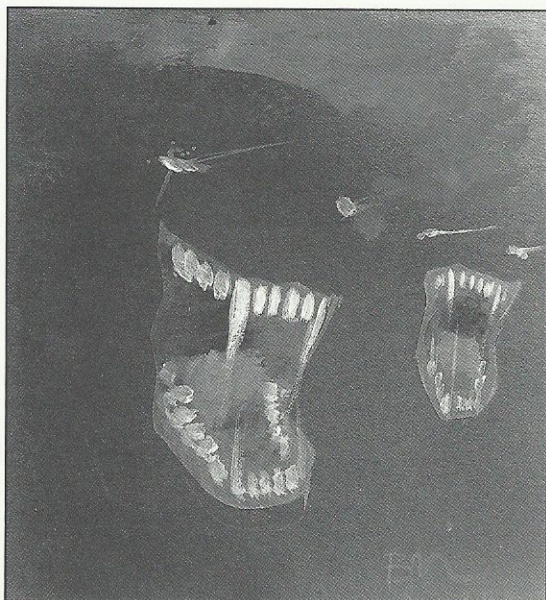


# Ayuda

por Igor Arriola  
Ilustraciones de Javier Briz



## PERROS NEGROS

El Perro Negro es producto de la mitología céltica, principalmente la escocesa e irlandesa. Es considerado como un mensajero de malos presagios y muerte. Allá donde aparece se sabe que pronto ocurrirá una desgracia, presumiblemente la muerte de aquel al que el Perro Negro se ha aparecido.

## Ragnarok

*"... A pesar de que los últimos años de mi vida los he dedicado a la oración y la plegaria, me temo que no haya servido de nada. Dudo que los pecados de la juventud me hayan sido perdonados. Fue un error de inexperiencia... no, para qué seguir engañándome a mí mismo, no fue un error de la inexperiencia, simplemente nos creíamos a salvo, éramos nobles, nadie osaría acusarnos en voz alta de lo que le ocurrió lo que le hicimos a aquella muchacha, ebrios de poder y licor. Con el coraje que da saberse intocable, dimos rienda suelta a nuestros más bajos instintos. Por supuesto, la justicia humana nada pudo hacer para hacernos pagar nuestro crimen, pero ahora se que existe mas de una justicia.*

*Él ya ha llegado, nos ta bocado el turno. Primero fue George, después Gabriel y ahora me toca a mí. Sé que pronto oiré sus aullidos rasgando el silencio de la noche. Pronto oiré sus gruñidos y por último veré sus ojos... del color del infierno."*

La creencia popular cuenta que el Perro Negro se presenta en la habitación de su víctima, por la noche, donde se alimenta de su esencia vital. Si otra persona o animal permanece junto a la víctima en la misma habitación, entrará en un sopor de origen sobrenatural provocado por la propia criatura.

Existen muchas teorías sobre las formas de morir de las víctimas, incluso sobre la realidad de este hecho. El más extendido y aceptado por hombres y mujeres de ascendencia celta es la de que el Perro Negro absorbe y consume la fuerza vital de sus víctimas, produciéndoles una muerte lenta, prácticamente imposible de evitar.

Al parecer uno de los síntomas mas habituales que padecen los elegidos por estas criaturas, es el debilitamiento progresivo, que les lleva a la extenuación. Esta debilidad les obligará a permanecer en cama. Los síntomas que suelen padecer las víctimas de esta *enfermedad* se muestran en cuatro fases bien diferenciadas:

**1º.** El sujeto suele mostrar una falta de fuerza, propia de un comienzo de gripe, pero sin el característico aumento de la temperatura corporal.

**2º.** La víctima tiene dificultades para poder usar su aparato locomotor con naturalidad, sus extremidades comienzan a sufrir continuos entumecimientos y el menor esfuerzo físico provoca jadeos y falta de respiración.

**3º.** La última consecuencia antes de la muerte es una imposibilidad total de levantarse, los sujetos apenas pueden alimentarse.

**4º.** La consecuencia final...



## Perro Negro

FUE	6	INT	4*
DES	12	CAR	X**
CON	9	ESE	12
PER	13	VOL	16

Puntos de Vida: 9

Puntos de Coraje: \*\*\*

Intimidar (miedo)	4
Combate sin armas (mordisco)	6
Combate sin armar (derribo)	5
Buscar	6
Sigilo	12

\* Aunque el Perro Negro es una entidad inteligente no posee la capacidad de comunicarse de forma verbal entendible para el ser humano... y (¡acertaste!) ladra como cualquier otro saco de pulgas.

\*\*Tiene todo el carisma que pueda tener un perro y, por supuesto, siempre puedes decirle eso de *bonito, bonito, a ver si coges el palito*.

\*\*\* En un principio el perro no poseerá ningún punto de coraje, aunque puedes decidir cuando realice alguna acción complicada en la que el bicho le eche...

## Tabla de Mordisco

	Derribo	Mordisco
14+	MF-1	MF-2
+11 a +13	MF-2	F
+8 a +10	F	F-1
+5 a +7	F-1	F-2
+2 a +4	F-2	N
-1 a +1	N	N-1
-4 a -2	N-1	N-2
-7 a -5	N-2	D
-10 a -8	D	D-1
-13 a -11	D-1	D-2
-14	D-2	MD
Potencia	+6	+12

Su muerte podría equipararse a la que sufre una víctima de vampirismo, si exceptuamos, por supuesto, la ausencia de señales físicas. El cadáver mostrará una palidez an tinatural.

La creencia popular también indica que esta criatura llega para vengar a los inocentes que murieron a manos del sujeto quien, debido a su poder terrenal no sufrió castigo alguno. Normalmente esta criatura suele actuar sobre los miembros de la nobleza que durante tanto tiempo dieron rienda suelta a sus más bajos instintos sin ningún temor por las represalias de las autoridades, ya que ellos eran las susodichas.



Un ejemplo de un Perro Negro bien pudiera ser la leyenda de los Baskerville, que tan acertadamente inmortalizó en texto sir Arthur Conan Doyle en su libro *Sherlock Holmes y el perro de los Baskerville*.

## Absorción de esencia

Como anteriormente hemos indicado, los pasos para el fallecimiento de la víctima son cuatro:

1.- Cada noche la víctima deberá superar una tirada de Esencia en dificultad Normal (14+); si la consigue, no le ocurrirá nada, excepto pequeños mareos al levantarse, pero si falla sufrirá una penalización de -2 a todas sus acciones debido al cansancio producido por la absorción mágica de la criatura y pasaremos a la siguiente fase de la *enfermedad*.

2.- La víctima deberá volver a intentar superar una tirada de Esencia ahora en Dificil (17+) y no aplicaremos ningún modificador infligido por la *enfermedad* ya que el aumento viene dado en la dificultad superior marcada. Si la supera, mantendrá

el -2, pero su estado no empeorará. Si por el contrario fracasa, su penalización será de -5 y la noche próxima pasará a la siguiente fase de la *enfermedad* con lo que todo ello significa.

3.- El personaje deberá superar de nuevo una tirada de Esencia en Muy Dificil (20+). Si la supera se mantendrá estable en la fase anterior, pero si fracasa comenzará a sufrir los efectos de esta fase, su penalización será de -10 y procederemos a llegar al último nivel de esta *enfermedad*.

4.- Si la víctima no consigue superar de nuevo una tirada de esencia en Imposible (23+), bueno, ejem... morirá.

Todas estas tiradas se realizarán cada noche; si una noche la supera, la enfermedad permanecerá estable o estancada en nivel actual, pero si falla, procederemos a aplicar de inmediato los efectos del tal fallo y avanzará un nivel la enfermedad.

## Sopor inducido

A efectos de juego toda criatura (humana o no) deberá superar una tirada de Esencia en





dificultad de Imposible (23+) para resistir el influjo mágico del Perro Negro, si la supera podrá actuar con toda normalidad, si fracasa caerá en el sopor mágico y no podrá intentar otra tirada durante tantos asaltos como su C.F. Durante el sopor, el PJ podrá observar la escena como si de un sueño se tratara, viéndola a través de una ligera neblina y los sonidos le llegaran de muy lejos. La escena continuará así hasta que supere la tirada de Esencia, pero sólo podrá intentarlo 3 veces, si no lo consigue a la tercera quedará completamente dormido, *soñando* con algo oscuro con profundos ojos rojos. El Perro ignorará a los *invitados* siempre y cuando estos no demuestren interés por su presencia.

Si el perro es ahuyentado (ver mas abajo) por alguno de los PJs, los demás se despertarán inmediatamente.

## ¿Cómo combatir al Perro Negro?

No existe otra cura contra esta enfermedad que ahuyentar al Perro Negro. Para ello deberán combatirlo y expulsarlo de nuestra realidad. Para conseguir esto deberán reducir sus puntos de vida hasta el -5 que en otra criatura

significaría la muerte, pero él tan sólo será obligado a volver a su realidad a lamerse las heridas, abandonando, por tanto, a su presa.

Las armas causan muy poco daño en él. Cada vez que resulte alcanzado por un ataque de cualquier tipo, deberá realizar una tirada de constitución en Normal. Si la supera, el ataque habrá resultado totalmente inefectivo, debido a que al parecer la esencia mágica de esta criatura anula cualquier daño. Esto no es del todo cierto, ya que una vez haya fallado su tirada de Constitución, el resto de ataques le dañarán de forma normal. No se sabe a ciencia cierta el motivo de este hecho, ya que nunca se ha podido estudiar ninguno en condiciones válidas. Después de esto, la víctima recuperará un nivel en la *enfermedad* por semana.

## Habilidades especiales de los animales

Todos los animales tienen una serie de habilidades comunes que no poseen los seres humanos, y aunque no vamos a hablar de todas ellas, si voy a describir las dos más importantes:

## Habilidad de intimidar (FUE)


Existen muchas formas de intimidar. Unos animales producen miedo, otros asco...

La dificultad standard es Normal.

Si el animal produce miedo, la víctima deberá superar una tirada de Frialidad en Difícil, restando la C.E. obtenida por el animal para no salir corriendo.

Si el animal produce asco, en lugar de salir huyendo, causará la necesidad irrefrenable de subirse a una silla o una mesa. Se pueden eliminar estos efectos empleando un Punto de Coraje.

## Combate sin armas: Derribo (FUE)

Un animal puede tratar de derribar a su oponente. Consultar la tabla de derribos, asumiendo como valor defensivo la fuerza del oponente mas su habilidad en Combate sin armas con un modificador negativo de -5. 

# TU NUEVA TIENDA DE JUEGOS EN MADRID



Príncipe de Vergara 82  
28006 MADRID

Todo en Rol, Estrategia, Tematicos, Figuras, etc.

