidad que gobierna el uso del extra, sopesando su elección entre las cinco posibilidades existentes. Con eso, los PJ ya están listos para lanzarse a la aventura.

ESENCIA (ESPÍRITU, MATERIA, MENTE, NATURALEZA, VIDA)


Esta habilidad representa la capacidad extraordinaria del hombre abstracto, permitiéndole realizar con ella acciones sobrenaturales. Empieza siempre a valor Normal (+1), sustituyendo a una de las habilidades de la pirámide a ese valor, pero después puede aumentarse con normalidad durante el juego. Su funcionamiento está limitado a la rama de la realidad que afecta pero, pese a eso, respeta las cuatro acciones de forma normal. Lo que debes siempre recordar es que esta habilidad te permite hacer cosas que la lógica y la física consideran imposibles: para las actividades más mundanas ya tienes el resto de habilidades.


Acciones

 **Atacar:** El personaje puede hacer daño directo siempre que sea capaz de explicarlo. Por ejemplo, puede atacar el marcador de Salud de otro personaje quebrando sus huesos, sin necesidad siquiera de tocarlo. O inundar su mente con visiones horribles, provocando estrés de Cordura, etc.

 **Crear una ventaja:** Se puede emplear la habilidad para otorgar a un personaje capacidades

sobrenaturales como «*Fuerza inhumana*» o «*Mente inquebrantable*», afectar objetos («*Metal forjado al rojo vivo*») o incluso PNJ («*Te hierve la sangre*» o «*El alma se escapa de tu cuerpo*»). Al tratarse de acciones sobrenaturales, muchas veces no se necesitará una justificación física o lógica para su uso.

 **Defender:** En líneas generales se puede utilizar la habilidad de Esencia como defensa ante otros ataques basados en la esencia o de carácter sobrenatural, siempre que sean parte de la misma rama que el personaje es capaz de afectar.

 **Superar:** Permite superar cualquier desafío relacionado con la rama de esencia que represente la habilidad del personaje: percibir rastros espirituales; buscar recuerdos en la mente de alguien que no se resiste; acceder a lugares donde no físicamente no podría o, incluso, desplazarse por el aire.

El factor que convierte a esta habilidad en algo tan especial es su versatilidad. En compensación, su uso es mas peligroso, ya que el PJ atenta contra el tejido de la realidad. Por esta razón, cuando un PJ falla una tirada en el uso de esta habilidad, recibe tantos puntos de estrés como la diferencia entre la dificultad y el resultado obtenido. Como si la realidad le hiciera un ataque a su medidor de Caos. Por ello hay que tener cuidado al usarla, pues un descuido es tremendamente peligroso. En algunas casos, y según la situación, podéis hacer que este fallo provoque al PJ un aspecto temporal en lugar de estrés o consecuencias. Pero igual que el uso de la habilidad ofrece poder, el coste del fallo debe ser peligroso.

Los personajes de los jugadores se encuentran ya inmersos en la historia, concretamente en la segunda sesión de juego. Durante la primera sesión de juego apenas utilizaron sus extras de esencia.

Se encuentran siguiendo una extraña pista de fenómenos paranormales que tiene alguna relación con el tiempo y el espacio en Nápoles. ¿Qué os voy a contar? Sí, es la misma que antes, L' enfat sauvage. Los jugadores no quisieron jugar la que Luis tenía preparada para ellos, sino esta otra. En fin, nos viene bien por el tema de los ejemplos. Los PJ han encontrado una pista que les conduce a un artista que pinta, de repente y sin aparente causa, aborígenes africanos que dice ver en sus sueños. Los PJ, tras charlar con él y usar sus habilidades, están bastante atascados. Por ello, Sirio opina que ver los sueños del pintor puede serles de utilidad, pero claro, solo podrá conseguirlo si el pintor tiene pensamientos o recuerdos activos de ellos. Así pues, describe su intención, que es averiguar algún pensamiento relacionado con el tema. Describe que lo hará utilizando Esencia (Mente) y la pelota está ya en el tejado de Luis, quien debe determinar la dificultad.

La Universidad de Valladolid alberga un sillón que, se dice, perteneció a un médico que llevaba a cabo extraños rituales y, por esto, está cargada de poder. Acudí a estudiar tan curioso asiento con algunas excusas ante el rectorado, mas no hallé nada fuera de lo común, ningún rastro de anomalía. Ya me disponía a marcharme cuando fui capturado por la Inquisición y sometido a interrogatorio. Temeroso del posible tormento decidí brindar las respuestas antes de que tuvieran a bien arrancármelas, y les di a entender por razones que había acudido a comprobar cuánto de verdad había en la leyenda del sillón y que no hallé nada digno de contar. Entonces me percaté de algo en los ojos del inquisidor. No vi fanatismo, no vi odio, al contrario, cuanto vi fue superioridad. Como si a él le alcanzara algo que yo desconocía...

Para mi sorpresa me dejaron libre sin haberme sometido a tormento, mas intrigado por la reacción del inquisidor... ¿Es posible que haya sustituido la verdadera silla por otra falsa?

¿Qué es una acción sobrenatural?

Toda aquella que, según las leyes de la física que conocemos, sea imposible realizar o tenga un componente espiritual importante.

Por ejemplo, leer la mente es una acción sobrenatural. Intentar ponerte en la piel de alguien y deducir lo que podría estar pensando (vía Empatía), no lo es. Buscar un rastro espiritual o energético en una habitación es una acción sobrenatural. Tocar el suelo con las manos para ver si está caliente y ha habido alguien o algo ahí (vía Investigar o Percepción) no. Disfrutar de fuerza o resistencias inhumanas durante cortos periodos de tiempo es una acción sobrenatural. Tener gran fuerza, debido a tus horas en el gimnasio o complexión natural, no lo es.

¿Cuál es el significado de todo esto?

Que muchas cosas se pueden resolver con el ingenio, mientras que otras solo pueden superarse de formas sobrenaturales. Cuando los límites de la realidad mundana sean un impedimento para conseguir lo que buscas, usa las facultades sobrenaturales que te concede la esencia del personaje.






¿Y su dificultad?

Todos poseemos un baremo innato de lo que es posible o no realizar al utilizar una habilidad mundana, pues el raciocinio y la lógica científica nos lo han inculcado. Sin embargo, carecemos de baremos semejantes respecto a lo sobrenatural porque escapa de nuestros conocimientos. No tengas miedo, utiliza tu buen criterio y sigue como guía los numerosos ejemplos de este tipo de acciones y su dificultad aproximada como guía.

Sirio lanza los dados. Tiene +1 por su habilidad e invoca el aspecto, proporcionándose otro +2 adicional. Sin embargo, obtiene un -2 en la tirada de dados, para un resultado final de Normal (+1). Ha fallado por tres puntos respecto a la dificultad, que era Enorme (+4), así que el PJ debe absorber tres puntos de estrés, con lo que sufre la consecuencia moderada «Estás en las nubes».

Dificultad de las acciones sobrenaturales

A continuación, os ofrecemos algunos ejemplos de dificultades, con carácter orientador:

-  **Buscar un rastro espiritual o de vida en un callejón:** Bueno (+2) si es reciente (Enorme (+4) si no lo es tanto).
-  **Hacer que los huesos de un personaje empiecen a astillarse, provocándole daño:** Bueno (+2) si se está en contacto con él, más si es a distancia. El adversario se defenderá con una tirada de Espíritu. Y el daño resultante se aplicará sobre el medidor de Salud.
-  **Crear un aspecto sobre un arcabuz:** Bueno (+2) si solo dura unos instantes o Excelente (+5) si deseas que dure toda la una escena completa.
-  **Transformar el agua aceitosa de un charco en fuego:** Bueno (+2) cuando el charco es pequeño, pero Enorme (+4) o más si tiene gran tamaño o mayor duración.
-  **Leer la mente de un guardia para saber qué está pensando:** Bueno (+2), aunque este podría resistirse con una tirada de Espíritu. Si, por otro lado, se deseara averiguar su miedo más profundo, la dificultad aumentaría hasta Enorme (+4) o más.

Establecer la oposición

Ante los ataques llevados a cabo con poderes de esencia, los personajes afectados por ellos solo pueden defenderse con Espíritu. Dependiendo del tipo de ataque, si os parece incongruente, podríais usar Atletismo, Razón o Empatía.

En la mayoría de ocasiones, cuando se ataca a un adversario o este sufre algún efecto relacionado con la esencia, lo nota. Cada persona lo percibe de una forma distinta: puede que note un leve zumbido cuando otro personaje intenta leer su mente o que sus huesos parezcan crujirle de forma anormal desde que el otro personaje le miró o tocó. Siempre dependerá, además, de la situación exacta. Es importante tenerlo en cuenta durante el juego, ya que usar la esencia de forma descuidada o errónea puede suponer nuevos conflictos para el personaje.

El pintor, al que Jack Penrose intenta leer la mente, no se resiste de forma activa, aunque sí se da cuenta de que algo extraño pasa. Siente como si su mente se detuviera, mientras escucha un pequeño zum-

ACCIONES SOBRENATURALES

Dificultad	Tipos de acciones sobrenaturales
Normal (+1)	Una acción prácticamente mundana, aunque vaya un poco más allá.
Bueno (+2)	La acción sobrenatural estándar en situación fácil: algo sencillo, sutil o se está en contacto con el blanco.
Grande (+3)	Una acción sobrenatural más compleja, o bien más lejana, en movimiento, etc.
Enorme (+4)	Una acción potente y costosa, bien por su larga duración o por alejarse mucho de las leyes de la física.
Excelente (+5)	Una acción considerable, de gran complejidad y mucho esfuerzo.
Fantástico (+6)	Algo fuera de lo normal, incluso hablando de lo sobrenatural; será digno de recordar.
Épico (+7)	Una acción sobrenatural heroica, merecería que se escribieran epopeyas sobre ella.

Jack Penrose está intentando leer la mente del pintor. Sirio ya ha declarado como quiere que su PJ lo realice, de tal modo que es hora de que Luis establezca la dificultad. La dificultad de base es Normal (+1), pero los pensamientos no son muy recientes (añade +1) y puede que necesite medio minuto para encontrarlos (+2). Teniendo todo eso en cuenta, como MS, establece que la dificultad total es Enorme (+4). Al ser un personaje prácticamente recién hecho, Jack ya posee Esencia (Mente) +1, aunque su aspecto de Esencia «Leo tus pensamientos» le puede ayudar a completar la tarea.

bido en el oído izquierdo. Pero no le importa, hay otros asuntos, como estos curiosos clientes, más inminentes que requieren su atención por ahora.

Más tarde, los PJ van de camino hacia el barrio de los extranjeros cuando se topan con un marinero que ha sufrido un azote de la Anomalía. Como consecuencia de ello, ha involucionado hasta un estado más primitivo, perdiendo la razón, enloqueciendo y atacando a unos guardias. Xosé propone usar su dominio de la Vida para provocarle daño, pero, recordando el fallo de

Sirio, se lo piensa dos veces. Afortunadamente para nosotros, mientras duda, David reacciona rápido e intenta inmovilizar al marinero. Declara que quiere crear una ventaja con su habilidad de Esencia, e invoca su aspecto: «Todos poseen energía» para ayudarse. De ese modo crea un aspecto sobre el marinero denominado «Incapacidad para sentir el entorno», con la esperanza de desorientarlo. En este caso sí que hay oposición. Luis tira la defensa del marinero empleando su habilidad de Espíritu. David falla y es él quien sufre una consecuencia. No les está yendo muy bien, la verdad.

Grado de visibilidad

Los usos de la esencia pueden ser todo lo espectaculares que queráis en la mesa. Provocar que las manos de un personaje hagan daño ígneo puede describirse de forma sutil como si las manos del personaje pareciesen más rojas de lo normal o, de forma más clara, como llamaradas de fuego surgiendo de sus propios dedos. Nosotros preferimos la primera opción, es más sutil y da un carácter más personal al uso de la Esencia.

En el caso de Jack Penrose intentando leer la mente del pintor, en vez del leve zumbido en el oído podría haber visto una llamativa aura de luz iluminara su cabeza. El efecto y la narración del MS –o de los jugadores– dependerá en gran medida del tipo de partida y lo espectacular que queréis que sean los efectos de esencia.

EJEMPLOS DEL USO DE ENSEÑANZA

A continuación vamos a presentarte como ejemplo cuatro situaciones en donde se integra el uso de la esencia. Así puedes hacerte una mejor idea de su funcionamiento y situarte en su contexto específico.

Durante una investigación en Baltanas, un pequeño pueblo de Castilla, los PJ acaban en un extraño conducto de alcantarillado. En él se enfrentan a un grupo de masones, que ocultaba algo bajo tierra. Uno de los masones crea una ventaja sobre su arma, por el procedimiento de añadir un aspecto temporal a la misma empleando la habilidad Esencia (Materia) y su aspecto de Esencia «Transformar la materia». El aspecto exacto es «Pólvora muy potente». Eso le ha costado superar una dificultad Excelente (+5) (+1



base y +4 más para que dure unos minutos). Como obtiene un éxito normal, puede invocar este aspecto gratuitamente durante el primer turno (después le costará PD) cuando utilice Disparar para provocar estrés. En este mismo combate, uno de los PJ crea también sobre sí mismo una ventaja, empleando Esencia (Espíritu), denominada «Resistencia sobrehumana», pudiendo invocarlo en todas las tiradas de defensa física durante un minuto. La dificultad total es Enorme (+4), pues es +1 base y +3 por duración. Y así ocurre durante el combate, el masón dispara su arma, gastando un PD para activar el aspecto que ha colocado sobre la misma, añadiendo +2 a su tirada de Disparar; mientras el personaje invoca su resistencia sobrehumana para que el disparo no le dañe... Menos mal que el combate solo acaba de empezar...

Los PJ se encuentran en una de las callejuelas del barrio de las prostitutas de París. Pretenden reunirse con un contacto que posee información para ellos. Uno de los PJ ha utilizado la habilidad Esencia (Naturaleza) para crear un aspecto en torno a él, que denominó «Uno con las sombras», manipulando la luz a su alrededor. La dificultad ha sido Grande (+3), ya que lo quiere mantener solo durante medio minuto. Así estará oculto y listo para cualquier cosa que pueda pasar. Otro de los personajes planea utilizar Esencia (Mente), junto con su propio aspecto de Esencia, «Comprender la mente», para que no les engañe el informador. Pero este, al parecer, no llega...

Los personajes, tras una larga travesía por Irlanda, han acabado en un extraño poblado donde los habitantes parecen comportarse de forma violenta con los desconocidos. Los protagonistas logran refugiarse en una pequeña iglesia, tras conseguir abrirse paso a la fuerza. En el templo, buscan una relación entre un antiguo confesionario de la iglesia y el comportamiento de los pueblerinos. Uno de los PJ quiere averiguar si el confesionario tiene alguna relación con la Anomalía, lo que explicaría el comportamiento de los lugareños. Para ello utilizará Esencia (Espíritu), con la esperanza de encontrar la relación entre el objeto y el mundo espiritual o del inconsciente, si es que existe. Pero falla su tirada. El PJ acepta como consecuencia «Presencia sombría» (ya que fallo por dos puntos y debería absorber dos de estrés). Este hecho puede afectar a todas sus relaciones sociales a partir de ese momento, ya que el personaje está con un pie en la realidad espiritual y otro en esta. ¿Qué ha pasado con el confesionario? Pues sí, el confesionario está conectado con la Anomalía y parece generar un profundo odio. Al parecer los aldeanos están siendo afectados por algo relacionado con este hecho. ¿Serán ostias malditas? Los PJ deberán averiguarlo antes de que los lugareños entren en el lugar y acaben con ellos...

Los héroes han sido emboscados a plena luz del día en una callejuela, junto a un gran bazar de la bella Estambul. Frente a ellos, un hombre de etnia árabe sostiene una daga curva y muestra cara de pocos amigos. Tras ellos, un opulento mercader parece compartir intenciones con el árabe del cuchillo. Los PJ optan por reaccionar de forma rápida y emplean sus capacidades con la esencia en vez de desenvainar las espadas o arcabuces, atrayendo atención no deseada sobre ellos. Uno de los PJ se concentra y lanza un ataque con Esencia (Mente) haciendo que el mercader sufra horribles visiones capaces de perturbar su mente y logra causar varios puntos de estrés que afectan a su medidor de Cordura o Caos. La dificultad era Buena (+2), pero el personaje obtuvo un total de +5 y, por tanto, causó tres puntos de daño que el PNJ no logró absorber. Este se queda en shock, pero se recuperará en un turno. Otro de los PJ quiere utilizar su Esencia (Naturaleza) para provocar daño en el medidor de Salud del árabe. Por ello, decide enfriar el aire que rodea a su rival hasta el punto de dañarlo. Obtiene +6 en la tirada para atacar, tres puntos sobre la tirada de Espíritu del árabe para defenderse, que fue de +3. El objetivo recibe tres puntos de estrés, que van a parar a su medidor de Salud tras aceptar una consecuencia moderada, «Carne helada». Los PJ tienen ventaja, pero es el turno de sus rivales...

Consejos para su uso

- 🧠 El aspecto de Esencia es ideal como apoyo a la hora de usar la habilidad pero, como todos los aspectos, tiene su coste.
- 🧠 Si no se te ocurre qué hacer con el extra de esencia, no fuerces su uso. Con el tiempo y la práctica se te ocurrirán muchas formas de usar esta habilidad. Sobre todo porque puede ser peligroso fallar.
- 🧠 Con cualquier habilidad de esencia se puede hacer prácticamente cualquier cosa. Dale vueltas a sus usos, que son muchos.
- 🧠 Si ves un uso que te gusta, anótalo, para volver a realizarlo más adelante.
- 🧠 Y lo más importante, deja que fluya, no condiciones la forma de utilizarla de un personaje.
- 🧠 Si te parece que la habilidad de Esencia se usa demasiado durante el juego, solo tienes que ser consciente de las dificultades. De hecho, emplear esta habilidad no es más fácil, sino más difícil y arriesgado de lo normal.

OBJETOS ALQUÍMICOS

Jamás había visto un objeto así... Su ingeniería es simplemente... extraordinaria. Y el uso de sus materiales es tremendamente acertado. Se asemeja mucho a una armadura que tengo guardada desde hace tiempo.

Acompáñenme, por favor.

¿Ven cómo brilla? Parece una coraza de acero normal, pero créanme, se trata de una aleación de metales que escapa de mi entendimiento.

Hace años que colecciono estos objetos. Los hay de todo tipo, pero sin duda, los más comunes son armas y armaduras. En cuanto oigo que alguien ha visto alguno, corro a por él. La última vez viajé hasta Praga a por uno de ellos. Hay personas que los llaman objetos alquímicos. Personas extrañas. Al parecer tienen mucha necesidad de encontrar estos objetos.

La verdad es que no conozco la alquimia. Pero sí he oído que se ha practicado desde el antiguo Egipto y que, hasta hace apenas cien años, aún se utilizaba. Es posible que siga practicándose, en secreto. Solo sé que grandes científicos y matemáticos han dedicado su vida a este arte. La sabiduría popular dice que sirve para convertir el metal en oro, pero yo sinceramente creo que hay mucho más detrás de ello. Incluso me atrevería a decir que estos objetos están forjados con magia. Háganme caso, de forja pocos saben más que yo.


Richard Wintroop. Herrero. Londres, 1635


En el Claroscuro, la metalurgia es de mayor calidad que los siglos precedentes pero está todavía lejos de lo que conocemos hoy en día. En compensación, existen también los objetos alquímicos. Se trata de objetos o herramientas de gran calidad que, además, poseen mejoras en cuanto al diseño y funcionalidad básica. Este tipo de objetos, aunque poco comunes, no son desconocidos. Lo que sí es desconocido, al menos para la Orden da Vinci, es su naturaleza «mágica». Los líderes de la organización han logrado descubrir que su fabricación incluye de algún modo la esencia, bien imbuyéndolos o manipulándolos con ella. ¿Su naturaleza? Es completamente desconocida. Suele tratarse de armas y armaduras y, en términos de juego, como ya hemos visto, aportan un aspecto único que los diferencia del resto. Esto hace que sean más letales, duros, ligeros, o prácticos de lo normal.

En *EHA*, igual que en *Fate Básico*, el equipo no desempeña un papel vital, dado que no tiene mucha importancia en la historia ni en las mecánicas de juego. Aun así, hemos introducido una serie de reglas adicionales que le dan algo más de importancia, a través de estos objetos alquímicos cuya misteriosa relación con la esencia tiene un origen desconocido incluso para la Orden da Vinci. Algunos rumores dicen que se trata de objetos fabricados por el propio Leonardo (y algunos son realmente impresionantes), mientras que otros afirman que podría tratarse de la mano oculta de una sociedad secreta, quien los fabrica siguiendo sus propios planes.

EL EXTRA DE OBJETO ALQUÍMICO

Al igual que los extras de esencia, los extras de objeto alquímico también tienen requisitos y coste. Estos son siempre fijos, independientemente de la naturaleza del objeto, ya que también lo es el beneficio que aportan: un aspecto adicional. ¿Existen objetos alquímicos con dos aspectos o aspectos cuya invocación sea gratuita? Es posible pero, de existir, serían objetos legendarios y muy poderosos.

 **Requisito:** Ninguno (en ciertos casos, un aspecto que hable de él).

 **Coste:** Dos puntos de proeza.

¿Cómo funcionan los objetos alquímicos?

Hay una diferencia abismal entre los objetos alquímicos y los de origen más mundano o corriente. La naturaleza de los objetos alquímicos está relacionada en cierto modo con la esencia, un hecho que los hace más poderosos y letales, más fuertes o interesantes. Esta capacidad adicional se representa como un aspecto. Todos los objetos alquímicos poseen un aspecto propio, que se puede invocar con normalidad. Además de darles una identidad propia, este aspecto acostumbra a proporcionar al PJ apoyo extra cuando los usa. Por ejemplo, una espada toledana legendaria puede incorporar el aspecto «*Forjada para el combate*», un vestido con preciosos adornos hechos a partir de bellas piedras preciosas «*Cautivador, bello y seductor*» y el yelmo de un adversario «*El rostro del horror*».

Todos los objetos alquímicos son «mágicos»; cada uno posee un aspecto permanente, que se puede invocar en cualquier momento pagando un PD de la manera convencional. Y, como gracias a esto superas la cantidad máxima normal de cinco aspectos, se representa mecánicamente como un extra.

Si el coste de un PD para activarlo te parece excesivo, puedes usar la siguiente regla opcional: Siempre que sea razonable para su uso como objeto, la invocación del aspecto es gratuita y automática cuando se usa la habilidad apropiada. No podrías usar tu espada toledana de origen alquímico si estás combatiendo a puñetazo limpio, por ejemplo.




Y allí hallé, entre la niebla, el cadáver del pobre Frederik. Estaba parcialmente devorado y su semblante aún daba testimonio de un indecible terror. Pegado a su pecho mordisqueado, una mano aferraba aún un billete escrito que no resolvía el misterio. En él únicamente podían leerse dos palabras "Lo Marraco"... ¿Significa algo para vos?

Y os juro que es cierto, yo estuve allí. Bajé a la cripta de Lucifer de Cagliari, el obispo adorado como santo en algunos lugares y que persiguió con gran saña y fanatismo a aquellos que él consideraba blasfemos o herejes. Descendimos hasta la cripta, la abrimos y... Allí no había nada. El sepulcro estaba vacío. ¿Guardará esto alguna relación con la desaparición de nuestro amigo judío?

Creación de objetos alquímicos

No vamos a ofrecerte una lista cerrada de objetos alquímicos. Todo lo contrario, son los propios jugadores quienes diseñarán los extras de este tipo a vuestro gusto. Sí que cabe destacar que este tipo de objetos no son habituales. Quizás uno o dos personajes del grupo tenga uno. Solo si alteras la configuración de la ambientación para hacerla más heroica será probable que cada personaje posea alguno. Ten en cuenta que, cuantos más objetos alquímicos haya en la partida, menos exóticos y excepcionales serán.




Diseñar uno de estos objetos alquímicos es muy sencillo:

-  Elige la naturaleza del objeto, su forma física.
-  Elige el aspecto que define su personalidad, junto todo aquello que lo hace especial. Piensa en las formas de invocarlo y en los momentos en que podrá ayudar a tu personaje. Un aspecto que cueste mucho invocar no te sirve de nada durante el juego. Una forma muy fácil de hacerlo es pensar qué habilidad quieres potenciar y trabajar a partir de ese punto.
-  Proporciona un trasfondo interesante al objeto. Desarrolla un poco su historia y como tu personaje se hizo con él. Y, si es necesario, asócialo a uno de tus cinco aspectos de personaje.

Crear el aspecto que proporciona un objeto es igual de sencillo que crear un aspecto para un personaje. Sopesa el beneficio que quieres que proporcione a su usuario. Recuerda buscar formas de que los rivales del personaje también pueda forzar este aspecto, si así lo creen conveniente. Eso lo hará aún más útil porque facilitará el retorno de PD.

Finalmente, es parte de la creación de uno de estos objetos diseñar su historia. Puedes detallar su historia antes de crearlo o después, aunque al ser objetos únicos es conveniente (y mucho más interesante) si tienen un pasado propio. Por ejemplo, quizás el personaje arrebató el objeto a alguien (lo cual puede explicar su aspecto de Complicación) y eso sea el desencadenante de todo tipo de nuevas historias.

Visto lo sencillo que es crear estos extras y la enorme cantidad de posibilidades que ofrecen, vamos a ver tres posibles ejemplos:

-  Una resplandeciente armadura con el aspecto *«Ennoblecete a cualquier hombre»* o *«Desvía los aceros»*.
-  Una pistola de curioso diseño y forma, con el aspecto *«Potencia de fuego increíble»* o *«Mecanismo de doble disparo»*.
-  Una polvera u otro utensilio de belleza con el aspecto *«Atraerás todas las miradas»* o *«Imposible mentir a una belleza semejante»*.

¿MÁS?

¿Cuál es su origen? ¿Cómo se fabrican? ¿Existen objetos alquímicos mayores y menores? No es una competencia de la Orden da Vinci y esta apenas sabe nada del tema. Si existen maestros versados en estas artes, guardan celosamente sus conocimientos.


LA VIDA EN EL SIGLO MALDITO



Este capítulo pretende ofrecer una visión global de la vida del XVII. Plantea solo premisas básicas, pues no queremos que necesites dos carreras en Historia para entenderlo. La idea es que tampoco sea necesario recurrir a otras fuentes de documentación externas, aunque, lógicamente, estas siempre son bienvenidas si deseas profundizar en el tema. A su vez, este capítulo representa también los conocimientos que un europeo de clase media-alta en *EHA* conoce sobre su entorno. La información más detallada y densa, relacionada con la economía, sociedad y política, teniendo ya en mente al MS, de este Siglo Maldito, se encuentra en la sección del Maestro de las Sombras de este manual, pues recae sobre él la tarea de comprender cómo funciona la época con mayor profundidad. Por supuesto, el resto de jugadores también pueden leerla si les interesa.

IDIOMAS

A diferencia de en siglos pasados, una parte importante de la población sabe hablar y escribir con cierta corrección, un hecho que ha llevado a la concreción de unos estándares orales y gramáticos. Esto permite diferenciar con claridad los principales idiomas de cada región, aunque aún existen centenares de dialectos regionales. Cada reino posee uno o dos idiomas oficiales y una buena cantidad de dialectos. Por ejemplo en el Reino de Francia se habla el francés pero, dependiendo de en la región que visites, verás cómo predominan el occitano, gascón, rosellonés, arpitano o flamenco. A continuación indicaremos la docena de idiomas mayoritarios europeos, aunque como ya hemos dicho, variarán mucho en función de la región que visites:

-  Alemán
-  Castellano
-  Flamenco
-  Francés
-  Gaélico (escocés, irlandés)
-  Hebreo
-  Inglés
-  Italiano (siciliano, napolitano)
-  Occitano
-  Polaco
-  Portugués
-  Rutenio (bielorruso)

Es insólito sin duda, mi señor. Aquel vino engendra sus propias burbujas, sin que se le aplique lumbre ni calor alguno. La presión es tan alta que puede llegar a hacer saltar los tapones y si aquestos están fijados en demasía, bien pueden hacer estallar el cristal en pedazos. Los lugareños lo llaman «el vino del Diablo» y aquel monje me explicó que sucede cuanto más blanco es el vino. Es mi parecer que hay algún efecto de la anomalía o proceso alquímico implicado, y como tal debería ser investigado.

Y estas dos lenguas muertas, sin duda, ampliamente utilizadas tanto en las universidades como los libros de cultura popular, pues muchas de las obras clásicas se escribieron con ellas.

-  Griego
-  Latín

Es importante señalar que las lenguas diplomáticas por excelencia son el latín y el castellano, al que se está uniendo el francés, siendo habitual que los miembros de las cortes europeas las hablen como símbolo de distinción.

CLASES SOCIALES

En el XVII, como durante el medievo, las clases y estratos sociales en Europa siguen siendo muy marcadas. La principal diferencia entre ambas épocas es la concepción que se tiene del vasallaje. La pseudo-esclavitud medieval que ejercían las clases altas sobre los ciudadanos más pobres ha desaparecido en gran medida, en especial en las naciones de occidente. La mayoría de europeos son hombres libres, tanto mercaderes, como campesinos. Pero aquellos que no son nobles deben pagar impuestos a sus señores, ya sea por utilizar sus mercados o por utilizar sus tierras para cultivar. En la época se dividía a la población en tres estados (nobleza, clero y campesinado) pero quizás refleje mejor la realidad hacer otra diferenciación en tres clases sociales bien diferenciadas.

La nobleza

La nobleza representa un 10 % de la población europea. Los reyes, príncipes, gobernadores, duques y sus familiares directos forman la nobleza del siglo XVII. Acostumbran a no tener oficio (en el sentido actual) y, a la vez, poseen privilegios como el de estar exentos del pago de impuestos o el de no poder ser azotados en público aunque sean condenados por algún delito. Los grandes nobles ejercen cargos públicos, muy rimbombantes de título pero que conllevan poco esfuerzo real a la hora de desempeñarlos. A la cabeza de ellos se encuentra el rey o gobernador, que debe mantener el orden en su reino apoyado por esta nobleza y algunos burócratas. La estructura piramidal de la sociedad le obliga a dirigirse y comunicarse con los estamentos más bajos de la sociedad a través de esta cadena de intermediarios. El resto de la nobleza ejerce los cargos públicos y burocráticos intermedios, controlando las arcas del reino y recaudando sus impuestos. No es cierto que todos ellos pasen sus vidas entre banquetes, deportes de monta o puntería y otras actividades de entretenimiento, pero sí es innegable que muchos lo hacen.

Una parte importante de la nobleza se encuentra en la iglesia, ya que los obispos, abades, cardenales

y otros grandes señores eclesiásticos son de origen aristocrático. Los obispos poseen grandes riquezas y se codean con los demás señores feudales disfrutando de las tierras que Dios les ha otorgado. La Iglesia Católica lleva años siendo acusada de malgastar sus fondos en la compra-venta de títulos y sostener la buena vida que llevan sus mandatarios de mayor posición mientras los curas y monjes de origen humilde pasan hambre.

Existe también todo un ejército de pequeña nobleza; hidalgos les llaman en Castilla. Son gente que presume de tener ascendientes nobles y que, por lo tanto, cuentan con varios de los privilegios de la aristocracia (como el de no pagar impuestos). En compensación se ven obligados a defender, incluso con su vida, su visión de la honra. Y, desgraciadamente para sus economías, se considera poco honroso el trabajo físico y, por lo tanto, muchos no pagan impuestos pero tampoco tienen ingresos. Para muchos de ellos la guerra es la única salida honorable a este dilema.

La burguesía (o nueva nobleza)

La burguesía, o nueva nobleza, representa a todos aquellos artesanos, mercaderes y propietarios de tierras que han alcanzado un poder adquisitivo similar al de la media y alta nobleza. Algunos incluso han adquirido títulos nobiliarios gracias a sus riquezas, mediante matrimonios ventajosos, favores reales o, directamente, comprándolos en pública subasta. Esta nueva clase social se desarrolló a lo largo del Renacimiento para convertirse en la realidad y clase dominante que son en nuestros días. Viven como pudientes mercaderes, aunque muchos se sienten limitados por los privilegios administrativos de la nobleza.

Pero no todos los artesanos, mercaderes y trabajadores urbanos pertenecen a la nueva nobleza; también los hay menos pudientes. Estos se agrupan en gremios, cuyo origen se remonta también a los siglos medievales, aunque solo ahora empiezan a desarrollar un poder político considerable además del mercantil. Estos gremios, cada vez más extendidos, están ganando poder frente a la nobleza gracias al control que ejercen sobre las materias primas necesarias para el desarrollo de muchos de los productos industriales que la nobleza desea, como ropas de calidad, materiales de construcción, etc. Esto les confiere un poder de negociación importante frente a los gobernantes, quienes comienzan a tenerles en cuenta a la hora de administrar ciertos aspectos de las ciudades.

El campesinado

La agricultura sigue siendo el sector económico con mayor repercusión en la vida diaria. Sus productos se usan no solo como alimentación, sino también como materias primas a la hora de vestir y la fabricación

de otros productos procesados. Casi tres partes de los habitantes de Europa se dedican, de una forma u otra, a las tareas del campo. La mayoría de ellos son agricultores, pequeños propietarios y arrendatarios de tierras que deben pagar un impuesto por su uso a sus señores. Tras pagarlo, la mayoría de familias campesinas apenas tiene lo justo para comer. Eso les fuerza a vivir en la pobreza y depender de las limosnas y generosidad de sus superiores. Sin embargo, la mayoría de los campesinos europeos han conquistado, de facto, el derecho a abandonar sus campos para emigrar a otros lugares más prometedores en busca de fortuna.

El estamento más bajo, después de los campesinos, son los mendigos y maleantes, una realidad que va en aumento con el paso de los años a medida que el Gran Invierno aprieta con más fuerza. Los negocios turbios, las espadas de alquiler, los locales de juego, los lupanares y las tabernas al margen de la ley son muy habituales en los barrios bajos de las ciudades. Hasta tal punto que, hoy en día, muchos los consideran parte ya de la vida cotidiana.

GRUPOS CULTURALES

Los europeos de aquel tiempo no le daban tanta importancia a los pueblos y las naciones como le damos ahora, pero en compensación sí le daban una importancia enorme a las religiones. La gran mayoría de habitantes del continente son cristianos aunque con diferentes filosofías y prácticas religiosas. Para complicar el mapa religioso, existen grandes grupos de musulmanes y hebreos, así como un puñado de seguidores de las viejas religiones paganas.

Católicos

Se trata del colectivo cristiano más importante del continente. Están repartidos por toda Europa. Son minorías importantes incluso en aquellas naciones de otras confesiones, como el Reino de Inglaterra, los principados protestantes del Sacro Imperio Romano o el Imperio Otomano. Los católicos siguen el Cristianismo según la doctrina del papa de Roma, al que consideran representante de Dios en la Tierra. También creen que solo representan la palabra de Dios aquellas escrituras bíblicas y otras obras aceptadas y validadas por la Iglesia. El catolicismo de entonces miraba con muy malos ojos a aquellos que leían la Biblia en vez de aceptar, sin más, la interpretación que le daba su cura. Consideran que los siete sacramentos (bautismo, confirmación, eucaristía, penitencia, unción de los enfermos, orden sacerdotal y matrimonio) son muestras de la obra de dios sobre los humanos, *«la forma visible de la gracia invisible»*, monopolizada por la Iglesia ya que solo los sacerdotes pueden otorgarlos salvo circunstancias muy excepcionales. Pero el problema de la Iglesia Católica del Claroscu-

ro, una de las causas y orígenes del actual conflicto que ha llevado a la Guerra Infinita, es su vinculación a las riquezas mundanas. Los obispos católicos viven la opulencia, venden títulos eclesiásticos, reliquias y disfrutan de gran bonanza económica. Muchos creyentes, incluso reconociéndose católicos, no lo ven bien, profesando su Cristiandad con un carácter más espiritual e íntimo.

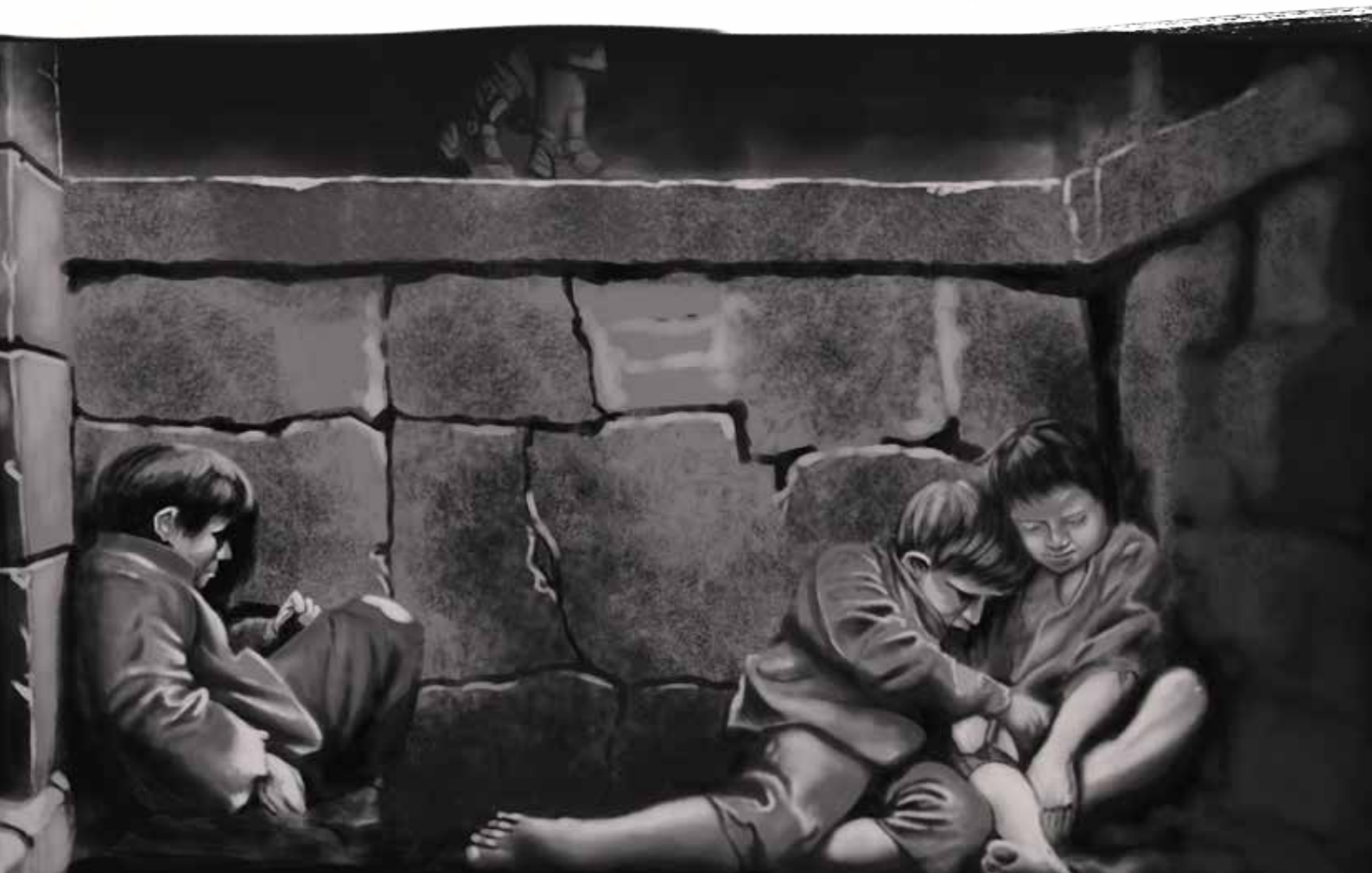
Protestantes

Desde que, en 1517, Martín Lutero clavara sus noventa y cinco tesis en la puerta de la iglesia del Palacio de Wittenberg, el movimiento protestante no ha hecho más que crecer y crecer. La religiosidad protestante critica la opulencia y uso de las riquezas de la Iglesia Católica, proponiendo un estilo de vida más espiritual y cercano a las enseñanzas del Señor. Desde ese momento, y a lo largo de los casi dos siglos siguientes, las doctrinas protestantes han crecido y se han diversificado con la aparición de otros pensadores y líderes religiosos, como Calvino. En el Sacro Imperio Romano-Germánico, esta realidad se combinó con los tejemanejes de la nobleza local, que vio con buenos ojos la oportunidad de apropiarse de los bienes eclesiásticos y un pretexto óptimo para aumentar su independencia con respecto al emperador. Actualmente, la mayoría de protestantes viven en el Sacro Imperio, en Holanda y en Inglaterra. Los protestantes tienen una filosofía más espiritual respecto a la Biblia, pues creen que el creyente puede interpretar en

persona esa escritura sagrada, sin necesidad de intermediarios. Tampoco aceptan la autoridad del papa de Roma ni el uso que hace la Iglesia Católica de sus bienes y títulos. Todo eso hace que los católicos **les consideren herejes**.

Hebreos

Los hebreos son una etnia religiosa que practica el Judaísmo. En muchos lugares se refieren a ellos, de forma despectiva, como marranos. La mayoría cristiana les ve como enemigos pues les considera culpables de la ejecución de Cristo. Durante toda la Edad Media fueron perseguidos y expulsados de varios países por sus ideas religiosas, pues son anteriores a la propia Cristiandad y niegan, entre otras cosas, la divinidad de Cristo. Sus prácticas rituales les han llevado a encontrarse bajo constante vigilancia y ninguna buena madre cristiana dejaría a su hijo a solas cerca de ningún hebreo. Tras las expulsiones de diferentes lugares, como Inglaterra, Francia, España y Portugal, y la imposición de una ley de pureza de sangre para la ocupación de cargos públicos en otros, está obligando a todos aquellos que no desean convertirse al Cristianismo a aislarse en sus propios barrios amurallados. En ellos, dicen las malas lenguas, ocultan en secreto sus oscuras prácticas. Hay grandes juderías en Europa, destacando especialmente las de Worms, Praga, Amberes y Venecia, donde la tolerancia es mayor y se mantienen a buena distancia de las llamas de la Inquisición. Lo cierto es que, cuando se les permite, son



excelentes ciudadanos, ejerciendo como mercaderes y burócratas. La mayor comunidad hebrea europea se encuentra en la región central de Polonia y gran parte del éxito de la Mancomunidad Polaco-Lituana se debe a su tolerancia hacia ellos.

Musulmanes

Los musulmanes son todos aquellos seguidores del Islam, sin importar cuál de sus diferentes versiones profesen. No todos los musulmanes son árabes, aunque el europeo medio esa es la imagen que tiene en mente cuando se les menciona. Los musulmanes, al igual que los hebreos han sido perseguidos durante toda la Edad Media, aunque no ha sido hasta inicios de este siglo cuando han empezado ser expulsados de Europa. Concretamente en 1609 se produjo la última expulsión de moriscos de la península ibérica. Fueron obligados a marcharse bajo pena de muerte con solo aquello que pudieran llevar en las manos. Otros muchos se convirtieron al Cristianismo para evitar esta expulsión (a veces los denominan *cristianos nuevos*) mientras que el resto viven –en menor número– en Italia, Francia u otras naciones europeas. Sin embargo, la verdadera comunidad musulmana se encuentra en el Imperio Otomano, el gran enemigo de la cristiandad. Turcos, conversos griegos y persas son todos musulmanes. Muchos de estos se han introducido en Europa a través de ciudades como Buda y otras ciudades de Hungría. Aunque no son bien recibidos en ninguna ciudad occidental, la Mancomunidad Polaco-lituana acoge también una buena cantidad de musulmanes, mostrando hacia ellos tanta tolerancia como hacia los hebreos. Su presencia es poco habitual en el resto de Europa, aunque algunos se ganan la vida como mercaderes de productos exóticos.

Gitanos

Los gitanos son una cultura nómada, mezcla de diferentes etnias del este de Europa con otras procedentes del norte de África. Afirman proceder de Egipto (la palabra «gitano» es en realidad una corrupción de ese término), aunque hay teorías que llevan su migración hasta la propia India. Entraron desde el este, por Bohemia y Hungría, hace apenas un siglo y, en la actualidad, es posible encontrarlos por toda Europa. Suele considerarse gitanos a todos los miembros de aquellas minorías étnicas errantes con un estilo de vida basado en comunidades nómadas. Esta cultura está fuertemente vinculada a la vida de ciudad en ciudad, llevando consigo un espectáculo ambulante de música, venta y trueque, artes adivinatorias y otros entretenimientos. No son bien recibidos en ninguno de los reinos de Europa: en varios de ellos han sido expulsados y no se les permite la entrada, bajo pena de muerte, acusados de transmitir la peste con sus vagabundeos. Por eso suelen quedarse en las periferias de las ciudades, buscando no ofender a las autorida-

des. Su estrafalaria forma de vestir y sus actividades, a menudo ilícitas o rozando el margen de la legalidad, los delatan. Aunque son una minoría, se pueden encontrar caravanas con varias familias y centenares de ellos en las afueras de las ciudades principales.

LOS REINOS

Europa se encuentra dividida en una decena de grandes reinos importantes. Cada uno posee un soberano que puede responder a distintos títulos (príncipe, rey, emperador...) y que a veces delega su poder en virreyes, gobernadores, duques... De esta forma, todos estos reinos tienen un único gobernante del que procede toda la autoridad... o al menos esa es la teoría. Los reinos de la época están descentralizados a unos niveles que hoy nos resultan sorprendentes. Las distintas regiones de cada reino tienen sus propias leyes, sus propios impuestos, ¡incluso sus propios pesos y medidas! No existe ninguna identidad de nación, los habitantes de los distintos territorios solo se sienten unidos por la obediencia a un soberano.

Las ciudades

Los europeos se dedican, principalmente, a las labores del campo pero se ven regidos por una red de ciudades. Estas se han convertido en los centros sociales más importantes del continente, quedando la vida del campo relegada a una larga decadencia de la que ya no despertará nunca. Sin embargo, estas no presentan ninguna belleza. Las ciudades europeas del Claroscuro están superpobladas, sucias y presentan condiciones insalubres de vida. Los humos de las escasas industrias, los maleantes y las enfermedades han convertido las ciudades en oscuros pozos inmundos donde malvivir. Las nuevas casas son de varias plantas, donde viven varias familias apiñadas, constreñidas por los muros defensivos del medievo. Obviamente, hay algunas excepciones, la ciudad de Venecia, por ejemplo, es famosa por salubridad... y eso no le ha impedido padecer varias pestes. Por otro lado, es evidente que los servicios que ofrecen a sus habitantes también han aumentado, encontrándose en ellas mercados municipales, concurridos puertos, centenares de tabernas o tascas y varias decenas más de negocios diferentes. En esta época, las ciudades más grandes pasan a dividirse en distritos o barrios.

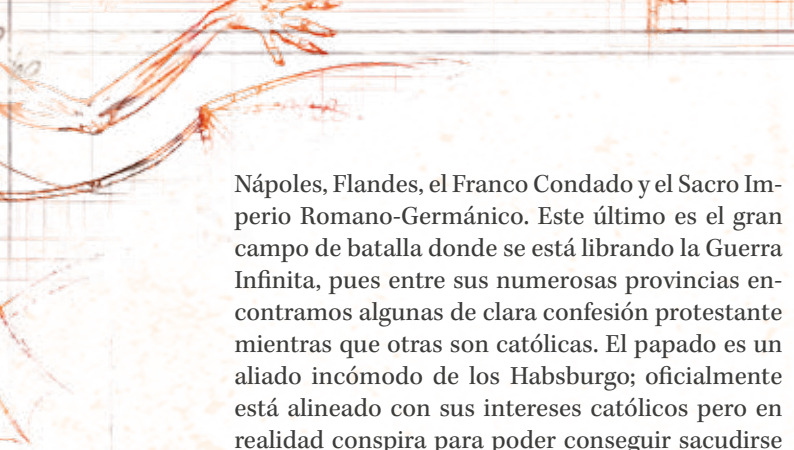
Las tres Europas

Se puede decir que en 1640 existen tres Europas, regiones políticas claramente diferenciadas y enfrentadas entre sí.





La Europa de los Habsburgo y sus aliados:

Controlada por la dinastía Habsburgo, incluyendo sus dos ramas (la española y la austriaca). Son de mayoría católica y comprenden España, Portugal,



Nápoles, Flandes, el Franco Condado y el Sacro Imperio Romano-Germánico. Este último es el gran campo de batalla donde se está librando la Guerra Infinita, pues entre sus numerosas provincias encontramos algunas de clara confesión protestante mientras que otras son católicas. El papado es un aliado incómodo de los Habsburgo; oficialmente está alineado con sus intereses católicos pero en realidad conspira para poder conseguir sacudirse su presión en Italia.

 **Estados independientes:** Comprende seis estados independientes. Por un lado está el Reino de Francia, en actual guerra contra España. El segundo es el Reino de Inglaterra, que se mantiene aparte de la Guerra Infinita pese a ser de mayoría protestante, por estar muy ocupado con sus propios asuntos internos y al borde de una nueva guerra civil. El tercero es el Reino de Holanda, sometido a una centenaria guerra contra los Habsburgo que los españoles llaman *Guerra de Flandes*. El cuarto y el quinto son los reinos de Suecia y Dinamarca, países nortños y protestantes que acaban de firmar la paz tras sufrir una derrota contra las fuerzas católicas. Sin embargo, dicha paz les ha permitido garantizar que los Habsburgo no sean capaces de extender su influencia al Báltico. El último es la Mancomunidad Polaco-Lituana, que mantiene firme sus brazos frente a la amenaza otomana y los estados rusos.

 **El Imperio Otomano:** Ocupa gran parte de los balcanes, junto a muchos otros territorios europeos, como partes de Hungría y Transilvania. Además de controlar las posesiones de la ya caída Constantinopla, también domina gran parte del norte de África desde donde amenaza el vientre débil de los Habsburgo, y el interior de . Es uno de los imperios más grandes que existen actualmente, comprendiendo un crisol de culturas en su mayoría musulmanas. Tiene sus propios choques con los Habsburgo, a veces como agresor y a veces como defensor.

Los Reinos de España

La monarquía hispánica es la estado más grande que jamás ha conocido el mundo. Su corona incluye los reinos de Castilla, León, Navarra, Aragón, Nápoles y Portugal, así como varias posesiones en las Provincias Unidas (Flandes) y en la península itálica, junto con sus colonias en América, África y el océano Pacífico. España se encuentra actualmente en guerra con el Reino de Francia y sufre numerosos problemas sociales, incluyendo las recientes revueltas de Portugal y Cataluña. Esta monarquía, que ha gobernado Europa durante el último siglo, empieza a mostrar síntomas de agotamiento tras tanta guerra interminable. La pobreza y el bandidaje afectan seriamente a las condiciones de vida de sus habitantes, mientras su aristocracia y clero centran cada vez más su atención en mantener su posición y privilegios que el bien común.

Sacro Imperio Romano-Germánico

El Sacro Imperio Romano-Germánico comprende una enorme extensión de señoríos y tierras, repartidos entre más de mil ciudades agrupadas en siete grandes provincias. Su población es la más grande de Europa, aunque mengua poco a poco debido a los azotes de la Guerra Infinita. Sus pequeñas ciudades-estado se encuentran enfrentadas unas con otras debido a una intrincada red de intereses comerciales y políticos que se disfrazan de diferencias ideológicas entre protestantes y católicos. Estos asentamientos van desde los pequeños pueblos del interior, arrasados por la guerra y sujetos a un gélido clima, hasta ciudades renacentistas, habitadas por la aristocracia y prósperos mercaderes, llenas de intrigas palaciegas, como Praga, Viena o las ciudades de la Liga Hanseática como Hamburgo, Bremen y Lübeck. En las zonas más afectadas por la guerra, las condiciones de vida se han deteriorado terriblemente, no solo por efecto del frío invierno, sino también por los saqueos y violaciones de los soldados. Los movimientos de población y los cambios de postura ideológica son habituales, haciendo que sea muy difícil predecir y catalogar la afinidad política o religiosa de nadie. En estos días, puedes encontrar soldados españoles, holandeses, franceses, italianos o suecos enzarzados entre sí en los ensangrentados campos de batalla, peleando en una guerra que nunca termina. Mientras tanto, la nobleza de los Habsburgo austriacos intenta aplacar la amenaza otomana y las revueltas ciudadanas que asolan sus calles.

El Reino de Francia

Uno de los más grandes y poblados de Europa, hasta ahora ha sido, sin embargo, incapaz de hacer uso de su gran potencial económico y demográfico debido a su mala organización. Su población se divide de forma irregular entre las siete provincias que forman el reino. Estas provincias se ven coronadas por imponentes ciudades y grandes extensiones de tierras de cultivo. El hecho de que se trate de una nación católica que apoya a los protestantes en los campos de batalla alemanes está provocando revueltas por todo el reino de ciudadanos disconformes con la política y las subidas de impuestos. Sus paisajes mediterráneos y portuarios contrastan con las grandes ciudades renacentistas que se levantan coronando las provincias; algunas de ellas incluso tienen cierta autonomía del reino. Grandes ciudades como París, Nantes o Lyon se están viendo azotadas por las revueltas ciudadanas, pidiendo el cese de la guerra, reducción de los impuestos y la dimisión del cardenal Richelieu, el verdadero poder tras el trono del rey Luis.

El Reino de Inglaterra

El Reino de Inglaterra es uno de los más prósperos del continente, gracias al ritmo al que está creciendo su economía en tan poco tiempo y a la situación

subordinada de Escocia, Gales e Irlanda. Tras la última revuelta irlandesa (en donde participaron fuerzas españolas), la paz y la política de no participación en la Guerra Infinita está permitiendo a los ingleses vivir una época de prosperidad única en el continente. Tristemente, esa prosperidad está en peligro por la amenaza de una guerra civil debida a los conflictos no resueltos entre distintas sensibilidades religiosas y el conflicto latente entre el poder del rey y el del parlamento.

El Reino de Holanda

La rebelión contra Felipe II y la guerra centenaria que le siguió ha provocado, en la práctica, la partición de Flandes en dos mitades: su mitad sur, de mayoría católica, se mantuvo fiel a los Habsburgo mientras que la mitad norte, de mayoría protestante, acabó formando el Reino de Holanda. Holanda es una nación de mercaderes, con sus intereses volcados en el mar. Por ello, son conscientes de que es imposible la paz con una España que pretende dominar el comercio Atlántico. Este pequeño reino no ha dejado, ni puede dejar, de hostigar a España ni si quiera en los breves periodos de paz que se han sucedido durante el último siglo y medio. Saben que su futuro y su independencia son incompatibles con la existencia de un Imperio Español que sea dueño de los mares. Holanda es, por lo tanto, una aliada fiel de Francia, de Inglaterra y de cualquier potencia que entre en pugnas contra los Habsburgo.

Los reinos de Suecia y Dinamarca

Los antiguos descendientes de los vikingos han entrado en una etapa de civilización y prosperidad propulsada por sus relaciones comerciales con el oriente europeo y los años de paz. Tanto es así que ambos decidieron intervenir en ese gran avispero que es la Guerra Infinita, del bando de los protestantes para demostrar al resto de Europa que no son los bárbaros incivilizados que ellos se piensan. Las fuerzas danesas y, sobretudo, las suecas fueron capaces aterrorizar el corazón de los dominios Habsburgo y enfrentarse de tu a tu a los ejércitos más poderosos de la época. El hecho de que la victoria final acabara cayendo del lado de las fuerzas católicas no reduce el mérito de una Suecia que se ha ganado el prestigio como potencia local.

La Mancomunidad Polaco-Lituana


Este estado, compuesto por el Reino de Polonia y el Ducado de Lituania, es el más grande de Europa. Sus parajes y ciudades se extienden desde el mar Báltico hasta la estepa Rusia en un abanico de ciudades y campos de cultivo castigados por el clima

De entre los europeos, Matteo Ricci, el jesuita, fue el único autorizado a visitar e incluso residir en la Ciudad Prohibida como huésped. Me unen a él los lazos de parentesco que me han permitido mantener una apasionante correspondencia hasta su muerte hace unos años, que me dejó aheradumbrado. Hoy he recibido la que debió ser su última misiva: sus palabras son extrañas: «no hay salvación posible. Vos no sabéis lo que he visto. Abandonadlo todo y tratad de vivir en una insula alejada de la humanidad. Quizá allí halléis la última esperanza». Desconozco si serían los desvarios de un anciano agonizante, pero desde luego estas palabras contrastan con su habitual optimismo y fuerza de carácter.

y las duras condiciones de vida. Sus tierras están salpicadas con pequeños núcleos urbanos que resisten con éxito los ataques otomanos y rusos. Su peor enemigo, sin embargo, es el clima, pues las gélidas temperaturas acortan la esperanza de vida de sus campesinos, cubriendo las ciudades con una gruesa capa nieve. Ambas coronas se rigen por un único órgano gubernamental, la *szlachta*, que está formado por grandes señores aristocráticos y pueden imponer su voluntad a la autoridad del rey. Su población sigue anclada en las tradiciones medievales, hasta el punto de que pocos campesinos son libres de abandonar las tierras que trabajan, atados todavía al sistema de campesinado de la gleba. La gran variedad cultural que acoge la Mancomunidad, así como los excesos provocados por la nobleza están generando serios problemas internos que merman su capacidad de resistencia frente al avance otomano.

El Imperio Otomano

Desde la caída de Constantinopla en tiempos del sultán Mehmed II, los turcos otomanos han extendido su voluntad por África y gran parte de la cuenca mesopotámica. Pero esos días de grandeza han llegado a su fin; el reciente declive del Imperio Otomano es un reflejo tanto de la incompetencia de sus dirigentes como de los problemas que supone conquistar territorios tan amplios. Los últimos años han visto como el Imperio retoma su capacidad ofensiva relanzando los tradicionales ataques contra Hungría, en el Sacro Imperio Romano-Germánico, y Moldavia, en la Mancomunidad Polaco-Lituana. Sin embargo, esta iniciativa parece más fruto del desgaste de sus tradicionales enemigos que de su propia fortaleza. Su estructura de gobierno se encuentra dividida en tres grandes capitales, separadas entre sí por cientos de kilómetros, lo que dificulta las comunicaciones y la administración de tan amplias tierras. Al igual que su poderoso enemigo del siglo anterior, el Imperio Habsburgo, parece que la era de los grandes imperios está a punto de finalizar.



Y cuando creía que me iba a apuñalar, el thug detuvo su movimiento y se quedó contemplando lo que había tras de mí. Yo solo pude ver el horror de sus ojos y solo alcancé a darme la vuelta... Ojalá no me hubiera atrevido. El ritual había terminado y la anomalía se había derramado sobre el sacerdote... Le había tornado en algo... Horrible... El thug y yo salimos huyendo... Desde aquel día soy incapaz de conciliar el sueño y de mis ojos no ha parado de manar sangre.

CULTURA Y RELIGIÓN

Cultura

La imprenta ha facilitado una gran expansión de las obras clásicas y otros libros, pero no exageremos, la mayoría de la población posee bajo nivel cultural. Además, en las últimas décadas se ha dado un cierto retroceso. La cultura sigue siendo un lujo y la Guerra Infinita está acabando con todos los lujos. Por otro lado, el alto clero y gran parte de la nobleza poseen un nivel cultural alto. Son mecenas de artistas, leen libros, estudian en universidades y dedican una parte de su tiempo a los estudios eruditos, aunque solo se trate de menos de un 10 % de la población. También la nueva nobleza, los mercaderes más pudientes y los artesanos más aclamados muestran un nivel cultural alto, provocando aun más la expansión de esta nueva clase social; el teatro y la ópera ganan terreno en las ciudades más populosas, donde las funciones, exposiciones y otros eventos semejantes se realizan con regularidad. Incluso los más pobres pueden presumir de haber visto alguna obra dramática clásica.

Religión

La religión ya no es el pan de los pobres, aunque si la olla donde se cuecen todos los conflictos. Desde las enseñanzas de Martín Lutero y la escisión luterana a mediados del siglo XVI, las divisiones religiosas relacionadas con el nuevo enfoque cristiano han aumentado, extendiéndose por casi toda Europa. Los calvinistas y luteranos dejan paso a una nueva reforma, los protestantes. Se trata de aquellas personas cuyo credo apoya la reforma religiosa, proponiendo que la Iglesia Católica abandone el poder y las riquezas que ahora mismo goza. Son una importante mayoría en grandes zonas del Sacro imperio Romano-Germánico, que se ha dividido claramente entre protestantes y católicos. El choque entre protestantes y católicos es la mecha que ha prendido numerosas rivalidades de antaño, solo aparentemente sofocadas, y es la excusa ideal para vestir con ropajes sagrados lo que, en realidad, son simples querellas mundanas. Aun así, la población europea es muy religiosa, da igual si son católicos o protestantes, y el clero posee una influen-

cia y poder considerable entre ellos, llevando la palabra de Dios a las ciudades. La Iglesia Católica sigue quemando herejes, como lo ha hecho en los últimos siglos, mientras los protestantes se alzan en revueltas armadas, prendiendo fuego a sus vecinos y realizando brutales matanzas de «brujas». Quienes practican otras religiones, en especial la hebrea y musulmana, procuran pasar inadvertidos en medio de estos conflictos, ocultos en sus pequeños barrios.

OCUPACIONES PROPIAS DE LA EPOCA

En el siglo XVII el 80 % de la población se dedica a trabajos relacionados con la agricultura y la ganadería, trabajos menores o servidumbre, delincuencia y mendicidad. El otro 20 % restante se divide a partes iguales entre los que no trabajan (la nobleza y la iglesia) y mercaderes, artesanos, estudiantes, artistas y otras profesiones o negocios mejor remunerados. Evidentemente este baremo varía de un reino a otro e incluso entre ciudades de la misma nación. Por ejemplo, en el Reino de Francia se trabaja más el campo que en el Reino de Inglaterra. Por lo general existe un amplio abanico de profesiones y ocupaciones especializadas, aunque solo un pequeño sector de la población las practica, ofreciendo sus servicios a los demás.

Nobleza, burguesía y campesinado

El estrato social en el que una persona nace no solo limitará sus posibles profesiones, sino todas sus aspiraciones. Un cura de origen humilde probablemente pasará hambre mientras que un sacerdote nacido en la nobleza aspirará fácilmente a los cargos eclesiásticos superiores. El sueldo que percibe un ciudadano humilde o un campesino no va más allá de lo necesario para sobrevivir y pagar sus impuestos. En pocas ocasiones un campesino con tierras tiene el dinero suficiente para costear la universidad de sus hijos; de hecho solo ocurre entre los campesinos más ricos (que, aunque muy extraños, también existen). El verdadero movimiento de dinero se produce entre los mercaderes y artesanos, una clase social en boga que presenta contrastes considerables en su interior, pues algunos de sus miembros poseen más riquezas que la propia nobleza, mientras que otros apenas tienen ingresos ligeramente superiores a los de un campesino. Existe un sector creciente de la población humilde que vive al margen de la ley, dedicándose a malvivir a través de diferentes negocios ilegales, el bandidaje, hurto o incluso el asesinato.

Médicos y cirujanos

Solo los pocos que han logrado terminar sus estudios ejercen una profesión médica; al menos esa es la teoría. Es un trabajo muy bien considerado en la época, aunque siempre hay quien lo ve con cierto recelo, pues para ellos el médico es sinónimo de hacer las últimas voluntades. La medicina de estos tiempos está poco desarrollada y

cargada de prácticas erróneas, como el de las famosas sangrías que pretenden compensar los «humores» (líquidos) del cuerpo. Si bien, sí provocan una mejora de los síntomas (se reduce la fiebre, los dolores desaparecen y en general el enfermo se relaja) es al alto precio de debilitar al paciente en el momento en el que está luchando por su vida. Armados con sus hierros de cauterización, sus pinzas de extracción de flechas, sierras para amputaciones y un puñado de ventosas de vidrio, lo cierto es que los médicos de la época poco pueden hacer que resulte realmente efectivo. Sus estudios fisiológicos son, en la mayor parte, teóricos ya que la disección de cadáveres suele estar prohibida. Aprenden el conocimiento de las enfermedades de forma teórica y solo con la ayuda de la lógica y la herbolaria pueden hacer cataplasmas o ungüentos capaces de curar y prevenir las enfermedades más comunes.

La mayoría de sanadores son barberos-cirujanos, dado que sus conocimientos de medicina son prácticamente nulos pero poseen permiso para efectuar sangrías, amputaciones y extracciones. Son lo opuesto a los auténticos médicos... pero el único tipo de servicio médico que las clases más humildes se pueden costear. No realizan el Juramento Hipocrático, como los médicos que han finalizado sus estudios, de tal modo que sus prácticas son más rudas y pocas veces piensan en el paciente como lo haría un verdadero doctor. Muchos de ellos acaban en el ejército, donde perciben un sueldo digno y no sufren las mismas acusaciones que sus contrapartidas civiles.

Por último, en el campo es habitual encontrarse con curanderos y «mujeres sabías», muchas veces perseguidos por la Inquisición o los cazadores de brujas protestantes. Son personas expertas en el manejo de hierbas medicinales y grandes reparadores de huesos.

Soldados

La profesión de soldado está muy extendida en esta época y no siempre es una elección propia. Los reclutas reciben un entrenamiento básico, un sueldo bajo y la posibilidad de servir a su rey. Los ejércitos actuales, tras la gran pérdida de soldados viejos producida en las batallas de los últimos años, se componen en su mayoría de soldados novatos, junto con un puñado de veteranos que llevan más de quince años de guerra en guerra. En ciertas zonas del Sacro Imperio, la situación es especialmente difícil, pues hay pueblos en donde solo viven mujeres y niños, debido a la demanda de hombres para la guerra. Los soldados no pueden abandonar su servicio hasta que termine la guerra, algo que no tiene visos de producirse, o sean licenciados, ya sea a causa de una herida de guerra u otra causa que les impida seguir luchando. Muchas veces, estos soldados licenciados y heridos ocupan trabajos como guardias de ciudad, se unen a la ronda o bien terminan como maleantes o espadas de alquiler.

Los soldados profesionales reciben una pequeña paga al día, un sueldo que les permite vivir, y alimentos cuando están de campaña. Una práctica muy extendida es la del derecho de abastecimiento, según la cual los soldados pueden tomar lo que quieran de los pueblos del entorno donde se encuentran por orden del rey. A veces esto saca lo peor de ellos y no son infrecuentes los saqueos de viviendas o la violencia sexual. Este tipo de actitudes realmente son lo peor del estado de guerra constante. Algunos pueblos de la zona de Nuremberg, en el Sacro Imperio, han desaparecido tras varios saqueos, convirtiéndose en pueblos fantasma.

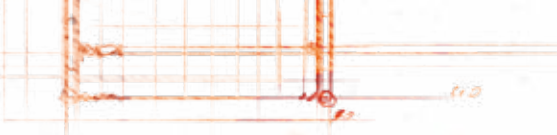
Las compañías de mercenarios profesionales, que abundan en estos tiempos de guerra, sirven a aquel que pueda pagar su precio y no tienen problemas en «cobrarse» su sueldo cuando no lo reciben. Cuando no logran ser contratados por ningún bando en guerra, estos mercenarios se dedican al bandolerismo y saqueo indiscriminado de las tierras donde se encuentren, hasta el punto de que hay reyes que han decidido ir a la guerra aunque sea solo para enviar lejos a los mercenarios que asolaban sus tierras.

Artesanos y mercaderes

Desde el final de la edad media, los burgueses (entendidos como los artesanos y mercaderes profesionales que viven en las ciudades) han ido aumentando sus filas hasta convertirse en el segundo grupo profesional más numeroso, tras aquellos dedicados al campo y sus labores. Los campesinos fabrican las materias primas, los artesanos las trabajan y los mercaderes las venden. Este es el ciclo de la riqueza actual. Los artesanos generalmente se unen formando gremios. Estos gremios agrupan profesiones especializadas, actuando a la vez como escuelas donde forjar nuevos miembros, lugares de redacción de normas y leyes profesionales, protección jurídica frente a injusticias, control de los precios y calidad o desempeñando mu-

Abrió sus enormes fauces, tan anchas como mi cabeza entera... Sus ocho miembros se agitaron con una celeridad que nadie podría haber esperado por su tamaño, y yo, preso en su red, no podía hacer más que contemplar aterrorizado cómo se me aproximaba. Habría sido devorado por la horrible criatura allí mismo de no haber sido por Anne, que disparó su mosquetón y abuyentó al engendro.

En un principio consideré que la araña debía de ser uno de los monstruos de la región, mas los nativos perjuraban que jamás habían visto ser semejante. Ahora temo que las historias sobre aquel brujo bantú capaz de manipular la anomalía han de ser ciertas.



chas otras tareas relacionadas con la profesión como conjunto. Estos gremios se han convertido en instituciones muy importantes con el paso del tiempo y, en muchos casos, poseen un poder considerable. Hasta tal punto que tratan directamente con los gobernantes ya que, al fin y al cabo, son quienes tienen la capacidad de construir y crear productos de primera necesidad y, sin ellos, un rey se enfrentaría a constantes revueltas ciudadanas. Existe todo tipo de artesanos, desde alfareros a arquitectos, pasando por herreros o vinateros. La diferencia entre unos y otros depende del poder de su gremio y, sobretodo, la calidad de sus creaciones y lo que se gana con ellas. En esta misma categoría se encontrarían aquellos oficios que crean servicios que no son de primera necesidad pero se venden bien entre la nobleza, como pintores, escritores, fabricantes de armas, etc.

Los mercaderes se comportan de modo similar a los artesanos en cuanto a estructura organizativa, pues poseen gremios capaces de defender sus intereses profesionales y también ofrecen una amplia diversidad de negocios. En su caso no crean productos, sino que los venden u ofrecen servicios a terceros. Los mercaderes, al igual que los artesanos, pueden ser muy pudientes o regentar negocios de mala muerte. Muchos comerciantes poseen un negocio propio en la ciudad, ya sea uno de los cientos de tabernas, mesones o posadas que jalonan las ciudades (tres negocios bien distintos), una mancebía, una casa de juego, asesoría mercantil, una herboristería, etc. Es relativamente fácil conseguir el permiso necesario para ser propietario de un local y ofrecer un servicio, ya sea vino en una taberna, comida en un mesón o alojamiento en una posada. Lo que no es tan fácil es pagar los impuestos que se exigen, algo de lo que se aprovechan muchos gobiernos. También podemos englobar en esta categoría los comerciantes itinerantes. Se trata de buhoneros y transportistas que, reata de mulas o carro en mano, se dedican a recorrer los principales mercados municipales de Europa en busca de negocio.

Estudiantes

Los estudiantes son cada vez más numerosos, acompañando al surgimiento de universidades por toda Europa: Oxford, París, Saint Andrews, Salamanca, Roma, Praga, Cracovia y muchas otras más. En ellas se estudian como materias principales Derecho, Medicina, el *Trivium* (Gramática, Dialéctica y Teología) y el *Quadrivium* (Aritmética, Geometría, Astrología y Música). La mayoría de estudiantes lleva una vida dura, combinando sus estudios con trabajos a media jornada para poderse costearlos. El profesorado vive mejor que los estudiantes pues perciben un sueldo de la institución, tampoco muy alto, que les permite vivir con cierta holgura. Hay quien ejerce como profesor de diferentes materias o en diferentes universidades, aumentando así sus

ingresos. Sin embargo, los profesionales que se dedican a la enseñanza privada en la corte disfrutan de un salario y honores muy superiores. Estos pocos afortunados viven prácticamente como nobles, con la única tarea de enseñar a los malcriados jóvenes de sangre azul que se ponen bajo su cargo.

Mendigos y delincuentes

La extrema pobreza y las condiciones de vida de las ciudades en el siglo XVII obligan a muchos ciudadanos a convertirse en mendigos. Estos deben tener un permiso especial para ejercer la mendicidad. Un documento verificando que poseen alguna malformación o condición física o mental que les impide trabajar y, por eso, viven de la mendicidad. Entre los mendigos encontramos, ilegalmente, familias enteras que piden dinero a la puerta de las iglesias con la única finalidad de sobrevivir un nuevo día. Es triste, pero gran parte de la población en esta situación sobrevive gracias a las donaciones de la iglesia y de otras personas de mejor posición social. La mendicidad no está tan mal vista como hace siglos, ya que hoy en día es una forma más, casi obligatoria, de sobrevivir a las penurias del momento. Las ciudades toleran la mendicidad, incluida la ilegal, e incluso hay ciudades, como Londres entre otras del reino de Inglaterra, que atraen a las personas que se encuentran en esta situación, en busca de mano de obra barata. Se trata de las llamadas *workhouses*, personas que trabajan a cambio de un techo y un mendrugo de pan.

La otra cara de la moneda de la mendicidad es la de la delincuencia, cada vez más extendida. La delincuencia toma muchas formas, las prostitutas que ejercen en la calle sin permiso son tan delincuentes como aquellos mercenarios que, por una miseria, rebanan el pescuezo de algún pobre infeliz. Las casas de juego, ciertas tabernas ilícitas y mancebías son solo más ejemplos de la larga lista de negocios criminales. Y no debemos olvidarnos de todos aquellos que infligen la ley directamente, sin necesidad de ningún negocio como tapadera: pícaros, rateros, mercenarios, piratas y demás calaña, capaces de hacer lo que sea por unas pocas monedas.

LA VIDA COTIDIANA

La vida diaria de la mayoría de europeos transcurre en el campo. Los mercaderes y artesanos dependen en gran medida de las materias primas agrícolas o ganaderas. Y la crisis, tanto económica como ideológica, ha enfatizado esta situación. La vida diaria de todas aquellas personas que no tienen la suerte de pertenecer a la nobleza o a las élites gobernantes transcurre en una larga jornada de trabajos rurales, tras la cual se retira a su casa, para disfrutar del poco tiempo libre que posee, ya sea junto a su familia o en

cualquiera de las tabernas o burdeles que tanto abundan en las ciudades. De igual forma viven muchos artesanos y comerciantes quienes, debido a los tiempos que corren, se ven obligados a viajar entre ciudades para ofrecer sus mercancías al mejor postor, con el consecuente peligro que ello supone para su salud y la posibilidad de contagiarse de la peste u otra plaga distinta. Estos mercaderes arrastran sus pesados carros con las mercancías, portando máscaras y abrigos gruesos como protección frente a la enfermedad. Una imagen bastante común que salpica todas las ciudades Europeas.

Alimentación y salud

Al igual que muchas otras cosas, la alimentación de una persona depende de su nivel social. No se come lo mismo en la casa del pobre que en la del rico. Casi todas las personas de posición humilde comen los alimentos que el campo les proporciona: básicamente pan al que se le añaden algunas legumbres, frutas y verduras, quedando para casos más puntuales el consumo de carne y pescado, ya que ambos son bastante caros. Lógicamente, la alimentación depende del lugar, en el Reino de Inglaterra es más fácil conseguir pescado que en el interior del Sacro Imperio. Además de básica y repetitiva, la alimentación es escasa (lo cual facilita la propagación de enfermedades y taras relacionadas

con la desnutrición como el raquitismo o el bocio). La mayoría de europeos apenas hace dos comidas al día, consistentes en legumbres, caldos y guisos acompañados de una hogaza de pan y algo de verdura. En algunas ocasiones tras la comida se come una pieza de fruta o frutos secos. Aquellos que realizan trabajos más exigentes toman un vaso de leche o aguardiente con un ajo por la mañana y, quizás, a media tarde puede que algo de pan con fruta. Solo en algunas ocasiones especiales, como las festividades, se consume carne, embutido, huevos y pescado. La gran mayoría de comidas se aderezan con mucha sal, pimienta y canela para darles sabor. Entre las bebidas más extendidas se pueden mencionar el vino y la cerveza, predominando una u otra según la zona, está tan extendido el uso de alcohol y es tan escaso el resto de comida en este Claroscuro que se considera al vino y a la cerveza como partes fundamentales de la dieta. Por lo demás, las comidas y bebidas cotidianas dependen del cultivo de temporada y de la región en cuestión.

Otra cosa sucede con los más ricos. Las clases pudientes comen abundante carne, pescado y productos exóticos, aderezados con muchas especias. Beben el mejor vino y comen exóticos alimentos de importación, como el chocolate líquido que, desde Madrid, se ha extendido a todas las cortes elegantes de Europa. Los más pudientes celebran banquetes



diarios, donde se sirve una decena de platos para que el noble elija de lo que más le guste. Los platos que sobran en estos banquetes acaban siendo la comida y cena de los sirvientes de la casa nobiliaria. La nobleza goza de buena salud, ya que no solo se alimenta mejor, sino que no trabaja tan duramente como exige el campo, disfrutando con la monta y otros deportes al aire libre.

El arte

El arte es el espejo de la sociedad y este otorga un poco de luz a estos años oscuros. Al legado de artistas como El Greco le siguen pintores como Velázquez o Van Dick, por mencionar solo un par entre un centenar de genios. El arte se encuentra en auge: las pinturas dejan a un lado los temas polémicos, como los relacionados con la religión, para centrarse en otros más mundanos y costumbristas, retratando a los habitantes del 1600, sus trabajos, vidas y familias con gran crudeza y realismo. Por otro lado, la música atesora las mejores alabanzas de la nobleza. Entre la clase alta se ha despertado un creciente interés por la música orquestal. Es un estilo recargado, tanto de elementos como de instrumentos, y deja entrever melodías oscuras con fuerte presencia de sonidos graves y ritmos atonales. Siguiendo la misma tendencia, la literatura se vuelve cruda y directa, tanto en teatro como en poesía y novela; se vive un gran momento artístico, impulsado por una gran demanda popular, y por primera vez en la historia es posible vivir de la literatura sin necesidad de suplicar la protección de algún mecenas poderoso.

Entretenimiento y servicios

Las penurias de la época no han eclipsado las ganas de pasarlo bien. Al contrario, parece que la sociedad está cada vez más dispuesta a buscar nuevas formas de olvidar su vida cotidiana. Los locales de juego, las

tabernas y mancebías se multiplican por las ciudades. Pero no son los únicos; además de gran variedad de servicios y tiendas, muchas ciudades ofrecen espectáculos, a veces gratuitos. El mejor ejemplo y más extendido por Europa son los teatros y espectáculos de marionetas ambulantes. El teatro es una rama del arte que se encuentra muy en boga. Los escritores ganan más con ello que vendiendo sus libros de poesía o prosa. Las representaciones y la frecuencia de sus obras depende del reino, pero existen lugares (varias ciudades de España, Inglaterra, Italia y Polonia) donde las representaciones son semanales. Muchas de ellas son gratuitas o a precios irrisorios. Este tipo de entretenimientos facilita que los ciudadanos no piensen en revueltas u otras actividades criminales. Por otro lado, la música de cámara ha ganado muchos adeptos en la corte. La nobleza contrata a los grandes compositores y orquestas para sus bailes y acontecimientos en palacio. La nueva corriente sonora, el Barroco, es el no va más musical. Está cargada de matices, gran complejidad y técnicas solo dignas de los mejores músicos. Otro entretenimiento básico muy extendido es la lectura. Quienes poseen tiempo y un mínimo de recursos leen libros, y quienes no lo tienen, se reúnen en las plazas donde hay gente que hace lecturas públicas. No solo de las obras clásicas, sino de las novelas de caballería, que se encuentran en su momento más álgido, incluyendo la parodia que acabará con todas ellas, *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*.

Justicia

La justicia es una herramienta más de los gobernantes para controlar a la población. Existen leyes que no permiten estar ebrio en la calle, utilizar el nombre de Dios en vano, el adulterio (sobre todo el femenino), permitir que tu mujer te ponga los cuernos conscientemente y, claro está, leyes contra la mendicidad, el robo, la violación o el asesinato. Lo peor de este tipo de justicia no es lo restrictiva que resulta sino lo duros que son sus castigos. La entrada en el calabozo es casi una sentencia de muerte, para empezar porque no se le proporciona alimentos a los presos (deberán ser sus amigos de fuera quienes se la lleven). Aun así, los delitos de cárcel son relativamente infrecuentes, siendo más habitual los castigos más expeditivos como las multas, los azotes o incluso las mutilaciones. Los más desafortunados pueden encontrarse con el hacha, la horca, el garrote vil e incluso la hoguera. Los gobernantes y la iglesia se escudan en que este tipo de penas intimidatorias son necesarias para controlar la delincuencia por el bien del ciudadano. Por otra parte, no solo los gobernantes pueden echar mano de la ley. Los ciudadanos pueden interponer sus propias acusaciones mediante denuncias al alguacil local, con poco más que su testimonio y firma. No es necesario que el acusado sepa quien le acusa. Tras lo cual, la autoridad celebra un juicio rápido si

Es bien sabido en la ciudad de Córdoba que existe un túnel soterrado que unía el palacio de Medina Azahara con la mezquita, tan grande que el califa podía recorrerlo en caballo para hacer sus rezos sin necesidad de pisar las calles. Lo que no es tan conocido es que, tras la expulsión de los moriscos, un grupo de ellos buscaron resguardo en el túnel y allí, angustiados y sin atreverse a salir, han estado durante años rumiando su odio hacia los malvados habitantes de la superficie por arrebatárles toda esta hermosa ciudad que otrora fue suya. Este odio se hizo más y más profundo hasta tornarse anomalía en estado puro. Yo que vos no me acercaría por ese lugar maldito.

lo cree necesario, siendo habitual el uso de la tortura para aquellos que no son nobles (los nobles, incluyendo los hidalgos, no pueden ser torturados salvo por la Inquisición). Así pues, hay quien aprovecha las circunstancias para acusar injustamente a aquellos vecinos con los que tiene mala relación.

Las ciudades poseen su propio órgano de gobierno dedicado en exclusiva a impartir justicia, en el que se incluyen jueces, letrados, alguaciles y guardias. La mayoría de sentencias exige un mínimo control burocrático, aunque el alguacil local o, incluso el guardia de turno, puede imponer ciertas penas o tomar ciertas decisiones sin apenas control superior. Todo ello depende, claro, de la situación y gravedad del delito en cuestión. En teoría, un guardia no puede prender a nadie o ejecutar una pena sin el consentimiento del alguacil que lo supervisa. Pero cada vez son más los guardias corruptos, condenados a una dura vida de ronda y bajas soldadas, que prefieren solucionar sus problemas de forma rápida y sencilla, dejando tras de sí solo un rastro de incertidumbre y temor.

Una de las ramas de justicia más temidas es la relacionada con el delito de herejía (y sus castigos). Es muy fácil acusar a otra persona de cualquier práctica herética con apenas un puñado de rumores y pocas pruebas tangibles. Sin duda, quienes tienen peor fama son los miembros de la Inquisición, en especial los afincados en el Reino de España, quienes dicen ser jueces del mismísimo Señor. Poco se sabe de ellos de puertas para dentro, pero su reputación les precede en todos de los reinos europeos. La Inquisición Española es la más tristemente famosa, pero en países protestantes, si bien no tienen inquisidores, también se realizan persecuciones y cazas de brujas, particularmente en la sufrida Alemania, donde algunos predicadores fanáticos deben considerar que el horror de la guerra no es suficiente para atormentar a la población.

Viajes

La mayoría de los habitantes del Claroscuro viven sus cortas y miserables vidas sin alejarse más de unos pocos kilómetros del lugar que les vio nacer. Sin embargo, a pesar de ello, lo cierto es que se viaja mucho más que durante el medievo o el Renacimiento. Se debe en gran medida a que los caminos son más seguros ahora que nunca; no es que estén libres de bandidos, simplemente estos ya no son tan frecuentes como antes. Por otra parte, la navegación ha sufrido toda una revolución. A lo largo de todo el globo terráqueo se han establecido una serie de rutas comerciales internacionales bien conocidas. Gracias a esta red de rutas y los avances en cartografía del siglo pasado, las ciudades reciben mercancías exóticas de cualquier parte del mundo.

William Dugdale es una de las más importantes personalidades de la Logia en Inglaterra, así como el mayor experto en brujería que jamás he tenido el placer de conocer. Mas eso no ha de ser pretexto para creer cuanto nos diga, pues sinceramente os digo que sus ojos han contemplado demasiados horrores y su mente no ha escapado indemne. De modo que, respondiendo a vuestra pregunta: no, señor, no considero que Dugdale tenga razón cuando afirma que Michael Scott aún holla la tierra, ni mucho menos que esté entre sus planes reunir a las brujas conocidas como Long Meg y sus hermanas.

Existen distintos medios de transporte terrestres: además de los caballos, las mulas y los burros, los plebeyos emplean carros, tirados por uno o dos animales (normalmente bueyes), mientras la aristocracia usa carruajes de cuatro animales (siempre caballos). Los carruajes son un medio de transporte económico y seguro, ya que permite el viaje sin sufrir las inclemencias del tiempo, pues son vehículos cubiertos y con ciertas comodidades (como una primitiva suspensión). Por lo general, las personas corrientes rara vez viajan lejos de sus propias casas a no ser que se alistén en algún ejército, pero sí existen mercaderes y buhoneros profesionales que venden sus mercancías por toda Europa, transportando consigo el correo de un lugar a otro. Aun así, muchas personas sienten curiosidad hacia el mundo que hay más allá de sus ciudades, emprendiendo pequeños viajes cuando se lo pueden costear. Incluso algunos hablan de que el viaje a extraños parajes del mundo se está convirtiendo en una nueva modalidad de ocio entre las clases pudientes.

HERRAMIENTAS Y OBJETOS


Vestimentas y estilo


El crecimiento de la burguesía ha provocado una pugna con la nobleza por mostrar mayor elegancia y el uso de ropas cada vez más elaboradas, normalmente en lana, algodón y (los más ricos entre los ricos) seda. En el otro extremo social, la mayoría de la población, viste con materiales de peor calidad que sus antepasados debido a la crisis imperante. El lino, cáñamo y el esparto ganan puestos frente a la lana y el algodón, pues poseen menor coste de producción. Sin embargo el algodón, cuando uno puede permitírselo, es muy apreciado también por las clases bajas.


En el siglo XVII las prendas de vestir siguen identificando el rango social de sus usuarios. La nobleza europea suele utilizar colores llamativos y tejidos como el terciopelo o el raso. Los aristócratas visten con colores chillones para distinguirse de la población corriente, llegando incluso a extremos muy pomposos y recargados. La nobleza hispana, sin embargo, suele


Y así el lago inundó aquel valle. El invierno helará las aguas y todo ese horror quedará oculto. Es posible que en algún momento el hielo lo arrastre consigo hasta el fiordo, pero eso no será hasta dentro de muchos años. Gracias al Todopoderoso ya ya no me contaré entre los vivos ese día.


preferir el negro, como símbolo de espiritualidad cristiana. La población normal y el campesinado viste con lo que pueden. Los tejidos oscuros o negros son lo más habitual, acompañados de algún sombrero, calzas y medias, y bigote o barba bien recortada. Las prendas de vestir más comunes en estos años son:


 **Anteojos:** Es un objeto de utilidad que se viste con cierto decoro, pues está diseñado exclusivamente para escribir y leer más que para corregir problemas de vista. Consta de dos «cristales de ver», sobre los cuales se ha montado una estructura que se ajusta al puente de la nariz y se sostiene con la mano.


 **Calzas:** Es la prenda de ropa más utilizada a la hora de cubrir las piernas. Se trata de unos pantalones ajustados que normalmente llegan hasta las rodillas, donde empiezan las medias, aunque hay casos en donde llegan hasta los pies. La versión femenina es la **falda**, que cubre toda la pierna de las damas hasta el tobillo. Esta última suele ir acompañada de unas calzas interiores, hechas con materiales más cálidos y, generalmente, de color blanco.

 **Camisa:** Se usa por igual entre hombres y mujeres. Se trata de una blusa de manga larga, ancha y que puede llegar hasta medio muslo. Se lleva recogida por dentro de las calzas y acostumbra a ser de un tejido más cálido que estas y de color blanco.


 **Capa:** Es la versión cómoda y con estilo del capote. Va atada al cuello y no va cerrada, de modo que se puede llevar sin molestia y utilizarse para cubrirse cuando es necesario. Las hay en muchos colores, modelos y tejidos. Entre la nobleza suele ser de terciopelo y rematada con pelo de animal mientras que entre los plebeyos es ligeramente más corta y sencilla, muchas veces llegando solo hasta la cintura.


 **Capote:** El capote es la prenda de abrigo más utilizada, aunque dispone de diferentes formas. Va sobre el torso y el resto de vestiduras. Suele estar fabricado en piel de animal, normalmente conejo. Puede ir abierta o cerrada y llega, en muchas ocasiones, hasta más abajo de las rodillas cubriendo todo el cuerpo. El modelo cerrado suele conocerse como **tabardo**.

 **Gorra:** La gorra es un modelo renacentista de sombrero. Ajustado a la cabeza y de diseño sencillo sirve en ocasiones para resguardarse del frío.

 **Jubón:** El jubón, junto a la camisa, es una de las prendas de vestir más utilizadas en la época. Se trata de un chaleco, normalmente de piel, sin mangas y abrochado. En algunos casos se fabrica en materiales más duros para desviar la ocasional

cuchillada. Su homónimo femenino es el **corpezueto**, un corsé ceñido y atado por detrás para ensalzar la figura femenina.


 **Sayo:** Esta prenda es una versión más larga del jubón y que se lleva normalmente suelta, sin estar abrochada. Es una prenda oriunda del Renacimiento y consiste en un chaleco largo hasta las rodillas sin mangas, fabricado en materiales gruesos a modo de chaqueta.


 **Sombrero:** Junto a la camisa y la capa forma el trío clásico de la moda del Claroscuro. El sombrero es un símbolo de distinción que se usa incluso para saludar de forma cortes. Acostumbra a ser bastante grande y tiene varias formas, aunque la más común es la de ala caída o ala ancha. Sobre su visera se pueden añadir múltiples adornos que van desde plumas hasta pedrería. La versión femenina es algo más pequeña y más ornamentada que la masculina.


Respecto a los estilos de llevar el pelo, el cabello se lleva tanto largo como corto aunque, si es posible, se intenta dotarlo con cierta ondulación. En cuanto a la barba, lo habitual es llevar solo bigote o la perilla bien recortada. Eso que no quita que muchos prefieran la barba, en especial en la parte oriental de Europa, donde su longitud está regida por ciertas normas indicando la posición social de su usuario.


Finalmente, y por acabar la sección, trataremos por encima el tema de la higiene personal. No es habitual bañarse con regularidad en esta época; se considera algo agradable pero poco saludable, casi hasta pecaminoso. La gente humilde se baña cuando puede hacerlo, que lo normal es un par de veces al año. En compensación, existe toda una colección de perfumes y ungüentos para eliminar los malos olores provocados por la falta de limpieza. Solo al alcance de los más adinerados, claro.


Otros objetos cotidianos


 **Cubertería:** Puede ser desde madera (lo normal entre plebeyos) a metal precioso (para la nobleza). Los platos y otras herramientas de cocina están hechas con materiales baratos y resistentes.


 **Herramientas profesionales:** La mayoría de los aperos profesionales, tanto en el campo, como en la construcción, están hechos de madera con piezas metálicas lo más pequeñas posible, ya que el metal sigue siendo caro. Son económicos y de fácil fabricación.


 **Lámpara de alcohol:** Una pequeña lámpara de metal y cristal, capaz de mantener la llama encendida mediante la combustión de alcohol o aceite.

 **Libros:** Hechos en papel o (los más antiguos) pergamino y cosidos a un lomo de piel o cuero. Los tamaños y formas varían según el libro en sí. Son más fáciles de conseguir y más baratos que en los siglos precedentes, pero siguen siendo un artículo de lujo.

 **Maletín de médico:** Este maletín es el utilizado por los profesionales e incluye ventosas de vidrio, herramientas para cauterizar, pinzas de extracción, sanguijuelas y otras herramientas similares.

 **Materiales de construcción:** Las casas suelen estar hechas en madera, con fuertes vigas de ese mismo material capaces de mantenerlas en pie. En algunas ocasiones y dependiendo de la ciudad, la capacidad del ingeniero y el clima, las casas pueden construirse con una mezcla de madera y piedra.

 **Moneda:** Generalmente en esta época se utilizan monedas redondas y metálicas. En el Claroscuro ya se han hecho algunos inventos que dificultan la labor de los que falsificadores, como «el cordón» que rodea las monedas para impedir que algún listillo las lime con la intención de conseguir algo de metal precioso. La moneda por excelencia es el famoso real “de a ocho”, acuñado con buena plata americana. Los cambistas de toda Europa lo aceptan sin problemas y, a veces, incluso es reacuñado por reyes locales para que circulen en sus territorios.

 **Pluma y tintero:** Útiles muy necesarios en la vida corriente. Se componen de un pequeño frasco de tinta negra de origen animal, pergamino y una pluma de ave.

Las armas


Las armas han dado un salto evolutivo desde que el Gran Capitán derrotó al poderoso ejército francés aprovechando su superioridad en armas de fuego. Los ejércitos se han vuelto más ligeros, y tanto las espadas como otras armas de filo o de asta han evolucionado hacia modelos más livianos y sutiles. El cambio más espectacular en cuanto armamento, y que convirtió los tercios en verdaderas máquinas de matar, fueron las armas de fuego. Pero que quede claro, estas armas todavía no son suficientemente eficaces como para eliminar por completo las armas de filo; un ejército moderno puede llevar hasta la mitad de sus soldados equipados con armas de fuego y la otra mitad con picas, espadas y otras armas cuerpo a cuerpo. A pesar de que su uso civil está prohibido desde la década de 1550, se puede encontrar armas de fuego en la calle con cierta facilidad.


Actualmente se encuentran en uso varias decenas de armas distintas que agruparemos en cuatro grandes categorías:


Armas de filo


Este tipo de armas son las que más uso cotidiano tienen pues no se necesita permiso para llevar una oculta bajo la capa. Dentro de esta categoría incluimos varios cuchillos y espadas cortas además de las armas de filo más pesadas. Casi todas son armas de guerra, aunque la nobleza utiliza una variante ligera, denominada ropera, como complemento de ropa,


dando muestras de su disposición a defender su honor. Los herreros de las grandes ciudades fabrican diversos modelos, cada uno con un uso específico. Las mejoras en la tecnología metalúrgica permiten ofrecer armas más ligeras y maniobrables y con un precio más bajo que en ninguna época anterior. Eso no quita que siga siendo un producto caro.


 **Alfanje:** El alfanje es la versión oriental del mandoble. Es una espada curva de grandes dimensiones, muy extendida entre los árabes. Su hermana pequeña recibe el nombre de cimitarra y cumple las mismas funciones que la espada de doble filo o la ropera entre los guerreros musulmanes. Estas armas están, en esta época, en retroceso pero todavía pueden encontrarse entre los guerreros otomanos o entre los piratas argelinos.


 **Cinquedea:** Un arma de origen italiano (su nombre significa «cinco dedos» por su tamaño). Más grande que la daga, pero menor que una espada corta. Su filo plano suele pasar de los 40 centímetros y posee una empuñadura más robusta que el de la daga.

 **Cuchillo:** Se trata de un arma corriente, que ha variado muy poco con los siglos. Su hoja, de no más de 30 centímetros, se monta sobre una rustica empuñadura de madera.


 **Daga:** Cuchillo largo que a veces tiene doble filo, puede poseer un guardamanos y se utiliza en combate. Es habitual utilizarla al estilo «vizcaino», en la mano zurda, como apoyo a una ropera blandida con la derecha. Con ella se pretende detener las estocadas del rival pudiéndose clavar en el costado o las extremidades del adversario.

 **Espada ancha:** Es la hermana tosca y medieval de la espada ropera. Aún se puede ver en algunas partes de Europa.

 **Espada de mano y media:** También conocida como espada bastarda, es un arma medieval diseñada para el combate contra armaduras pesadas y que, por lo tanto, está obsoleta a nivel militar... Eso no quita que pueda encontrarse en muchas armerías nobles. Mide más de un metro y recibe su nombre de que, para su correcto manejo, es necesario utilizar una mano sujetando la espada y la otra como apoyo.


 **Espada ropera:** Es la espada más famosa del Claroscuro. Su filo mide entre un metro y metro veinte. Acostumbra a llevar guardamanos. De hecho, está confeccionada para vestir la cintura de los nobles, de


Como vos decía, se trata de una nueva secta, desconocida hasta ahora, pero con gran interés por la anomalía. Proceden de Egipto y afirman estar liderados por una criatura inhumana a la que denominan El Faraón Negro.




En un lugar al que llaman Gaia hallé la torre que estaba buscando: era una torre con una escalera de caracol, corriente en grado sumo, salvo porque los peldaños se encuentran en la parte baja y no alta del paso... Como si la edificación hubiera sido concebida para que se descendiera del cielo a la tierra y no al contrario.

ahí el término «ropera». Aunque las malas lenguas dicen que su nombre deriva de lo fácil que resulta esconderla bajo una capa. Existe una variante algo más larga denominada «mata-amigos», mucho más difícil de manejar y más propensa a accidentes tal y como se deduce por su nombre.


 **Estilete:** También llamada «misericordia», por utilizarse para rematar hombres heridos, es una daga fina, muy larga, ideal para penetrar cotas de mallas o colarse entre las junturas de las armaduras.


 **Estoque:** El estoque es la versión de apuñalamiento de la espada ropera. Se trata de una espada alargada muy fina y terminada en punta. Es, a la vez, un arma elegante y letal, poco útil para el combate en una batalla, contra enemigos bien equipados, pero mortífera en una ciudad contra oponentes con ropa ligera.


 **Montante:** También conocida como «mandoble»; es una gran espada, enorme, de las más grandes que se han utilizado en combate real en Europa. Se maneja a dos manos y requiere gran fortaleza física. En batalla se utiliza para golpear las astas de las picas enemigas, rompiendo o desorganizando la formación de forma que los piqueros propios puedan avanzar.


Armas de asta

Dentro de esta categoría incluimos todas aquellas que emplean como base estructural un largo palo, sobre el que se monta una cabeza armada, y deben ser utilizadas a dos manos debido a su tamaño. El ejemplo más claro es la lanza, un arma primitiva que ha sobrevivido muy bien al paso del tiempo porque es barata, fácil de manejar y efectiva. Este tipo de armas, aunque menos espectaculares que las armas de fuego, son las verdaderas reinas del campo de batalla. La población en general no suele utilizarlas pues se consideran herramientas exclusivamente militares.

 **Alabarda:** Tiene infinidad de variantes, pero básicamente se pueden resumir en un palo de madera de dos metros de longitud acabado en una punta de lanza y un filo de hacha al costado. Tiene múltiples usos ya que se puede utilizar tanto a modo de lanza como de hacha pesada, muchas veces incorpora un pincho al otro lado del hacha como contrapeso y como arma destinada a desmontar a jinetes con armadura. Resulta especialmente indicada para combates de infantería contra caballería.


 **Lanza:** La lanza es un arma primitiva que ha envejecido muy bien gracias a su fácil manejo y su utilidad. Es el arma de asta por excelencia ya que su diseño es muy sencillo. Consta de un palo de madera de dos metros que termina en una punta de acero. Existen varios modelos en la época; las más básicas son las lanzas de infantería, que suelen entregarse a campesinos sin instrucción en la esperanza de que así tengan alguna posibilidad contra caballería enemiga. Otras, más cortas y arrojadizas, son conocidas como «venablos». Las lanzas de caballería, por su parte, suelen ser más sólidas y pesadas.


 **Martillo de Lucerna:** Es una de las armas de asta más modernas, ya que apenas cuenta con un siglo de vida. Es similar a la alabarda, pero en su punta, además de un largo punzón a modo de lanza, incluye un martillo en lugar de una cabeza de hacha. Por un lado, la parte del martillo permite golpear, mientras que el pico curvo del otro extremo permite perforar. Esto la convierte en una invención a medio camino entre el martillo de guerra y la lanza más clásica.


 **Pica:** La pica es una lanza de más de tres metros (puede llegar incluso a los cinco). Se ha convertido en el arma predilecta de muchos regimientos de infantería y gran parte de las batallas de la época se decide en los enfrentamientos entre piqueros. Se utiliza para dominar el terreno, ya que un avance de un grupo de piqueros disciplinado es algo muy difícil de resistir, mientras que una posición dominada por ellos es igualmente difícil de desalojar. Por ello mismo, suelen utilizarse para proteger a los mosqueteros mientras estos recargan.


Armas de fuego

Las armas de fuego aparecen en la Edad Media y se van extendiendo lentamente. En contra de lo que suele suponerse, no es una invención revolucionaria ya que en un primer momento se trata de armas muy ineficientes. En el periodo que nos ocupa, aunque se han perfeccionado mucho, son todavía armas poco fiables, pero fáciles de manejar y tremendamente letales a cortas distancia. Constan de un cañón de acero montado sobre una culata de madera. En el cañón se introduce un balón de plomo, en general redondo y de unos pocos centímetros de diámetro, que sale propulsado por el cañón cuando la pólvora (que se coloca previamente) explota. Los modelos más modernos funcionan con un sistema de rueda, creando una chispa para detonar la pólvora. Hay numerosos modelos distintos de armas de fuego, así como distintas calidades. Su principal uso fuera de la guerra se da en la caza y los deportes de tiro practicados por la nobleza. Aun así, el modelo de pistola más pequeña está muy extendido entre los maleantes de las ciudades, pese a su prohibición legal.

 **Arcabuz:** El arcabuz es la versión antigua del mosquete. Se trata de un arma de fuego con un cañón de un metro o metro y medio, capaz de disparar balas de plomo más pesadas y con mayor alcance que las pistolas. Su peso obliga a utilizarlo con una horquilla de apoyo. Funciona con mecha y, en algunos casos, aún se puede ver entre las tropas de infantería peor equipadas.


 **Mosquete:** La evolución del arcabuz; conserva el mismo diseño pero el mecanismo se basa en la llave de chispa, similar al de las pistolas más modernas. También se ha mejorado el alcance y la precisión respecto al arcabuz. Es el arma preferida por la infantería, hasta tal punto que ha dado nombre a un tipo especial de tropas: los mosqueteros.


 **Pistola de chispa o pistola común:** Esta pistola es la más común y moderna. La estructura es la misma que la pistola de mecha pero se ha mejorado el mecanismo de detonación de la pólvora, sustituyendo la mecha por una palanca que golpea una piedra cuando es accionada. Esta crea una chispa, capaz de detonar la pólvora e impulsar la bala. Su uso es sencillo y no genera humos, de tal modo que puede afrontar sin problemas la humedad de los campos de batalla. Las hay en muchas formas y modelos, hasta tal punto que algunas armas poseídas por la nobleza son auténticas joyas de artesanía.

 **Pistola de mecha:** Estos modelos fueron los primeros en llegar al mercado, usándose sobre todo durante el Renacimiento. Su particularidad es que la pólvora se introduce en una cazoleta, donde prende fuego mediante una mecha. Tiene dos grandes inconvenientes: primero, si se moja la pólvora, el arma queda inservible. Y segundo, cuando se acciona el arma y prende la pólvora, produce mucha humareda. Estos modelos aún ven mucho uso en las calles, ya que se trata de armas antiguas y, por lo tanto, baratas.

Armas a distancia tradicionales

A las alturas del Claroscuro, las armas de proyectiles clásicas prácticamente han desaparecido de los campos de batalla, pero eso no impide que puedan seguir utilizándose para cazar o para escaramuzas entre bandidos.

 **Arco:** Menos potente, más difícil de utilizar y con menor alcance que sus rivales, tiene sin embargo la gran ventaja de que permite realizar más disparos en el mismo tiempo. Sigue utilizándose mucho en la caza.

 **Ballesta:** Durante las últimas décadas, la ballesta ha ido reduciendo progresivamente su presencia en los campos de batalla, lo que no impide que siga viéndose en la guardia de algunas ciudades. El tipo de ballesta más extendida es aquella con mecanismo de manivela, facilitando la tarea de tensar la cuerda del arma al cargarla.


Armaduras


A pesar de lo que pueda parecer, las armaduras siguen siendo un objeto habitual entre los soldados. Y es que las armas de fuego todavía no son tan poderosas como lo serán posteriormente. En todo caso, la evolución militar ha llevado a la creación de arma-





Su nombre era Abraham ben Samuel ben Abraham Zacuto, conocido simplemente como Abraham Zacuto, fue un gran astrónomo y mazo judío nacido en Salamanca, mas viajó por distintas ciudades huyendo de la persecución religiosa hasta acabar sus días en Damasco. El manuscrito hallado en esta ciudad portuguesa forma parte de su Almanaque universal, mas por las anotaciones que iluminan sus márgenes, de puño y letra del erudito, parecen indicar algo muy distinto. Hacen referencia a conceptos esotéricos como el de la creación del gólem, y tengo por bueno que fueran estudiadas y se indagara al respecto

duras más ligeras y sencillas. La pesada armadura completa dejó de utilizarse durante el siglo pasado, siendo habitual solo en desfiles y exhibiciones. Hoy en día, las armaduras más pesadas en un campo de batalla suelen consistir en una coraza metálica, con casco, acompañada de protección de malla o cuero en brazos y piernas. Más habitual es el uso de cuero o cota de malla en todo el cuerpo.


 **Armadura ligera:** La armadura ligera se ha simplificado hasta quedar en un peto o jubón de cuero endurecido sin mangas capaz de proteger el torso y poco más. Los materiales se han mejorado, siendo posible curtir bellamente y ornamentar la pieza. Entre los estamentos más pobres, la armadura ligera sigue siendo un tejido acolchado, muchas veces relleno con simple paja. Este tipo de armaduras están diseñadas para salvar la vida del usuario frente a un furtivo cuchillo, una bala rebotada o alguna flecha perdida, pero poco más. Algunos miembros de la nobleza las acompañan con botas y guantes de cuero.


 **Armadura media:** Una armadura de cuero endurecido, similar a la ligera, a la que se ha añadido un trozo de cota de malla, en el torso por debajo del cuero, o incluso una camisola completa de malla. En ocasiones llega hasta las rodillas.


 **Armadura de tres cuartos:** La armadura de tres cuartos es la más extendida de la época. Se trata de una combinación entre una armadura de peto y la coraza. Consta de una pieza que cubre el torso, a modo de peto, y un pequeño faldón hasta medio muslo. Todo ello en chapa de acero. Se puede combinar con guanteletes, botas y yelmo. Los soldados están encantados con ella, pues ofrece una protección considerable en los órganos vitales ante armas de filo y fuego. En muchas ocasiones, trabajado sobre el acero, pueden verse blasones o signos distintivos del regimiento militar al que pertenece su propietario.


 **Armadura pesada:** Esta es la versión ligera y anatómica de la coraza medieval. Está en desuso, pero se sigue usando entre la caballería pesada. Un mito

que ha desaparecido con el tiempo es el erróneo concepto de que dificulta la maniobra de su portador. A pesar de ser una armadura de casi veinte kilos, sus encajes permiten que se adapte perfectamente al cuerpo, permitiendo al usuario mantener una considerable maniobrabilidad. Muchas de estas armaduras son piezas de museo que han sido trabajadas como joyas.

 **Escudo:** El escudo no ha caído en desuso pero sí está siendo poco a poco desplazado por la rodela.

 **Rodela:** La rodela es un pequeño escudo de acero o madera muy común entre los soldados, ya que permite más margen de maniobra y es más ligero que el escudo convencional. Se emplea perfectamente en conjunto con la espada ropera o la pistola.


 **Casco morrión o capacete:** Los típicos cascos «de conquistador» dominaban también los campos de batalla europeos. Eran apreciados por su gran resistencia y su diseño destinado a alejar los impactos de la cabeza a la vez que no obstaculizaban la visibilidad durante el combate.


 **Yelmo:** Es más una pieza de artesanía e identidad que una defensa útil en el campo de batalla. A pesar de proteger la cabeza, su diseño entorpece de forma considerable la percepción del soldado. Por ello, acostumbra a vestirse como signo de distinción.

Precios y costes

Armas y armaduras




Sería muy fácil y gráfico incluir una tabla de armas y armaduras. Pero no sería útil, porque todas cumplen su función y punto. Tienen un precio y otras características que se pueden medir dentro de la escala pero no hay ninguna necesidad de una tabla para especificar sus valores. Sí existen, sin embargo, ciertos detalles que cabe mencionar.

 La posibilidad de acceso a un arma, armadura u objeto depende de la tirada de recursos del personaje, siempre medida como una dificultad dentro de la escala. La tirada se ve modificada por el modificador de la ciudad o región donde se intente adquirir el objeto.

 Para usar un arma de filo o asta hay que estar en la misma zona que el objetivo; las pistolas y armas arrojadizas pueden atacar a blancos a una o dos zonas de distancia; las armas de fuego a dos manos tienen un alcance de tres zonas.

Útiles y servicios

Al igual que las armas, tampoco es necesaria una larga lista de servicios y precios. El coste de un servicio u objeto estará medido, de igual forma, como un valor de dificultad dentro de la escala y se accede a él mediante una tirada de Recursos. Algunos ejemplos:

-  Alojarse en una posada, comer algo, llevar unas monedas en el bolsillo o cualquier servicio sencillo requiere una tirada de Recursos a dificultad Normal (+1) o Buena (+2).
-  Cualquier servicio o posesión poco habitual como llevar una espada encima, comer en condiciones, visitar una manebía de lujo, viajar de una ciudad a otra o tener una propiedad requiere una tirada de Recursos a dificultad Grande (+3) o Enorme (+4).
-  Los objetos o servicios destinados a los estamentos más altos de la sociedad, como servicios privados, banquetes, navíos, etc. requieren una tirada de Recursos a dificultad Excelente (+5), Fantástica (+6) o incluso superior.

LO SOBRENATURAL

La información que presentamos a continuación representa lo que un hombre abstracto típico sabe sobre el mundo sobrenatural, que no es demasiado... pero sí muchísimo más de lo que conocen las gentes corrientes. De hecho, si esta información fuera de conocimiento público no estaríamos ante un juego de misterio. En este libro hay un capítulo entero dedicado al conocimiento sobrenatural, aunque aconsejamos que solo el MS lo lea y tenga acceso a él, para asegurar la diversión de todos los implicados.

La Orden da Vinci y el código

La orden es una sociedad secreta que nace del legado del gran Leonardo da Vinci, con la intención de detener los fenómenos de la Anomalía y las intrigas de las demás sociedades secretas. Maese Leonardo fue responsable de estos males y la sociedad vela para proteger a la humanidad frente a ellos hasta averiguar su naturaleza y arreglarlo. Las personas que se unen a la orden lo hacen a través de una serie de canales, como la instrucción en ciertas escuelas. Es posible que ya antes de su aprendizaje, los miembros se dieran cuenta de que había «algo más» y poseyeran capacidades más allá de lo mundano. Con el tiempo se les enseña los secretos de la realidad y cada estudiante decide qué hacer con su vida a partir de ese punto de inflexión. No todas las personas que intenta captar la orden acceden a formar parte de ella, pero muchos sí que ven un tipo de vida en ella diferente. Además, la curiosidad y deseo de controlar este nuevo poder (y en algunos casos una pequeña paga por sus servicios) son grandes herramientas de reclutamiento. Muchos se acaban convirtiendo en hermanos u obispos de la orden tras años de casos e investigaciones.

La Orden da Vinci tiene ojos y aliados repartidos por toda Europa y gran parte de América. Además, desvía fondos para completar sus investigaciones bajo varias tapaderas. La principal de ellas es la venta de arte. En la mayoría de las grandes ciudades europeas existe una logia secreta donde se reúnen sus miem-

bros. Muchos obispos de la orden son bibliotecarios o cargos públicos menores, a nivel administrativo o burócratas, una tarea que les permite acceder con facilidad a fondos y tiempo libre para investigar o coordinar al resto de miembros. La orden mantiene, como medida de seguridad, un fuerte nivel de secretismo respecto a la población ordinaria.


En cada logia hay un volumen en donde se recogen y describen aquellos fenómenos que se investigan. Recibe el nombre de código. La idea tras él es amasar, con los años, todo el conocimiento posible sobre la desconocida Anomalía y las demás sociedades secretas. Las distintas logias comparten entre sí este conocimiento, en su búsqueda de una mayor comprensión del mundo sobrenatural. El código se creó en 1555, junto con la propia orden, y cada año añade una docena de nuevos casos.

La Anomalía

La Anomalía es tanto una especie de realidad paralela a la nuestra como la serie de fenómenos que causa. Su interacción con nuestro mundo provoca sucesos que desafían las leyes de la realidad, transforma personas y objetos y saca a relucir lo peor de la humanidad. De hecho, su fuerza nace de los miedos, los sentimientos reprimidos, los sueños, y las emociones negativas de las personas. Todo ello es lo que provoca sucesos inexplicables en nuestra realidad. No se sabe qué envergadura y forma tiene esta fuerza oscura –si es que la tiene– solo que en algunos lugares parece manifestarse con más frecuencia que en otros. A veces sus fenómenos aparecen y en otros lugares desaparecen sin causa aparente. Si se le tuviera que dar forma, se asume que sería como una gran mancha de tinta sobre un mapa del mundo, extendiéndose desde Italia en todas direcciones. Sus fenómenos son impredecibles y acostumbra a

Aquella extraña iglesia no había sido erigida, sino más bien excavada o, por decir mejor, tallada... No es que se hubieran hecho túneles y salas, no, es que de una montaña se había ido esculpiendo una fachada de iglesia y un interior de iglesia, todo ello de una sola pieza, con una habilidad tamaño, que dejó de parecerme digno de chanza que los pueblerinos aseguraran por razones que había sido hecha por manos de ángeles.

Conseguimos infiltrarnos sin demasiados lances en el templo, pues se hallaba bastante desprotegida, pues parece que nadie concibe tal blasfemia en aquella tierra. Nos aproximamos al Arca de la Alianza y era tal como leemos en la Biblia: de puro oro y marfil. Sin embargo, a pesar de mis mejores esfuerzos, no sentí en el objeto poder alguno. Temo que no es el arca auténtica, maestro.



manifestarse entre una y varias veces al año. Depende en gran medida de la zona y, sobre todo, la interacción entre los seres humanos y esta realidad.

Sociedades secretas

Las sociedades secretas son grupos organizados similares a la Orden da Vinci que persiguen objetivos más oscuros, relacionados con la obtención de poder, el dominio mundial o formas de interactuar con la Anomalía. Se calcula que pueden existir varias docenas de grupos de este tipo operando en Europa, aunque solo se conocen unos pocos, como la Hermandad de la Rosa y la Cruz, –que persigue un nuevo orden mundial–, los masones medievales –quienes buscan objetos mágicos por Europa–, los Hashshashin –temerarios asesinos árabes– y algunos otros grupos menores como pueden ser la Verdadera Orden de los Mosqueteros, los cruzados, los cátaros, etc.

FIN DE LA GUIA DEL JUGADOR

Hasta aquí la parte del juego dedicada a los jugadores y el MS. A partir de las siguientes páginas se revelarán secretos que es mejor que solo conozca el MS. Es mucho más divertido si desconoces los misterios y secretos de este entorno de juego, así que si no vas a dirigir, no sigas leyendo.

EL HOMBRE ABSTRACTO

Nombre: _____

Profesión: _____

Jugador: _____

Apariencia: _____

Concepto: _____

ASPECTOS
CONCEPTO
COMPLICACIÓN
ESENCIA
INSTINTO
MASCARA

HABILIDADES	
ATLETISMO	OCULTISMO
CARISMA	OFICIO
CIENCIA	PELEAR
CONTACTOS	PERCEPCIÓN
DISPARAR	PROVOCAR
EMPATÍA	RAZÓN*
ENGAÑAR	RECURSOS
ESPÍRITU	ROBAR
FÍSICO	SABER
INVESTIGAR	SIGILO
MONTAR	

PROEZAS

EXTRAS

CONSECUENCIAS	
2.	LEVE
4.	MODERADA
6.	GRAVE
8.	EXTREMA

SALUD	1 ^{er}	2 ^{er}
CORDURA	1 ^{er}	2 ^{er}
CAOS	1 ^{er}	2 ^{er}

PUNTOS DE DESTINO



RECUPERACIÓN



NOTAS / CASOS





HOJA DE REGIÓN



Región/reino: _____



CONCEPTO _____



OTRO _____



COMPLICACIÓN _____

OTRO _____

 DISTRITO 
NOMBRE:
Concepto
Complicación
LUGAR DE INTERÉS:
Concepto
Complicación
PNJ:
Concepto/Máscara
Complicación/Instinto
NOTAS:

 DISTRITO 
NOMBRE:
Concepto
Complicación
LUGAR DE INTERÉS:
Concepto
Complicación
PNJ:
Concepto/Máscara
Complicación/Instinto
NOTAS:

 DISTRITO 
NOMBRE:
Concepto
Complicación
LUGAR DE INTERÉS:
Concepto
Complicación
PNJ:
Concepto/Máscara
Complicación/Instinto
NOTAS:

 DISTRITO 
NOMBRE:
Concepto
Complicación
LUGAR DE INTERÉS:
Concepto
Complicación
PNJ:
Concepto/Máscara
Complicación/Instinto
NOTAS:



HOJA DE SOCIEDAD SECRETA

Nombre: _____

Logia: _____

ASPECTOS
CONCEPTO
COMPLICACIÓN
OTRO/OBJETIVOS
OTRO/SECRETO

HABILIDADES			

PODER:

HERMETISMO:



PROEZAS Y EXTRAS

CONSECUENCIAS	
2.	LEVE
4.	MODERADA
6.	GRAVE
8.	EXTREMA

ESTRÉS

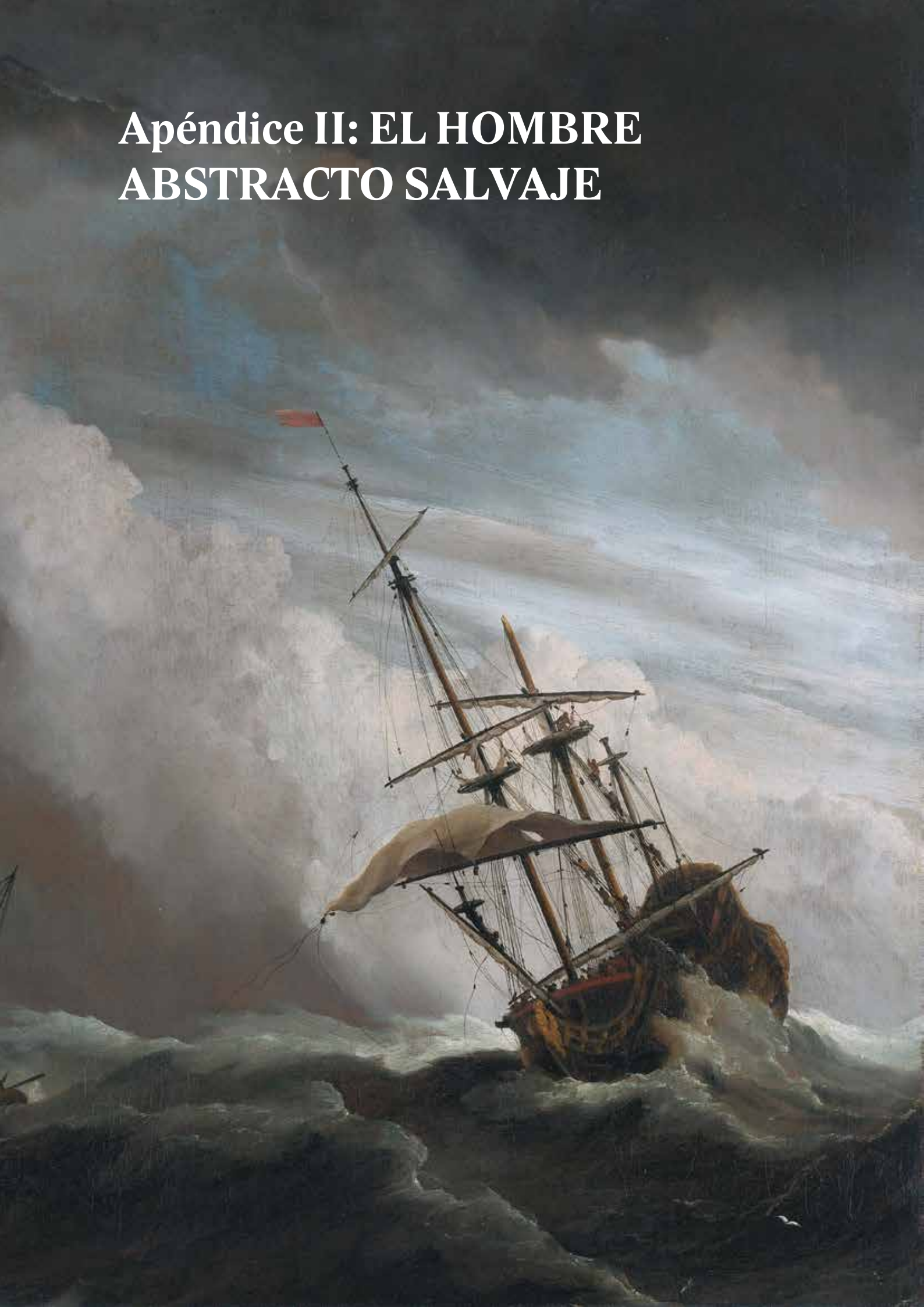
2	3	4
5	6	7
8	9	10

PNJS
PNJ:
Concepto/Máscara
Complicación/Instinto
PNJ:
Concepto/Máscara
Complicación/Instinto
PNJ:
Concepto/Máscara
Complicación/Instinto

OBJETIVO










Apéndice II: EL HOMBRE ABSTRACTO SALVAJE



El hombre abstracto (EHA) es un juego creado con sistema *Fate Básico*. Este apéndice es una adaptación de dicho juego a *Savage Worlds*. Este apartado no es el juego completo ya que no contiene todo el material ni la ambientación. Para utilizarlo necesitarás tanto *EHA* como el manual de *Savage Worlds*. A esta adaptación la llamaremos *El hombre abstracto salvaje* (EHAS).

¿Cómo usar este apéndice?

Muy sencillo. Ignora las partes de *EHA* que explican el reglamento *Fate Básico*, utilizando en su lugar este apartado como sistema de reglas, junto con la información que aportan las *Reglas de prueba* o el manual completo de *Savage Worlds*. Te serán de especial interés los siguientes capítulos

-  Introducción.
-  El Claroscuro.
-  La vida en el siglo maldito.
-  El Maestro de las Sombras.
-  Economía, sociedad y vida.
-  Los reinos de Europa.
-  El mundo sobrenatural.

No es que el resto de capítulos de EHA te sean inútiles; al revés, están plagados de ideas que puedes aprovechar. ¿Quieres hacerte un personaje de un cierto tipo? Consulta los arquetipos profesionales que vienen en capítulo de habilidades. ¿Cómo se podría comportar un alquimista? El capítulo de extras te habla sobre toda la teoría metafísica que hay tras la esencia, etc.

Además de *EHA* y las reglas de *Savage Worlds*, también necesitarás un puñado de dados poliédricos y las hojas de personaje genéricas de *Savage Worlds*.

PERSONAJES

Crear personajes para *El hombre abstracto salvaje* es igual de fácil que crear personajes para cualquiera de los otros entornos de campaña de *Savage Worlds*. En los capítulos anteriores encontrarás los arquetipos más habituales del Claroscuro. Tu personaje no tiene por qué ser uno de estos individuos, por supuesto, pero son buenas ideas a la hora de crear tu primer personaje. Siéntete libre de inventar tus propios conceptos, si te gusta más otra idea.

Una vez que has decidido qué tipo de héroe quieres llevar, es la hora de crear tu personaje y determinar sus características.


Paso 1: Naturaleza


El primer paso es elegir la naturaleza de tu personaje. En *EHAS* todos los personajes son humanos, pero no quiere decir que todos ellos sean iguales. Por defecto asumimos que, al igual que en nuestra versión *Fate*, querrás interpretar un hombre abstracto pero, en caso contrario (y con el permiso del MS) puedes emplear un personaje que pertenezca a una sociedad secreta (en este caso la Orden da Vinci) o un simple mundano. Por tanto, tienes tres naturalezas para elegir. Todas ellas son equivalentes a un valor racial de +2, usando el subsistema de creación de razas.


Hombre abstracto

Hombre abstracto (definición): Dícese de aquella persona que ha creado y agrupado su mundo interior; su conocimiento y su comprensión de la existencia, en conceptos, imágenes y objetos para su entendimiento. En el argot del mundo sobrenatural, se conoce por «hombre abstracto» a aquel que ha dominado y comprendido su naturaleza interior; adquiriendo así capacidades para influir en la realidad. A lo largo de la historia, se les ha dado muchos otros nombres: magos, brujos, alquimistas, etc.

Comienzan el juego con:


 **Esencia salvaje:** La esencia no es fácil de controlar; ya sea porque te da miedo su uso o porque aún no has aprendido a dominarla, es muy fácil que te afecte de forma negativa. Tienes muchas más posibilidades que otros seres humanos de que la Anomalía te azote, atraída por tus capacidades sobrenaturales.


 **Naturaleza interior:** Los hombres abstractos son los únicos seres que pueden moldear la realidad y, por tanto, también son los únicos que pueden desarrollar un Tránsito Arcano. Comienzas con esta ventaja de forma gratuita.


 **Versatilidad:** Ganas una ventaja, de forma gratuita, de rango novato. Debes poseer todos los demás requisitos normales de la misma para poder seleccionarla.


Miembro de la Orden da Vinci


Las sociedades secretas no solo están formadas por hombres abstractos. De hecho, la mayoría de sus miembros son simples mortales, aunque destaquen en ciertas habilidades y posean ciertas características únicas. Para empezar, tienen un conocimiento de la Anomalía y el ocultismo sin par. Las sociedades secretas son una amenaza para el *statu quo* del mundo y, aunque sociedades secretas hay muchas, todos los PJ deberán pertenecer a la orden.

 **Código de honor:** Todos los miembros de una sociedad secreta juran lealtad y se atan a un duro código de honor. Los miembros de la Orden da Vinci, no son menos.

 **Conexiones (Orden da Vinci):** Empiezan con esta ventaja, da igual a la logia a la que pertenezcan. También pueden tener otros contactos relacionados con el mundo ocultista.


 **Conocimiento arcano:** Los miembros de estas sociedades conocen los secretos mas oscuros. El personaje comienza el juego con la habilidad Conocimientos a d6 y cuatro especializaciones de la misma (una de ellas debe ser, de forma obligatoria, la Anomalía).

 **Enemigo:** La mayoría de gobiernos a iglesias persiguen y combaten a las sociedades secretas, por lo que sus miembros deben ocultar sus pasos.

 **Versatilidad:** Ganas una ventaja, de forma gratuita, de rango novato. Debes poseer todos los demás requisitos normales de la misma para poder seleccionarla.

Mundanos

No es lo habitual, pero se puede dar el caso. A veces, muchos humanos ayudan a las sociedades secretas y, en particular, a la Orden da Vinci, sin saberlo. Espías, soldados, mercenarios, delincuentes, incluso nobles y gobernadores. Rodolfo II fue un rey «esotérico» y seguramente durante su mandato ayudo a alguna sociedad secreta. ¿A cuál?... Eso nunca lo sabremos. A continuación tienes pautas para jugar con humanos corrientes. Comienzan el juego con:

 **Versatilidad (+2):** Ganas una ventaja, de forma gratuita, de rango novato. Debes poseer todos los demás requisitos normales de la misma para poder seleccionarla.

Paso 2: Rasgos


Después, determina los atributos y habilidades de tu héroe. El personaje comienza con d4 en cada uno de sus cinco atributos: Agilidad, Astucia, Espíritu, Fuerza y Vigor. Dispones de cinco puntos para mejorarlos, distribuyéndolos a tu elección. Aumentar un atributo en un nivel de dado cuesta uno de estos puntos, aunque no puedes mejorar ninguno por encima de d12.

También dispones de quince puntos con los que comprar tus habilidades. Aumentar un nivel de dado en una habilidad (incluyendo el d4 inicial) cuesta uno de estos puntos, siempre que no supere el atributo con el que está relacionada. Cuesta dos puntos mejorar un nivel de dado de habilidad por encima de su atributo relacionado. Como los atributos, el valor máximo de las habilidades es d12.


Habilidades


En esta ambientación se emplean todas las habilidades estándar que aparecen en nuestro manual de reglas, con la excepción de Pilotar.


Conocimientos: Al emplear la habilidad Conocimiento, usa la regla de ambientación *Especializaciones* que aparece en el manual básico en vez de tratarla como múltiples habilidades distintas. Cada vez que vayas a hacer un avance, puedes subir el rango de dado como sería normal o aprender dos especializaciones. Recuerda que si no posees una especialización en una tirada de rasgo en donde que sea aplicable, tirarás la habilidad de Conocimientos a -2. Estas son las especializaciones de conocimientos.


 Anomalía (solo pueden poseerla los hombres abstractos o miembros de una sociedad secreta).


 Arte.

 Artes militares.


 Ciencia.

 Historia.


 Humanidades.


 Geografía.

 Medicina.

 Ocultismo.

 Política.

 Quatrivium.

 Trivium.

Idiomas: Por defecto, asumimos que los personajes conocen una cantidad de idiomas igual a la mitad de su dado de Astucia, incluyendo su lengua nativa. Si quieres representar con mayor fidelidad las barreras lingüísticas, te aconsejamos cambiar esta regla para que cada idioma sea su propia habilidad de conocimiento específica.

Recursos. Esta nueva habilidad mide el poder adquisitivo del personaje. En el siglo maldito el que es rico lo será siempre, no tiene por qué “trabajar” para conseguir unas monedas. De igual forma el que es pobre, seguramente lo sea siempre. Esta habilidad se utiliza para conseguir objetos. Se hace una tirada (la dificultad vendrá representada como una penalización, indicando su precio y accesibilidad). Cuando el personaje la supera, tiene el suficiente nivel adquisitivo para hacerse con lo que busca. De no ser así, no podrá hacerse con ello y deberá esperar 1d6 días para poder repetir la tirada.

Por otra parte, un personaje no puede comprar mas cosas que la mitad de su valor en la habilidad durante una la semana. ¿Como se gana dinero? Se supone que el personaje se maneja en su entorno y va haciendo trabajosillos. Cuando quieras subir el valor de dado de esta habilidad con un avance, deberás justificarlo muy bien, ya que se supone que alcanzas otro estatus económico, te codearás con gente distinta y tus ingresos aumentarán.

Esta habilidad es especial en el sentido en que los dados no explotan y se trata como si fuera una tirada en una tabla. Eso impide que un personaje “pobre” pueda acceder a un objeto de gran valor y calidad que estaría por encima de sus capacidades adquisitivas. A diferencia de otras tiradas en tablas, sí es posible usar benis para repetir tiradas (aunque los dados tampoco explotarán en este caso).

Redaños. En esta ambientación usaremos Redaños (basada en Espíritu) a la hora de resolver tiradas de miedo.

Valores derivados

Carisma: Mide lo bien que cae tu héroe y se añade, como modificador, a sus tiradas de Persuadir y Callejear. Tu valor de Carisma será de cero, a no ser que tengas alguna ventaja o desventaja que lo altere.

Paso: Todos los personajes tienen un valor base de 6 en su paso, a no ser que alguna ventaja o desventaja lo cambien.

Parada: Su valor es igual a dos más la mitad del dado de Pelear que tengas. Las ventajas, desventajas y ciertos tipos de equipo pueden modificar este valor.

Dureza: Es igual a dos más la mitad del dado de Vigor. Las ventajas, desventajas y armaduras pueden modificar su valor.

Además de los valores derivados normales, en esta ambientación se emplean los siguientes, específicos para la misma. Consulta sus efectos en la sección dedicada a las reglas de ambientación.



Razón: Este valor derivado representa la voluntad y la estabilidad espiritual del personaje en esta realidad (sustituye a Cordura y Caos, tal y como aparecen en la versión Fate). Es igual al rango del personaje (1 para Novatos, 2 en Experimentados, etc.). Ciertas ventajas, desventajas y el Mal de la Sombra pueden alterar este valor permanentemente.

Paso tres: Ventajas y desventajas



Los grandes héroes son mucho más que una simple colección de habilidades y atributos. Son sus dones únicos, poderes especiales y trágicos defectos los que los hacen personajes realmente interesantes.

Puedes seleccionar una desventaja mayor y dos desventajas menores. Una desventaja mayor te proporciona dos puntos, mientras que cada desventaja menor te proporciona un punto adicional. Puedes gastarlos del siguiente modo.

Por dos puntos puedes:

-  Ganar otro punto de atributo.
-  Adquirir una ventaja.

Por un punto puedes:

-  Ganar un punto de habilidad adicional.
-  Doblar la cantidad de dinero inicial para gastar.

Desventajas

Puedes emplear sin ningún problema todas las desventajas que aparecen en el manual de *Savage Worlds*, aunque ten en cuenta que algunas están ligeramente retocadas. También puedes seleccionar entre las nuevas desventajas específicas de la ambientación.

Desventajas modificadas

Forastero (menor): Selecciona uno de los grupos culturales que indicamos la pág. 101. Aplicas la penalización a Carisma con todos aquellos que no pertenezcan a tu mismo grupo cultural.

Nuevas desventajas

El mismo miedo (menor)

Por mucho que presencias escenas de terror similares una y otra vez nunca te acostumbras. No te insensibilizas ante los cadáveres ni las criaturas sobrenaturales. Cada vez que presencias esas escenas te producen la misma sensación de miedo que la primera vez.

Un personaje con esta desventaja no aplica modificadores positivos a la tiradas de Redaños por haber vivido una situación en concreto ni se acostumbra a ellas (consulta **Miedo** en el manual de *Savage Worlds*); para él siempre será como la primera vez.

Herida de guerra (menor)

Has luchado en las guerras europeas más importantes de la época. O, al menos, lo hiciste hasta que sufriste una herida que te dejó fuera del servicio. Te obligaron a jubilarte por ser inservible para el campo de batalla. Ahora vives con esa herida y sus secuelas y tus habilidades de combate se han visto afectadas.

Un personaje tiene una herida permanente que dificulta sus aptitudes marciales. El personaje aplica una penalización de -1 a todas sus tiradas de Pelear.

Inculto (menor)

La era de la ilustración quedó atrás. No merece la pena estudiar nada en serio, bien sea porque crees que no sirve para nada, no has tenido acceso a estudios avanzados o bien porque simplemente no es lo tuyo.

Tu personaje no puede beneficiarse de la regla de ambientación **Materias**, así que no puede especializarse en la habilidad Conocimientos. Deberá aprender cada especialización como una habilidad de Conocimiento por separado.

Plaga (menor/mayor)

La viruela y la peste han azotado Europa desde hace siglos. Tú has sobrevivido a una de estas plagas. Aunque lograste escapar de las garras de la muerte, quedaste con una cicatriz de por vida.

Un personaje con esta desventaja menor posee un -2 a Carisma por las cicatrices físicas que le produjo superar la enfermedad. La desventaja mayor provocó en el personaje una grave secuela física, sufriendo una deformación física importante. El personaje debe aplicar -2 a todas sus tiradas de Cabalgar, Nadar y Trepas además de la penalización al Carisma.

Revolucionario (menor)

La nobleza es el látigo que oprime el pueblo y eso no puede ser. Tú luchas por la libertad de las clases bajas. No soportas ver cómo personas de alta cuna cometen injusticias contra el pueblo llano u otros plebeyos y salen impunes.

Aunque sus efectos son meramente interpretativos, el personaje se enfurecerá cada vez que presencie una injusticia. Esto probablemente le meta en problemas si no logra contenerse, interviniendo para detenerla.

Ventajas

Ventajas no compatibles

Las siguientes ventajas no son apropiadas para **EHAS**, al igual que todas las demás que las tengan de prerequisites: *Ardor*; *Rock'n'Roll*; *Erudito*; *Rico*; *Trasfondo Arcano* (los presentes en el manual básico).

Ventajas modificadas

Trasfondo Arcano: En **EHAS** no se emplean los trasfondos arcanos que aparecen en el manual de *Savage Worlds*. En su lugar, esta ventaja se denomina *Naturaleza interior* y permite usar la esencia. Solo la poseen quienes son hombres abstractos y no puede elegirse una vez comenzado el juego, solo durante la creación del personaje eligiendo la naturaleza adecuada.

Nuevas ventajas

A Dios Rogando y con el Mazo Dando (Extraordinaria)

Req: *Novato*, *Espíritu d10+*

Eres un firme creyente en la divinidad, a pesar de reconocer la existencia del mundo sobrenatural. Crees en Dios, ya seas musulmán, cristiano o judío. Tampoco es necesario que lo hagas como todo el mundo, podrías ser el equivalente a un protestante en cualquiera de ellas. Aunque los demás pueden creer en Dios, tú tienes Fe, con mayúscula. El Señor es el salvador del mundo y la Anomalía es una encarnación del mal.

Cuando el MS emplee un *beni* con uno de sus PNP de tal forma que perjudique a tu personaje directamente, puedes entonar en voz alta una oración a tu deidad y reclamar dicho *beni* para tu reserva. Solo podrás usarlo durante esta escena; si no lo gastas antes, se pierde sin efectos.

Cazador de Sombras (Profesional)

Req: *Novato*, *Fuerza d6+*, *Vigor d6+*, *Disparar d8+*, *Pelear d8+*

Eres el brazo marcial de la Orden da Vinci y un experto cazador de sombras. Dedicas tu vida a perseguir fenómenos y criaturas sobrenaturales. Tienes un instinto como nadie para saber cuándo te enfrentas a algo que no es de este mundo, cómo encontrarlo y combatirlo.

Ganas +2 a Callejear y Rastrear cuando buscas pistas relacionadas con fenómenos de la Anomalía o una criatura fruto de esta.

Discípulo de Leonardo (Profesional)

Req: *Novato*, *Astucia d8+*, *Conocimientos d6+*

Maese Leonardo no solo fue un genio, sino también una de las personas más poderosas que ha dado la humanidad. Tú tuviste la oportunidad de aprender con él o de uno de sus discípulos directos (en función de tu edad). La mayor lección de esos días fue entender que la creatividad es la mejor arma frente a cualquier problema.

Mecánicamente esta habilidad funciona igual que la ventaja *Ardor*, pero con distintos requisitos y trasfondo.

Extranjero (Trasfondo)

Req: *Novato*, *Astucia d8+*, una habilidad relacionada a *d8+*; cultura oriunda de fuera de Europa.

Los extranjeros son fuentes de sabiduría y habilidades inusuales. Cada cultura tiene una forma distinta de afrontar los retos y muchas veces, es mejor que la conocida en occidente. Eres un extranjero, hábil en algo que los demás no. Puede que seas un

japonés experto en artes marciales, un africano con conocimientos ocultistas diferentes o alguien del nuevo continente, portador de nuevos conocimientos científicos.

Obtienes +2 en dos usos concretos de una única habilidad que elijas (debes tener d8+ en ella y no puede ser de combate, pues en ese caso la bonificación será solo de +1). Dicha elección debe ser justificada y necesitas el permiso del MS para realizar la elección.

Filósofo Experimental (Profesional)

Req: Novato, Astucia d8+, Conocimientos d8+, Investigar d8+

Coleccionas fauna y flora exótica. El mundo, aunque conocido, aún esta por explorar. La ciencia está en pañales y no vamos a progresar anclados en las antiguas ideas y sin experimentar. Tu taller, si lo tienes, está lleno de frascos de cristal con muestras procedentes de todo el orbe terráqueo y tus notas hablan de leyendas de todos esos lugares.

Ganas +2 a todas las tiradas de Conocimientos e Investigar relacionadas con temas científicos, como la fauna y flora de lugares exóticos.

Hombre del Renacimiento (Profesional)

Req: Novato, Astucia d8+, Conocimientos d4+

Has tenido acceso a estudios muy especializados, ya sea porque eres noble, porque has podido pagarte los estudios o porque has tenido acceso a muchas obras clásicas. Esto te convierte en alguien especialmente ilustrado en algunas materias.

Añade dos especializaciones adicionales a tu habilidad de Conocimientos.

Señor del Renacimiento (Profesional)

Req: Heroico, Hombre del Renacimiento, Conocimientos d12+

Puedes usar tu habilidad de Conocimientos como si conocieses todas las especializaciones existentes.

Investigador de lo Oculto (Profesional)

Req: Novato, Astucia d8+, Conocimientos d8+ (Ocultismo), Investigar d8+

Has leído libros prohibidos. Tienes conocimientos que van más allá de lo que muchos hombres imaginan. Las leyendas son algo más que cuentos para leer junto a la cama. Y como nadie sabe más leyendas que tú, te das cuenta de lo poco que sa-

bes en realidad (por no decir nada de los demás). Pero ahí estas, eres un investigador nato de todo lo sobrenatural. Has leído el Códice de arriba abajo. Aunque no siempre lo recuerdas todo lo escrito en él.

Elige un tema relacionado con el ocultismo. Ganas +2 a todas las tiradas de Conocimientos (y Conocimientos Generales) que tengan que ver con dicho tema. Además, puedes sacrificar un punto de Razón en cualquier momento para comprender alguna horrenda verdad que hubieras pasado por alto hasta ese momento, pudiendo repetir una tirada de rasgo (como si hubieras gastado un beni) relacionada con estos conocimientos (esto incluye tiradas de ataque, pruebas de voluntad, etc.).

Los doce apóstoles (Profesional)

Req: Novato, Disparar d8+; no puede tener la desventaja Manazas.

Muchos personajes llevan encima los doce apóstoles (pequeñas cargas de pólvora que se llevan en una canana al pecho, preparadas para facilitar la recarga de un arma de fuego). Tú no solo lo haces, sino que has entrenado duramente para recargar con la mayor rapidez posible.

Un personaje con esta ventaja puede recargar un arma de fuego empleando una única acción. De hecho, puede también caminar, pero no correr, mientras lo hace. Esta ventaja no se aplica a cañones, solo a armas de fuego personales.

Maestro del Disfraz (Profesional)

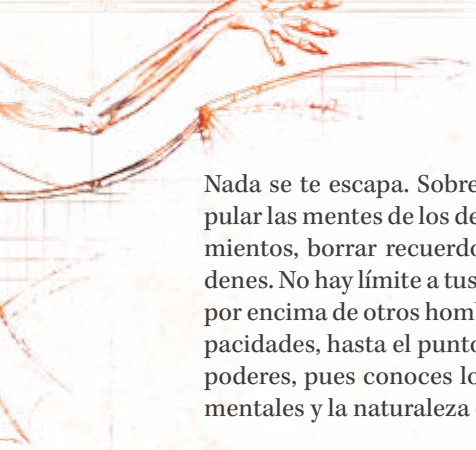
Req: Novato, Astucia d8+, Espíritu d6+, Persuadir d8+, Sigilo d8+

En este mundo de clases sociales tan marcadas y de tanta importancia en las relaciones personales, tú te codeas con todo el mundo. Eres un maestro de las relaciones sociales y de los disfraces; puedes adoptar cualquier papel, lo que te ayuda a infiltrarte en la corte, en las sociedades secretas o cualquier otro lugar donde sea necesario. En la Orden da Vinci valoran mucho a quienes muestran capacidades como las tuyas.

Ganas +2 en todas las tiradas de Sigilo para disfrazarte y las tiradas de Persuadir cuando te haces pasar por otra persona.

Mentalista (Poder)

Req: Novato, Hombre Abstracto, Espíritu d8+, Intimidar d6+, Mentalismo d8+, Persuadir d6+, Provocar d6+.



Nada se te escapa. Sobre todo porque puedes manipular las mentes de los demás a tu antojo. Leer pensamientos, borrar recuerdos, provocar sueños, dar órdenes. No hay límite a tus capacidades. Además, estás por encima de otros hombres abstractos con estas capacidades, hasta el punto de no necesitar utilizar tus poderes, pues conoces los entresijos de los procesos mentales y la naturaleza de las emociones.

Ganas +1 a todas las tiradas de Intimidar, Persuadir y Provocar.

Percepción Sobrenatural (Poder)

Req: Novato, Hombre Abstracto, Astucia d6+, Espiritu d8+, Conocimientos d6+ (Ocultismo).

En la realidad de las sombras, los hombres son ciegos. En su mayoría. Tú no. Puedes ver rastros de la Anomalía, restos espirituales u otras señales que solo una persona vinculada a lo sobrenatural podría notar. Aunque otros hombres abstractos deben usar sus poderes de esencia para ello, tú vas más allá y has desarrollado la capacidad de ver estas huellas de forma normal.

Un personaje con esta ventaja puede ver este tipo de señales sobrenaturales (siempre que las haya y no estén muy ocultas) con una simple tirada de Notar. La dificultad de la acción será entre 0 y -4, dependiendo de la frescura del rastro y otras complicaciones presentes.

Mente de Acero (Social)

Req: Novato, Espiritu d8+

Eres especialmente fuerte ante las situaciones que producen, miedo, terror o aversión. No vives temiendo a la muerte como muchos otros. Gracias a ello aun no has caído en el abrazo de la locura.

Ganas +2 a todas las tiradas de Redaños. Esta bonificación se apila con la procedente de Osado.

Rondador Nocturno (Profesional)

Req: Novato, Agilidad d6+, Astucia d6+, Callejear d8+, Persuadir d6+, Rastrear d6+, Sigilo d8+

Te has criado en las calles de una gran ciudad. En la noche. Te cuelas con facilidad en fiestas de etiqueta. Sigues objetivos durante semanas. Estudias las costumbres y hábitos de las personas como una segunda vida. Te desvaneces como una sombra en sus calles... Eres una autentica rata de ciudad, un explorador urbano, que dirían algunos. Versátil y muy útil.

Ganas +2 a las tiradas de Callejear, Persuadir, Rastrear y Sigilo en entornos urbanos.

Uno con la esencia (Poder)

Req: Novato, Hombre Abstracto, habilidad arcana a d6+

La esencia fluye por tus venas. Eres uno con el universo y tu entendimiento de esta energía es único. Mientras que otros temen y tiene problemas a la hora de controlar la Esencia, tú no la temes, pues la comprendes.

Elige uno de los poderes de esencia que puedas utilizar. Reduce su modificador de lanzamiento en dos puntos. Puedes seleccionar esta ventaja múltiples veces, pero debes elegir un poder distinto en cada ocasión. Sus efectos no se apilan.

Paso cuatro: Equipo

Cada héroe comienza el juego con la ropa de muda que lleva puesta y 100 créditos multiplicados por el dado de Recursos que tengas (200 créditos si no tiene esa habilidad). Puede usar para adquirir armas, armaduras y equipo variado (consulta las páginas siguientes para los detalles). Gasta todos los créditos porque luego tus compras dependerán de la habilidad Recursos.

Paso cinco: Trasfondo

Tómate un momento para pensar sobre el trasfondo de tu personaje, rellenando cualquier historial o antecedentes que consideres apropiados. Decide cómo se unió el personaje a la Orden da Vinci, sus metas, sueños y aspiraciones. ¿Tiene algún enemigo? ¿Huye de algo? ¿Cómo es su aspecto?

EQUIPO

Malos tiempos, malos objetos

La industria, tal y como la conocemos, apenas se ha desarrollado. A esta situación general de pobreza y falta de ideas se suma al “ingenioso” plan de abaratar el coste en todo. El pueblo viste los tejidos más baratos, las armas son forjadas con el hierro de peor calidad y el resto de enseres valen para poco más que su uso cotidiano. Esto claro, fuera de la nobleza.

Todo esto se traduce a que la mayoría de personas tiene pocas posesiones y rara vez estas son de calidad. El precio de la vida es el mismo que se indica en el manual de *Savage Worlds*. Como regla de ambientación adicional, si lo consideráis necesario, puedes asumir que todos los personajes empiezan con la mitad del dinero inicial (como si tuvieran la desventaja Pobreza) salvo que pertenezcan a la nobleza.

Baratijas (Opcional)

Esta regla opcional representa la poca calidad de los objetos en el siglo maldito, sobre todo en las armas. La mayoría de estos objetos han sido contruidos pensando en su uso inmediato pero no en su vida útil. Por ello, cuando se obtiene un 1 natural en la tirada de ataque el arma se rompe.

Es posible representar un objeto de mejor calidad si quieres que no se aplique esta regla a un arma, pero su coste será mucho mas elevado. Aplica una penalización de -2 adicional a la tirada de Recursos sobre lo que indique su valor original.

Listas de objetos

Utiliza el listado del manual básico de armas y armaduras medievales (junto con las armas de pólvora negra), además de las siguientes entradas:

Todos los objetos que cuesten cien créditos o menos tienen una penalización de 0 a la tirada de Recursos para adquirirlos. A partir de ahí, la penalización es igual a las centenas que tenga, redondeando hacia abajo. Así pues, para adquirir una clava de guerra (cuesta 150 créditos) deberás aplicar una penalización de -1 a la tirada de Recursos, que aumenta a -4 cuando hablemos de un alfanje (450 créditos).

Y recuerda, si usa la regla opcional **Baratijas**, la penalización de estos objetos aumentará en dos puntos si no quieres que lo sean.

SERVICIOS

Nombre	Peso
Comida básica	5 (0)
Comida de calidad (carne, dulces, etc.)	15 (0)
Vino	3 a 30 (0) por copa, según calidad
Alojamiento pobre	15 (0)
Alojamiento de caballero	50 (0)
Alquiler mensual moderado	200 (-2)
Alquiler mensual de caballero	400 (-4)
Servicios de un prostíbulo	De 30 a 450 (0 a-4)

Las descripciones de todos los objetos, armas y armaduras se encuentran en el **Capítulo 9: La vida en el siglo maldito**.

TRASFONDOS ARCANOS

Los trasfondos arcanos en **EHAS** funcionan de igual forma que en el manual básico excepto por un par de reglas. Y todos los poderes son aprovechables excepto *Drenaje de Puntos de Poder*.

La esencia es algo salvaje y desconocido. Es una energía que da forma a todo el mundo y que, en su estado natural dentro del mundo físico, solo se encuentra de forma estanca y quieta. Cuando alguien libera esta esencia, se vuelve dinámica y difícil de controlar. Por ello, los hombres abstractos sufren el riesgo de liberar esta energía y que se vuelva contra ellos. A eso lo denominan el *mal de la sombra*. Explicaremos está

ARMAS


Nombre	Daño/Protección	Peso (kg)	Precio	Notas
Alfanje	FUE+1d10	5	450 (-4)	Parada -1, Dos manos.
Cinquedeas o Estilete	FUE+1d4+1	1	100 (-1)	
Espada ropera	FUE+1d6	2	400 (-4)	Parada +1
Estoque	FUE+1d4+1	1	450 (-4)	Parada +1
Martillo de lucerna	FUE+1d8+1	8	300 (-3)	Alcance 1, Dos manos.


OBJETOS CORRIENTES


Nombre	Precio	Peso
Anteojos	100 (-1)	-
Capa	50 (0)	-
Herramientas profesionales	150 a 500 (-1 a -5)	2 a 5
Lámpara de alcohol (5 m luz)	75 (0)	1
Libro	10 (0)	2
Maletín de medico	400 (-4)	5
Pluma y tintero	50 (0)	0,5
Ropas de noble	250 a 500 (-2 a -5)	0,5
Ropas de campesino	50 (0)	-
Ropas de mercader	200 a 400 (-2 a -4)	-
Sombrero	50 (0)	-

mecánica junto a la regla de ambientación Razón y Caos (pág. 285).

Reglas especiales:

 **Sin puntos de poder:** En **EHAS** los hombres abstractos no utilizan puntos de poder. Pueden hacer uso de sus capacidades siempre que quieran y superen sus tiradas.

 **Listas de poderes:** Cada naturaleza tiene una lista genérica de poderes y el personaje podrá elegir cualquier poder de ella, independientemente del rango del poder.



Uso de los poderes: Se activan con normalidad, pero el hombre abstracto debe aplicar una penalización de -2 a su tirada de Habilidad Arcana por cada rango que tenga el poder que desea usar. Es decir, si quiere usar un poder que conoce de rango novato, deberá hacer su tirada de habilidad con una penalización -2. Esta aumentará hasta -4 si es un poder de rango experimentado o -8 si es de rango heroico. Es posible reducir esta penalización en dos puntos si el personaje se concentra durante una ronda antes de utilizar el poder y en otros dos por cada punto de Caos que el personaje acepte ganar. Esto último no tiene más límite que el de tu propio sentido común. Además de ello, ciertas ventajas permiten reducir estas penalizaciones de forma permanente.

Duración y potencia: Al no haber puntos de poder, la potencia y duración de algunos poderes puede quedar en el aire. Cuando un personaje desea aumentar la duración o potencia de un poder (y este lo permite), debe añadir una penalización adicional de -2 por lo uno o por lo otro (o de -4 si desea mejorar ambos parámetros). De esta forma, por ejemplo, el poder *Castigo* tendría una penalización básica al lanzamiento de -2 pero, si el personaje quisiera aumentar el número de blancos adicionales (tal y como indica el manual), esta aumentará hasta -4. Esto le permitiría aumentar la cantidad de blancos posibles hasta un máximo de uno por rango de experiencia que posea. Algunos poderes funcionan de forma ligeramente distinta a lo normal, tal y como indicaremos más abajo.

El Caos: Cuando un personaje obtiene un uno natural en su dado de rasgo durante una tirada para activar un poder, gana 1 punto de Caos, dos si obtiene unos ojos de serpiente.

Naturaleza interior

Alquimia (esencia Materia)

Habilidad arcana: Alquimia (Astucia).

Poderes iniciales: 1.

Poderes y dificultad: *Armadura* (-2), *Castigo* (-2), *Disfraz* (-4), *Explosión* (-4), *Intangibilidad* (-8), *Invisibilidad* (-4), *Mejora/Reducción de Rasgo* (-2), *Proyector* (-2), *Rapidez* (-4), *Visión Oscura* (-2).

La alquimia es la habilidad de modificar la materia, de imbuir esta con Esencia. Esta capacidad permite mejorar o construir objetos mundanos que, a su vez, permiten llevar emplear los diferentes poderes. Los objetos pueden ser de cualquier tipo. Muchos alquimistas incluso utilizan pociones o encantan sus propias ropas, armaduras y armas.

Los alquimistas son maestros de la materia pero necesitan un laboratorio, una forja o un taller para liberar su don y dependen de las herramientas necesarias para llevar a cabo estas modificaciones sobre la esencia. El proceso y las herramientas que utilizan son secretos. Nadie, excepto los propios alquimistas, conoce sus fórmulas y métodos.

Alquimia funciona como el TA (Ciencia extraña) del libro básico, exceptuando las reglas anteriores sobre los puntos de poder (que en *EHAS* no se utilizan) y el fallo (se aplica el mismo rechazo que en el resto de trasfondos arcanos de *EHAS*). Por ello, cada poder es un objeto concreto y cada vez que el hechicero adquiera la ventaja Nuevo Poder, deberá fabricar un nuevo artefacto. Al hacerlo entre sesiones de juego, se supone que el hechicero usa su habilidad de Reparar para construirlo.

Brujería (esencia Vida)

Habilidad arcana: Brujería (Astucia).

Poderes iniciales: 2.

Poderes y dificultad: *Adivinación* (-8), *Alivio* (-2), *Ceguera* (-2), *Curación Mayor* (-6), *Freno* (-4), *Marioneta* (-6), *Mejora/Reducción de Rasgo* (-2), *Miedo* (-2), *Ventaja de Combate* (-4), *Zombi* (-6).

La brujería es un arte oscuro y desconocido. Se ha practicado a lo largo de toda la historia, incluso mucho antes de la Edad Media. Sus capacidades o poderes permiten dominar y modificar la propia vida, ya sea sobre uno mismo o sobre otras personas y criaturas. Los brujos tienen un control excepcional de la vida y la muerte, del dolor y de la salud y, sobre todo, de sus propios cuerpos.

Un brujo suele utilizar una serie de focos específicos, que son siempre los mismos para él. Canaliza su poder a través de ellos: piedras preciosas, pequeños muñecos, colgantes de otro tiempo, extrañas plantas, etc. Si intenta usar su capacidad como hombre abstracto sin ellos debe aplicar una penalización de -2 adicional a su tirada de Brujería.

Elementalismo (esencia Naturaleza)

Habilidad arcana: Elementalismo (Espíritu).

Poderes iniciales: 3.

Poderes y dificultad: *Amistad animal* (-2), *Barrera* (-6), *Cambio de Forma* (*), *Captura* (-2), *Cavar* (-2), *Chorro* (-2), *Invocación de Aliados* (*), *Manipulación Elemental* (-2), *Protección Medioambiental* (-2), *Volar* (-6).

La magia elemental es la magia druídica, que muchos creen perdida y olvidada. Sí, los poderes más ancestrales que conectan al hombre con la naturaleza no han desaparecido por completo. Algunos hombres abstractos han despertado estas capacidades con la ayuda de sus padres y estos de sus abuelos. Continúan practicando en secreto esta magia druídica, pero los eruditos de la Orden da Vinci prefieren denominarla magia elemental.

Los elementalistas son los druidas de los nuevos tiempos. Druidas urbanos que ya no solo controlan la naturaleza en sí, sino la no-naturaleza. La piedra de las paredes, el moho y la inmundicia de las calles, los animales e insectos de las ciudades, etc.

Un druida suele utilizar una serie de focos específicos, que son siempre los mismos para él. Canaliza su poder a través de ellos: runas y símbolos místicos, invocación de espíritus y esencias, talismanes y objetos de poder, etc. Si intenta usar su capacidad como hombre abstracto sin ellos debe aplicar una penalización de -2 adicional a su tirada de Elementalismo.

Espiritualidad (esencia Espíritu)

Habilidad arcana: Espiritualidad (Espíritu).

Poderes iniciales: 3.

Poderes y dificultad: *Alivio* (-2), *Aura Dañina* (-2), *Caos* (-4), *Curación* (-2), *Destierro* (-6), *Detección/Ocultamiento Arcano* (-2), *Disipación* (-4), *Drenar el Caos* (-8), *Invocación de aliados* (*), *Luz/oscuridad* (-2).

La espiritualidad es la fe. La creencia en la existencia de una entidad mayor, como el Dios cristiano o Alá. Los hombres abstractos con estos poderes son verdaderos creyentes. Creen que la Anomalía es el enemigo que menciona su religión y su dios el autentico salvador de la humanidad. La Orden da Vinci es la herramienta de la divinidad en esta guerra. En estos días existen muchos creyentes, en especial en la orden donde, de hecho, la fe es muy fuerte.



Espiritualidad funciona como TA (Milagros) del libro básico, junto con sus deberes y pecados. Estos dependerán de la religión que siga el personaje, que normalmente será el Cristianismo. Así que los pecados y deberes de un buen cristiano ya los conocéis. Un chequeo rápido a Internet o algún libro de teología os permitirá crear una lista semejante para otras creencias. Tal y como indica en el libro básico, un sacerdote que cometa un pecado mayor o menor puede perder sus aptitudes mágicas e incluso ganar puntos de Caos en el proceso.

Mentalismo (esencia Mente)

Habilidad arcana: Mentalismo (Astucia).

Poderes iniciales: 2.


Poderes y dificultad: *Confusión* (-2), *Conmoción* (-2), *Desvío* (-2), *Disfraz* (-4), *Empujón* (-4), *Lectura de mentes* (-2), *Lenguas* (-2), *Marioneta* (-6), *Miedo* (-2), *Telequinesis* (-4).


La psicología como ciencia empieza a aparecer en algunas obras eruditas pero todo lo referente a la mente y el pensamiento son campos ignotos por ahora. La mayoría de la población desconoce el poder de la mente, igual que el del espíritu. Los mentalistas no son simples estudiosos de la psique humana, sino que poseen un control sobrehumano de la mente y cómo esta puede afectar lo que los rodea.

Un mentalista es capaz de manipular la esencia que brota de la mente de las personas a su antojo, haciendo que los que le rodean hagan por él lo que desee. Es un auténtico títere de marionetas en una época como esta tan llena de cambios sociales. Para usar sus poderes, un mentalista deberá mirar a los ojos al objetivo que desea afectar con los suyos propios. En caso contrario deberá aplicar una penalización de -2 a su tirada de Mentalismo.

Poderes modificados

La mayoría de poderes del libro de *Savage Worlds* funcionan del modo habitual, con la única salvedad que comentábamos de aumentar el efecto del poder, cuando incluye blancos o efectos adicionales en su descripción. En este caso, debes aumentar la penalización a su lanzamiento en -2 por cada componente alterado.

 **Blancos adicionales:** El hombre abstracto puede extender los efectos de poder a otros personajes. Para ello, debe aplicar una penalización adicional de -2, pudiendo afectar a un máximo de blancos igual a su actual rango de experiencia. Así pues, no podrá afectar a cinco extras hasta que sea rango legendario. Los poderes afectados por esta regla son: *Castigo*, *Cavar*, *Confusión*, *Freno*, *Invisibilidad*, *Mejora/reducción de rasgo*, *Protección medioambiental*, *Trepamuros* y *Visión oscura*.

 **Efectos adicionales:** El hombre abstracto puede aumentar el área de efecto de estos poderes. Como en el acaso anterior puede aumentar dificultad en dos puntos para afecta una plantilla mediana de área (o grande si el poder usase ya de forma normal una plantilla mediana), en lugar de un solo blanco. Los poderes afectados por esta regla son: *Caos*, *Captura* y *Ceguera*.

A continuación encontrarás una explicación más detallada sobre aquellos poderes que hemos modificado más profundamente

Amistad animal

Funciona tal y como indica el manual, con la excepción de que permite controlar animales o criaturas mundanos de hasta Tamaño +3. Para controlar una criatura de Tamaño +4 o +5, se debe aumentar la dificultad en dos puntos (o cuatro si la criatura tiene Tamaño +6 o superior). Lo mismo se aplica a las hordas de animales.

Barrera

Este poder pasa a tener Duración (3 rondas más una adicional por rango). Funciona como indica el libro de *Savage Worlds*, con la excepción de que en lugar de crear mas secciones del muro gastando mas puntos de poder, el personaje debe aumentar la dificultad en dos puntos, pudiendo aumentar las secciones y el tiempo de duración de estas a razón según el rango de experiencia que posee (multiplica los componentes por el rango alcanzado).

Cambio de forma

Este poder pasa a tener Duración (1 minuto, más otro por rango). El poder funciona de igual forma que en el básico y el personaje debe aplicar una penalización básica de -2 a su lanzamiento. Sin embargo, el personaje aumenta en dos puntos la dificultad por cada rango de criatura por encima de Novato en la que quiera transformarse. Si quiere aumentar la duración, puede añadir otro -2 para ganar una cantidad de minutos adicionales igual a su rango.

Detección/Ocultamiento arcano

Este poder pasa a tener Duración (3 rondas, más otra por rango). El personaje puede incrementar en dos puntos la dificultad para aumentar su duración a un número de horas igual a su rango.

Disfraz

Este poder pasa a tener Duración (10 minutos, más otros diez por rango). El personaje puede aumentar la dificultad de su tirada en dos puntos para afectar a

criaturas con dos puntos de tamaño superior al suyo. Si, además quiere aumentar la duración (pasaría a ser una hora por rango), debe añadir otro -2 a la dificultad de la tirada.

Drenar el Caos

Funciona como *Drenaje de Puntos de Poder*, con la excepción que eliminará puntos de Razón o Caos en lugar de puntos de poder. Eliminará un punto con un éxito y dos con un aumento. Se puede utilizar tanto para “quitar” puntos a enemigos como para quitarse el Caos a uno mismo o a un compañero.

Explosión

Este poder funciona tal y como indica el manual básico, teniendo en cuenta que debe aumentar la dificultad en dos puntos para aumentar el área de la explosión y otros dos si, además, quiere aumentar el daño.

Gigantismo/enanismo

Este poder pasa a tener Duración (3 rondas, más otra por rango). Debe añadirse dos puntos extras de dificultad para convertirse en una criatura de Tamaño +3 a +5, o cuatro puntos para convertirse en una de Tamaño +6 o superior. Y -2 para reducir el tamaño hasta un máximo de -2. Cuando se desea aumentar la Duración gana otros dos puntos de dificultad y añade una cantidad de rondas adicionales igual al rango del personaje.

Invocación de aliados

Este poder pasa a tener Duración (1 minuto, más otro por rango). Al igual que *Cambio de forma*, aumenta la dificultad en dos puntos por cada rango por encima de Novato del aliado invocado. Y otros dos si se quiere aumentar su duración.

Proyectil




El poder funciona de la misma forma que en según el libro de reglas con la excepción de que, para lanzar tres proyectiles o un único proyectil mas potente, debe aumentarse la dificultad en dos puntos. No es posible hacer ambas cosas a la vez.

REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Clases sociales

La diferencia entre clases es muy importante en estos días. La nueva burguesía se esfuerza por arrancar el poder a la antigua nobleza y los ciudadanos más pobres se rebelan constantemente contra las subidas de impuestos que imponen sus mejores. Estas diferencias y luchas son palpables en todas las ciudades de Europa.

Cuando un personaje (sea PJ o PNJ) desee tratar con otro de una clase social distinta a la suya, debe aplicar una penalización de -1 a su Carisma. Las distintas clases sociales son:

-  **Nobleza:** reyes, obispos, familiares de la realeza, etc.
-  **Nueva nobleza:** mercaderes, artistas, comerciantes, terratenientes, médicos, etc.
-  **Plebeyos:** agricultores, estudiantes, maleantes, trabajadores corrientes, etc.

Daño descarnado

EHAS usa esta regla de ambientación tal y como indica el manual de *Savage Worlds*.

Insalubridad

Las artes de la medicina parece que hayan sufrido un retroceso respecto a los siglos anteriores. Aunque hay estudios de medicina y las teorías sobre los humores corporales empiezan a estar obsoletas, muchos galenos se aferran a ellas. El estudio de cadáveres para entender la anatomía humana es una práctica casi ilegal. Muchos timadores aprovechan este caos para hacerse pasar por médicos. Aparece la figura del barbero-cirujano, con sus extrañas herramientas y propensión por las amputaciones. A ello se suma a la malnutrición, la pobreza y las plagas, tan comunes en la época.

En términos de juego, todos los personajes sufren una penalización de -2 a todas sus tiradas para resistir enfermedades y venenos, así como a ciertas tiradas para evitar fatiga. De igual forma, todas las tiradas de Sanar sufren esta penalización de -2 adicional, siempre que no se disponga de un buen equipo de medico (que no es barato).

Pólvora letal

Las armas de fuego son un avance clave del Renacimiento pero es realmente durante el siglo XVII cuando se convierten en armas habituales. Se trata de armas muy peligrosas y potentes. Un simple disparo puede acabar con un enemigo... o con el propio tirador si el arma no ha sido bien cargada o fabricada.

Para representar el hecho que la mayoría de personas no están acostumbradas a buscar cobertura contra oponentes con este tipo de armas y que las armaduras no están preparadas para este tipo de impacto emplea la regla de ambientación **Sangre y redañes** del manual, pero solo cuando un personaje use una un arma de pólvora.

Por otra parte, cuando un personaje obtiene un uno natural en su dado de Disparar al usar una de estas armas (da igual el dado salvaje), se considera pifia y

crea una explosión centrada en él mismo que ocupa una plantilla de área pequeña. Todos los afectados sufrirán 1d6 de daño (que puede explotar).

Razón y Caos

Todos los hombres y mujeres poseen un vínculo con el reino físico, que da estabilidad a sus cuerpos, almas y mentes. Este vínculo es lo que los mantiene cuerdos y estables. Cuando este orden natural se ve afectado, el ser pierde su estabilidad y se decanta hacia la locura, la Anomalía y otras sendas oscuras. Los seres humanos más fuertes frente a estos desequilibrios

poseen Razón, que los mantiene cuerdos y estables ante cualquier terror o azote de la esencia.

En términos de juego, la Razón es un nuevo valor derivado, como el Carisma o el Paso. Todos los PJ y PNJ la poseen. Su valor inicial por defecto es igual a su rango. A diferencia de otras ambientaciones y reglas semejantes de *Savage worlds* similares (como la Razón de *Rippers* o la Cordura de *WW2*), el valor de Razón puede reducirse. Cada vez que el personaje gane un punto de Caos, pierde un punto de Razón y, cuando, no posee mas empieza a ganar niveles de Fatiga. Si cayese inconsciente por esta causa, deberá hacer una tirada en la Tabla del Mal de la Sombra (sus efectos son permanentes). Cuando el personaje cae inconsciente debido a ganar niveles de fatiga por otra causa, se seguirá consultando la tabla con que solo uno de los niveles sufridos se deba al Caos.

Un personaje pierde Razón cuando obtiene un uno natural (sin contar el dado salvaje) en una tirada de Redaños, una tirada de Habilidad Arcana o cuando lleva a cabo actos especialmente atroces. En estos casos, el personaje gana un punto de Caos, dos si obtuvo unos ojos de serpiente. Los niveles de fatiga producidos por ganar Caos se recuperan a razón de uno cada 24 horas. Recuperar la Razón es mucho mas difícil. Normalmente si un personaje pasa suficiente tiempo entre aventuras descansando, el valor de Razón se recupera por completo, aunque el ritmo exacto depende del criterio del MS.

Tabla de Mal de sombra (2d6)

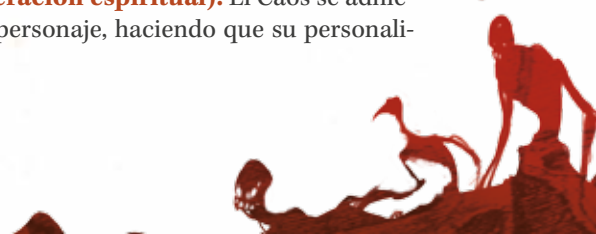
2 (Marchito): El personaje se transforma en un ente de la Anomalía por momentos, lo que le deja graves secuelas que lo marchitan y dejan sin poder. Tira 1d6 adicional. **(1-3)** Desarrolla la desventaja Anciano, aunque no gana su parte positiva. **(4-6)** Ve reducido su valor en la habilidad Arcana (o Espíritu si no posee) a d4 y no podrá aumentarla con experiencia a partir de este momento.

3-5 (Locura): El personaje pierde parte de su consciencia y personalidad, desarrollando un miedo irracional hacia algo. Gana la desventaja de Fobia mayor.

6-7 (Degeneración mental): El Caos azota directamente la mente del personaje, transformando por completo su esencia. Tira 1d6. El personaje gana una desventaja asociada a la tirada: **(1-2)** Delirio; **(3-4)** Fobia Menor; **(5-6)** Exceso de Confianza.

8-9 (Degeneración física): El Caos entra dentro del personaje y transforma su cuerpo. Tira 1d6. El personaje gana una desventaja asociada al resultado de la tirada: **(1-2)** Pequeño; **(3-4)** Anemia; **(5-6)** Obeso.

10-11 (Degeneración espiritual): El Caos se adhiere al alma del personaje, haciendo que su personali-



dad cambie para siempre. Tira 1d6. El personaje gana una desventaja asociada al resultado de la tirada: **(1-2)** Cobarde; **(3-4)** Sanguinario; **(5-6)** Canalla.


12 (Brote de Esencia): El personaje desarrolla una tolerancia sobrenatural al Caos. Cada vez que deba perder un nuevo punto de Razón, tira 1d6. Con un 6, ignora la pérdida sin ningún efecto. Repite la tirada si obtienes más de una vez este resultado.


SECCIÓN DEL MAESTRO DE LAS SOMBRAS

Generación de aventuras

En realidad puedes tirar 3d10 o 4d10, según la tabla específica y usar casi sin ningún problema las tablas de generación de semillas que aparecen en el capítulo dedicado al MS. De todos modos, si prefieres utilizar otra mecánica más cercana a la que puedas estar acostumbrado, puedes generar las semillas de aventura con tu familiar baraja de póquer.

Mediante dos cartas puedes obtener una serie de semillas de aventura aleatorias para generar una aventura o sesión de juego. Solo tienes que hacer eso, sacar dos cartas de la baraja y ponerlas sobre la mesa. Su lectura te proporcionará una pista sobre qué actores podrían estar implicados en la historia y cuál es su objetivo.

 La primera carta te proporciona la base del escenario: El género al que corresponde la partida y el lugar donde se ambienta.

 La segunda determina la trama principal y, opcionalmente, una escena.

Primera carta (disposición)

GENERO	
Picas	Investigación. Este tipo de sesiones de juego suelen orbitar alrededor de un misterio y suelen tener poca acción física.
Corazones	Terror. Estas sesiones de juego pueden contener acción e investigación a partes iguales. La importancia reside en que los personajes se enfrenten a sus temores, poniendo a prueba su razón.
Diamantes	Acción sobrenatural. Este tipo de sesiones de juego son las más representativas de una partida de <i>Savage Worlds</i> . Los personajes podrían investigar un misterio pero la mayoría de la sesión será de acción.
Tréboles	Genero mixto. Pues eso, mezcla de los géneros anteriores o incluso puedes hacer partidas de terror pulp, de corte más realista o histórica, etc.

LUGAR	
2	Zona peligrosa: Italia central o el norte de Francia, donde se extiende la peste. O bien en el Sacro Imperio, que es zona de guerra.
3-4	Pequeños reinos: Algún pequeño pueblo o señorío de los reinos de Francia, España o Inglaterra.
5-7	Reinos principales: Cualquier ciudad importante de los reinos de España, Francia, Inglaterra, Portugal, Nápoles, etc.
8-9	La otra Europa: Aquellos lugares donde las cosas son diferentes. Las ciudades del Imperio Otomano o de la Mancomunidad Polaco-lituana, por ejemplo.
10	Fronteras o lugares aislados: Zonas remotas o poco visitadas, como los estados orientales del Sacro Imperio, ciudades de Portugal o del Reino de Nápoles. Se tratará casi siempre de pequeños pueblos o villas.
J	Viajando: Los personajes están viajando de un destino a otro cuando todo pasa. Y lo importante es el camino, no el destino.
Q	Entorno salvaje: Los personajes se encuentran en plena naturaleza. Por ejemplo, los Pirineos, los Cárpatos, en mitad del Mediterráneo o las islas griegas.
K	Nuevo lugar: Inventad un lugar de cero. Un pueblo o una ciudad que no existen en nuestro mundo.
A	El lugar no importa: El pueblo o ciudad, da igual. Lo importante es la localización en concreto. Un castillo, un barco, el barrio judío, etc.
Comodín	Otro continente: África del norte, las Américas, las colonias en . No hay límites excepto la imaginación.

Segunda carta (trama básica)

CLÍMAX O ESCENA PRINCIPAL (OPCIONAL)	
Picas	Una escena de combate, quizás en plena batalla campal o combinada con una persecución.
Corazones	Puede que sea una discusión en una taberna, un atraco en la calle o que sean encarcelados.
Diamantes	El final es abierto. Descubren algo o vencen en el reto pero no se trata del auténtico final o se abre otro problema distinto.
Tréboles	Una escena es muy diferente a lo esperado para el género. Si se encuentran en una partida de investigación puede ser una escena de acción pura. O al revés.

PREMISA

2	Atacados: Los personajes son atacados por una sociedad secreta, quien les pilla por sorpresa. Puede que su logia haya sido exterminada, pierdan un valioso aliado o el ataque se produzca mientras están en la propia sede.
3-4	Tras las huellas de una sociedad secreta: Los personajes persiguen los pasos de una sociedad secreta. Puede que investiguen asesinatos de los Hashashin, las artimañas científicas de los rosacruces, o incluso la aparición de una nueva sociedad secreta completamente desconocida.
5-7	Ocurre algo extraño: En algún lugar empiezan a pasar cosas extrañas. Desde cambios en los hábitos de la gente, alteraciones del clima o de la propia fisonomía del lugar. Los personajes no tendrán duda alguna de que se trata de algo sobrenatural. Deberán investigarlo.
8-9	Avatar de la Anomalía: Alguien o algo ha obtenido mucho poder absorbiendo la energía de la Anomalía. Una extraña criatura capaz de sembrar el miedo o un objeto maldito que está cambiando la realidad.
10	Rescate o búsqueda: Un miembro de la Orden da Vinci, un valioso aliado o un poderoso rey ha sido secuestrado/desaparecido en circunstancias misteriosas. Un extraño objeto de su pertenencia también ha desaparecido. Hay que encontrarlos lo antes posible.
J	El siglo maldito: No solo lo sobrenatural es peligroso. Los personajes son perseguidos o se ven afectados por un movimiento político o un gobierno, la inquisición o, quizás, un grupo criminal de la época. Quizás deban enfrentarse a la peste o los tambores de la guerra.
Q	Un mito: Vampiros en Europa oriental. Leyendas sobre la danza macabra en España. Criaturas faéricas relacionadas con el folclore inglés e irlandés, etc. Los personajes se enfrentan a un mito popular, pero con una explicación diferente. Y la Anomalía tiene algo que ver en todo ello.
K	Proteger y servir: Un poderoso miembro ocultista, un aliado, o un rey está en peligro. Los personajes deberán protegerlo de los ataques de otra sociedad secreta o de las mismas fuerzas de la Anomalía.
A	La experiencia es un grado: Algo que los personajes ya han experimentado antes está ocurriendo de nuevo en otro lugar de Europa. Un fenómeno de la Anomalía que ya han combatido o una sociedad secreta a la que ya se han enfrentado antes. Son convocados al lugar para ayudar a la logia de la zona a combatirlo.
Comodín	Supervivencia: Los personajes son atacados por varios frentes. Una sociedad secreta tiene su punto de mira en ellos a la vez que deben evitar a la Inquisición y se produce algún fenómeno de la Anomalía en el entorno. Deberán recurrir a todos sus recursos para evitar que alguno de sus múltiples enemigos acabe con ellos.

PNJ

Avatar de la Anomalía


Un avatar de la Anomalía es una sombra muy poderosa, alguien que ya forma parte por completo de la Anomalía y se nutre de su esencia. Son entes poderosos y poseen grandes capacidades mágicas. Suele confundírseles con personas normales, pues su aspecto es anodino. Su objetivo es desestabilizar la realidad física todo lo posible, corrompiendo todo aquello que se cruza en su camino para facilitar el avance de la Anomalía. Siempre son Comodines.


Atributos: Agilidad d8, Astucia d10, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d8.


Paso: 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 6.


Habilidades: Conocimientos (Anomalía u Ocultismo) d8, Habilidad Arcana (Sombra) d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Provocar d6, Redaños d10.

Capacidades especiales:

 **Esencia (Sombra):** Los avatares de la Anomalía conocen los poderes *Caos*, *Detección/Ocultamiento Arcano*, *Explosión*, *Intangibilidad*, *Lectura de Mentes*, *Marioneta*, *Mejora/Reducción de Rasgo*, *Miedo*, *Zombi*.

 **Invulnerable:** Solo puede ser dañado mediante la Esencia. Tampoco poseen Razón, pero pueden ser afectados por el Caos de forma normal.

 **Miedo (-2):** Todo aquel que vea a una de estas criaturas y la identifique como tal deberá superar una prueba de miedo.

 **Tentación:** Cada vez que un avatar de la Anomalía usa Persuadir sobre otro personaje, este debe superar una tirada de Espíritu. En caso de no hacerlo, gana un punto de Caos.

Maleantes y bandidos

Son muy comunes en estos oscuros días. Utiliza la misma plantilla de iniciado de una sociedad secreta (o cualquier otra que te llame la atención) para ge-

nerar al villano y cambia alguna ventaja o desventaja para simular sus intenciones criminales. Por ejemplo, puedes añadir *Los Doce Apóstoles*, *Revolucionario*, etc. Y no te olvides de armarlo con una ropera y una pistola de pólvora. Casi siempre se tratará de Extras, aunque su líder podría ser Comodín en función del peso que tenga en la historia.

Miembros de las sociedades secretas

Los miembros de las sociedades secretas son los enemigos recurrentes más habituales a los que se enfrentaran los PJ. Hay muchas sociedades secretas pero pocas de ellas son poderosas. Por lo general, aunque el miembro de a pie es un Extra, sus mandos son todos Comodines y poseen poderes, ya que tienden a ser hombres abstractos. Como en el caso de las sombras, te ofrecemos una serie de plantillas genéricas; ajusta y retócalas a tu gusto, cambiando sus ventajas y desventajas.

Iniciado

Son los agentes menores de la sociedad secreta; suelen ser Extras y apenas conocen los entresijos de en dónde se están metiendo.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5; **Razón:** 1.
Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Redaños d6, Sigilo d6.

Desventajas: Avaricia, Juramento (a la sociedad secreta).

Hermano

Un hermano es un oficial o agente importante de una sociedad secreta.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5; **Razón:** 3.
Habilidades: Conocimientos (Ocultismo, otras tres especializaciones) d8, Disparar d6, Habilidad Arcana d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Provocar d6, Redaños d8, Sigilo d6.

Desventajas: Delirio, Inculto o cualquiera de las que aparecen en la tabla de Mal de sombras.

Ventajas: Hombre Abstracto (elige un trasfondo arcano de cualquier tipo), Uno con la Esencia (elige un poder), Conexiones, etc.

Capacidades especiales:

 **Poderes:** Posee entre tres y cinco poderes a tu elección de la lista de esencia que elijas.

Maestre

Un maestre es un miembro poderoso de una sociedad secreta.

Atributos: Agilidad d6, Astucia d12, Espíritu d10, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5; **Razón:** 4.

Habilidades: Conocimiento (Ocultismo y 5 especializaciones más) d10, Disparar d8, Habilidad Arcana d12, Intimidar d8, Notar d8, Pelear d6, Provocar d8, Redaños d10, Sigilo d8.

Desventajas: El Mismo Miedo, o cualquiera de las que aparecen en la tabla de Mal de sombras.

Ventajas: Discípulo de Leonardo, Hombre Abstracto (elige un trasfondo de cualquier tipo), Hombre del Renacimiento, Investigador de lo Oculto, Mentalista, Uno con la Esencia.

Capacidades especiales:


 **Poderes:** Posee toda la lista de poderes de una lista de Esencia a tu elección.

Sociedad secreta

En función de la pertenencia a ciertas sociedades secretas y su rango, puedes añadir las siguientes capacidades especiales a tus PNJ.


Inquisidor

Cualquier clérigo con conocimiento de lo sobrenatural es un duro enemigo. Sobre todo porque su fuerte fe le ayuda a resistir la esencia y el azote de la Anomalía.

 **Resistencia arcana:** Gana dos puntos de armadura contra poderes que causen daño y añade +2 a las tiradas de rasgo opuestas para resistirlos.

Hashashin

Los hashashin son expertos asesinos. Si no son capaces de aprender las artes del asesinato, no son asimilados en sus logias y eliminados.

 **Asesino:** + 2 a cualquier tirada de daño sobre oponentes que no se esperen el ataque.

Masón

Los masones son los maestros alquimistas de la época. Su dominio con la materia no tiene rival.

 **Maestro de la Materia:** El masón gana la ventaja Conexiones.

Rosacruz

Los rosacruces son especialmente fuertes ante el miedo ya que son científicos y hombres de razón.

 **Mente de acero:** Gana la ventaja Mente de Acero.



Sombras (Hombres corrompidos)

Una sombra es un avatar menor de la Anomalía. Un hombre o animal que ha canalizado su energía al realizar ciertas acciones o albergar emociones con mucha fuerza energética (a veces incluso de forma involuntaria). Campesinos llenos de odio hacia el aristócrata que los explota, nobles que bullen en envidia, pintores apasionados, sádicos asesinos, etc.

Sus características muy parecidas a las del ser convencional, excepto en lo que concierne a la emoción o naturaleza que ha provocado su cambio. Por ello, usaremos una plantilla genérica, a la que le puedes añadir cualquier ventaja o capacidad especial que consideres adecuada en función de su naturaleza.

Son Extras o Comodines, como prefieras.


Sombra común

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

Carisma: 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.


Habilidades: Disparar d6, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d6, Redaños d6, Supervivencia d4.

Capacidades especiales:

 **Constructo:** +2 a recuperarse del aturdimiento; no recibe daño adicional de ataques apuntados; inmunidad al veneno y enfermedades. Si es Comodín, no sufre penalización de heridas.

 **Corrompido por la Anomalía:** No tiene Razón ni es afectado por sus reglas.


 **Impávido:** Inmunes al miedo y al uso de intimidar.


 **Miedo (0):** Todo aquel que vea a una de estas criaturas y la identifique como tal deberá superar una prueba de miedo.

A continuación encontrarás varias sombras específicas. Puedes añadir sus capacidades especiales a las de la sombra básica para crear la entidad en cuestión.

Antiguo miembro de la orden


Son las sombras más peligrosas de todas, pues antaño fueron hombres abstractos, ya perteneciesen o a la Orden da Vinci u otra sociedad secreta distinta. Sin embargo, ahora mismo son poco más que títeres de la Anomalía pese a que muchos conservan parte de su consciencia y poderes.

 **Recuerdos:** Esta sombra tiene que pasar una tirada de Espíritu cuando se encuentra con alguien o algo conocido. Si la supera, podrá actuar con normalidad. Cuando falla se enfrentará a recuerdos de su vida humana que lo dejen aturdido.

 **Robar el alma:** La mirada un antiguo miembro de la orden puede, literalmente, arrancar el alma de un ser vivo. Para usar esta capacidad especial, la sombra debe agarrar a su adversario y susurrarle al oído. La víctima debe vencer en una tirada de Espíritu opuesta o morirá al instante si se trata de un Extra. Si es un Comodín, quedará incapacitado. Se pueden gastar un beni para anular este efecto.


Artista del caos


Estas sombras nacen de la pasión de los artistas, creadores y soñadores. Cuando su arte y obsesión sobrepasa las barreras de lo mundano, su voluntad e inconsciente se convierten en esencia, que la Anomalía toma para sí.


 **Ilusión:** Con gran esfuerzo (a discreción del DJ, pero lo habitual es no más de una vez por escena), el artista del caos puede transformar todo el entorno inmediato de su dominio mediante ilusiones. Estas deben estar relacionadas con su arte y no pueden causar auténtico daño. Si una víctima recibe una o más heridas, sufre en su lugar un nivel de fatiga. Esto no puede causar la muerte; en su lugar la víctima se desmaya durante 1d6 minutos o hasta que un aliado lo trate apropiadamente.

Despellejador

Esta sombra es muy habitual en estos días. Cualquier hombre que albergue tanto odio como para que este domine su vida se transforma en un despellejador. La emoción tan negativa que siente hacia la vida (la suya propia vida o en general), lo convierte en una criatura despiadada que debe alimentarse de la piel de sus víctimas para poder sobrevivir en esta realidad. A medida que se van haciendo más viejos, su aspecto es más similar a a cadáveres con la piel vuelta del revés.

 **Desgaste de la piel:** Cada vez que un despellejador sufre una herida, debe hacer una tirada de Vigor. Con un fallo, la piel que actualmente usa queda destrozada, cayendo a sus pies y revelando su auténtica forma. Cada hora que la criatura pase sin piel debe hacer una nueva tirada de Vigor o sufrirá una nueva herida.

 **Despellejar:** Un despellejador es capaz de arrancar la piel a una víctima incapacitada en tres rondas, desollándola por completo en una sola pieza. Después necesita 1d4 rondas para vestirla y usarla adecuadamente.

 **Regeneración:** Cada vez que el despellejador viste una nueva piel, sana una herida. Es la única forma que tiene de curar las heridas recibidas.


Encapuchado


Los encapuchados son aquellas sombras que poseen un vínculo de esencia directo con la Anomalía y,






gracias a eso, pueden utilizar sus poderes. Su nombre proviene del manto con capucha de sombras que los cubre. La mayoría de ellos fueron seres humanos, obsesionados por aprender conocimientos ocultos hasta el punto de llegar a quedar corrompidos por la esencia de la Anomalía. Poseen una sed de conocimiento sin igual. Por ello, persiguen incansables a cualquiera que pueda tener aquellos conocimientos que les interesen. Si logran atrapar a su víctima, devoran su alma o, en ocasiones, su cerebro.

 **Caos:** Solo poseen uno o dos puntos de Razon. Si los pierden y ganan Caos hasta caer inconscientes, desaparecerán para siempre. Esta capacidad sustituye a *Corrompido por la Anomalía*.


 **Hechizos:** El encapuchado más habitual conoce *Aura dañina*, *Ceguera*, *Caos* y *Marioneta*. Suele tener d8 o d10 como habilidad arcana.

Ente onírico

Estas sombras nacen de los sueños perdidos unidos a una fuerte envidia, cultivada día a día. Empiezan pasando mucho tiempo en cama y soñando bajo el influjo de opiáceos. Todo cambia cuando, un día, la Anomalía toma su energía y los posee. Desde ese momento y hasta su muerte, por inanición, ya que quedan postrados en una cama, vagan por los sueños de los demás, arrebatando todo cuanto desean. A veces incluso el alma o los sentimientos. Dejan a su paso víctimas vivas, aunque poco más que cascarones vacías y sin alma.


 **Sueño:** Trata el reino onírico como si fuera real. El ente es mucho más poderoso en los sueños que en el mundo real, donde posee la capacidad de teletransportarse, crear criaturas de la nada, etc. Sea

lo que sea, la criatura tiene que “acabar” con las víctimas haciéndoles perder Razon.

 **Vida corta:** Su vida suele ser de una semana o menos dado que el cuerpo del creador muere por inanición.


Hijo del anonimato

Estas sombras se crean cuando un hombre desea abandonar este mundo. Toda su fuerza de voluntad se genera en torno a desaparecer y ser un mero observador en un mundo en el que no cree encajar. Es como un espíritu errante que permanece en esta realidad porque ha perdido algo o no ha podido hacer algo en su vida (aún estando vivo).


 **Etéreo:** Los hijos del anonimato son inmateriales y solo los dañan las armas, objetos y poderes sobrenaturales. En nuestro caso, solo la Esencia. A su vez, tampoco puede causar daño físico excepto a través de esta.

Señor de la enfermedad

Se trata de sombras habituales en zonas devastadas por la peste u otras plagas. Son personas que han quedado profundamente tocadas por la enfermedad pero no mueren. Viven en un estado de enfermedad permanente, propagando su mal de un lugar a otro. Su voluntad de vivir se ha extinguido y la Anomalía los utiliza para sembrar nuevas plagas en el mundo físico.


 **Enfermedad (-2):** Todo aquel que un señor de la enfermedad toque y falle una tirada de Vigor, desarrolla una virulenta plaga. Cada día posterior debe hacer una nueva tirada de Vigor o verá cómo se reduce su Fuerza y Vigor en un nivel de dado. Con un


uno natural en la tirada de Vigor (da igual lo que saque en el dado salvaje), la enfermedad además es contagiosa. A partir de ese momento, todo aquel que entre en contacto físico con la víctima también deberá tirar Vigor para evitar contraer esa enfermedad. Una vez al día se puede intentar una tirada de Sanar con -4 para curar la enfermedad. Los atributos reducidos se recuperan a un ritmo de un nivel de dado por semana. Se puede curar en 24 horas mediante poderes de Esencia.

 **Muerto viviente:** +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; inmune a las enfermedades y venenos; los ataques apuntados no causan daño extra. Si es Comodín, no sufre penalización de heridas. Esta capacidad sustituye a *Constructo*.

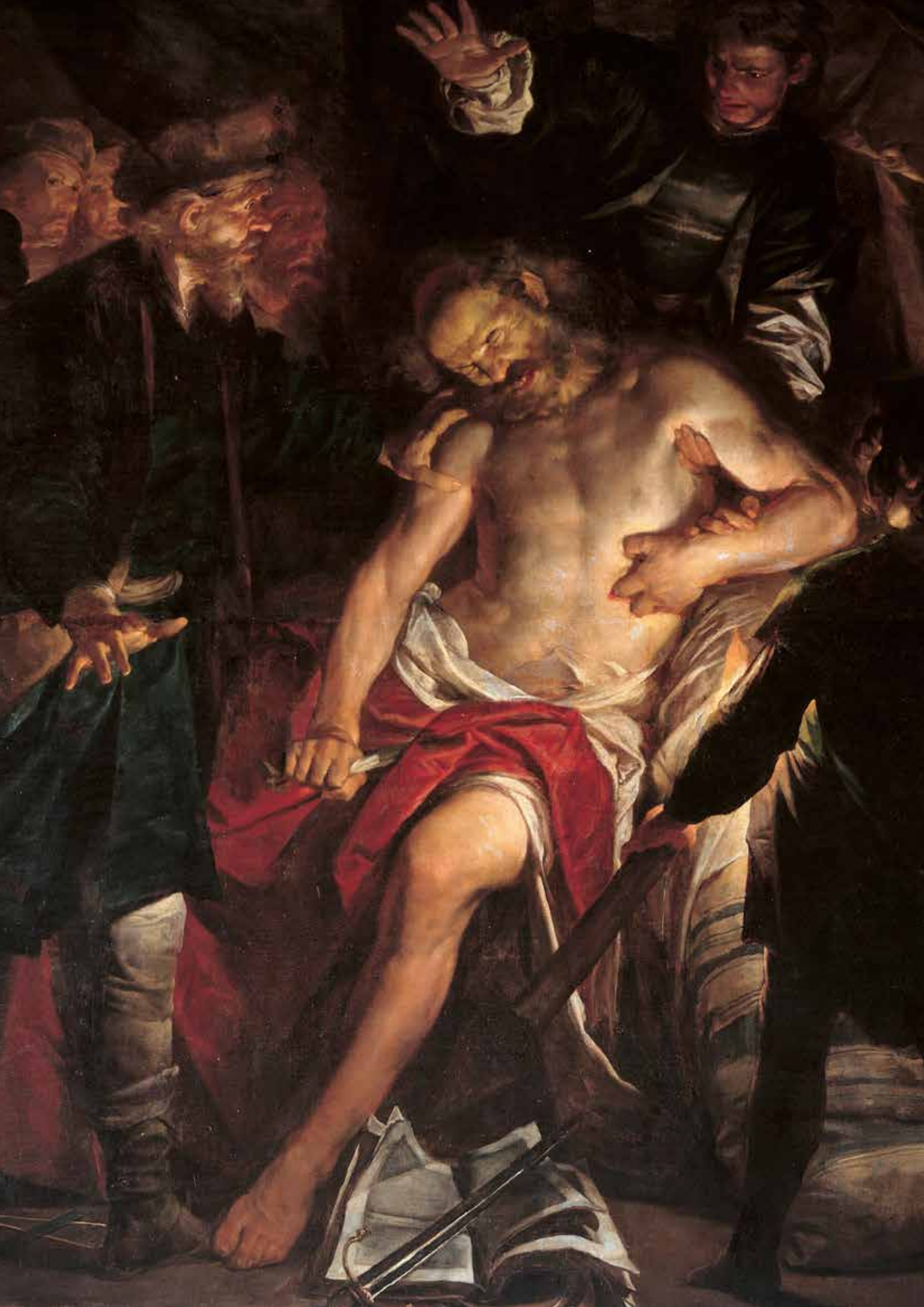
Verdugo errante

Esta sombra es una figura creada por el miedo inconsciente de los ciudadanos a ser juzgados por pecados no cometidos, en su mayoría castigos impuestos por la iglesia. Su forma física puede variar pero, casi siempre, son verdugos o nobles que dictan la sentencia. La Anomalía crece en ellos a cada sentencia que emiten y ejecutan. Recorren las calles juzgando a quien se cruza en su camino por imaginarios crímenes que solo ellos conocen.

 **Juicio erróneo:** La forma más sencilla de vencer a un verdugo errante es rebatiendo su sentencia. El jugador debe hacerlo interpretando y vencer a la sombra en una tirada opuesta de Astucia. Si lo logra, el verdugo errante desaparecerá, desvaneciéndose en la nada y liberando a su presa humana. En caso de fallo, el personaje pierde un punto de Razón. Puede repetirse el intento, si así se desea.

 **Resistencia:** Estas criaturas sufren la mitad del daño causado (antes de aplicar Dureza) por los ataques mundanos.







El Hombre Abstracto es un juego de rol escrito por Luis Montejano Celma y publicado por HT Publishers bajo licencia.

Según los deseos del autor, el Manual del Jugador de El Hombre Abstracto tiene licencia CC BY. Y eso quiere decir, por una parte, que eres totalmente libre de difundirlo y pasárselo a quien desees sin darnos ninguna explicación. No es cosa baladí ya que incluye todo lo necesario para poder disfrutar de El Hombre Abstracto.

Pero, además, desde el momento en el que el Manual del Jugador de El Hombre Abstracto tiene licencia CC BY, cualquiera puede escribir sus propias aventuras y suplementos para el juego e, incluso, venderlos si cree que merecen la pena.

El Manual del Jugador de El Hombre Abstracto no solo es gratuito, también es libre. ¡Esperamos que lo disfrutéis!

ATTRIBUTION 4.0 INTERNATIONAL (CC BY 4.0)

