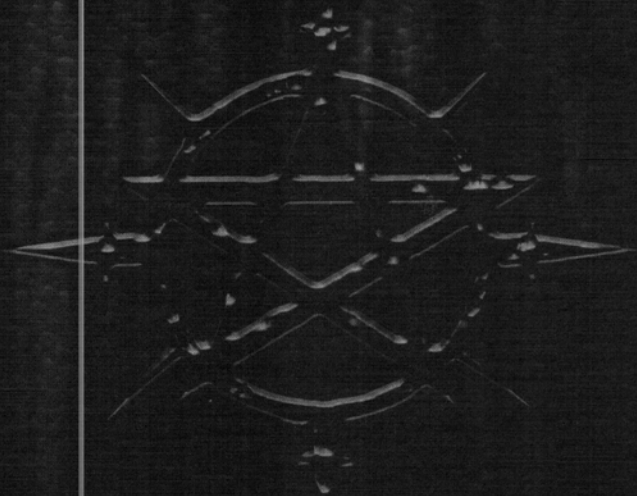


# DEMONIO

## la caída



KIT GRATUITO  
DE INICIACIÓN

**Demonio: la caída** es un juego de rol, un libro en cartón, con ilustraciones impactantes, que detalla un mundo imaginario, sus intrigas y anhelos.

Contiene las instrucciones para crear tu propio personaje y describe un mundo en decadencia, la esperanza y la lucha la pones tú: lo que ocurra en adelante depende de ti.

Este librito es una versión simplificada de **Demonio: la caída**. Te proporciona las reglas más básicas y la información suficiente para que juegues algunas partidas. Pruébalo. Si te gusta, podrás encontrar el libro de reglas en cualquier librería general, gran almacén o tienda especializada en cómics o juegos. Si no es así, ponte en contacto con nosotros (lo mejor y más rápido es el e-mail) y te indicaremos la tienda más cercana a tu domicilio.

## ¿QUE ES UN JUEGO DE ROL?

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

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

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

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

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

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

## ELEMENTOS DE UN JUEGO DE ROL

### LOS JUGADORES

#### PERSONAJES JUGADORES Y PERSONAJES NO JUGADORES:

Los personajes de un juego de rol son todos aquellos seres de cualquier clase, imaginarios o no, cuyos papeles son representados y sus acciones determinadas por los jugadores de acuerdo con las reglas que se estén usando. Los personajes se dividen en dos tipos: Personaje Jugador (abreviando PJ) y Personaje No Jugador (PNJ). Los PJ son los protagonistas de la historia y son utilizados por los jugadores. Los PNJ son todos los demás personajes que intervienen en la historia (villanos,

otros héroes, víctimas, informadores, amigos de los PJ, gente que pasa por la calle, etc.), controlados e interpretados todos ellos por el DJ de forma más o menos detallada según el papel que desempeñen dentro de la narración.

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

### EL DIRECTOR DE JUEGO

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

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

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

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

La Factoría de Ideas. Pico Mulhacén, 24.

Pol. Ind. El Aquilón, 28500 MADRID.

E-mail: factoria@distriimagen.es.

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

# DEMONIO

## la caída

### KIT DE INICIACIÓN

Me llamo Magdiel, y soy un ángel caído. Soy uno de los elegidos de Lucifer, y vuelvo a ser libre en el mundo. Estuve aquí cuando se creó este lugar, y aquí seguiré cuando sea destruido.

No soy Anila Kaul, aunque me parece bien ser ella hasta que pueda comprender este mundo y encuentre mi lugar en él. Cuando parezca humana, soy mucho más que eso. Este cuerpo sólo contiene una de mis facetas, una simple extrusión de algo mucho mayor. Existo desde el principio de los tiempos, y he visto cosas que la mera mente humana no podría comprender. Hay veces en que me cuesta creer lo reducida que es la sección de la realidad que pueden percibir. ¿Cómo sobreviven comprendiendo tan poco?

Para mi sorpresa, no obstante, encuentro atractivos los sencillos placeres de sus vidas. No debo sucumbir a esa atracción. No me importa los seductores que sean los recuerdos y las sensaciones de Anila. No me importa la pasión que siento por su marido y sus causas. Soy un Ángel de la Muerte, y seré más que humano. Sé que tengo que permanecer en este cuerpo si quiero permanecer en este mundo, pero sus limitaciones son exasperantes. Esta mente no puede asimilar mis recuerdos, y a veces debo esforzarme para conservarlos. Voy a plasmarlos sobre el papel, con la esperanza de que estos apuntes me permitan retener más de lo que cabe en este cráneo.

Admito que me tiente la vida de Anila y sus emociones. No se parecen a nada que haya experimentado antes. Tras milenios en el frío vacío del Infierno, cualquier experiencia es bien recibida, pero no perderé lo que soy por una patética mujer humana cuyo espíritu fue roto en cualquier apartamento cochambroso. Soy un demonio. Anila ha dejado de existir.

### PERSONAJES

Para jugar a **Demonio: La Caída** tendrás que crear un personaje, un papel que representarás del mismo modo que representa su papel un actor en una película, lo que te permitirá formar parte de la historia. Los personajes de **Demonio** son los protagonistas de la trama, los que se enfrentan a distintos retos para conseguir sus objetivos. En lugar de crear un nuevo personaje para cada partida, puedes jugar con el mismo una y otra vez. A medida que se desarrolle la historia, tu personaje crecerá y se desarrollará, igual que los protagonistas de una serie de televisión o de una saga literaria.

### RASGOS Y TÉRMINOS HABITUALES

**Nombre:** El nombre del personaje. Ten en cuenta que el demonio tendrá un Nombre Verdadero y un Nombre Celestial, amén del nombre de su recipiente mortal y de cualquier seudónimo que elija.

**Jugador:** Ése eres tú, la persona que interpreta al personaje en cuestión.

**Crónica:** La crónica es la serie de historias relacionadas en que participa tu personaje, a semejanza de los capítulos de una novela o los libros de una serie. Aquí va el nombre o título de esa crónica, escogido previamente por el Narrador.

**Atributos:** Los rasgos básicos del personaje. Describen su potencial innato, como la fuerza, la inteligencia, el carisma, etcétera.

**Habilidades:** Todo lo que aprenda o practique el personaje (incluidas ciertas aptitudes o talentos naturales) se consideran Habilidades.

**Trasfondos:** Los rasgos de trasfondo representan recursos que haya reunido el personaje en vida, ya se trate de amistades y contactos o de riqueza y posesiones.

**Forma apocalíptica:** Este espacio está destinado a las ocho habilidades especiales que confiere al personaje su forma apocalíptica, a modo de guía de referencia rápida.

**Fe:** Se trata de una medida del poder que ha recogido el demonio ganándose la veneración y la creencia de los mortales. La Fe se utiliza para alimentar los distintos poderes de los caídos.

**Tormento:** Este rasgo refleja los recuerdos que conserve el demonio de sus milenios de exilio en el Abismo. Cuanto mayor sea el Tormento del demonio, más perverso y menos humano se volverá.

**Salud:** Dado que visten carne mortal, los demonios son susceptibles de sufrir heridas e incluso de morir del mismo modo que los humanos, aunque los demonios a menudo disponen de diversos medios para evitar el daño y sanar a sus recipientes. Este rasgo mide el estado de salud actual y la condición física del personaje.

**Naturaleza:** Término que se utiliza para describir la verdadera personalidad y las motivaciones del personaje, sus impulsos y pasiones.

**Conducta:** La actitud o personalidad que muestra al mundo el personaje, no siempre igual a su Naturaleza (muchas personas ocultan su verdadera naturaleza tras distintos tipos de conducta).

**Concepto:** Breve descripción del papel o el trasfondo del personaje. Resume el concepto del personaje en un par de palabras, como "Detective clínico" o "Revolucionario idealista".

**Casa:** La Casa demoníaca a la que pertenezca el personaje. La Casa de un demonio influye en su actitud, su talante y sus habilidades.

**Facción:** La facción a la que pertenezca el personaje. La facción elegida por un demonio influye en su opinión acerca de la humanidad, el futuro de los caídos y su actitud hacia otros demonios.

**Faz:** Éste es el nombre que recibe la forma apocalíptica del personaje, determinada por su saber principal.

**Saberes:** Los caídos tienen acceso a distintos tipos de saberes, conocimientos de los entresijos del universo y la manera de controlarlos.

**Virtudes:** Las virtudes de la Conciencia, la Convicción y el Coraje representan las cualidades humanas innatas del personaje, como la compasión y el altruismo, y se utilizan para resistirse a la influencia corruptora del Tormento.

**Fuerza de Voluntad:** La Fuerza de Voluntad mide la motivación y la dedicación del personaje, su capacidad para superar los obstáculos y enfrentarse a la adversidad.

**Experiencia:** Incluso los caídos pueden aprender algo de una experiencia difícil. Los personajes reúnen experiencia completando historias y superando retos. Se puede utilizar la experiencia para mejorar los rasgos del personaje.

## CONSIDERACIONES

\* Los caídos se dispersaron a lo largo y ancho del mundo cuando la Vorágine resquebrajó las paredes del Abismo, y aparecieron en distintas partes del planeta. La distancia tal y como nosotros la conocemos no significa nada en la encrucijada entre el Abismo y el mundo de los mortales. Por tanto, los demonios podrían haber asumido cualquier forma mortal en cualquier parte del mundo. Su recipiente humano podría ser joven o viejo, hombre o mujer, perteneciente a cualquier grupo étnico, nacionalidad y trasfondo. El único requisito es que el alma mortal sea demasiado débil o esté demasiado maltrecha para resistirse a la posesión (debido a una desesperación inconsolable, a un trauma mental, un coma o circunstancias similares), permitiendo así la entrada del demonio. Ciertos recipientes mortales podrían propiciar determinados rasgos o Trasfondos. Por ejemplo, un cuerpo atlético gozará de unos Atributos Físicos adecuados, mientras que un recipiente adinerado se merecerá el Tránsito Recursos (asumiendo que el demonio aún tenga acceso al patrimonio del mortal).

\* El sistema de creación del personaje está diseñado para crear demonios recién surgidos, aquellos que han regresado al mundo hace poco y han poseído un recipiente mortal. Aunque los caídos poseían antaño un poder capaz de estremecer montañas, sus habilidades resultaron seriamente mermadas antes de su exilio y se han debilitado aún más tras su largo encarcelamiento y terrible tormento. Se asume que los personajes demonios poseen solamente una fracción de su verdadero poder, aunque éste podría aumentar durante el transcurso de la crónica (mediante el uso de la experiencia).

\* Aunque los caídos no sean las más sociables de las criaturas, a menudo se reúnen impulsados por la necesidad, sobre todo aquellos que aspiran a impedir el regreso de los señores del Abismo. Estos demonios, perseguidos por los Encadenados, los mortales y sus enemigos sobrenaturales, tienen buenos motivos para agruparse, entre ellos la protección mutua y la suma de sus recursos para lograr sus objetivos. Ten en cuenta que tu personaje debería poder encajar dentro de un grupo y tener algo que ofrecer a los demás personajes aparte de su frustración.

## PROCESO DE CREACIÓN DE PERSONAJES

- **Paso Uno:** Concepto del personaje  
Elige un concepto, Casa, facción, Naturaleza y Conducta.
- **Paso Dos:** Selecciona los Atributos  
Ordena las tres categorías: Físicos, Sociales y Mentales (7/5/3). Tu personaje tiene un punto automáticamente en cada Atributo.
- **Paso Tres:** Selecciona las Habilidades  
Ordena las tres categorías: Talentos, Técnicas, Conocimientos (13/9/5). Tu personaje no comienza con ningún punto automático en ninguna habilidad.  
Elige Talentos, Técnicas, Conocimientos.  
En este paso ninguna habilidad puede ser mayor que 3.
- **Paso Cuatro:** Selecciona las Ventajas  
Elige Tráfondos (5) y Saberes (3) y puntúa las Virtudes (3). Tu personaje tiene un punto automáticamente en cada Virtud.
- **Paso Cinco:** Toques finales  
Apunta la Fe (3), el Tormento (según la Casa demoníaca) y la Fuerza de Voluntad (igual a la suma de las dos Virtudes más altas).

Gasta los puntos gratuitos (15).

## CASAS

- **Azotes:** Portadores de la plaga y la peste, capaces de herir o sanar con un simple toque.





- **Corruptores:** Glamurosos cambiaformas, capaces de alterar su aspecto para convertirse en el objeto de deseo de cualquiera.
- **Devoradores:** Guerreros de los caídos, al cargo de las plantas y los animales.
- **Diablos:** Carismáticos tentadores y farsantes, capaces de pervertir las almas con sus palabras dulcoradas.
- **Malefactores:** Artesanos de los caídos, capaces de crear cualquier prodigio, por un precio.
- **Perversos:** Señores del destino que está escrito en los astros, dispensadores de pesadillas y maldiciones.
- **Verdugos:** Atormentadores de los muertos, capaces de alzar espíritus y segar las almas vivas de sus cuerpos.

## ARQUETIPOS

- **Adicto:** hay algo que tienes que tener, cueste lo que cueste.
- **Ansioso de emociones:** lo que cuenta es el *subidón*.
- **Arquitecto:** construyes un mañana mejor.
- **Autócrata:** necesitas tener el control.
- **Bellaco:** los que pueden ganan, los demás pierden. Tú puedes.
- **Bizarro:** ¡tú eres el espectáculo!
- **Bravucón:** la fuerza es lo único que importa.
- **Bufón:** la risa atempera el dolor.
- **Competidor:** tienes que ser el mejor.
- **Confabulador:** los demás existen para tu beneficio.
- **Conformista:** sigues y ayudas.
- **Director:** supervisas todo lo que debe hacerse.
- **Fanático:** todo por la causa.
- **Hosco:** nada merece la pena.
- **Juez:** la verdad está ahí fuera.
- **Jugador:** Estás dispuesto a arriesgarlo todo con tal de conseguir algo mejor.
- **Mártir:** sufres por un bien mayor.
- **Masquista:** todas las noches pones a prueba tus límites.
- **Monstruo:** te deleitas en el sufrimiento y el dolor, como un verdadero demonio.
- **Niño:** ¿no hay nadie que cuide de ti?
- **Pedagogo:** salva a los demás por medio del conocimiento.
- **Penitente:** has pecado y debes redimirte.
- **Perfeccionista:** nada estará jamás bien del todo.
- **Perverso:** sólo importan tus propios placeres.
- **Protector:** todo el mundo necesita consuelo.
- **Rebelle:** dictas tus propias reglas.
- **Solitario:** sigues tu propio camino.
- **Superviviente:** nada logrará acabar contigo.
- **Tradicionalista:** todo debe ser como siempre ha sido.
- **Visionario:** hay algo más allá de todo esto.
- **Vividor:** el sentido de la muerte es el placer.

## PODERES CELESTIALES

**Saber de la Añoranza:** El poder de manipular los mayores deseos de un mortal.

**Saber de la Bestia:** Los secretos de la invocación de animales, su control y posesión.

**Saber de la Carne:** Los secretos de la restauración, la mejora y la maleabilidad de la carne viva.

**Saber de los Celestiales:** El poder que permite aumentar las evocaciones de otro demonio.

**Saber del Despertar:** Los secretos que permiten animar la materia viva y la no viva.

## PUNTOS GRATUITOS

Rasgo	Coste
Atributo	5 por círculo
Habilidad	2 por círculo
Saber	7 por círculo
Trasfondo	1 por círculo
Fe	6 por círculo
Virtud	2 por círculo
Fuerza de Voluntad	1 por círculo

**Saber del Espíritu:** El poder para invocar, gobernar y someter a los espíritus de los difuntos.

**Saber del Firmamento:** El poder de ver gentes y lugares aún a distancias increíbles.

**Saber de la Forja:** El poder de convertir la materia prima en objetos prodigiosos.

**Saber del Fundamento:** Los secretos de las fuerzas fundamentales inherentes al universo.

**Saber de la Humanidad:** El poder de atraer, influenciar y manipular a los mortales.

**Saber de la Llama:** El poder invocar y controlar el fuego.

**Saber de la Luz:** Los secretos que permiten manipular la luz para crear potentes ilusiones.

**Saber de la Muerte:** Los secretos de la muerte y la descomposición.

**Saber de la Naturaleza:** El poder de gobernar la flora de los bosques y los campos.

**Saber de los Patrones:** Los secretos que permiten leer el Gran Designio y predecir lo que ha de acontecer.

**Saber de los Portales:** El poder para controlar los puntos de unión entre espacios y dimensiones.

**Saber de los Reinos:** Los secretos del viaje entre los reinos de lo físico y lo espiritual.

**Saber del Resplandor:** El poder de inspirar, impresionar y aterrorizar a los mortales.

**Saber de las Sendas:** El poder de encontrar, crear o cerrar los caminos que unen dos puntos.

**Saber de la Tierra:** Los secretos que permiten controlar las fuerzas de la tierra.

**Saber de las Tormentas:** Los secretos que permiten gobernar el poder del mar y la tormenta.

**Saber de la Transfiguración:** El poder de transformarse en el objeto de deseo de otra persona.

**Saber de los Vientos:** El poder para invocar y gobernar los vientos.

## TRASFONDOS:

- **Aliados:** Aliados mortales a los que puedes solicitar ayuda.
- **Contactos:** Informadores a tu disposición.
- **Eminencia:** Tu posición entre tus compañeros demonios.
- **Fama:** Lo conocido que es tu huésped mortal dentro de la sociedad humana.
- **Influencia:** Poder en el mundo mortal.
- **Legado:** Hasta qué punto recuerda tu personaje su existencia divina anterior a la posesión de su cuerpo mortal.
- **Mentor:** Un maestro o guía experimentado que te ofrece su asesoramiento.
- **Pactos:** Recursos mortales de Fe.
- **Parangón:** Destacas especialmente en algún aspecto de la influencia de tu Casa.
- **Recursos:** Riqueza y bienes materiales.
- **Seguidores:** Ayudantes mortales leales a ti.



## CONCEPTO

Los personajes de **Demonio** se componen de dos partes bien diferenciadas pero interrelacionadas: el espíritu del caído y la mente y el cuerpo de su huésped humano. El espíritu del caído proporciona al personaje personalidad, actitudes, objetivos, virtudes y defectos, mientras que el recipiente mortal proporciona al personaje sus recuerdos, relaciones personales y vínculos emocionales, lo que permitirá al demonio interactuar con el mundo moderno. Cuando empieces a desarrollar el concepto de tu personaje, estarás imaginándote a un antiguo espíritu infernal, testigo del acto de la Creación y veterano de una guerra contra el Cielo, que ha sido arrojado a la vida de un ser humano. Cuando afrontes el proceso de definición de tu personaje, ten en cuenta esta dualidad y piensa de qué manera el espíritu demoníaco ve, acepta o rechaza las experiencias que le inculca la fuerza su huésped humano.

## CASA

Todos los demonios pertenecen a una Casa en particular. En un principio, la Casa de cada ángel marcaba sus deberes, su propósito en el conjunto de la Creación. Ahora las Casas son divisiones básicas de distintos tipos de demonio que describen sus talentos y prioridades. Los demonios de la misma Casa no tienen por qué comportarse exactamente igual, aunque tienden a compartir los mismos puntos de vista e intereses, así como algunas habilidades e información acerca de la naturaleza de la Creación.

## FACCIÓN

En la antigüedad, los caídos coincidían en su respeto por la humanidad y la oposición a la tiranía del Cielo. Sin embargo, cuando la guerra se volvió inexorablemente en contra de la hueste rebelde, varios líderes influyentes comenzaron a cuestionar los ideales de Lucifer y el propósito de la lucha por la humanidad. Ahora que las puertas del Abismo han caído, los caídos se sienten llamados a elegir bando entre estas facciones competidoras, cada una con sus propios planes para el mundo moderno.

Las facciones son ayudas de juego y narrativas que contribuyen a definir la perspectiva y las motivaciones del personaje. Ten en cuenta que no es necesario que escojas una facción si no quieres; puedes alistar a tu personaje en las filas de los indecisos. Los personajes también pueden unirse a una facción o cambiar de facción durante el transcurso del juego, lo que daña pie a tensas intrigas políticas.

## NATURALEZA Y CONDUCTA (ARQUETIPOS)

Si la Casa describe qué tipo de demonio es tu personaje, la Naturaleza y la Conducta describen qué clase de persona es. Son rasgos de la personalidad, llamados **Arquetipos** porque resumen en términos sencillos los complejos impulsos y deseos del individuo.

La **Conducta** es la personalidad y la actitud del huésped mortal del demonio: el rostro que muestra al mundo. Muchas personas interpretan un papel o se cubren con una "máscara" en vida, por lo que la Conducta no tiene por qué coincidir con la Naturaleza. En ocasiones será así, no obstante, sobre

todo con aquellas personas que tengan una gran autoestima o a las que no les preocupe especialmente lo que piensen los demás de ellas. La Conducta puede llegar a cambiar incluso dependiendo del momento o la situación. Piensa en cuánta gente se comporta de una forma en el trabajo, de otra con los amigos y de otra más cuando está con la familia. Podrías elegir una Conducta principal para tu personaje y otras secundarias para distintas situaciones.

La **Naturaleza** es el verdadero yo de tu personaje. En este caso, se trata de la personalidad del demonio que habita en la mente del envase mortal. Puede considerarse representativa de los sentimientos del personaje, de su motivación y su actitud hacia el mundo. Aunque los personajes tienden a permanecer fieles a su Naturaleza, no tienen por qué someterse a ella como si fueran sus esclavos. Las personas somos mucho más complejas. La Naturaleza simplemente muestra lo que hay en el fondo de la personalidad de tu personaje. También determina cuándo puede recuperar Fuerza de Voluntad tu personaje, puesto que actuar de acorde con la Naturaleza de uno da seguridad e inspira confianza.

## SABERES

Los caídos poseían fabulosos poderes que les permitían manipular la Creación como les exigía su deber. Estos poderes se han debilitado considerablemente desde la Caída, pero los demonios siguen siendo capaces de utilizar el poder de la fe para obrar maravillas. Cada personaje demonio conoce un determinado **saber** que refleja su control sobre una de las facetas de la Creación. Puedes distribuir los puntos de la Fe inicial de tu personaje entre los distintos saberes que conozca, y podrás canjear puntos gratuitos por puntos adicionales en estos saberes.

## VIRTUDES

Las **Virtudes** definen el centro mortal de un personaje de **Demonio**, las cualidades a las que se aferra el caído para no sucumbir al Tormento. Las Virtudes combinan los restos de la verdadera naturaleza divina del demonio con los instintos despertados y los sentimientos del huésped mortal. Unidos dan al caído la fuerza necesaria para resistirse a la atracción del Abismo, para no sucumbir a su terrible tormento y buscar la redención. Las Virtudes definen cuánto le cuesta al caído resistirse a los siniestros impulsos de su naturaleza y evitar rendirse a su Tormento.

Hay tres Virtudes. La **Conciencia** es una medida del sentido de la moralidad que tenga el personaje, de su habilidad para separar el bien del mal. La **Convicción** es la fuerza de las creencias del personaje, su comprensión y aceptación del orden de las cosas. El **Coraje** es la capacidad del personaje para actuar de acuerdo con sus creencias, superando los obstáculos que puedan surgir a su paso.

Todos los personajes comienzan con un punto en cada Virtud, y el jugador puede distribuir tres puntos más entre todas ellas. Asimismo, puede gastar puntos gratuitos para aumentarlas aún más. Las Virtudes son importantes porque ayudan a determinar la Fuerza de Voluntad inicial del personaje, de modo que preste atención.

## FE

La **Fe** es la fuente del poder y la existencia del demonio. En un principio reflejaba la fe en Dios y Su plan divino, pero ahora la fe del demonio es más bien una cuestión de confianza en sí mismo, fe en sus propias posibilidades y en la humanidad, en vez de en un poder superior. La Fe mide cuánta influencia tiene el demonio sobre el tejido de la Creación. Es también un reflejo de la confianza y la seguridad del demonio acerca de su lugar en la Creación, y una medida de la comprensión y el entendimiento del universo. Los personajes comienzan con una Fe inicial de 3, que los jugadores podrán aumentar por medio del gasto de puntos gratuitos.



## TORMENTO

El *Tormento* es el reverso de la Fe. Los caídos se rebelaron y vieron cosas horribles en la larga guerra. Sufrieron todavía más durante su exilio de miles de años en el Abismo. Estas experiencias atormentan a todos los demonios, pervertiendo y envenenando sus almas. Algunos caídos se rinden a su Tormento e intentan contagiar su sufrimiento. Otros se aferran a la rectitud que respetaban antaño y se esfuerzan por superar su amargura y su dolor.

El valor de Tormento inicial de cada personaje dependerá de la Casa a la que pertenezca. El Tormento puede aumentar o disminuir según las acciones del personaje a lo largo del juego.

## FUERZA DE VOLUNTAD

La Fuerza de Voluntad está estrechamente relacionada con la Fe, puesto que refleja el autocontrol y la determinación del personaje. Es además la cualidad que ayuda a los demonios a no sucumbir a su Tormento. Tu Fuerza de Voluntad inicial es igual a la suma de tus dos virtudes más altas, aunque también puedes aumentar la Fuerza de Voluntad de tu personaje mediante el gasto de puntos gratuitos, dado que es tan importante.

## PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Hay que tener en cuenta multitud de cosas cuando se crea el trasfondo de un personaje de **Demonio**. Echa un vistazo a las preguntas siguientes cuando pienses en el trasfondo de tu personaje e intenta responderlas. Esto es lo mínimo que querrás saber acerca de tu personaje antes de empezar a interpretarlo. Los Narradores también podrían aprovechar estas preguntas e insertarlas en el preludio para que los jugadores puedan responderlas más detalladamente y perfilar claramente a sus personajes.

### • ¿Quién eras antes de la Caída?

Todos los caídos empezaron siendo algo completamente distinto de lo que son ahora. Lee la historia y la descripción de cada Casa y considera cuál era el papel de tu personaje antes de la Caída. Cada una de las Casas tenía distintas responsabilidades, pero siempre hay sitio para alguna variación dentro del marco general. ¿Qué pensaba el personaje acerca de su deber? ¿A qué dificultades tenía que hacer frente? ¿Qué opinión le merecía la humanidad, la más sublime de las creaciones de Dios, por aquel entonces?

### • ¿Cómo fue tu Caída?

La Caída es un momento decisivo para los demonios, cuando decidieron rebelarse contra su Creador y unirse bajo la insignia de Lucifer. ¿Qué condujo a tu personaje a esa decisión crucial? ¿Fue algo que ocurrió gradualmente, hasta que el personaje fue el primero en correr al lado de Lucifer cuando se produjo la llamada, o fue algo inesperado, un incidente aislado que mostró al personaje la necesidad de rebelarse? ¿Qué motivaba a tu personaje? Algunos de los caídos se rebelaron impulsados por el amor y la compasión que sentían hacia la humanidad, porque consideraban que Dios estaba cometiendo una injusticia. Otros lo hicieron porque anhelaban lo que no podían conseguir, ya fuera la compañía de los humanos o su adoración. Algunos se sumaron a la rebelión incitados por los demás o inseguros de su fe.

### • ¿Qué hiciste durante la guerra?

La rebelión duró mil terribles años. ¿Qué hizo tu personaje en todo ese tiempo? ¿Sentía repulsa ante el conflicto, lo horrorizaban sus consecuencias, o disfrutaba con su papel de soldado, regocijándose en la batalla y el derramamiento de sangre? ¿Atormenta algún suceso bélico al personaje hasta el día de hoy? ¿Realizó grandes hazañas (o espantosas atrocidades)? El fervor de muchos rebeldes se disipó cuando se alargó la rebelión y las cosas que vieron e hicieron los cambiaron para siempre. ¿De qué manera afectaron estos acontecimientos a tu personaje?



### • ¿Cómo es tu recipiente mortal?

Los caídos caminan sobre la Tierra vestidos con carne robada. Piensa en la vida que llevaba el recipiente mortal de tu personaje antes de ser poseído. ¿Qué clase de persona era? ¿Qué tipo de vida llevaba, y qué lo condujo al estado en que un demonio pudo invadir su cuerpo y adueñarse de él? La vida y la personalidad del recipiente mortal ejercen una poderosa influencia sobre la personalidad del demonio, de modo que piensa en ellas detenidamente. Por lo general, los caídos se sienten atraídos hacia aquellos recipientes que sintonizan con sus propias naturalezas, de modo que un Corruptor probablemente se sienta atraído por un mortal cuya existencia estuviera definida por la pasión, sobre todo por una pasión imposible o frustrada. Lógicamente, en ocasiones, quizá no exista una conexión aparente entre el recipiente mortal y la naturaleza del demonio, lo que puede dar lugar a un giro interesante.

### • ¿Qué fue lo que te impresionó de tu recipiente?

Algo de la personalidad o los recuerdos de tu personaje sacó a tu personaje de milenios de angustia y tormento, restaurando así algunas trazas de cordura. ¿Qué fue? Para algunos recipientes, se trata de un extraordinario sufrimiento humano que reafirma la percepción distorsionada del demonio. Con otros, es una extraordinaria virtud humana, incluso en las almas más pequeñas e insignificantes. Puede ser la última chispa de fe, esperanza, amor o compasión de un alma por lo demás endurecida y cínica, o podría tratarse de una ambición desmedida, de la codicia o el odio. Los peores seres humanos pueden albergar en su interior una cualidad redentora, y las personas más bondadosas en apariencia pueden ocultar una mezquindad secreta.

### • ¿Cuáles son tus objetivos?

Ahora que has regresado al mundo mortal, ¿qué te propones? Por lo general, los personajes de **Demonio** intentan evitar que los señores del Abismo regresen para apoderarse de la Creación, pero ¿por qué motivo?, y ¿cómo afronta esa tarea tu personaje? ¿Quiere proteger a la humanidad o simplemente impedir que los demás demonios se inmiscuyan en sus asuntos? ¿Qué objetivos tiene el personaje aparte de mantener a los caídos encerrados en el Abismo? Algunos demonios ven una chispa de esperanza en la humanidad e intentan avivarla para que se convierta en llama. Otros quieren vengarse de los humanos que los abandonaron a su suerte. Otros disfrutan de la experiencia que les supone la existencia material o el poder que les otorga la fe humana.

### • ¿Qué opinión te merece la humanidad?

¿Qué significan los humanos para ti? ¿Son niños, seguidores, juguetes, adoradores, fuentes de poder, iguales, amenazas, aliados, enemigos, comida, herramientas, ideales, amigos o quizá un poco de todo? Cada caído ve a la humanidad desde un punto de vista distinto. En el pasado, los humanos fueron las criaturas más sublimes de la Creación, y los caídos combatieron y sufrieron a causa del amor que les profesaban. Para muchos, su amor se pervertió y se convirtió en odio a lo largo de los miles de años de tormento. Unos cuantos mantuvieron su amor por la humanidad, o volvieron a descubrirlo cuando resurgieron en forma humana. Muchos demonios se muestran rencorosos y cínicos con los humanos, aunque quizá puedan encontrar de nuevo un atisbo del amor y la admiración que les inspiraban antes. ¿Cómo ve y se comporta tu personaje con los seres humanos?

### • ¿Cómo te relacionas con el mundo real?

Los caídos, antiguos señores de las fuerzas de la Creación, deben preocuparse de asuntos mucho más mundanos en el actual Mundo de Tinieblas. ¿Mantiene tu personaje una semeblanza de la vida de su recipiente mortal, o ha renunciado a ella por completo? ¿Mantiene siquiera una vida que pudiera calificarse de normal? A algunos demonios les cuesta fingir ser los mortales que aparentan ser, mientras que otros renuncian tajantemente a esa existencia. Sin embargo, resulta difícil eludir los requisitos y el escrutinio de las agencias y los gobiernos mortales. ¿Qué hay de la familia y los amigos de tu recipiente? ¿Has cortado todos los lazos con ellos, o intentas engañarlos para que crean que eres quien dices ser? ¿Sospecha alguien de ti?

## VIRTUDES

En el pasado, los caídos encarnaban ciertas virtudes. A decir verdad, su apasionada devoción por las cuestiones del bien y del mal, su compasión por la humanidad y su creencia en lo justo de su causa es lo que los empujó a rebelarse. Los recuerdos y la mortalidad de sus huéspedes humanos despertían el yo virtuoso de los caídos, que se aferran a estas Virtudes para paliar los recuerdos de los cones de tormento padecidos.

En **Demonio**, las Virtudes del personaje miden su devoción a esos ideales. Influyen en la reacción del personaje frente a determinadas situaciones y afectan al cuándo y cómo podrían verse superados los personajes por su tormento. Los caídos precisan de sus Virtudes para mantener la cordura y evitar convertirse en las criaturas dementes que fueron antaño.

## CONCIENCIA

La **Conciencia** es la capacidad para distinguir entre el bien y el mal, es como una brújula ética que permite arrepentirse de las afrentas cometidas. La Conciencia es lo que saca a los caídos de su Tormento cuando habitan por vez primera un huésped humano. Es como poner un espejo delante del caído para que pueda ver en el ser horrendo y retorcido en que se ha convertido, en comparación con el ser de luz que fue en el pasado. Así pueden observar sus actos objetivamente por vez primera y arrepentirse de sus malas acciones. La Conciencia mide la dedicación del personaje a su código deontológico personal, lo que le permite hacer lo correcto.

## Jerarquía de Pecados

### Tormento

#### Permanente Pecados

- 10 El pecado no existe. Ya estás condenado. ¿Por qué deberías imponerte restricción alguna?
- 9 Agresión gratuita: asesinato sin motivo, crueldad y tortura innecesaria, salvajismo irracional.
- 8 Agresión premeditada: asesinato u homicidio voluntarios, destrucción sistemática de otro ser, venganza planificada.
- 7 Pecados pasionales: asesinato en un arrebato de ira, sucumbir a ataques de odio, rabia, celos o prejuicios irracionales, incitar a los demás a hacer lo mismo. Destrucción de objetos particularmente significativos o cargados de espiritualidad. Daño personal mediante adicciones u otras pautas de conducta autodestructiva.
- 6 Destrucción de creaciones o daño emocional intencionado por medio de la crueldad o el abandono.
- 5 Infracciones accidentales: Herir a los demás mediante descuido, abandono o irresolución. Abandono de los deberes o responsabilidades. Traicionar la confianza de otro.
- 4 Robo o engaño injustificado. Incumplimiento de la palabra.
- 3 Herir (física, emocional o espiritualmente) a un mortal por cualquier motivo salvo la defensa personal o la busca de un bien mayor.
- 2 Herir a cualquier criatura mortal por cualquier motivo salvo la defensa personal o la busca de un bien mayor (irreversible contra el orden de la Creación). Permitirle que se cometa un pecado menor en tu presencia sin intentar impedirlo. Cualquier acto de crueldad, egoísmo o irresolución.
- 1 Permitir un acto así en tu presencia sin intentar impedirlo. Negativa a sacrificarse en aras de un bien mayor.

- Insensible
- Normal
- 
- Ético
- 
- Justo
- Contrito

## CONVICCIÓN

Todo lo que compone la Creación obedece a un propósito, todo ocurre por un motivo. Los caídos nunca cuestionaban estas verdades en el pasado. Comprendían que todo formaba parte del plan divino de Dios y se solazaban en esa certidumbre. La voluntad de cuestionar la voluntad de Dios, de preguntarse *cuál* era el propósito de determinados sucesos, contribuyó a fomentar la Caída y la rebelión. Ahora los caídos buscan un significado en los avatares del mundo, aparentemente aleatorios.

La *Convicción* mide la comprensión innata del orden de la Creación por parte del personaje. Es una combinación de una aptitud que se diría casi zen y la capacidad para aceptar las circunstancias con calma y tranquilidad, más la fortaleza necesaria para conservar la fe ante el rostro de la adversidad. Aquellos personajes que posean una *Convicción* elevada *sabrán*, en lo más hondo, qué ha de ser, y lo aceptarán.

- Cínico
- Inseguro
- Moderado
- Leal
- Inamovible

## CORAJE

El *Coraje* simboliza la fuerza de la Conciencia y la *Convicción* propias, la capacidad de mantenerse firme frente a la adversidad, el peligro o el miedo. Comprende la valentía ante el riesgo, pero

## REDENCIÓN

Entre los caídos circula el rumor de que es posible obtener el perdón del Cielo y recuperar todo lo que han perdido. El demonio que de alguna manera consiga reducir a cero su Tormento permanente podría, en teoría, convertirse de nuevo en un ángel. La dificultad estriba en que ningún demonio sabe cómo alcanzar este estado de gracia o, si alguno lo sabe, nadie lo dice. El Narrador puede proponer la posibilidad de alcanzar la redención como incentivo para los personajes de una crónica de **Demonio**, propagar rumores y relatos relativos a este mito, pero en última instancia será el mismo Narrador el que decida si las habladorías tienen un poso de verdad o no.

es algo más. Es también la capacidad de soportar el dolor y la necesidad en aras de un bien mayor o incluso de sacrificarse cuando sea necesario. Los personajes corajudos podrán hacer frente casi a cualquier cosa sin pestañear, tendrán agallas para hacer lo que deba hacerse, con independencia de las consecuencias. Aunque un personaje con una Conciencia elevada sabría qué acción es la correcta, y el personaje con mucha *Convicción* sabrá qué es necesario, le hará falta *Coraje* para coger y *hacerlo*, por arduo que sea.

- Tímido
- Normal
- Valiente
- Resuelto
- Corazón de León

## FE

La *Fe* es el núcleo del poder de los caídos, ese algo que antaño les permitía —literalmente— mover montañas. Aunque



## NIVELES DE SALUD

### Nivel de Salud Penalización Efectos

Magullado	0	El personaje sólo está confuso y no sufre penalizaciones a sus acciones.
Lastimado	-1	El personaje tiene daños superficiales; el movimiento no está impedido.
Lesionado	-1	Heridas leves; ligeramente impedido (divide entre dos la velocidad máxima corriendo).
Herido	-2	El personaje tiene heridas de consideración y no puede correr (aunque sí caminar). En este punto el personaje no podrá moverse y atacar después; siempre perderá dados al moverse y atacar en el mismo turno.
Malherido	-2	El personaje tiene heridas graves y cojea ostensiblemente (3 metros/turno).
Tullido	-5	El personaje tiene heridas muy graves y sólo puede arrastrarse (un metro/turno).
Incapacitado	—	El personaje es incapaz de moverse y probablemente esté inconsciente.
Muerto	—	El personaje ha perdido la vida (aunque para los demonios esto no tiene por qué significar el fin).

su poder ya no sea lo que era, los demonios siguen pudiendo manipular la Creación de diversas maneras mediante su Fe.

La Fe es una combinación de la seguridad en sí mismo del demonio, de su conocimiento de la naturaleza de la Creación y la proximidad al poder que gobernó en el pasado. Antes de la Caída, los demonios depositaban su fe en el Creador y extraían poder de Él. Ahora los caídos sólo tienen fe en sí mismos (y a veces en la humanidad) y extraen fe de esa creencia en sí mismos y de la que depositen los mortales en ellos.

Al contrario que la mayoría de los rasgos, la Fe se mide en una escala que va del 1 al 10, puesto que trasciende los límites de la mortalidad. Cuanto mayor sea la Fe de un demonio, mayor será su poder sobre las fuerzas de la Creación.

## GASTO DE FE

Los personajes caídos tienen dos valores de Fe, su Fe permanente y su reserva de dados de Fe. La Fe permanente es como cualquier otro rasgo. La reserva de Fe comienza siendo igual a la Fe permanente, pero los demonios recurrirán a esta reserva para potenciar sus diversas habilidades sobrenaturales y lograr así llevar a cabo proezas sorprendentes. Los poderes demoníacos se dividen en tres categorías, todas ellas alimentadas por la fuerza de la Fe: habilidades innatas, forma apocalíptica y saberes. Estos poderes se detallan en el libro básico.

Algunos poderes simplemente precisan que el demonio tenga algo de Fe, aunque sea un solo punto en su reserva de dados. Esto permitirá al caído utilizar sus habilidades innatas a voluntad, por ejemplo. Otros poderes, como la activación de la forma apocalíptica o el empleo de saberes, requerirá superar una tirada de Fe (semejante a una tirada de Fuerza de Voluntad) o el gasto de puntos de Fe.

## REVELACIÓN

Los demonios, pese a estar dotados de asombrosos poderes, corren el riesgo de utilizar sus habilidades con demasiada frecuencia y tener una Revelación. Cuanta más Fe gaste el demonio en una sola escena, más probable será que los mortales puedan ver su verdadera naturaleza tras su máscara de carne mortal. Esta naturaleza podría infundir temor reverencial o pavor, según el Tormento del demonio, pero para el mortal siempre será una experiencia impactante. La Revelación anuncia también la presencia del demonio a otros seres capaces de percibir las interferencias que acontecen cuando alguien manipula la Creación. De este modo, al demonio le resultará más difícil ocultar sus actividades a sus adversarios. La intensidad de la Revelación dependerá de la cantidad de Fe que consuma el demonio en una escena determinada. A mayor gasto de Fe, más poderoso será el efecto.

## RECUPERACIÓN DE LA FE

Los caídos, tras perder la fe en su Creador, sólo pueden recuperar Fe tomándola de los mortales. Esto se consigue de dos maneras: mediante la siega —extracción de Fe gracias al miedo o la reverencia de un mortal— y mediante los pactos, tratos acordados con los mortales para adquirir su Fe a cambio de algo que pueda proporcionar el demonio.

## LA SIEGA

La siega es una manera rápida y provisional de adquirir Fe. Lo único que hace falta es un mortal que crea en la existencia del demonio y en su poder por un momento. Ese momento bastará para que el caído se adueñe de la fe del mortal y la haga suya. La siega puede adoptar cualquier forma que convenga al mortal, sin lugar a dudas, de que el demonio es realmente un ser sobrenatural. A un ser mortal desollado vivo por una criatura del Infierno no le cabrá duda de que es real. Del mismo modo, el mortal que reciba el auxilio de un resplandeciente ángel de la guarda sabrá que ha intervenido un poder divino. Una Revelación no será suficiente de por sí, no obstante. El demonio debe interactuar de alguna manera con el mortal. Será el Narrador quien juzgue si una acción en concreto es suficiente para constituirse en siega. Los caídos afrontan la siega con prudencia, aunque sólo sea porque les obliga a mostrarse a los mortales, lo que aumenta el riesgo de llamar la atención de cazadores de demonios u otros enemigos que anden tras su pista.

## LOS PACTOS

Para los caídos, una forma más fiable de recaudar Fe consiste en forjar pactos. Un pacto es una relación entre un demonio y un mortal. El demonio proporciona al mortal un servicio de algún tipo y, a cambio, el mortal abastece al demonio de Fe. Los pactos necesitan tiempo para forjarse y mantenerse, pero suponen varias ventajas, entre ellas un aprovisionamiento constante de Fe y el hecho de que el mortal no tiene por qué conocer la verdadera naturaleza del demonio (por lo menos al principio).

Forjar un pacto es relativamente sencillo. El demonio se ofrece a cumplir un deseo del mortal a cambio de la devoción y el culto de éste. Si el mortal accede, el demonio gastará un punto de Fe y satisfará el deseo del mortal para sellar el pacto. A fin de tener éxito, el demonio deberá hacer realidad el deseo del mortal y éste tendrá que aceptar libremente el obsequio y las condiciones del pacto. El intento será frustrado si el demonio incumple su palabra o si el mortal rehúsa pactar. Una vez establecido el pacto, sólo el demonio podrá romperlo. Siempre y cuando el demonio mantenga su palabra, no habrá nada que pueda hacer el mortal (aparte de destruir al demonio, que se dice pronto).



La naturaleza del pacto depende por completo del demonio. Los demonios con un elevado nivel de Tormento son proclives a forjar pactos perversos, ofreciendo a los mortales la satisfacción de sus más oscuros deseos, tentándolos con la promesa del poder y la abundancia. Los demonios de Tormento menor preferirán pactos de genuina gratitud y devoción por parte del mortal, como cumplir el deseo de alguien que sueña con convertirse en un gran artista, o sanar a una persona desahuciada. Los demonios a menudo hacen favores a los mortales *antes* de forjar un pacto con ellos. Si el mortal rehúsa las condiciones, el demonio siempre podrá revocar su favor para dar algo en que pensar al humano. Como se suele decir, la primera corre a cuenta de la casa...

## TORMENTO

Todos los caídos son perseguidos por su pasado. Las dos cosas que más amaban, Dios y la humanidad, les volvieron la espalda y los confinaron a milenios de dolor y tortura, pero nada de lo que pudiera ofrecer el Infierno fue peor que las primeras y terribles heridas infligidas por la traición de su Creador y sus adorados protegidos. Todos los demonios portan el germen de ese dolor en su interior, y muchos llegan a enloquecer por su culpa. El *Tormento* de un demonio mide la angustia y el sufrimiento que padece, y cómo soporta esos espantosos recuerdos.

Al igual que la Fe, el Tormento se mide en una escala del 1 al 10, y tiene un aspecto permanente y otro temporal. El demonio cuyo Tormento permanente sea igual a 1 estará cerca del perdón y lejos de los pecados del pasado, con los que bregará extraordinariamente bien, en su mayor parte. El demonio cuyo Tormento permanente sea igual a 10 estará consumido por su dolor y su sufrimiento, será incapaz de hacer otra cosa que infligir ese dolor en los demás. Cuanto mayor sea el Tormento del demonio, menos compasión será capaz de sentir. El Tormento permanente inicial del personaje variará en función de cuál sea su Casa Celestial, según se detalla en el libro básico. Todos los personajes comienzan a jugar con un Tormento temporal de 0.

## LOS FRUTOS DEL PECADO

Los actos despiadados, egoístas y crueles no hacen sino fortalecer el tormento interior de un demonio, encalleciendo el alma y alimentando las llamas del resentimiento y el odio. Los caídos que sucumben a la tentación de castigar al mundo por su dolor se solazan y ahogan en él. Cuando un demonio peque contra alguna de sus Virtudes, su Tormento temporal podría aumentar. El Narrador debería advertir siempre a sus jugadores si sus personajes están a punto de llevar a cabo una acción que pudiera reportarles Tormento, dándoles así la oportunidad de pensárselo dos veces mientras la Virtud del demonio intenta abrirse paso en su cabeza. En aquellas situaciones en que un demonio actúe de modo que satisfaga sus necesidades inmediatas en detrimento de su ética, haz una tirada de Conciencia. Cuando el demonio viole su código deontológico personal, tira Convicción. Si el demonio elige huir del peligro y ponerse a salvo a expensas de otros, haz una tirada de Coraje.

Siempre que tu personaje cometa un pecado, tira los dados por la Virtud apropiada, con una dificultad de 8. No se puede gastar Fuerza de Voluntad para conseguir un éxito automático en este tirada, como tampoco se puede fracasar.

- Si la tirada de Virtud tiene éxito, el personaje sentirá remordimientos y horror por lo bajo que ha caído. Rehusará ceder ante su naturaleza demoníaca y su Tormento temporal no aumentará.
- Si la tirada de Virtud falla, tu personaje disfrutará la sensación de poder, alimentando así las llamas de su Infierno personal. Así debía de sentirse Dios cuando decidió exiliar a tu personaje al tormento eterno, imbuido del poder de coger vidas entre tus manos y hacer con ellas lo que se te antoje. Tu personaje gana un punto de Tormento temporal.

Cuando hayas reunido 10 puntos de Tormento temporal, éstos se traducirán en un punto de **Tormento permanente**. Cuando tu Tormento permanente



llegue a 10, tu personaje será consumido completamente por él. Incapaz de sentir compasión ni esperanza, el personaje caerá en manos del Narrador, al no ser posible seguir jugando con él.

## ACTOS DE BONDAD

Si la crueldad y el egoísmo aumentan el Tormento, la bondad y la generosidad son un bálsamo para el tormento de los caídos, para aquellos que no sean demasiado orgullosos o perezosos para buscarlo, se sobrentiende. Los actos de bondad recuerdan a los demonios los seres divinos que fueron antaño y pueden ayudar a reducir su Tormento. Estas acciones deberán ser verdaderamente compasivas y altruistas, cometidas sin más motivo que el acto en sí, sin esperar nada a cambio. No se aplican necesariamente aquellas acciones bondadosas orientadas a forjar un pacto o granjearse la confianza de un mortal (ni por cualquier otro motivo egoísta). El Narrador determinará si una acción en concreto es suficiente para suponer una reducción de Tormento. En algunos casos, una serie de pequeñas buenas acciones (como un trabajo de voluntario) podrían contar como un solo gesto de bondad.

Cuando tu personaje haya realizado una acción lo suficientemente generosa y caritativa, haz una tirada enfrentada entre el Tormento y la Virtud apropiada. Utiliza la Conciencia de tu personaje en aquellas situaciones en que haga algún sacrificio o anteponga las necesidades de otro a las suyas porque sepa que es lo correcto. Emplea Convicción cuando el personaje lleve a cabo un gesto que le suponga un gran precio personal con tal de ser fiel a sus creencias. Por último, usa el Coraje para aquellas situaciones en que el personaje haga gala de gallardía y valor por el bien de otro ser. Las tiradas de Virtud no admiten gasto de Fuerza de Voluntad.

- Si se impone el Tormento, tu cinismo y dolor emocional se sobrepondrán a la buena acción. ¿Para qué te molestas? Al final no va a servirte de nada. Mira dónde te han llevado antes todas tus buenas intenciones. No bromean cuando dicen que el camino al Infierno está empedrado con ellas. Tu Tormento temporal permanecerá inalterado.
- Si se impone la Virtud, tu acto de bondad reafirmará tu naturaleza divina y te elevará por encima del sufrimiento, siquiera por un momento. En ese instante, podrás ver un atisbo de lo que fuiste en el pasado. Pierdes un punto de Tormento temporal.
- En caso de empate, la situación no varía y deberás preguntarte si realmente merece la pena tanto esfuerzo.

## VENTAJAS DE LA EXPERIENCIA

Los caídos también pueden valerse de la experiencia para reducir su Tormento permanente, representando así las lecciones aprendidas durante su existencia en el mundo material, arrojados en carne mortal. Los personajes caídos pueden gastar 10 puntos de experiencia para eliminar un punto de su Tormento permanente.

Ya sea por medio de actos de bondad o por uso de la experiencia, el Tormento permanente no podrá reducirse por debajo de 1. ¿Cómo pueden recuperar los caídos la inocencia perdida? ¿Cómo pueden ahondar en su interior y librarse de todo el dolor que han padecido?

## EFFECTOS DEL TORMENTO

El Tormento de un demonio surte diversos efectos sobre su apariencia y el funcionamiento de sus poderes, en función de su valor y de su relación con los demás rasgos del personaje. Por lo general, reflejará hasta qué punto consume la angustia interior sus pensamientos y sentimientos, así como la capacidad del demonio para ejercer la crueldad o sentir compasión.

• Si tu Tormento dificulta el empleo de tu saber, tu dolor corromperá lo que hagas. Cuando intentes llevar a cabo una evocación, compara los éxitos de la tirada de Fe con tu Tormento. Si todos los dados de éxito muestran un número mayor que tu puntuación en Tormento, podrás utilizar los aspectos positivos de tu poder con normalidad. Si uno o más dados de éxito muestran un número igual o menor que tu valor de Tormento, éste pervertirá tus esfuerzos y empleará el aspecto atormentado del poder. Del mismo modo, quizá decidas que una situación determinada exige un uso más destructivo de tu poder. Puedes decidir emplear el efecto atormentado de tu saber, pero así ganarás un punto de Tormento temporal automáticamente. En cualquier caso, los unos que salgan en la tirada de evocación cancelan los éxitos, comenzando por los dados de éxito de mayor valor a menor.

Por ejemplo, Zaphriel es emboscada por un grupo de cazadores de demonios que la asaltan cuando se acerca a su coche. A sabiendas de que su personaje está en inferioridad numérica y posiblemente también peor armado, Jen consulta el saber de Zaphriel y ve que el efecto atormentado de Voz del Cielo inflige daño contundente a todos los mortales que se encuentren en un radio de varios metros a la redonda en torno al personaje. Jen, atrapada en una situación desesperada, decide emplear el efecto atormentado. Zaphriel se abre a su naturaleza oscura y profiere una siseante sarta de blasfemias que conmociona a los mortales. Aunque consigue escapar, siente todavía el tenue sabor del odio inmortal. Zaphriel recibe un punto de Tormento temporal.

• La apariencia que adopte tu forma apocalíptica en una Revelación variará en función de tu valor de Tormento. Si éste es menor o igual a la mitad de tu Fuerza de Voluntad, tu forma apocalíptica será majestuosa e infundirá temor reverencial. Si tu Tormento es mayor que la mitad de tu Fuerza de Voluntad, los mortales te verán como algo impresionante o aterrador, dependiendo de su punto de vista. Si tu Tormento es mayor que tu puntuación de Fuerza de Voluntad, tu forma apocalíptica será dantesca y horripilante.

Por ejemplo, Zaphriel tiene una Fuerza de Voluntad de 5 y un Tormento de 4. Cuando revela su forma apocalíptica, los mortales la ven como una figura radiante de majestad sobrenatural,



Sevillano

o como un siniestro espíritu seductor inmerso en un nimbo de luz infernal. Con posterioridad, si jen quisiera invertir algunos puntos de experiencia en reducir el Tormento permanente de Zaphriel a 2, habría purgado los impulsos malévolos de su personaje hasta el punto de que cualquiera que la mire sólo verá en ella la gloria atenuada de un ángel.

## FUERZA DE VOLUNTAD

La *Fuerza de Voluntad* mide el brio, la determinación y la confianza en sí mismo de tu personaje. De modo similar a la Fe, la Fuerza de Voluntad se mide en una escala del 1 al 10 y tiene un carácter permanente y otro temporal. La Fuerza de Voluntad permanente se utiliza siempre que haya que hacer una tirada de Fuerza de Voluntad. Lanzas el valor completo, sin importar los puntos temporales que tengas. Los puntos de Fuerza de Voluntad temporal se pueden "gastar" para conseguir distintos efectos, representando principalmente la determinación del personaje para superar cualquier obstáculo que se interponga en su camino.

Los personajes a los que no les quede Fuerza de Voluntad estarán agotados, tanto física como mental y emocionalmente. Habrán agotado sus reservas de determinación y tenderán a mostrarse impenitentes y desmotivados. También es más probable que acepten cualquier circunstancia sin luchar contra la adversidad. Los personajes pueden recuperar Fuerza de Voluntad de varias maneras, pero no resulta sencillo, por lo que los jugadores deberían ser precavidos a la hora de emplearla.

•	Débil
••	Pusilánime
•••	Inseguro
••••	Vacilante
•••••	Seguro
••••••	Confiado
•••••••	Tenaz
••••••••	Firme
•••••••••	Férreo
••••••••••	Implacable

## GASTO DE FUERZA DE VOLUNTAD

La Fuerza de Voluntad representa la capacidad para conseguir algo gracias a la pura determinación. Tiene numerosas utilidades.

- Los jugadores pueden gastar un punto de Fuerza de Voluntad para obtener un éxito automático en una acción. Sólo se puede emplear un punto de Fuerza de Voluntad por turno de esta forma, pero el éxito está garantizado y no puede ser anulado, ni siquiera en caso de fracaso. Por consiguiente, los personajes podrán optar a tener un mínimo de éxito en cualquier acción gracias a su tesón y esfuerzo. Para las tiradas extendidas, los éxitos añadidos procedentes de la Fuerza de Voluntad pueden acelerar las cosas.

Tienes que declarar que deseas invertir Fuerza de Voluntad en una tirada *antes* de lanzar los dados. No podrás gastarla con posterioridad para aumentar el éxito de una tirada o enmendar los efectos de un fracaso. El Narrador podría decidir a su vez que determinadas tiradas no dan pie a gastar Fuerza de Voluntad.

- Puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para ignorar cualquier penalización debida a heridas u otras distracciones durante un turno, concentrando así toda tu atención en un último esfuerzo desesperado.

- Puedes gastar un punto de Fuerza de Voluntad para evitar perder un dado de tu reserva de Fe, a menos que el resultado de la tirada de evocación sea un fracaso. Esto representa cómo te aferras a la Fe gracias a tu dedicación y fuerza de voluntad. Puedes gastar tantos puntos de Fuerza de Voluntad como dados de Fe fallidos, hasta el máximo de tu Fuerza de Voluntad temporal.



## RECUPERAR FUERZA DE VOLUNTAD

Los personajes tienen pocas maneras de recuperar Fuerza de Voluntad. La Fuerza de Voluntad temporal del personaje en ningún caso podrá superar su valor de Fuerza de Voluntad permanente. La única forma de aumentar la Fuerza de Voluntad permanente pasa por gastar puntos de experiencia.

Recuperar Fuerza de Voluntad suele ser cuestión de reafirmar la confianza y el bienestar del personaje, por lo que determinadas acciones podrían permitirle recuperar Fuerza de Voluntad. En última instancia, dependerá del Narrador decidir cuándo recuperan Fuerza de Voluntad los personajes durante la historia. Los Narradores deberían organizar la recuperación de Fuerza de Voluntad de modo que encaje en la historia, teniendo en cuenta que se trata de un rasgo tan poderoso como útil, por lo que no debería permitir a los personajes que la recuperen demasiado deprisa, so pena de restarle emoción y desafío a la crónica.

Los personajes recuperan toda su Fuerza de Voluntad temporal al final de cada historia (historia no tiene por qué ser sinónimo de sesión de juego). El Narrador podría exigir a los personajes que logren un objetivo en particular o tengan éxito en cualquier otro aspecto (siquiera discreto) a fin de recuperar Fuerza de Voluntad. En aquellos casos en que los personajes vieran frustradas sus intenciones o la situación se estancara en un punto muerto, sería más apropiado otorgar una recuperación parcial de Fuerza de Voluntad.

El Narrador podría permitir que los personajes recuperen un punto de Fuerza de Voluntad tras toda una noche de descanso u otra ocasión equivalente para recargar las pilas y afrontar la situación con energías renovadas. Para esto es preciso que el personaje descanse o se sienta relajado, no inmerso en cualquier tipo de acción.

Si un personaje lograra alcanzar un objetivo importante o realizar alguna acción especialmente impresionante que lo reafirme en su confianza, el Narrador podría decidir recompensarlo con un punto de Fuerza de Voluntad.

Cuando un personaje se comporte de acuerdo con su Naturaleza, se reafirmará en su sentido del yo y podría recuperar un punto de Fuerza de Voluntad (o más, según lo adecuado de la acción). Por ejemplo, un Director recuperaría Fuerza de Voluntad tras organizar con éxito al grupo para lograr su objetivo.

Los personajes podrían recuperar Fuerza de Voluntad si se encuentran en serios aprietos y tienen que poner toda la carne en el asador para salir airoso, por ejemplo, o si rehúsan tirar la toalla pese a tenerlo todo en contra. Así, la recompensa de Fuerza de Voluntad facilitará un tanto las cosas a los jugadores, mientras que escatimar los extras de Fuerza de Voluntad se las pondrá más difíciles. Ajusta el sistema de recuperación de Fuerza de Voluntad en tus partidas en función del tono y el estilo que busques.

## SALUD

Aunque poseen un enorme poder sobrenatural, la mayoría de los demonios visten carne mortal robada, lo que los hace vulnerables a las diversas debilidades de la carne. El rasgo de Salud mide el bienestar físico del personaje. Los personajes disponen de siete "niveles de salud", como se muestra en la hoja de personaje y en la tabla de Niveles de Salud. Cuando los personajes sufren daño, pierden uno o más niveles de salud hasta que consiguen recuperarlos por medio del descanso o la curación sobrenatural. Los personajes también acumulan penalizaciones al movimiento, a las acciones y las reservas de dados debido a los efectos de sus heridas. Si una penalización reduce a cero la reserva de dados del personaje, éste ni siquiera podrá intentar la acción. Sin embargo, el jugador puede gastar un punto de Fuerza de Voluntad para que su personaje ignore las penalizaciones por heridas durante un asalto.

## EL PODER CURATIVO DE LA FE

Los demonios pueden reparar sus recipientes mortales con el poder de su Fe, siempre y cuando estén conscientes y sean capaces de realizar una acción. Gastar un punto de Fe restaña un solo nivel de daño letal o todos los niveles de daño contundente. La Fe no puede curar el daño agravado, para ello se requiere tiempo o habilidades más. Los demonios heridos cuya Fe sea baja podrían recurrir a la siega para reponerse.

no puede curar el daño agravado, para ello se requiere tiempo o habilidades más. Los demonios heridos cuya Fe sea baja podrían recurrir a la siega para reponerse.

## LOS DEMONIOS Y LA MUERTE

Aunque porten carne mortal, los demonios no son mortales. Sus cuerpos mueren como los de los mortales cuando cruzan el umbral de salud de Incapacidad, pero el espíritu —la esencia inmortal del propio demonio— persiste.

El demonio que pierda su recipiente mortal tendrá tres opciones. Si hay otro recipiente apropiado en las cercanías —un cuerpo de alma débil o ausente— el demonio podría intentar poseerlo. Si no hay ningún recipiente apropiado cerca, el demonio podría intentar anclarse en un lugar u objeto determinado, convirtiéndose en Encadenado y eliminando la necesidad de recipientes humanos. Por último, si alguno de los esclavos del demonio se encuentra cerca, el caído puede aprovechar el pacto de Fe para poseer el cuerpo del mortal automáticamente.

Si estas opciones fracasan, el demonio será arrojado de nuevo al Abismo, donde permanecerá atrapado hasta que alguna fuerza exterior lo atraiga de nuevo al mundo mortal, ya sea un ritual o una invocación. Algunos demonios se aseguran de que al menos uno de sus seguidores o adoradores mortales sea capaz de invocarlos de regreso a la Tierra y les sirva de nuevo recipiente mortal, aunque esto significa confiar a un mortal los secretos de la invocación de demonios, propuesta peligrosa de por sí.

# DEMONIO

## la caída

**Edición española**

La Factoría de Ideas

**Realización:** Juan Carlos Poujade y Miguel A. Álvarez

**Traducción:** Félix Fernández Castro

**Diseño y maquetación:** David Saavedra

**Filmación:** Autopublish

**Impresión:** Graficino

El texto *¿Qué es un juego de rol?* ha sido realizado por Juan An Romero Salazar.

Publicado por La Factoría de Ideas, C/Pico Mulhacén, 24. Pol. Ind. El Alquitón.  
28500, Arganda del Rey, Madrid. Tel: 91 870 45 85.

Visítanos en internet:

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

[factoria@distrimagen.es](mailto:factoria@distrimagen.es)

Derechos exclusivos de la edición en español: ©2004, La Factoría de Ideas

© 2002 White Wolf, Inc. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial, excepto si es con la intención de escribir reseñas. Todos los personajes, nombres, lugares y textos mencionados en este libro son propiedad intelectual de White Wolf, Inc.

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

Debido a su temática, este producto se recomienda sólo para lectores adultos. 2

# RECOGE TEMPESTADES

Los siglos de violencia, cinismo y corrupción han sembrado un germen acíbar en el mando. Los inocentes ven sa sangre vertida en infinidad de guerras encarnizadas. La compasión y la misericordia se redacen a polvo bajo la saela del extremismo religioso. Las conspiraciones de políticos, sacerdotes y criminales pervierten la fe. Se ha desatado una tormenta en el mando de los espíritas, y las puertas del Infierno caelgan rotas de sas goznes. Los ángeles del Abismo son libres de naevo y el destino de la humanidad está en entredicho.

## ¡Desafía a los Cielos!

**UNA REVISTA PARA CADA UNA DE TUS AFICIONES**



**URZA:** cartas



**SOLARIS:** ficción



**DOSDEDIEZ:** rol



**NEMO:** cómics

