

INFIERNO!



INFIERNO!

ÍNDICE.

Índice.	3
Licencia.	3
De que va esto.	4
Roles Interpretativos.	5
Rasgos.	10
Conocimientos.	11
Roles narrativos.	12
Almas.	13
Actitudes y Ambiciones.	15
Las Cartas de Objeto.	17
Feudos.	19
Los Chequeos.	20
La Pantalla del Jugador	24
Experiencia.	24
El Infierno.	25
Consejos de dirección.	29
Fichas y ejemplos.	31

LICENCIA.

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons CcBySa. 

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

Esto significa que el material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceros siempre y cuando se muestren los créditos del artista original y se introduzca este pequeño párrafo en la obra.

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

Idea y Textos: Ryback.

Para más información, consulta la Web de C-System: <http://www.rolgratis.com/c-system/>

Y en especial gracias a JKeats y a Antonio Polo por sus artículos sobre el sandbox:

<http://frankenrol.blogspot.com/2009/09/diario-de-diseno-el-concepto-de-sandbox.html>

<http://rolequest.blogspot.com/2011/01/sandbox-juegos-de-rol-no-lineales.html>

Y a Wikipedia (www.Wikipedia.org), por la información sobre los círculos del infierno.



DE QUE VA ESTO.

Infierno es un juego creado para el concurso Rorelro de Hierro 2011, en el cual los jugadores interpretan a un grupo de aristócratas demoníacos, que luchan por no perder sus privilegios y dominios en el inframundo.

Los ingredientes usados para el concurso son los siguientes:

- **Revolución (tema principal).** Se da por partida doble. Por el lado argumental, los personajes están inmersos en una guerra revolucionaria que cambia el estatus social del inframundo, una revolución en la que ellos llevan las de perder. A nivel mecánico, este juego trata de ser revolucionario a la hora de mezclar temas tan dispares como la competitividad y la gestión de recursos, más propios de los juegos de tablero, con la interpretación de personajes malvados que se ven forzados a colaborar para sobrevivir.
- **Sin tiempos muertos (mecánico).** Los jugadores cuyo personaje no esté actuando también tendrán cosas que hacer. Mediante la gestión de Puntos de Almas, los demonios podrán cambiar el escenario, persuadir a otros personajes para que hagan lo que ellos desean, o modificar el curso de los acontecimientos.
- **Reto apantallante (mecánico).** Cada jugador poseerá una pantalla propia tras la cual se ocultará su ficha de personaje, los contadores que se usan para medir las almas que te quedan, y las cartas especiales de acción que podrá usar durante el juego. Nadie sabrá a ciencia cierta que trama cada jugador, y la pantalla refuerza ese sentimiento.
- **Reto reaccionario (temático).** Los personajes pertenecían a una casta dominante de seres infernales, ahora luchan por no perder ese puesto. Sin embargo, aunque marginados, aún poseen gran dominio sobre los seres inferiores del infierno, y van a aprovecharse de ello.
- **La rueda de la fortuna (social).** En el Infierno, nadie es lo que quiere ser, si no lo que es el mismo Infierno el que te dice como eres. En este juego todos los personajes involucrados son creados entre todos los jugadores, y luego se reparten de manera aleatoria.

ROLES INTERPRETATIVOS.

En este juego, los personajes implicados pueden pertenecer a una de estas cuatro categorías.

A diferencia de otros juegos de rol, en este, todos los jugadores, y no solo el clásico director de juego, pueden crear personajes. De hecho, **es un requisito indispensable para las partidas que cada jugador confeccione, como mínimo, seis personajes antes de empezar a jugar.**

Puede ser recomendable, sobre todo si no sois muy duchos en esto de improvisar, que la primera sesión de juego la dediquéis a crear personajes y a decidir que papel representará cada uno de los jugadores en la historia. De esta manera, además, podréis discutir los detalles del escenario y dar algo de tiempo al primer jugador que haga de Narrador de la historia a confeccionar el argumento del juego (decimos primer narrador porque, como veréis un poco más abajo, ese puesto es algo relativo en este juego).



Los Caídos.

Los Caídos, también llamados Demonios, eran los altos dirigentes del Infierno, sus máximos gobernantes. Los Demonios son criaturas despreciables, traicioneras, vengativas y corruptas. También son el rol principal que interpretarán los jugadores en este juego.

Hace siglos, los Demonios dominaban los Diez grandes reinos del Inframundo, desde sus asientos de poder, controlaban el flujo de las almas de los pecadores que allí residían, y diariamente se divertían con su tormento eterno. Sus más mínimos deseos, eran la ley.

Sin embargo, nada es eterno. Algunos le echan la culpa a la resurrección de Jesucristo; otros a Hércules, que derrotó al guardián del infierno, Cerbero; otros culpan a las almas de grandes líderes humanos, como Hitler, que fueron a parar al Infierno. La cuestión es que un grupo de hechiceros mortales, los autodenominados Señores del Abismo, aprendieron a controlar la fuente de poder del mismísimo infierno:

Las Almas de los condenados. Lo que llegó a continuación fue una revuelta, una revolución por la libertad de las almas en pena, lo cual debilitó ostentosamente el poder de los Caídos. Los Señores del Abismo arrebataron el poder a los Caídos y socavaron su reinado.

En el Infierno nadie puede morir, por tanto, la mayoría de los Caídos derrocados fueron despojado de todo su poder, encarcelados, y malditos para toda la eternidad. Algunos pocos, entre los que se encuentran los personajes, aún conservan algo de su antiguo poder, y se han aliado en cábalas para tratar de recuperar sus antiguos privilegios.

Antes de empezar la primera sesión de juego, cada jugador ha de crear, por lo menos, seis personajes Caídos. Las fichas de cada uno de los personajes creados serán colocadas boca abajo sobre la mesa y barajadas, para que nadie sepa de qué personaje se trata. Posteriormente cada jugador ha de coger una ficha para discernir que personaje le toca rolear. Efectivamente, **en el Infierno nadie escoge lo que quiere ser, es el propio Infierno el que determina quién serás**. Si no te gusta eso, no haber sido un pecador tan malvado.

Dependiendo de las opciones escogidas a la hora de confeccionar el personaje, es posible que un Caído posea algunas posesiones, sirvientes, algún poder especial o alguna cualidad que determine su comportamiento. Una de las primeras cosas en las que os tendréis que poner de acuerdo antes de empezar a jugar es porque todos los personajes jugadores han formado una alianza. Recordad, sois criaturas malvadas que están a punto de perder todo el poder acumulado durante siglos. La situación inicial en la que pongáis a vuestros personajes, junto a la ideología y cualidades de cada uno de ellos ayudarán mucho al narrador a preparar el argumento de la partida y facilitará en gran medida el diseño del entrono de juego.

Todo personaje Caído se crea siguiendo una serie de pasos:

- Primero reparte 48 puntos entre sus Rasgos principales. Los rasgos son, a groso modo, las cualidades innatas del personaje.
- Luego reparte 50 puntos entre sus Conocimientos. Los Conocimientos determinan la experiencia adquirida del individuo, tanto en su vida mortal como en su estancia en el Infierno.
- Además, todo Caído cuenta con 40 Almas bajo su control, que representan su poder infernal; una Actitud, que determina su comportamiento; y una Ambición, que reflejará lo que más anhela en este mundo.
- Opcionalmente, puedes optar por adquirir alguna Carta de Objeto o un Feudo, que son dos elementos que aumentan su influencia en el Inframundo. Cada Carta o Feudo cuesta cinco puntos de Conocimientos, y han de restarse de la cantidad inicial.

Todo se explica más detenidamente un poco más adelante.



LOS SEÑORES DEL ABISMO.

Los Señores del Abismo, también llamados Abismales o Nigromantes, son la antítesis de los Caídos, sus aborrecibles enemigos, aquellos que les arrebataron todo lo que poseían, y los principales antagonistas de la historia. Antaño fueron almas en pena de grandes pecadores que, una vez fallecieron, terminaron en el Infierno. Son almas corruptas y malignas, sedientas de poder, odio, y ambición.

A diferencia de otras almas, los Caídos lograron sobreponerse a su martirio y prosperar durante su estancia en el Infierno. A lo largo de siglos, puede que miles de años, ellos fueron acumulando poder y conocimiento. Fueron adquiriendo seguidores, obteniendo esclavos, eliminando enemigos, y consumiendo almas, hasta que lograron crear su propio reino dentro del Inframundo. Los martirizados pasaron a ser gobernantes.

A efectos prácticos, se consideran personajes principales no jugadores, y se crean igual que los Caídos. Una vez que cada jugador haya escogido una ficha de personaje, se ha de coger una nueva ficha de entre las hojas de personaje restantes creadas previamente. Estas hojas darán forma a los Señores del Abismo, los grandes enemigos del juego.

Para empezar, el jugador ha de colocar a un personaje sobrante en uno de los Reinos Abismales que aún queden libres (echad un vistazo a nuestra particular visión del Infierno), ese será el reino del Señor Abismal. Dentro de un reino, el Nigromante es amo absoluto, y control a todos los personajes secundarios que allí habiten.

Una vez que cada jugador haya asignado un reino a un señor, el proceso se repetirá de nuevo, para que existan más reinos poblados. Puede darse la posibilidad de que dos o más Señores del Abismo compartan un reino, reforzando así su dominio. Los reinos que queden sin un señor estarán en estado de anarquía, y podrán ser usados libremente para la historia.

Si al principio creasteis muchos personajes, pueden que os sobren fichas. Pues mejor, ya que así tendréis personajes de reserva para cuando hagan falta. Las fichas de PJ restantes, de momento, se dejarán a parte hasta que sean necesarios para la historia. Puede que se convertirán en vasallos de un Señor del Abismo, o

que aparezcan más adelante como otros Caídos con los que los jugadores se encuentren a lo largo de la historia, o cualquier cosa que se os ocurra.

EL GATEKEEPER.

Guardián del infierno y preservador del equilibrio. Es lo más parecido a un director de juego tradicional que encontrarás en esta ambientación. El Gatekeeper es el encargado de supervisar el juego, vigilar que el reglamento se cumpla, e hilar los acontecimientos ocurridos durante la partida para que tengan sentido. Es decir, ha de apañárselas para que las acciones de los jugadores y los sucesos fortuitos fluyan en una historia medianamente coherente.

Se trata de un Caído muy antiguo y misterioso, tan antiguo que ha perdido la mayoría de sus ambiciones, y lo que más le preocupa es el equilibrio del Infierno. Esta criatura es muy manipuladora y mezquina, y nadie sabe jamás lo que está tramando.

La ficha del Gatekeeper se crea como la de cualquier otro personaje Caído, pero se le ha de agregar una posesión especial: el báculo del Infierno. Este representa el símbolo de su poder y le confiere rasgos especiales:

- Tele-transportarse a cualquier lugar al instante. Esto le permite, entre otras cosas, librarse de cualquier peligro sin consumir acción.
- Escudriñar almas. En otras palabras el jugador que sea el Gatekeeper podrá ojear las fichas del resto de jugadores.

El báculo del Infierno es el símbolo del poder narrativo. Por consiguiente, os tenéis que poner de acuerdo quien va a ser el Gatekeeper, y, por tanto, el poseedor del báculo al comenzar el juego. Normalmente, montar una partida de rol requiere de tiempo, por lo que, tal vez, os interese ponerlos de acuerdo unos días antes. No obstante, también podéis hacerlo todo improvisado, y sortear entre todos los jugadores (lanzando un dado, por ejemplo) el puesto de Gatekeeper.

Diferencias entre Gatekeeper y narrador de juego.

Como director o narrador de juego se entiende a aquel que prepara el escenario, aquel que crea a los personajes no jugadores y presenta los elementos de la historia al resto de jugadores. En prácticamente todos los juegos de rol hay un director de juego que hace de coordinador y moderador de la partida. En este juego no hay director de juego, lo más parecido es el puesto del Gatekeeper, que si bien tiene una función similar, también posee ciertas diferencias.

Para empezar, el Gatekeeper no es más que otro jugador, y aunque su rol sea más estricto, también tendrá sus propias motivaciones y deseos. El Gatekeeper puede traicionar y ser traicionado.

El Gatekeeper no es un dios omnisciente y omnipresente, que lo ve todo y sabe todo. Al ser un personaje, solo puede interactuar con lo que vea su personaje. Así mismo el jugador que haga de Gatekeeper no ha de hablar como una deidad extraterrena, sino como un personaje "de a pie". Dicho de otro modo el Gatekeeper habla e interactúa con los personajes, no con los jugadores. Por ejemplo, en un juego convencional el narrador podría decir algo así: "al cruzar la puerta os encontráis en una enorme sala con múltiples columnas de mármol y un nutrido grupo de diablos alados"; sin embargo, en este juego, el Gatekeeper debería de hablar de este modo: "Tened cuidado compañeros, al cruzar la puerta hay una amplia sala con columnas de mármol, y un nutrido grupo de enemigos alados acechando". Una diferencia sutil, pero importante.

Para finalizar, el puesto de Gatekeeper no es absoluto, si no que puede ser usurpado. Si el Gatekeeper es eliminado o su báculo robado por otro personaje, ese personaje se convertiría en el nuevo Gatekeeper.

ALMAS ERRANTES.

Se trata de la inmensa mayoría de la población del infierno. No son más que personajes secundarios a las órdenes de un personaje principal. Van apareciendo y actuando en la trama según lo exija la historia, bien introducidos por el Gatekeeper, bien introducidos por uno de los jugadores (a conste de utilizar un punto de Alma).

Dentro de las Almas errantes podemos encontrar dos grupos:

- Los demonios menores. Antiguos sirvientes de los Caídos, ahora caídos en desgracia a causa de la revolución de los Abismales.
- Los condenados. Las almas en pena del infierno, ahora liberadas por los Abismales durante la revolución para que sirviesen en sus ejércitos.

Ambos grupos se odian a muerte, aunque tanto los Caídos y los Abismales usan sirvientes de una categoría a otra, según le interesen. Generalmente los Caídos usan como sirvientes a los demonios, y como esclavos a los condenados; y los Abismales usan como sirvientes a los Condenados y como esclavos a los demonios.

Pueden ser creados igual que un personaje principal, pero solo cuentan con 30 puntos para sus Rasgos y 25 para sus conocimientos. Poseen una Actitud, pero ningún Deseo. Las Almas errantes solo cuentan con una alma, la suya propia.

Es recomendable que, aproximadamente, la mitad de los personajes creados por cada jugador estén dentro de esta categoría. Todo gran líder infernal necesita de ingentes huestes de sirvientes que acaten sus órdenes. Por tanto, cuando crees un personaje principal, cread también algunos sirvientes que puedan asociársele fácilmente.

Por último, recordad que aunque sean personajes secundario también pueden tener personalidad propia. Podemos crearnos tanto un ejército de ninjas clónicos sin nombre, como una concubina o jefe de la guardia leal para nuestra fortaleza. Cuando creéis un Alma Errante, colocad entre paréntesis, al lado de su nombre, su actitud y algún rasgo identificativo para tenerlo presente a la hora de introducirlo en la historia.

Al final del manual, dejamos unas plantillas con forma de cartas para que os sea sencillo crear y manejar personajes secundarios.

RASGOS.

Son números que definen nuestras capacidades básicas de nacimiento, o mejor dicho, de renacimiento, ya que una vez en el infierno, poco importa quién fuiste en la otra vida.

A la hora de confeccionar un personaje puede repartir sus puntos entre estos Rasgos:

Instinto: El subconsciente del personaje. Determina la capacidad de reacción, la destreza, y la intuición del Caído. Gracias al instinto, un personaje puede notar los sucesos antes de que ocurran.

Consciencia: Determina el grado de percepción que el demonio tiene de la realidad y el alcance de sus sentidos. No es que un demonio vea y escuche a la distancia, sencillamente puede percibir la realidad como el alfarero percibe la arcilla.

Ego: Mide la intensidad de nuestras emociones y deseos, así como la voluntad para lograrlo. En última instancia, la lucha entre dos demonios siempre se reduce a una lucha de voluntades.

Dominio: Define la capacidad del Caído para moldear la materia de la que está construido el inframundo, su cuerpo incluido.

Astucia: El intelecto y la elocuencia del demonio. La mentira, el engaño y el subterfugio estarán del lado de aquel que tenga este rasgo más elevado. En el Infierno, todos somos peones de alguien más inteligente.

Presencia: El carisma del Caído, así como su capacidad en influir en los demás. Con este rasgo, el personaje puede seducir a su más acérrima enemiga y controlar los ejércitos de su rival.

A la hora de repartir los puntos, es conveniente que el jugador sea consecuente con en la Actitud escogida para su personaje, y trate de representarla en la ficha. Recordad que las fichas son repartidas por azar, por lo que es más importante inventarse un buen personaje, a uno con los atributos maximizados sin sentido alguno.

Si un personaje no posee al menos un punto en un Rasgo, fallará automáticamente en todas las situaciones que se relacionen con dicho rasgo.



CONOCIMIENTOS.

Miden la experiencia que vamos adquiriendo a lo largo de nuestra vida. Un jugador puede repartir sus puntos entre los siguientes Conocimientos:

Los **conocimientos naturales** son aquellos que todos desarrollamos desde la infancia. Empiezan a nivel 3.

- Alerta, para percibir lo que ocurre alrededor.
- Vigor, nuestra fortaleza y capacidad de pelea cuerpo a cuerpo.
- Concentración, para estar atento o recordar.
- Visión, lo que queda de nuestra antigua visión mortal. Se usa para disparar o atinar en un blanco.
- Persuasión, para dialogar y convencer.
- Atletismo, para correr, saltar y movernos en general.
- Sigilo, para ocultarse o hacer cosas sin que nos descubran.

Los **conocimientos adquiridos** son las que aprendemos a lo largo de nuestra vida, y comienzan a nivel 0. Por ejemplo:

- Combate, mide nuestro conocimiento en el arte de la guerra, así como el manejo de armas cuerpo a cuerpo.
- Coraje, para resistir el dolor y el miedo.
- Conocimiento. Mide lo que queda de nuestra memoria mortal. Se usa para manejar objetos y vehículos mundanos (ordenadores, coches, forzar cerraduras, etc.)
- Supervivencia, para vivir en sitios salvajes.
- Bestialismo, para simpatizar o montar bestias, criaturas y animales.
- Actuar, para disfrazarse, manejar instrumentos musicales o realizar ventriloquia, etc.
- Subterfugio, para mentir y engañar.
- Seducción, se usa para ligar y comportarse en sociedad.
- Acrobacias. Hacer piruetas, malabares o mantener el equilibrio.
- Investigación, para fijarse en los detalles de forma consciente.
- Mesmerismo. Para leer intenciones, tratar la locura, y manipular a los demás.
- Esoterismo. Conocimientos profundos sobre el mundo demoníaco. Aquí se incluyen cosas como la biología de las almas, las reacciones físicas y químicas en el Inframundo y conocimientos arcanos sobre leyendas y lenguas perdidas.
- Majestad. Para dirigirse a las masas o controlar un ejército.
- Telekinesia. Permite mover y golpear objetos con la fuerza de la mente. Se considera un poder demoníaco, y cada intento consume un punto de Alma.
- Invocar. Permite moldear la materia del Infierno y recrear objetos. Dichos objetos no darán bonificación alguna, serán cosas meramente visuales, como un traje, una fuente o un vehículo. Se considera un poder demoníaco, y cada intento consume un punto de Alma.



ROLES NARRATIVOS.

Además de llevar a su personaje, cada uno de los jugadores participantes ha de asumir un papel en la narración de los acontecimientos. Papel que irá fluctuando en uno u otro puesto según las circunstancias. En función del curso que tome la partida, un jugador puede tener cuatro “posiciones” dentro de ella.

JUGADOR ACTIVO

Es el jugador cuyo personaje está actuando ahora mismo. Generalmente, el puesto de jugador activo solo se mantiene durante un turno, luego pasa al jugador de la izquierda.

JUGADORES PASIVOS.

Son los demás jugadores que llevan un personaje, pero que en ese momento están en silencio, comprobando como actúa el Jugador Activo.

NARRADOR.

Como ya se ha comentado, es el jugador que se encarga de hilar los acontecimientos para que tengan sentido. Es decir ha de apanárselas para que las acciones de los jugadores y los sucesos fortuitos fluyan en una historia medianamente coherente.

Generalmente este puesto es asignado al jugador cuyo personaje sea el Gatekeeper, sin embargo, en momentos puntuales, otro jugador puede cumplir funciones de Narrador.

- Encontrar y usar una Llave del Infierno te permite ser el Narrador durante una escena a nuestra elección, e hilar los acontecimientos como más te interesen. Las Llaves del infierno son objetos místicos muy codiciados y escasos.
- Quitarle el báculo al Gatekeeper te convierte en un nuevo Gatekeeper y, por tanto, en el nuevo Narrador.
- Dejar fuera de juego al Gatekeeper te convierte en un nuevo Gatekeeper y, por tanto, en el nuevo Narrador.
- Dejar sin Almas a un jugador te convierte en Narrador durante esa escena.
- Puedes negociar con el Narrador Actual para que te ceda su puesto durante un turno, a cambio de hacerle un favor al personaje del antiguo Narrador.
- Invertir Almas puede darnos algunas cualidades de Narrador. Se explica mas abajo.

Ser el Narrador es difícil, pero tiene sus ventajas:

- Puedes introducir hechos y personajes en la historia sin gastar Almas.
- El personaje del Narrador gana las Almas que los Jugadores Activos pierdan por culpa de situaciones en las que no intervengan otros personajes (como, por ejemplo, caerse por un precipicio).
- Puede controlar las acciones de los personajes principales no jugadores (es decir, todo Caído o Señor del Abismo que no esté controlado directamente por un jugador).

NÉMESIS.

Némesis es el jugador encargado de narrar los sucesos negativos dentro de la historia. Generalmente este puesto lo asume el jugador que sea el Narrador, sin embargo, también puede ser asumido por un Jugador Pasivo que decida introducir un enemigo o un suceso negativo en el escenario.

Némesis gana las Almas que pierde el Jugador Actual. Pero pierde las que este gane.

ALMAS.

Los personajes principales comienzan con 40 Almas cada uno, los personajes secundarios solo con la suya.

Cada Alma ha de ser representado por una moneda, trozo de papel o cualquier otra cosa similar que sirva de contador. La cantidad de Almas de cada jugador a de mantenerse en secreto, apilada detrás de nuestra pantalla de jugador (por lo que es recomendable buscarse un tipo de contador que se pueda apilar como, por ejemplo, fichas de poker).

El jugador que lleve al personaje Gatekeeper puede levantarse en cualquier momento y preguntarnos, en secreto, cuantas Almas tenemos. Otros jugadores pueden también llevar la cuenta, pero no estamos obligados a confirmárselo.

FUNCIÓN.

La cantidad de Almas que posee un demonio mide su control sobre el Inframundo. Cuanta más posea, con mayor facilidad podrá alterar la realidad a su conveniencia, y ajustarla a sus impuros deseos.

Su principal función es mantener al Caído como uno de los patriarcas del Infierno. Si no se dispone de al menos una, no se puede acceder al puesto de Jugador Activo.

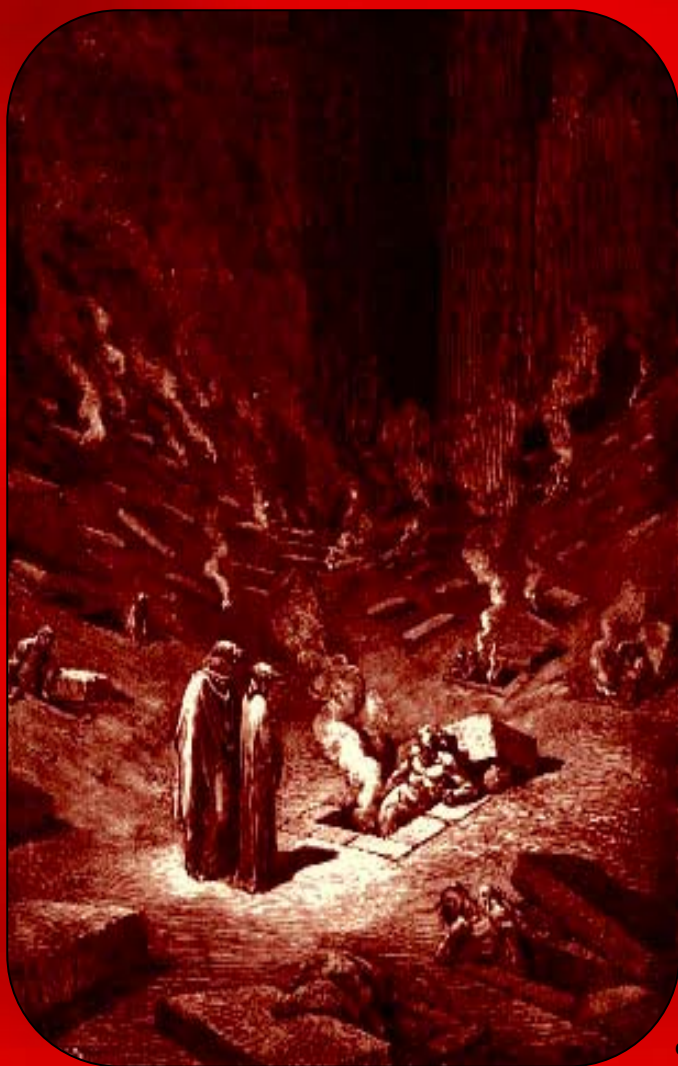
También se pueden usar para introducir elementos y sucesos adicionales en la trama, como puede ser un nuevo personaje secundario, un cambio de clima, o cualquier cosa **siempre que no afecte de manera directa a un personaje jugador** (esto incluye al nuestro).

Por ejemplo, no podemos hacer que el personaje de un jugador muera fulminado por un rayo, pero si podemos introducir una situación donde se produzca una tempestad, y dicho personaje tenga que apañárselas para que un rayo no le caiga en la cabeza. **Podemos introducir posibilidades, pero no hechos irrefutables.**

Si podemos, sin embargo, gastar un punto para hacer que un personaje secundario no jugador haga algo. No obstante en este caso sería mejor intentar ahorrarnos el punto y tratar que nuestro personaje le persuadiese de otro modo.

Las Almas pueden ser usadas tanto por Jugadores Activos como por Jugadores Pasivos, de tal modo que no es preciso esperar a nuestro turno para intervenir en una situación. Cualquier jugador puede realizar su aportación a la historia cuando lo desee.





la
persuade para que se una a la causa, etc.)

Los personajes no jugadores que son derrotados no tienen esta opción, y una vez devorada su alma pasan a ser nuestros esclavos para toda la eternidad, o hasta que otro amo del infierno lo despache.

LIMITACIONES Y ABUSO.

Que pueda hacerse todo no significa que se deba. Nosotros confiamos en que los posibles jugadores de este juego sabrán atenerse y comportarse, y que, ante todo, buscarán divertirse interpretando a sus personajes y creando una historia.

Un Jugador Pasivo puede modificar la acción de otro jugador gastando un Punto de Alma e introduciendo un hecho que lo modifique, mientras que el jugador que actúe como Narrador, puede pedir explicaciones si opina que los elementos introducidos por un jugador son demasiado caóticos para la historia que se está tejiendo.

Por otra parte, como norma general, no está permitido usar más 10 almas por escena. De esta manera se limita el abuso. No obstante, aquel jugador que sea Gatekeeper tiene, en última instancia, control sobre las almas que se manejen durante la escena. ¿Y qué significa eso? Pues que puede determinar si las almas usadas en una acción son insuficientes (exigiendo al Jugador Activo que gaste más), o si son demasiadas (modificando el límite máximo de almas que se pueden usar en una escena).

RECUPERACIÓN.

La mejor forma de ganar Almas es hacer un buen papel como Narrador de la historia, aunque no perder enfrentamientos contra Némesis también es importante.

Si por lances de la partida un personaje principal pierde todas sus Almas, queda esclavizado por el jugador que lo haya derrotado, y su personaje pasa a ser controlado por otro jugador.

Para evitar esto, un jugador puede pedir un préstamo de cinco Almas a otro personaje principal ya sea otro jugador, el Gatekeeper o a uno de los Señores del Abismo del juego (para ello hay que notificárselo en secreto al Narrador Actual).

Un personaje endeudado se convierte en el sirviente del que le prestó los puntos. El personaje endeudado debe cumplir **una** orden por parte del "prestamista".

Es preciso que, a nivel de historia, se refleje este favor. Es decir, el personaje endeudado le debe un favor al otro, así que hay que inventarse ese favor (le salva vida, lo captura y le permite vivir, le

ACTITUDES Y AMBICIONES.

Las **Aptitudes** son conceptos básicos, esquemáticos, que determinan lo que es el personaje a simple vista. Cuando los demás jugadores nos pregunten como es el personaje, la Aptitud será su "carta de presentación", algo que dé a entender rápidamente como es dicho personaje.

Algunos ejemplos:

Monstruoso. Primitivo, visceral y salvaje.

Seductor. Atractivo, altivo y carismático.

Imponente. Poderoso, físicamente intimidante.

Hábil y mañoso. Experto, hábil con los objetos, erudito.

Ágil y veloz. Rápido, con buena coordinación.

Bruto. Fuerte, físicamente poderoso.

Sinuoso. Discreto, manipulador, inteligente.

Cruel. Sanguinario, sádico, destructivo.



Las **Ambiciones** son el deseo oculto del personaje, y su motivación principal. A lo largo del juego, el jugador deberá de hacer todo lo posible con tal de lograr su objetivo.

Para mantener en secreto el deseo del jugador, este puede cambiar el nombre de su personaje cuando recoja su hoja de personaje al azar (así el jugador que creó originalmente su hoja de personaje no podrá relacionar nada).

Algunos ejemplos:

Acabar con cierto Señor Abismal. El creador de la ficha deberá de escoger uno de los nueve reinos abismales, luego, una vez que las fichas se hayan repartido, el jugador que le haya tocado deberá de rellenar este deseo con el nombre del abismal que ocupe dicho reino.

Recuperar tu reino. Hay que especificar cuál de los nueve.

Servir a tu amo. El creador de la ficha deberá de escoger uno de los nueve reinos abismales, luego, una vez que las fichas se hayan repartido, el jugador que le haya tocado deberá de rellenar este deseo con el nombre del abismal que ocupe dicho reino. Ese será su amo y señor.

Huir. El personaje desea huir del Infierno. Para ello deberá de recolectar tres (seis si la crónica va a ser muy larga) Llaves del Infierno.

Golpe de estado. El personaje cree en el nuevo orden de los Abismales, y desea que todos los personajes fracasen.

Venganza. Por algún motivo (especificar) el personaje del jugador desea vengarse del personaje del jugador situado a su izquierda. La venganza ha de ser algo terrible y cruel, mucho más que una simple derrota.

Poder. El deseo del personaje es convertirse en el demonio más poderoso y con más almas bajo su control.

Ambicioso. El personaje ambiciona todo lo que ve. Más que nada, desea obtener más y más feudos, y más y más territorio bajo su control.

Leal. Por algún motivo (especificar) el personaje del jugador desea que el personaje del jugador situado a su derecha sobreviva y se convierta en un gran líder.

Recuperar. El personaje desea recuperar una serie de objetos (tres) por algún motivo en especial. Los objetos a citar deberán de ser creados a la hora de diseñar las cartas de objetos.

Reino propio. El personaje desea tener su propio reino, creado de la nada, sin tener que compartirlo con nadie.

Conocimiento. El personaje desea convertirse en el nuevo Gatekeeper, y así desentrañar los misterios del universo.

Destructor. Por algún motivo (especificar) el personaje desea destruir todo lo que el Infierno representa. Eso incluye a Abismales y Caídos por igual.

Ya que el Gatekeeper es el único jugador que puede conocer a ciencia cierta los deseos del resto de jugadores, es este el que mayor responsabilidad tiene, y el que más ha de esforzarse para que , a la hora de crear la historia, las diversas sub-tramas de la historia converjan con las Ambiciones de cada personaje.

Cuanto más originales sean las Actitudes y Ambiciones de vuestros personajes, mas original será la historia.

LAS CARTAS DE OBJETO.

En otros juegos de rol existen diversas listas de equipamiento o poderes especiales. Sin embargo, en el Infierno no puede existir nada de eso. La razón es bien sencilla: El Infierno no es un lugar material, por lo que no existe nada que pueda ser considerado materia.

En un momento dado te puedes encontrar alguien ataviado con una armadura, con un lanzagranadas o con un sable láser, sin embargo, eso solo serán creaciones del subconsciente. Si el demonio es más salvaje atacará con sus garras y dientes, si es más manipulador puede que use un arma de fuego, o le dé por lanzar bolas de fuego. Lo mismo será si decide cruzar un abismo usando unas alas o de un salto: la diferencia solo estará en su mente, ya que, en realidad, lo que usa es su propio poder demoníaco para retorcer la realidad a su antojo.

No obstante, cuando un demonio deja esta realidad, parte de su poder puede quedar latiendo, fluctuando, a modo de objeto inanimado. Si otro demonio encuentra dicho objeto, podrá usar dicho objeto a costa de un Punto de Alma, y aplicar los beneficios de dicho objeto.

Para representar esto, en entre juego dichos objetos serán descritos en forma de cartas o fichas de papel o cartulina. Cuando un personaje adquiera una de dichas cartas el jugador pertinente la recogerá del montón de cartas y la guardará detrás de su pantalla de jugador.

CREACIÓN.

Al igual que ocurre con las fichas de personaje, cada jugador tiene la obligación de crear entre ocho y doce cartas de objetos (lo suyo es que existan unas cuarenta). Para darles más consistencia, podéis pegar las hojillas a una vieja baraja de cartas reales o en cartulina, usando pegamento de barra.

Crearse una Carta de Objeto es sencillo: solo tenéis que describir un poco lo que ocurre cuando se activa, y las bonificaciones que otorga el efecto. Hacer un pequeño dibujillo del objeto es opcional.

¿Y qué bonificaciones puede traer una Carta de Objeto? Como norma general, otorga un +6 a un Rasgo durante un turno, aunque también puede otorgar un +3 a dos Rasgos diferentes. Si lo deseáis, podéis inventaros cosas más narrativas, como atravesar las paredes, o teletransportarte a un lugar determinado. En última instancia, el jugador que haga de Gatekeeper puede exigir puntos adicionales de Alma si el beneficio es excesivo.

Al final del manual dejamos unos ejemplos, y una plantilla para que podáis confeccionarlas.

ADQUISICIÓN

Las cartas de equipo se colocan barajadas boca a bajo en el centro del espacio de juego. Si un jugador descubre en su hoja de personaje una posesión, deberá de notificárselo al Gatekeeper para que busque dicha posesión en la baraja y se la dé (luego habrá que barajar de nuevo).

Durante el juego, las cartas entran en acción igual que los hechos introducidos por los jugadores Activos y Pasivos. A costa de consumir tres puntos de Alma (ninguno si eres el Gatekeeper) el jugador puede incluir un objeto en la trama de manera pública, o dejar en misterio la naturaleza exacta del objeto.

No obstante, ese objeto no se puede dar así como así. Lo que se hará es introducir la posibilidad de lograr dicho objeto. Por ejemplo, no podemos darle un hacha a un personaje, pero podríamos hacer que un enemigo le ataque con esa hacha y, si el personaje logra derrotarlo (o persuadirlo, seducirlo, engañarlo, etc.), se queda con el hacha.

Otra opción sería dejar el objeto oculto (y dar la posibilidad de encontrarlo), o introducir en la trama una pista hacia donde se encuentra oculto ("un personaje viene y me dice tal...")

CARTAS DE PODER OSCURO.

Las Cartas de Poder Oscuro consisten en Cartas de Objeto especialmente raras y poderosas. Cada jugador no debería de crear más de tres de estas cartas.

Se dice que estos objetos de poder no provienen de seres infernales caídos en batalla, si no de otras criaturas, de planos dimensionales diferentes, que, por algún misterioso designio, viajaron al Inframundo y perecieron durante su estancia aquí. Su verdadero origen es un misterio, pero su enorme poder convierte estos objetos en las posesiones más valiosas y codiciadas de todo el Infierno.

Se diferencian de las Cartas de Objeto en tres cosas:

- Otorgan el doble de bonificaciones. Es decir +12 a un Rasgo o +6 a dos Rasgos diferentes.
- No pueden ser obtenidas durante la fase de creación de personaje. Es decir, ningún jugador puede invertir puntos de Conocimientos para otorgar una Carta de Poder Oscuro al personaje que esté creando. En lugar de ello, estas cartas han de apilarse boca abajo en un montón a parte. Solo el jugador que haga de Gatekeeper puede introducir una Carta de Poder Oscuro en la historia.
- Las Cartas de Poder Oscuro reaccionan mucho más fácilmente ante la voluntad de las Almas mortales que ante los de los Demonios. Esto significa que un Señor del Abismo puede usarla sin gastar una sola Alma, pero un personaje Caído lo tiene muy complicado, y ha de gastar cinco Almas para poder beneficiarse de este poder durante un solo turno.

La principal función de las Cartas de Poder Oscuro es dar una ventaja clara y significativa a los Señores del Abismo sobre los personajes jugadores. Si los Demonios y los Nigromantes fuesen igual de poderosos el juego no tendría tanta gracia ^^.

En la fase de creación de personajes, cuando un jugador coloque uno de los personajes en un Reino Infernal, y decida que dicho personaje será un Señor del Abismo, el jugador que haga de Gatekeeper escogerá la primera Carta de Poder Oscuro del montón y, **en secreto**, le asociará ese poder al nuevo Amo Abismal.

Opcionalmente, y solo si queréis que vuestra meta sea una labor más ardua y difícil, podéis asociar dos cartas de Poder Oscuro a algunos de vuestros enemigos.

FEUDOS.

Como ya se ha comentado, el Infierno se divide en diez reinos o círculos. A su vez, cada reino posee diversos Feudos, que no son otra cosa que “puntos de control” mediante el cual el señor del reino ejerce su poder. Una aldea, castillo, o una torre son ejemplos de Feudos. La cantidad de Feudos por reino ocupado por un personaje no jugador puede variar según lo larga que se desee la historia, pero son tres por defecto.

Al comenzar el juego, un personaje jugador puede instalarse en cualquiera de los reinos que queden vacíos, en solitario o compartirlo entre más jugadores, como mejor vea. El reino será oficialmente suyo si crea al menos un feudo, y evita que existan más feudos enemigos en su territorio.

Cada Feudo cuesta 5 puntos de habilidades, pero, a cambio, otorga dos puntos adicionales para repartirlos entre nuestros Rasgos y 10 Puntos de Almas adicionales por cada Feudo que tenga bajo su control. Cuanto más territorio tenga un rival bajo su control, más difícil será derrotarle, por lo que conviene ir arrebatándole sus Feudos primero. Si el reino es compartido, los beneficios se reparten.

Si el señor de un reino es derrotado, todos los Feudos que estén bajo su control pasarán al control de aquellos que le usurparon el poder, repartiéndose los Feudos y beneficios que quedaron intactos a partes iguales. Si los habitantes o el territorio de un Feudo son completamente diezmados por los invasores, dicho feudo queda inutilizado.

La población que exista dentro de cada feudo es cosa de su creador. Recordad que cuesta un Alma introducir a un PNJ secundario. Tener el feudo lleno de sirvientes o despoblado es cosa de cada amo.

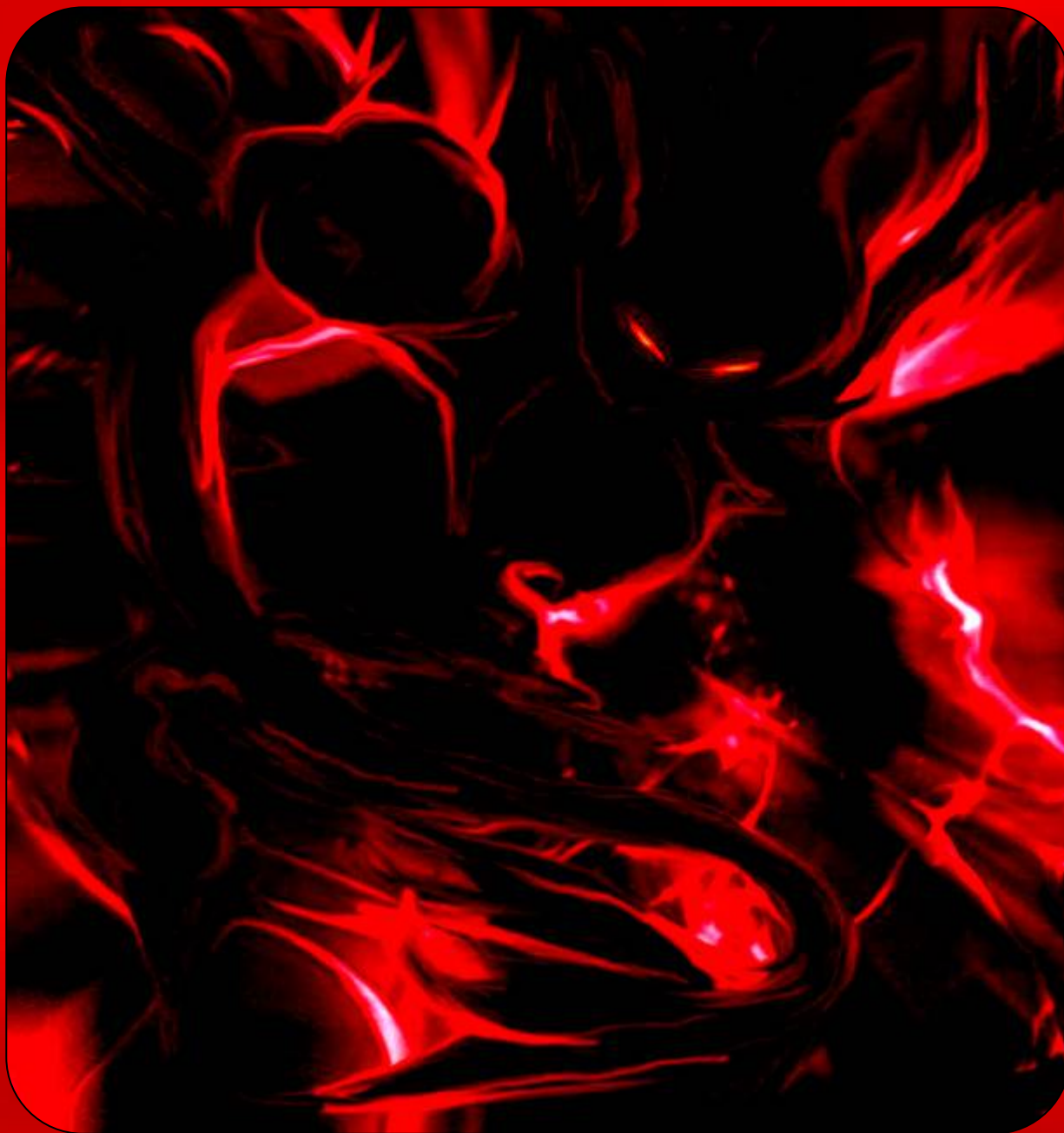


LOS CHEQUEOS.

El Infierno es un reino espiritual, inmaterial, alimentado por las almas de los condenados y moldeado por el subconsciente de sus habitantes. Debido a su naturaleza, el Infierno es muy susceptible a los pensamientos y la voluntad de las almas. Dicho de otra manera, con voluntad y esfuerzo, cualquiera puede lograr lo que imagine.

Si se lo propone uno, puede dar forma al suelo que pisa, o materializar un objeto de la nada, modificar las leyes de la física, o realizar magia. No obstante, el subconsciente del individuo juega en su contra: si crees que una pared es más dura que tu puño, será más dura que tu puño.

Un personaje puede intentar cualquier cosa que imagine el jugador, sin embargo, es preciso conocimiento y poder para atravesar la barrera del subconsciente y materializar de forma correcta nuestras intenciones.



LA PRUEBA.

Un jugador realiza un chequeo cuando quiere comprobar si su personaje puede o no hacer algo, y existe un motivo justificado de duda. La cosa es bien facilita. Coges el valor de un Rasgo, le sumas el valor de un Conocimiento adecuado, y compara el resultado en la tabla.

Valor	Posibles acciones de ejemplo
9	Algo mediocre. Mover un objeto pequeño, encender una vela. Tartamudear cuatro palabras.
12	Algo sencillo. Quemar o romper algo de madera. Lanzar un Kg. a 8 metros. Aprenderse un párrafo de memoria. Quemar una tabla de madera. Crear agua.
15	Algo normalito. Resistir un resfriado, levantar un adulto. Resistir una enfermedad normal. Levitar, lanzar un rayo. Reparar algo.
18	Algo complicado. Sobreponerse a un ambiente severo. Volar en zig-zag. Lanzar un Kg. a 32m. Inventar una excusa muy convincente. Invocar un oso, alzar un muro de tierra. Curar.
21	Algo difícil. Doblar el plomo. Esquivar un obstáculo conduciendo. Pedir una cita a un recién conocido. Moldear el hierro, perforar un muro.
27	Algo muy difícil. Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Levantar 256kg. Provocar el alzamiento de una aldea contra su rey.
30	Algo casi imposible. Resistir una enfermedad casi mortal. Arrancar una reja de cuajo, clavar una jabalina en el pecho de alguien a medio kilómetro de distancia.
33	Hacer que un volcán activo entre en erupción. Mover objetos tan pequeños como un alfiler.
36	Lanzar un coche por los aires, quebrar el acero, atinar a un blanco a dos kilómetros. Transformar una moto en una limusina.
39	Manipular reacciones químicas, alterar el clima.
42	Levantar una furgoneta. Resistir el veneno de una cobra.
45	Aguantar una hora la respiración, desguazar un tanque, manipular moléculas.
48	Acciones legendarias. Resistir el vacío del espacio exterior. Destrozar los muros de una fortaleza, ocasionar una erupción o un terremoto.
51	Levantar un tren, manipular los átomos.
54	Poner en órbita un elefante. Hipnotizar a un ejército.
57	Resistir una inmersión en el magma. Sacar a flote el Titanic.
60	Destrozar una gran ciudad, mover placas tectónicas.

El jugador es libre de narrar los sucesos como mejor le interesen **pero** han de estar relacionados con el Rasgo y Conocimientos utilizados en el chequeo. Por ejemplo, si se usa Dominio + Vigor, seguramente se tratará de una situación violenta, mientras que usar Influencia + Seducción, fijo que se trata de una escena social.

De no poseer un nivel adecuado, el jugador puede invertir puntos de almas para sumarlos a su causa, y así aumentar el valor final de la acción. Por ejemplo, si poseemos un nivel de 21 y deseamos realizar una acción de valor 27, podremos lograrla si invertimos seis Almas.

El Gatekeeper tiene la obligación de salvaguardar el equilibrio de juego, de lo contrario, la misma esencia del Infierno podría quebrarse. En última instancia, es el que determina si el nivel alcanzado es suficiente para lograr la acción que describe el jugador o, si por el contrario, precisa de más Almas para lograrlo.

EJEMPLOS.

Este sistema da mucha libertad, pero hay que saber como combinar rasgos y conocimientos. He aquí unos ejemplos, pero recordad que el único límite es vuestra imaginación.

Dar un discurso, animar a las masas: Presencia + Majestad.

Esquivar un ataque por sorpresa: Instinto + Alerta.

Buscar, fijarse en los detalles: Astucia + Investigar.

Darse cuenta de algo: Astucia + Alerta.

Seducción: Presencia + Seducción.

Intimidar con la voz: Presencia + Intimidar.

Memorizar cosas: Astucia + Concentración.

Evitar un engaño: Astucia + Alerta.

Seguir un rastro: Consciencia + Investigar.

Carterista: Astucia + Sigilo.

Escondarse: Instinto + Sigilo.

Desaparecer de repente: Instinto + Sigilo.

Amaestrar un animal: Presencia + Bestialismo.

Conducir: Astucia + Conocimiento.

Extraer una flecha: Astucia + Esoterismo.

Ocultar un objeto: Instinto + Subterfugio.

Esquivar un ataque directo: Instinto + Atletismo.

Lanzar un objeto lejos: Dominio + Vista.

Deducir un resultado empírico: Astucia + Esoterismo.

Apuntar con un arma: Consciencia + Concentración.

Montar trampa de caza: Astucia + Supervivencia.

Obtener información, engañar: Astucia + Subterfugio.

Correr largo rato, proeza física, evitar la fatiga: Dominio + Atletismo.

Desarmar con la espada, esgrima elegante: Instinto + Combate.

Compostura: Ego + Etiqueta (en una fiesta) o + Concentración (ante lo inesperado).

Dominar: Dominio + Persuasión o + Intimidar (si queremos asustar con el aspecto).

Disparar, acertar en una diana: Consciencia + Vista.

Embaucar, regatear: Presencia + Persuasión (encanto) o Astucia + Persuasión (inteligencia).

Esquivar un objeto, correr rápido: Instinto + Atletismo.

Camuflarse, sobrevivir en medios silvestres: Astucia + Supervivencia.

Ataque bruto: Dominio + Vigor, o + Combate (depende si usamos arma o los puños).

Mantenerse firme, evitar el miedo, el dolor, o el control mental: Ego + Coraje.

Forzar una cerradura, robar o reparar un coche: Astucia + Bricolaje.

Deducir comportamiento, embaucar con palabras: Astucia + Mesmerismo.



CONTROL DE PERSONAJE NO JUGADORES.

Un jugador que esté en estado Pasivo puede abandonar un momento a su personaje principal y usar un personaje no jugador bajo tres circunstancias:

- Está haciendo de Némesis, y un personaje principal se va a enfrentar a un personaje no jugador invocado por el propio Némesis.
- Gastar dos Almas permite introducir un nuevo personaje secundario en la escena.
- Puede controlar a uno de los personajes secundarios que ya existan en la escena a costa de invertir una Alma

En los tres casos, el jugador encarnará temporalmente a un segundo personaje, además del suyo propio. Un jugador encarnando a un personaje no jugador puede hacer las mismas acciones de siempre, **pero** las Almas que se ganen o pierdan siempre serán las de su personaje principal. Los personajes no jugadores principales solo pueden ser controlados por el Gatekeeper, y poseen su propia reserva de Almas.

CHEQUEOS OPUESTOS.

Un Chequeo Opuesto, o Enfrentamiento, se da cuando dos personajes (ya sean controlados por un jugador, o secundarios) entran en conflicto.

El personaje ha de superar con su chequeo el chequeo del rival que, recordemos, estará siendo controlado por Némesis. El perdedor de un chequeo opuesto pierde tantos Puntos de Alma como diferencia entre ambas tiradas, y se los cede al vencedor.

Se gane o se pierda en un chequeo, las almas apostadas se descartan y cedidas al Gatekeeper.

Si nos enfrentamos a un personaje principal, la cantidad de almas deberá de apostarse en secreto. Tanto el Jugador Activo como Némesis deberán de separar de su montón de almas aquellas que deseen apostar en el enfrentamiento, y dejarlo oculto detrás de su pantalla de jugador. Posteriormente ambos mostrarán simultáneamente sus apuestas para comprobar el resultado.

Si nos enfrentamos a un personaje secundario, no es precisa tanta parafernalia, ya que al Jugador Activo le basta con igualar el chequeo del rival para derrotarlo definitivamente.

El perdedor del enfrentamiento puede volver a desafiar al ganador a costa de invertir una nueva Alma, de lo contrario, se declarará al rival como vencedor del enfrentamiento, y el jugador que lo controle pasará a narrar la situación como mejor le convenga.

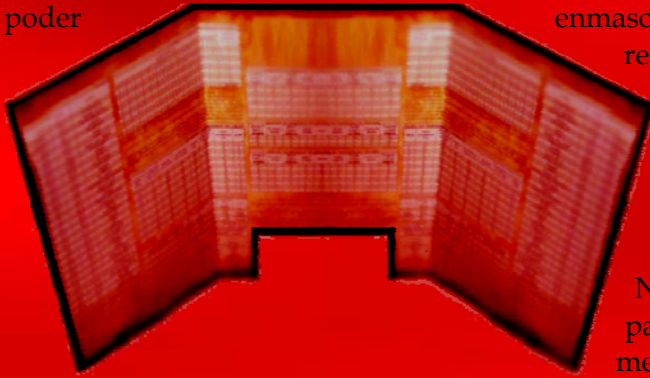
Recordad que en el Infierno todos ya están muertos, por lo que ningún personaje puede realmente desaparecer de la nada. No obstante, seguro que el ganador puede encontrar una manera creativa de quitarse de encima a un enemigo derrotado durante un buen tiempo...

Otra cosa a tener en cuenta es la forma de resolver el conflicto. Que un enemigo te ataque no significa que solo puedas librarte de él mediante un combate. El jugador ha de ser astuto y saber usar adecuadamente los puntos fuertes de su personaje para lograr su cometido.

Las posesiones y objetos mundanos que posea un personaje, como la ropa de un samurai o el rifle de un soldado, no otorgan bonificaciones ni añadido alguno a los chequeos, pero el Gatekeeper puede exigir tener alguno para intentar algunas situaciones en concreto. Por ejemplo, no se puede forzar una cerradura sin gonzúa, o atacar a distancia sin una pistola, un arco o similar. Claro que siempre podemos intentar materializar de la nada un objeto superando un chequeo de Astucia + Invocar a una dificultad impuesta por el Gatekeeper: cuanto más complejo o extraño sea el objeto para la mentalidad del personaje, más alta deberá de ser la tirada; de este modo, para un PJ indio sería relativamente sencillo invocar un arco con flechas, pero casi imposible materializar un rifle láser futurista.

LA PANTALLA DEL JUGADOR.

La pantalla no es más que una barrera que cada jugador ha de tener delante de suya para poder enmascarar con mayor facilidad sus intenciones reales.



Detrás de ella se guardan los contadores de las almas (preferiblemente apilados), la ficha del personaje (mejor sujetarla a la pantalla con un clip), y cualquier carta de objeto que el jugador adquiriera durante la partida.

No es preciso complicarse mucho la vida para crearse una. Basta con unir tres folios mediante friso o pegamento y formar un

pliego de tres caras. Para mayor consistencia, mejor usar cartulina o cartón. Si alguien desea decorar la con dibujos, recortes o pegatinas, es libre de hacerlo.

Es aconsejable que la parte central inferior disponga de un hueco por el cual deslizar una bandeja (o un cenicero, no nos compliquemos). De esta manera, el jugador podrá realizar sus apuestas durante los chequeos enfrentados, y así no tener que mover toda la pantalla a la hora de mostrar el resultado.

EXPERIENCIA.

Cada vez que absorbemos el alma de un enemigo, sumamos un punto de experiencia. Podemos canjear 50 puntos de experiencia por un nuevo Feudo, y 10 puntos de experiencia por un punto de habilidad.

Si deseáis hacer una historia más larga, el coste pasa a ser 500 puntos de experiencia por Feudo y 100 por un nivel de habilidad.



EL INFIERNO.

ESTRUCTURA DEL INFIERNO.

El Infierno es básicamente una enorme estepa con diversos accidentes geográficos interrumpiendo su monotonía. Este vasto territorio está dividido en diez reinos, o círculos infernales, que, a su vez, están (o deberían de estar) controlados por un señor infernal.

A contrario de lo que la mayoría piensa, el Infierno no está dividido en círculos “reales”, más bien hay que pensar en él como un mosaico, donde los diversos círculos son las diversas “áreas climáticas”.

Dentro de cada reino, la estética, las zonas, y las construcciones que nos encontramos varían enormemente. Si bien cada círculo tiene sus propias condiciones atmosféricas, es la mente de sus habitantes la que le da forma. Recordad que el Infierno es un lugar meramente espiritual, una esponja que va absorbiendo las consciencias de sus habitantes, por lo que cada reino se ve altamente influido por la manera de ser y de pensar de su dueño.

Por ejemplo. El segundo círculo se caracteriza por ser una estepa con fuertes vientos y tormentas, eso no lo cambia nadie. Sin embargo, si es dominado por Fu-Manchú, los castillos, aldeas, y medios de transporte sería de tipo medieval y oriental; mientras que si el señor fuese Hitler, nos encontraríamos campos de concentración y tanques alemanes por todas partes.

El subconsciente de las almas en pena también influye en el entorno. Si un alma cree ser un alemán nazi, siempre irá vestida de soldado, y con su metralleta a cuestas. Y esto hace que sean más propensos a seguir a un líder que otro. Si vas disfrazado de astronauta en mitad de una aldea medieval, todo el mundo tratará de quemarte en la hoguera, sin embargo, si te acercas a ellos esgrimiendo una cruz, será más fácil que te tomen por un aliado.



CÍRCULOS INFERNALES.

En el Infierno de los condenados, los pecadores no están todos juntos, sino que hay toda una división en función de cuál ha sido el pecado principal.

Antesala del infierno.

Se trata de una oscura selva habitada por toda clase de bestias y animales. Ninguna alma racional habita en ella. Al cruzarla, nos encontramos con el río Aqueronte, el cual solo puede ser atravesado si pagamos al barquero.

Primer círculo.

Limbo. En él se encuentran las personas que, no habiendo recibido el bautismo y siendo que nacieron privados de la fe, no pueden disfrutar de la visión de Dios, pero no son castigados. Tiene muchos puntos de contacto con la concepción clásica de los Campos Elíseos: una pradera con diversas construcciones y castillos amurallados.

Segundo círculo.

Están castigados los pecadores incontinentes y en particular los lujuriosos: ellos son empujados por el aire, vencidos por la tormenta infernal. Es similar al anterior círculo, pero el viento y las tormentas son continuas.

Tercer círculo.

En el tercer círculo se encuentran los espíritus de la gula. Ellos están inmersos en el fango, bajo una lluvia incesante de granizo y nieve. Las criaturas de este reino están continuamente luchando y devorándose las unas a las otras.

Cuarto círculo.

Terreno montañoso donde grandes demonios acarrearán rocas de un lugar a otro. Esas rocas representan las riquezas que tuvieron en vida. Este es el círculo de los avaros.

Quinto círculo.

Este círculo lo compone la Laguna Estigia, y una serie de pantanos a ambos extremos de sus orillas. Aquí están los iracundos y los perezosos, los primeros inmersos en las aguas y los segundos sumergidos en el pantano de Estigia.

Sexto círculo.

El sexto círculo está dentro de los muros de la ciudad de Dite, homónimo de Plutón en la mitología, y acá vigilada por una multitud de diablos y por las Furias o Erinias.

Aquí son castigados los herejes en sepulcros en llamas. Todo el círculo se asemeja a una enorme necrópolis.

Séptimo Círculo.

Al séptimo círculo se accede después de haber superado los restos de una grieta, provocada por el terremoto que movió la tierra al morir Cristo. Aquí son castigados los violentos.

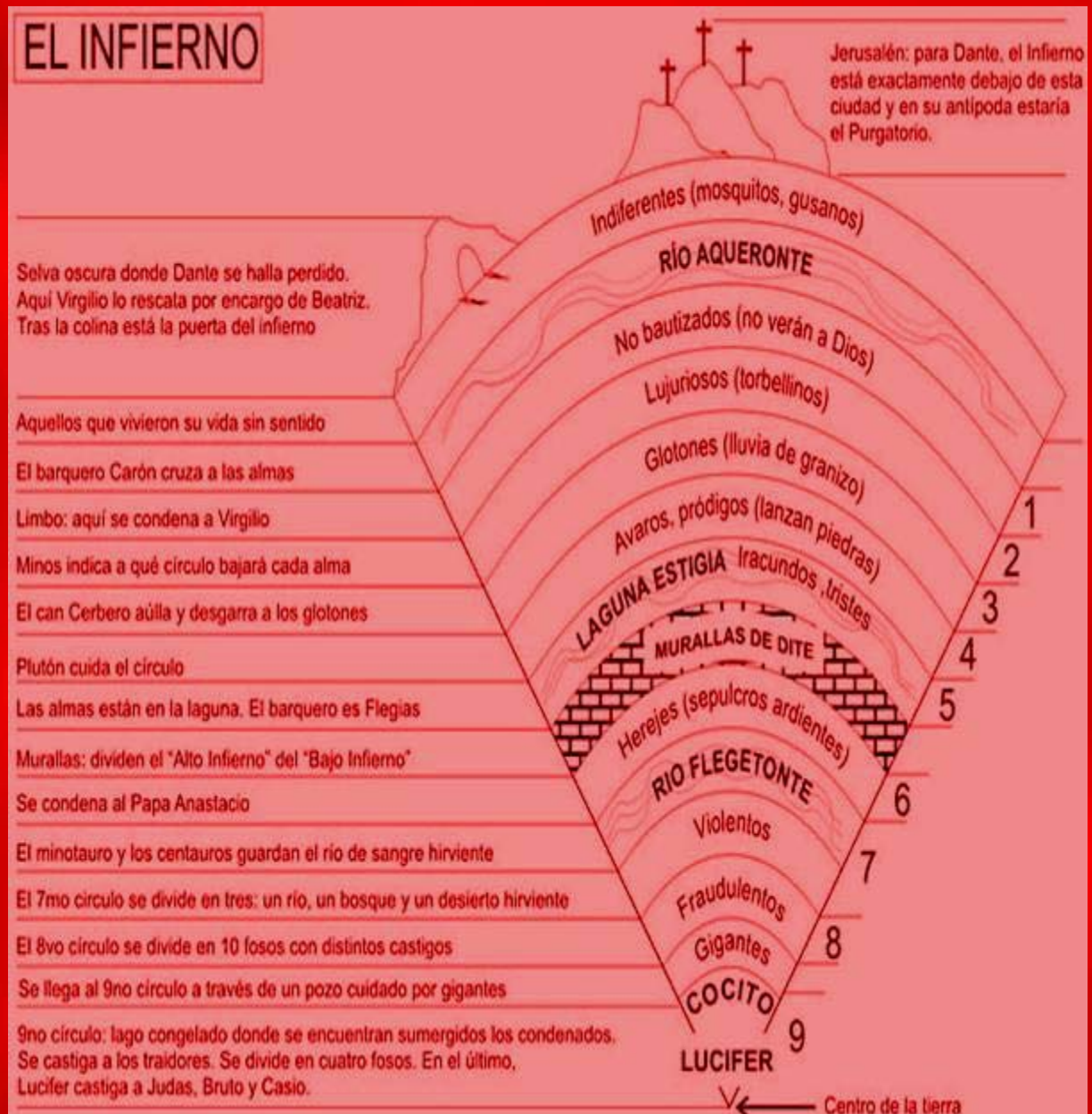
El séptimo círculo es un gran desierto de arena, continuamente azotado por lluvia de fuego, y poblado por diversos bosques que, en realidad, son las almas de los suicidas. También lo recorre el Felgetonte, un río creado a partir de la sangre de los violentos.

Octavo círculo.

El infierno de los fraudulentos. Se trata de un terreno montañoso compuesto de diez valles o fosas. La primera, de los rufianes y los seductores, atormentados por demonios y látigos; la segunda, de los aduladores y los cortesanos, hundidos en excrementos; la tercera fosa, los simoníacos, enterrados boca abajo y con los pies en llamas; la cuarta, los adivinos, que caminan con el cuello retorcido; en la quinta están los que trafican con la Justicia, sumergidos en pez hirviendo; en la sexta, los hipócritas, soportando capas de plomo dorado; en la Séptima, los ladrones, mordidos por serpientes; en la octava, los consejeros, continuamente prendidos en llamas; en la novena fosa, los escandalosos, cismáticos y herejes, acuchillados y desgarrados; y en la décima, los charlatanes y falsarios, cubiertos de lepra.

Noveno y último círculo

Para los traidores. Antes de llegar a él, hay un pozo (El Cócito) rodeado de gigantes y titanes de la antigüedad. Dentro de él hay cuatro recintos oprimidos por enormes glaciales de hielo. En el pasado, aquí gobernaba Lucifer. Ahora, vete tú a saber que clase de loco domina el Infierno.



PERSONALIZANDO EL INFIERNO.

Esta sección puede realizarla el Gatekeeper en solitario, pero será más divertido si todos los jugadores participan en ella. Se trata de dar un poco de forma y color propio a cada una de las zonas del Infierno.

Como ya hemos mencionado, el Infierno consta de diez zonas. La idea es que en cada zona el Gatekeeper formule tres preguntas, que pueden ser contestadas por uno o más jugadores (generalmente aquel que sea primero en introducir un personaje no jugador en dicho lugar). Nosotros proponemos un sencillo test de tres preguntas, vosotros podéis cambiar alguna de ellas, o incluir más si lo deseáis, todo con el fin de crear vuestra propia versión del Inframundo.

Una vez más se recomienda dedicar la primera sesión de juego a preparar las cartas de objetos, crear personajes y a dar los retoques al escenario de juego. También sería buena idea que el Gatekeeper tomase nota de todo ello para futuras referencias.

¿Cómo altera el lugar la presencia del Señor del Abismo?

Como ya se comentaba, la mentalidad del Señor de un círculo altera el aspecto visual del mismo. Si lo domina Jack el destripador seguramente tendrá un aspecto de Londres victoriano, mientras que si lo gobierna Ghengis Khan, se asemejará mucho a unas estepas siberianas con campamentos mongoles. Aquí podéis hablar sobre el régimen político, el aspecto de los edificios, la forma de vestir de la gente, etc. Cuanto más detallada sea la descripción del escenario, mejor.

¿Qué tipo de PNJS hay en el lugar?

A parte de los Personajes principales que regenten el círculo infernal, en cada zona hay toda clase de individuos, empezando por los pecadores condenados, así como PNJS secundarios sirvientes o incluso algún que otro PNJ principal subordinado.

Podéis simplemente dar una descripción de los PNJS del lugar o escoger de entre las fichas de PJS y cartas de PNJS algunos para asociarlos al lugar. Podéis ser todo lo exótico que queráis, pero si se os ocurre mezclar piratas con dinosaurios al menos explicar como se relacionan los unos con los otros.

¿Qué peculiaridades tiene el lugar, y cómo afecta eso a sus habitantes?

Cada círculo del Infierno tiene su propio "clima". Sería interesante describir un poco como los diversos habitantes del lugar se han adaptado a su "vida" allí siempre teniendo en cuenta lo descrito en las dos preguntas anteriores.

¿Qué hay sadomasoquistas en el cuarto círculo? Pues muy bien, que existan también, por ejemplo, un puñado de súcubos sometiéndolos a base de latigazos y obligándolos construir fortificaciones con las rocas.

Y que no se os olvide tomar nota de todas las ideas, nunca se sabe cuando podrán ser de utilidad para la narración.

CONSEJOS DE DIRECCIÓN.

Infierno es un juego atípico, no solo en su reglamento, si no en su mismo planteamiento. Las partidas no se desarrollan de un modo clásico de "conocer objetivo, cumplir objetivo y reclamar recompensa", si no, que en su lugar, los personajes se ven sueltos en una basta extensión de territorio y han de decidir, mediante sus actos, el destino de todo lo que les rodea.

EL SANDBOX.

Sandbox, traducido literalmente "caja de arena" es la palabra que se usa en el desarrollo de videojuegos para describir aquellos que ofrecen al jugador un entorno libre que explorar, sin pautas predefinidas ni tramas obligatorias que seguir. Se puede argumentar que en el rol la libertad es absoluta -es el grupo el que tiene la última palabra sobre que búsquedas emprender y cuales ignorar, dónde ir y a quién ver- pero eso por desgracia es sólo teoría. Al margen de que haya masters direccionistas, todos conocemos ejemplos de juegos que parecen estar pensados para ser jugados en un "circuito cerrado", de una manera concreta.

La principal ventaja que nos ofrecen las aventuras no lineales, casi todos diríamos sin pensárnoslo dos veces que se trata de la libertad que este tipo de aventuras les ofrecen a los jugadores. Libertad para tomar decisiones, para acudir a uno u otro lugar, para escoger el camino que mejor nos convenga. En el sandbox podemos incluir y eliminar componentes -personajes, localizaciones, objetos mágicos- de la magnitud que sean sin que afecten al desarrollo de las aventuras como lo harían si tuviésemos una meta trama funcionando. Un nuevo señor de la guerra, más poderoso que el anterior, un necromante que controlaba desde las sombras al que archimago que el grupo acaba de derrotar... lo que necesite la narración.

El atractivo de las grandes historias es precisamente ese, que son grandes y llevadas a cabo por personajes que se salen de lo corriente. Historias en las que el destino del mundo está en juego y los acontecimientos tienen dimensiones épicas. Saber que en la ambientación está ocurriendo algo así, "larger than life" como reza la expresión en inglés, da un marco tan espectacular que es difícil plantearse prescindir de él. Lo genérico no hace saltar la misma chispa de la misma forma en algunos jugadores, que esperan participar en un universo que ya tenga su leyenda en marcha, no tener que crearla ellos. En el sandbox no hay un camino claro, sino muchos pequeños caminos secundarios por los que el jugador puede optar. Esto puede confundir un poco a los jugadores habituados a esquemas más direccionistas, y frustrarles si piensan que no están yendo por la trama "correcta" (aunque en realidad todas lo sean). La mejor manera de solventar este problema es tratarlo desde un enfoque realista: en cualquier mundo pasan muchas cosas pequeñas, pero sólo unas pocas "grandes historias", que suelen estar relacionadas como en una tela de araña con las primeras. Teniendo eso en cuenta no debería ser difícil que los protagonistas lleguen al lugar que queremos.

Pero este exceso de libertad presenta una dificultad: el jugador tiene delante todo un universo para jugar, para recrearse en su interior, pero acostumbra en los primeros momentos a vagar de un lado a otro, a encerrarse en el interior del personaje esperando "verlas venir" o, directamente, a destruir o atacar a lo que le rodea. Lo habitual es que los Directores de Juegos no "suelten" a los personajes en el mundo de juego como el que abre las puertas de toriles para que salga el toro; al contrario, se le entrega un pequeño dossier con unas nociones básicas de quienes son los personajes, de que se espera de ellos y cuáles son las características principales del lugar donde va a comenzar la aventura. Y además de todo ello, les da pequeñas pistas sobre donde pueden comenzar a dirigir sus pasos.

DIRIGIENDO LA PARTIDA.

Llegados a este punto, si acostumbras a ser Director de Juego, habrás observado la cantidad de trabajo que requiere dirigir una aventura no lineal a un grupo de personajes, además de poseer una considerable capacidad de improvisación que permita mantener viva la historia, no desvirtuar el universo de juego ni tampoco exceder las posibilidades o los límites que la aventura nos impone. Y si encima no estás usando una aventura prediseñada, pues has preferido prepararla por tu cuenta, comprobarás en tus carnes lo que significa trabajar verdaderamente duro. Y es que cuando queremos construir una aventura no lineal debemos comenzar construyendo el mundo que los personajes van a conocer y a "utilizar", detallarlo lo mejor que podamos para que los jugadores se sientan inmersos de la manera más completa, lo que supone describir su historia, sus localizaciones, los PNJs más importantes, organizaciones, facciones, encuentros, sociedades, una red de tramas previas para enganchar a los personajes, etc.

Precisamente para facilitar esta ardua tarea se ha enfocado el reglamento y la creación de personajes de la forma en la que se ha presentado. Si habéis hecho las cosas más o menos como indicamos en este manual, a la hora de comenzar la partida dispondréis de un grupo de personajes jugadores bien definidos, con sus propios objetivos y personalidades, además de un grupo de Señores del Abismo, repartidos a lo largo del escenario de juego, que además de hacer de enemigos para los personajes, otorgarán peculiaridades y modificaciones en el terreno de juego.

Una vez has detallado los aspectos principales del entorno en el que se moverán los personajes, ya tienes buena parte del trabajo terminado, pues si hay algo bueno en una aventura no lineal es que a partir de ese momento los ganchos de aventuras se pueden preparar muy rápidamente, con pequeños esbozos, pues al estar todo decidido y descrito, no es necesario detallar cada uno de los encuentros que podrían tener lugar en la aventura, más que nada porque es muy difícil conocer hacia donde se moverán los personajes una vez inmersos en el universo que le presentamos. Además, gracias a la inversión de Puntos de Almas, todos los jugadores pueden aportar su granito de arena a la narración, por lo que será muy difícil que la historia se quede atascada.

Pero cuidado, no bajes la guardia, pues el mundo debe estar preparado para cambiar ante las acciones que lleven a cabo los personajes, y el Gatekeeper debe de ser capaz de modificar relaciones entre PNJs, alterar situaciones y transformar las tramas preestablecidas teniendo en cuenta lo que haya ocurrido con tu grupo en aventuras anteriores.

Ante todo, el Gatekeeper ha de concentrarse en mantener la coherencia de la historia. Para ello, es altamente recomendable ir anotando en un diario los hechos y circunstancias más relevantes de la partida, así como los personajes que van apareciendo en ella. De esta forma, será mucho más sencillo ir uniendo las diferentes historias menores, y evitar dejar cabos sueltos a medida que la aventura prosiga.

SUCUBO (Sanguinaria pervertida)

Instinto: 3
Dominio: 3
Astucia: 7
Presencia: 10
Ego: 3
Conscien.: 3

Objetos:
Hipnosis



Alerta: 3+
Concentración: 3+
Pelea: 3+
Vista: 3+
Vigor: 3+
Persuasión: 3+
Sigilo: 3+
Actuar: 4
Acrobacias: —
Bestialismo: —
Conocimiento: —
Telekinesia: 3

Coraje: —
Mesmerismo: —
Seducción: 8
Intimidar: —
Intestigar: —
Majestad: —
Combate: —
Invocación: —
Esoterismo: —
Supervivencia: —
Subterfugio: 5

DEMONIO DE ARENA (Retorcido sigiloso)

Instinto: 5
Dominio: 6
Astucia: 4
Presencia: 5
Ego: 5
Conscien.: 5

Objetos:



Alerta: 3+
Concentración: 3+
Pelea: 3+
Vista: 3+
Vigor: 3+
Persuasión: 3+
Sigilo: 3+
Actuar: —
Acrobacias: —
Bestialismo: —
Conocimiento: —
Telekinesia: —

Coraje: 5
Mesmerismo: —
Seducción: —
Intimidar: 5
Intestigar: —
Majestad: —
Combate: 5
Invocación: —
Esoterismo: —
Supervivencia: 5
Subterfugio: —

SOLDADO NAZI (Obediente racista)

Instinto: 5
Dominio: 5
Astucia: 5
Presencia: 5
Ego: 5
Conscien.: 5

Objetos:



Alerta: 3+
Concentración: 3+
Pelea: 3+
Vista: 3+
Vigor: 3+
Persuasión: 3+
Sigilo: 3+
Actuar: —
Acrobacias: —
Bestialismo: —
Conocimiento: 3
Esoterismo: —
Telekinesia: —

Coraje: 3
Mesmerismo: —
Seducción: 5
Intimidar: 2
Intestigar: 3
Majestad: —
Combate: —
Invocación: 2
Esoterismo: —
Supervivencia: 3
Subterfugio: —

NINJA (Honorable)

Instinto: 8
Dominio: 6
Astucia: 4
Presencia: 4
Ego: 4
Conscien.: 4

Objetos:



Alerta: 3+
Concentración: 3+
Pelea: 3+
Vista: 3+
Vigor: 3+
Persuasión: 3+
Sigilo: 3+
Actuar: —
Acrobacias: —
Bestialismo: —
Conocimiento: —
Esoterismo: —
Telekinesia: —

Coraje: —
Mesmerismo: —
Seducción: —
Intimidar: —
Intestigar: —
Majestad: —
Combate: 7
Invocación: —
Esoterismo: —
Supervivencia: —
Subterfugio: —

NIGROMANTE MENOR (Codicioso)

Instinto: 4
Dominio: 3
Astucia: 8
Presencia: 5
Ego: 6
Conscien.: 4

Objetos:

Rayo



Alerta: 3+
Concentración: 3+
Pelea: 3+
Vista: 3+
Vigor: 3+
Persuasión: 3+
Sigilo: 3+
Actuar: —
Acrobacias: —
Bestialismo: —
Conocimiento: —
Esoterismo: —
Telekinesia: 6

Coraje: —
Mesmerismo: —
Seducción: —
Intimidar: 5
Intestigar: —
Majestad: —
Combate: —
Invocación: 4
Esoterismo: —
Supervivencia: —
Subterfugio: —

ESQUELETO (Imperturbable)

Instinto: 7
Dominio: 5
Astucia: 5
Presencia: 5
Ego: 2
Conscien.: 5

Objetos:



Alerta: 3+
Concentración: 3+
Pelea: 3+
Vista: 3+
Vigor: 3+
Persuasión: 3+
Sigilo: 3+
Actuar: —
Acrobacias: —
Bestialismo: —
Conocimiento: —
Esoterismo: —
Telekinesia: —

Coraje: 6
Mesmerismo: —
Seducción: —
Intimidar: —
Intestigar: —
Majestad: —
Combate: 6
Invocación: —
Esoterismo: —
Supervivencia: 5
Subterfugio: —

GOLEM DE PIERDA (Berserk)

Instinto: 6
Dominio: 9
Astucia: 3
Presencia: 6
Ego: 3
Conscien.: 4

Objetos:



Alerta: 3+
Concentración: 3+
Pelea: 3+
Vista: 3+
Vigor: 3+
Persuasión: 3+
Sigilo: 3+
Actuar: —
Acrobacias: —
Bestialismo: —
Conocimiento: —
Esoterismo: —
Telekinesia: —

Coraje: 5
Mesmerismo: —
Seducción: —
Intimidar: 5
Intestigar: —
Majestad: —
Combate: —
Invocación: —
Esoterismo: —
Supervivencia: —
Subterfugio: —

GIGANTE DE HIELO (Berserk)

Instinto: 3
Dominio: 14
Astucia: 3
Presencia: 6
Ego: 3
Conscien.: 2

Objetos:



Alerta: 3+
Concentración: 3+
Pelea: 3+
Vista: 3+
Vigor: 3+
Persuasión: 3+
Sigilo: 3+
Actuar: —
Acrobacias: —
Bestialismo: —
Conocimiento: —
Esoterismo: —
Telekinesia: —

Coraje: —
Mesmerismo: —
Seducción: —
Intimidar: 7
Intestigar: —
Majestad: —
Combate: —
Invocación: —
Esoterismo: —
Supervivencia: —
Subterfugio: —

SOMBRA (Misteriosa manipuladora)

Instinto: 10
Dominio: 3
Astucia: 6
Presencia: 3
Ego: 3
Conscien.: 6

Objetos:

Manto de camuflaje



Alerta: 3+
Concentración: 3+
Pelea: 3+
Vista: 3+
Vigor: 3+
Persuasión: 3+
Sigilo: 3+
Actuar: —
Acrobacias: —
Bestialismo: —
Conocimiento: —
Esoterismo: —
Telekinesia: —

Coraje: —
Mesmerismo: —
Seducción: —
Intimidar: —
Intestigar: —
Majestad: —
Combate: —
Invocación: —
Esoterismo: —
Supervivencia: —
Subterfugio: 8

LESSER DEMON (Oportunista)

Instinto: 6
 Dominio: 6
 Astucia: 4
 Presencia: 4
 Ego: 5
 Conscien.: 5



Objetos:

Alerta: 3+ 2
 Concentración: 3+ 3
 Vigor: 3+ 3
 Vista: 3+ 3
 Atletismo: 3+ 3
 Persuasión: 3+ 4
 Sigilo: 3+ 4
 Actuar: 2
 Acrobacias: 2
 Bestialismo: 2
 Conocimiento: 2
 Telekinesia: 2

Coraje: 3
 Mesmerismo: 3
 Seducción: 3
 Intimidar: 3
 Intestigar: 3
 Majestad: 3
 Combate: 3
 Invocación: 3
 Esoterismo: 3
 Supervivencia: 3
 Subterfugio: 3

CAMPESINO (Conformista)

Instinto: 6
 Dominio: 6
 Astucia: 4
 Presencia: 4
 Ego: 4
 Conscien.: 6



Objetos:

Alerta: 3+ 4
 Concentración: 3+ 4
 Vigor: 3+ 2
 Vista: 3+ 3
 Atletismo: 3+ 4
 Persuasión: 3+ 3
 Sigilo: 3+ 3
 Actuar: 3
 Acrobacias: 3
 Bestialismo: 4
 Conocimiento: 3
 Telekinesia: 3

Coraje: 4
 Mesmerismo: 4
 Seducción: 4
 Intimidar: 4
 Intestigar: 4
 Majestad: 4
 Combate: 4
 Invocación: 4
 Esoterismo: 4
 Supervivencia: 2
 Subterfugio: 3

CIBER-EXTERMINADOR (Implacable)

Instinto: 5
 Dominio: 10
 Astucia: 3
 Presencia: 5
 Ego: 4
 Conscien.: 3



Objetos:

Alerta: 3+ 5
 Concentración: 3+ 5
 Vigor: 3+ 6
 Vista: 3+ 6
 Atletismo: 3+ 3
 Persuasión: 3+ 3
 Sigilo: 3+ 3
 Actuar: 3
 Acrobacias: 3
 Bestialismo: 3
 Conocimiento: 3
 Telekinesia: 3

Coraje: 7
 Mesmerismo: 7
 Seducción: 7
 Intimidar: 3
 Intestigar: 3
 Majestad: 3
 Combate: 3
 Invocación: 3
 Esoterismo: 3
 Supervivencia: 3
 Subterfugio: 3

EFREET (Orgullosa pirómana)

Instinto: 6
 Dominio: 6
 Astucia: 3
 Presencia: 5
 Ego: 6
 Conscien.: 4



Objetos:

Cono de fuego

Alerta: 3+ 2
 Concentración: 3+ 2
 Vigor: 3+ 5
 Vista: 3+ 5
 Atletismo: 3+ 5
 Persuasión: 3+ 5
 Sigilo: 3+ 5
 Actuar: 5
 Acrobacias: 5
 Bestialismo: 5
 Conocimiento: 5
 Telekinesia: 5

Coraje: 3
 Mesmerismo: 3
 Seducción: 3
 Intimidar: 3
 Intestigar: 3
 Majestad: 3
 Combate: 3
 Invocación: 3
 Esoterismo: 3
 Supervivencia: 3
 Subterfugio: 3

CERBERO (Leal guardián)

Instinto: 7
 Dominio: 7
 Astucia: 2
 Presencia: 2
 Ego: 6
 Conscien.: 6



Objetos:

Alerta: 3+ 5
 Concentración: 3+ 5
 Vigor: 3+ 5
 Vista: 3+ 5
 Atletismo: 3+ 5
 Persuasión: 3+ 5
 Sigilo: 3+ 5
 Actuar: 5
 Acrobacias: 5
 Bestialismo: 5
 Conocimiento: 5
 Telekinesia: 5

Coraje: 5
 Mesmerismo: 5
 Seducción: 5
 Intimidar: 5
 Intestigar: 5
 Majestad: 5
 Combate: 5
 Invocación: 5
 Esoterismo: 5
 Supervivencia: 5
 Subterfugio: 5

ASH (Superviviente)

Instinto: 6
 Dominio: 6
 Astucia: 4
 Presencia: 4
 Ego: 5
 Conscien.: 5



Objetos:

Alerta: 3+ 5
 Concentración: 3+ 5
 Vigor: 3+ 5
 Vista: 3+ 5
 Atletismo: 3+ 5
 Persuasión: 3+ 5
 Sigilo: 3+ 5
 Actuar: 5
 Acrobacias: 5
 Bestialismo: 5
 Conocimiento: 5
 Telekinesia: 5

Coraje: 5
 Mesmerismo: 5
 Seducción: 5
 Intimidar: 5
 Intestigar: 5
 Majestad: 5
 Combate: 5
 Invocación: 5
 Esoterismo: 5
 Supervivencia: 5
 Subterfugio: 5

LADY ATSHARA (Ambiciosa)

Instinto: 3
 Dominio: 3
 Astucia: 7
 Presencia: 9
 Ego: 4
 Conscien.: 4



Objetos:

Construido de oscuridad

Alerta: 3+ 3
 Concentración: 3+ 3
 Vigor: 3+ 3
 Vista: 3+ 3
 Atletismo: 3+ 3
 Persuasión: 3+ 3
 Sigilo: 3+ 3
 Actuar: 3
 Acrobacias: 3
 Bestialismo: 3
 Conocimiento: 3
 Telekinesia: 3

Coraje: 3
 Mesmerismo: 3
 Seducción: 8
 Intimidar: 3
 Intestigar: 3
 Majestad: 3
 Combate: 3
 Invocación: 7
 Esoterismo: 3
 Supervivencia: 3
 Subterfugio: 3

MARTUS (Perro de Guerra)

Instinto: 5
 Dominio: 5
 Astucia: 5
 Presencia: 5
 Ego: 5
 Conscien.: 5



Objetos:

Terremoto

Alerta: 3+ 5
 Concentración: 3+ 5
 Vigor: 3+ 7
 Vista: 3+ 7
 Atletismo: 3+ 7
 Persuasión: 3+ 7
 Sigilo: 3+ 7
 Actuar: 7
 Acrobacias: 7
 Bestialismo: 7
 Conocimiento: 7
 Telekinesia: 7

Coraje: 7
 Mesmerismo: 7
 Seducción: 7
 Intimidar: 7
 Intestigar: 7
 Majestad: 7
 Combate: 7
 Invocación: 7
 Esoterismo: 7
 Supervivencia: 6
 Subterfugio: 7

ESTROLAKAS (Carroñeros)

Instinto: 6
 Dominio: 12
 Astucia: 2
 Presencia: 3
 Ego: 3
 Conscien.: 2



Objetos:

Tentáculos

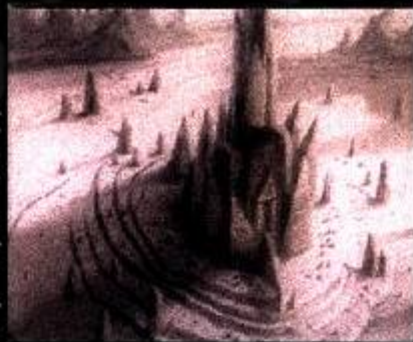
Alerta: 3+ 6
 Concentración: 3+ 6
 Vigor: 3+ 7
 Vista: 3+ 7
 Atletismo: 3+ 6
 Persuasión: 3+ 6
 Sigilo: 3+ 6
 Actuar: 6
 Acrobacias: 6
 Bestialismo: 6
 Conocimiento: 6
 Telekinesia: 6

Coraje: 7
 Mesmerismo: 7
 Seducción: 6
 Intimidar: 6
 Intestigar: 6
 Majestad: 6
 Combate: 6
 Invocación: 6
 Esoterismo: 6
 Supervivencia: 6
 Subterfugio: 6



LLAVE DEL INFIERNO.

Un objeto mítico que otorga, durante un turno, el poder del Gatekeeper.



ESTATUA DE BABEL.

Colocada en el centro de un Feudo, lo oculta entre las sombras, evitando ser decubierto. Triar Instinto + Alerta enemigo VS Astucia + Subterfugio +3.



ESPADA DEL OCASO.

Suma +6 al ataque cuando se empuña.



SUDARIO DE LAS ALMAS.

Una túnica negra que confiere un +3 a las tiradas de invocación y telequinesia.



VESTIMENTA DEL BERSERK

Atabiado con este ropaje, el se gana un +9 en Fortaleza durante un turno pero pierde 3 en los demás rasgos.



COLLAR DEL DOMINIO

Aquel al que le coloquemos este collar tendrá un - 6 en cualquier tirada para evitar desobedecernos.



PLUMA DE GARUDA.

Convierte al personaje en una hermosa ave dorada. +6 en Presencia y consciencia, y - 6 puntos en Fortaleza.



ALAS DE ARCÁNGEL.

Se colocan en la espalda del personaje. Confieren la capacidad de vuelo durante un turno. +6 a todo lo relacionado con moverse.



TRAJE DE SEDA NEGRO.

Atavado con este traje, el personaje gana tres puntos en Presencia y Astucia.



TERREMOTO.

Provoca una sacudida de tierra que ataca con un +3 al daño.

+12 si se usa contra una estructura o edificio



CONO DE FUEGO.

Causa una violenta llamarada de +3 al daño (tirada de EGO + Puntería). Alcanza a todos los objetivos que estén frente al personaje.



TENTACULOS.

Crea una masa sombría que agarra y golpea con una fuerza de +6. Usa Ego + Concentración en la tirada de combate.



BÁCULO DEL GATEKEEPER.

Este báculo confiere al Gatekeeper sus cualidades especiales.

Aquel que lo posea se convierte en el Gatekeeper de la partida.



ESPADA Y ESCUDO.

Al materializarse en las manos del personaje, confieren un bono de +3 en cualquier ataque y defensa cuerpo a cuerpo.



PIEL DE ROCA.

Al activar este poder, el personaje gana una protección adicional de +9 contra cualquier ataque físico. Sin embargo, resta -3 a todo movimiento.



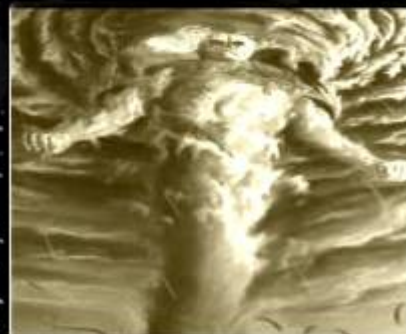
CORCEL INFERNAL.

Una estatuilla de ónice que convoca a la criatura (crear ficha) durante una hora. El corcel puede galopar a una velocidad aproximada de 190 kph sin fatigarse lo más mínimo.



BOLA DE CRISTAL

Al mirar a través de ella, el personaje obtiene un +6 en su Consciencia. Cualquier penalización por distancia o por falta de visión no es aplicable a este objeto.



PIEDRA DEL AIRE.

Al activarla, el personaje adquiere la consistencia de una nube y, como tal, es inmune al daño físico. También podrá colarse por cualquier rendija o hueco.



OJOS HIPNÓTICOS.

Los ojos del personaje se vuelven rojos y brillantes. Suma +6 a tu tirada para Persuadir.



MANTO DE CAMUFLAJE.

El Personaje se cubre con un poncho de sombras y tinieblas. Suma +6 a las tiradas para ocultarse y pasar desapercibido.



RAYO ELECTRICO.

De las manos del personaje sale una potente descarga de energía azul. Suma +6 a tu tirada de Instinto cuando realices el ataque.



ORDENADOR PORTATIL.

Un ordenador comprado en una tienda de segund maano. Suma +3 en Astucia e Instinto cuando el PJ analice o estudie algo.



ATUENDO DE JINETE

Convocas de la nada un caballo esquelético y un hacha de guerra. Suma +3 en Dominio e Instinto durante tu próximo ataque.



EXTRAER ALMA.

Mediante una tirada enfrentada de Ego + Coraje, el personaje extrae tantas Almas al rival como éxitos obtenidos. Suma +6 a Ego.



GRITO DE BATTALLA.

El personaje anima a sus leales seguidores con un potente grito. Suma +6 en Presencia cuando te dirijas a una multitud.



TELE TRANSPORTE.

Permite moverse de un lugar a otro gastando un solo tunro. El lugar de destino ha de ser conocido con anterioridad.



CONSTRUCTO DE OCURIDAD.

Del suelo el personaje crea un muro o pilar de sombras. Suma +6 a fortaleza cuando si se emplea para mover alg o bloquear un ataque.



SANGRE DE DRAGÓN.

Un amuleto droado que otorga la habilidad de convertirse en un enorme lagarto de fauces enormes. Suma +6 a Dominio y a la resistencia al daño.



FILO DEL OCASO.

El portador de esta oscura hoja suma +12 a su chequeo de combate cuando la esgrima



MASCARA LÍQUIDA

Una máscara que altera su forma a voluntad. Su portador suma +6 a sus tiradas de Seducción y Actuar.



LEVIATAN.

Invoca durante una escena a un enorme gusano de arena que nos obedecerá. La ficha de Leviatan se crea igual que la de un personaje principal.



AGUJERO NEGRO.

Delante del PJ se crea un portal que subciona todo lo que esté a menos de 300 metros a menos que se supere un chequeo de Ego + Concentración del PJ VS Dominio + Vigor de las víctimas.



ANILLO DE CLONACIÓN.

El portador de la sortija podrá crear un doble idéntico a si mismo durante una escena al día. Las Almas gastadas por el doble se restan al original.



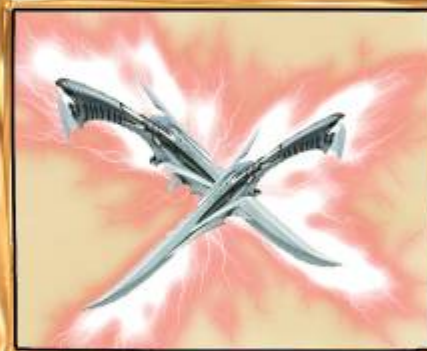
ESCUDO DE CRISTAL.

Otorga un +12 a la hora de bloquear cualquier proyectil o ataque de energía. Si se tiene éxito, el ataque se vuelve contra el atacante con un bono de +3



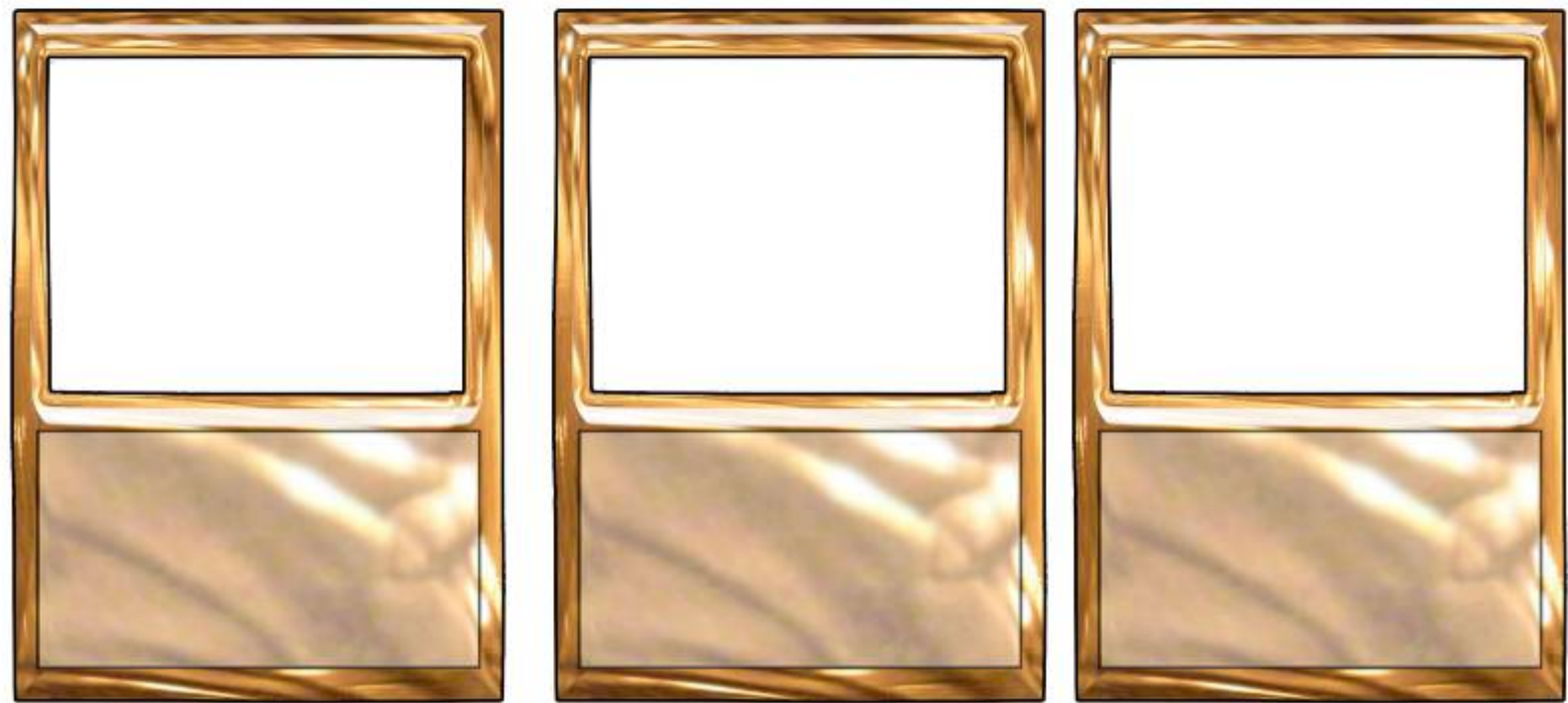
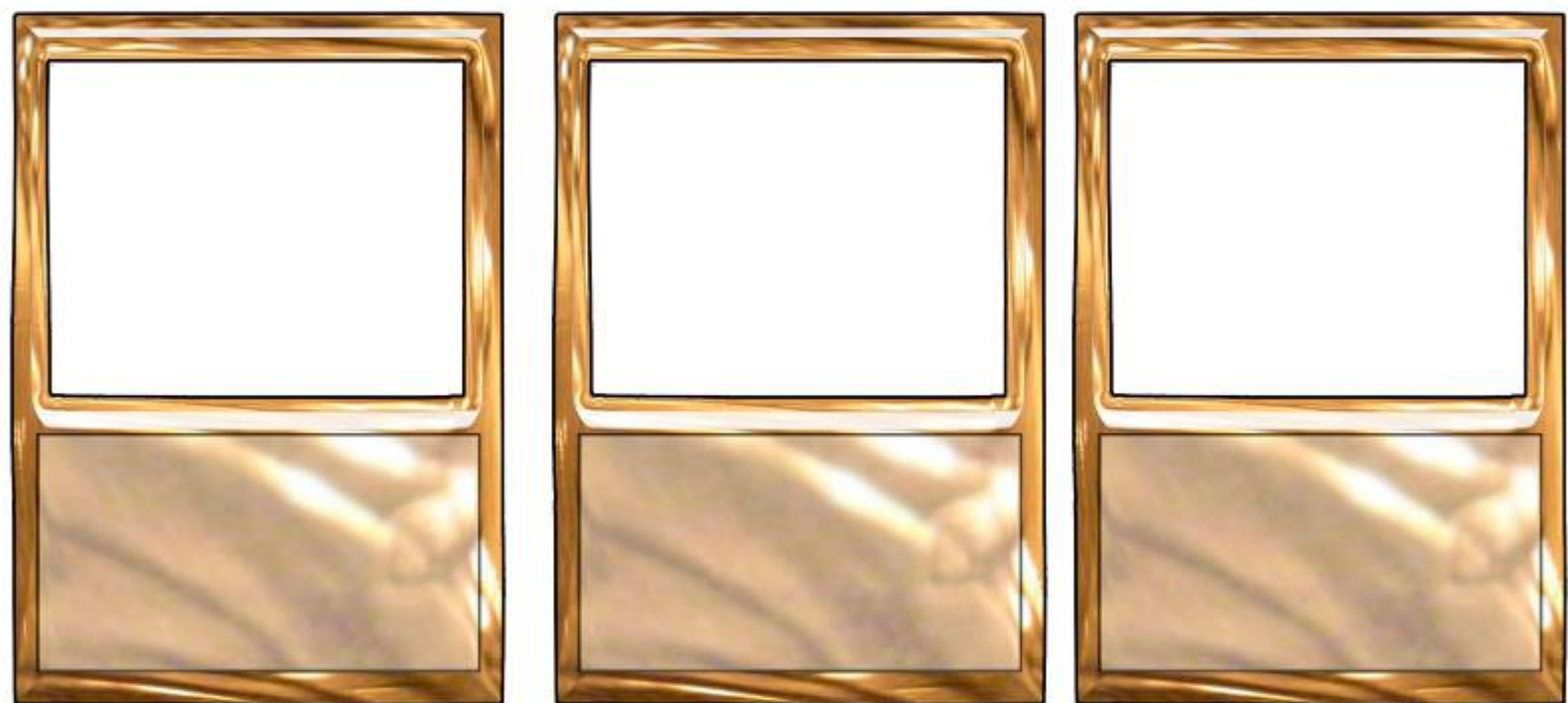
CABEZA DE LA GORGONA.

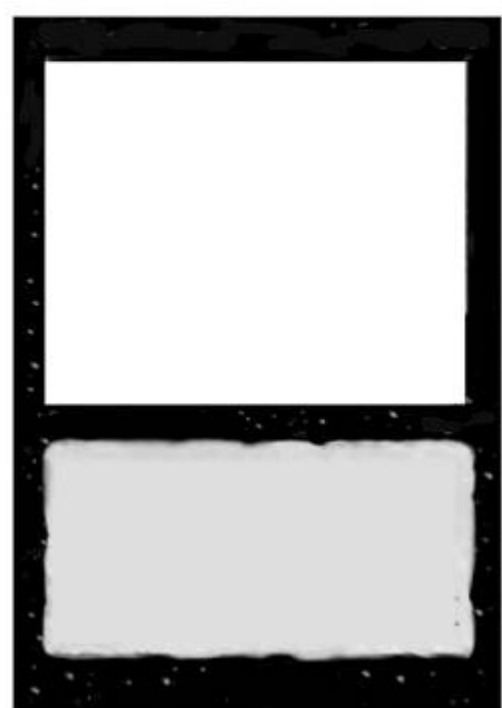
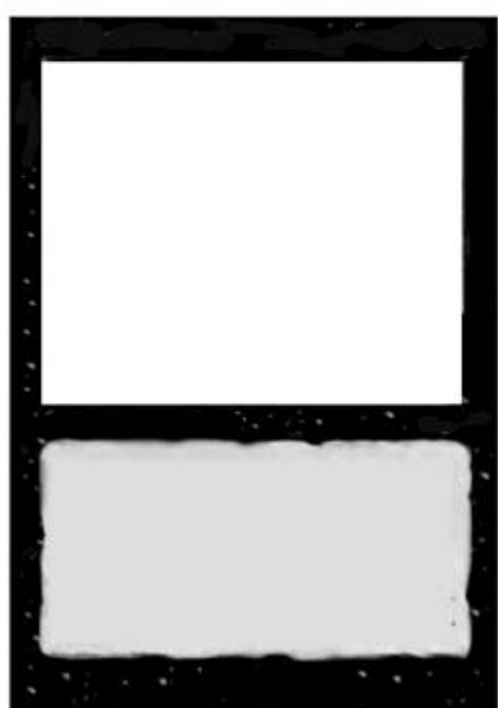
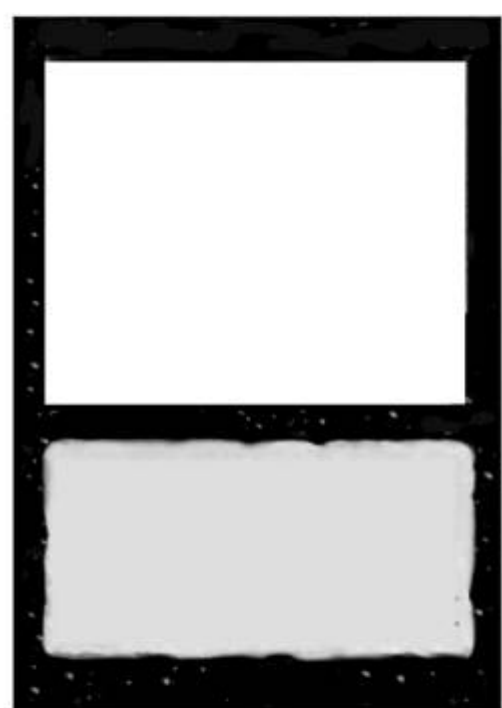
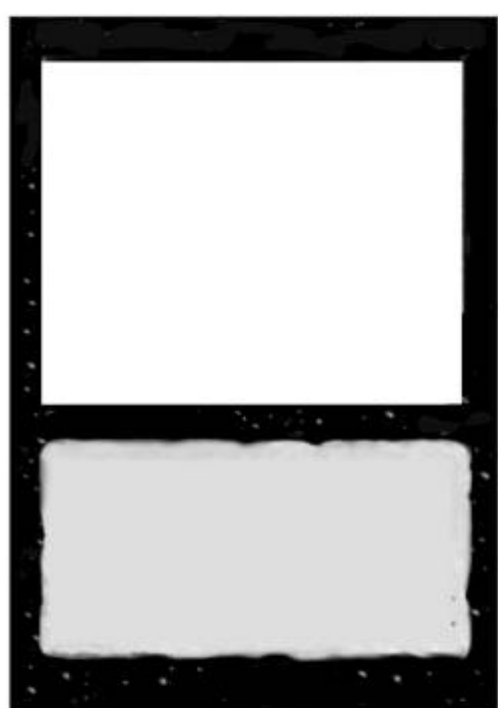
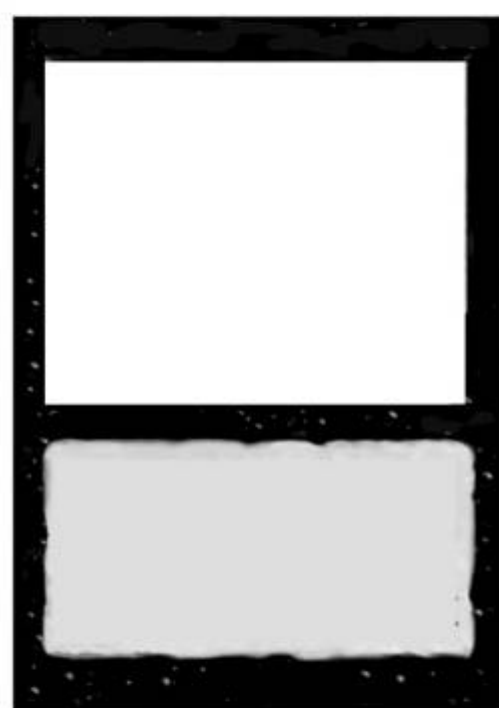
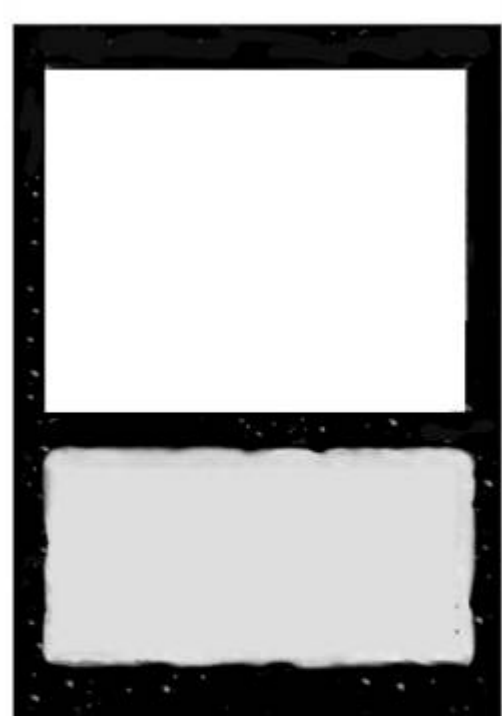
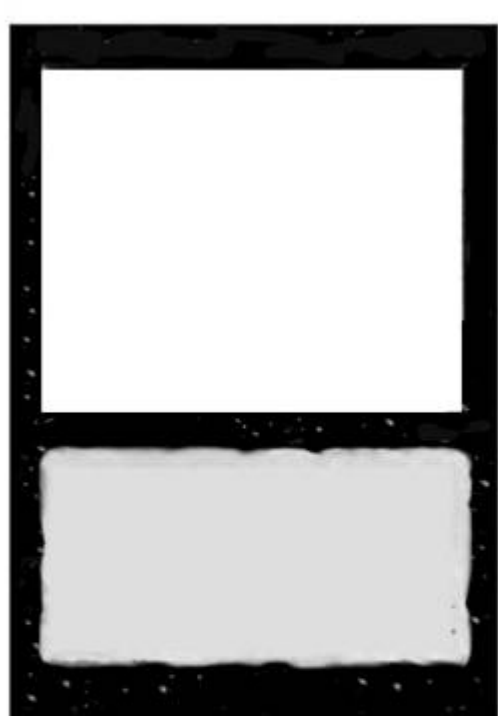
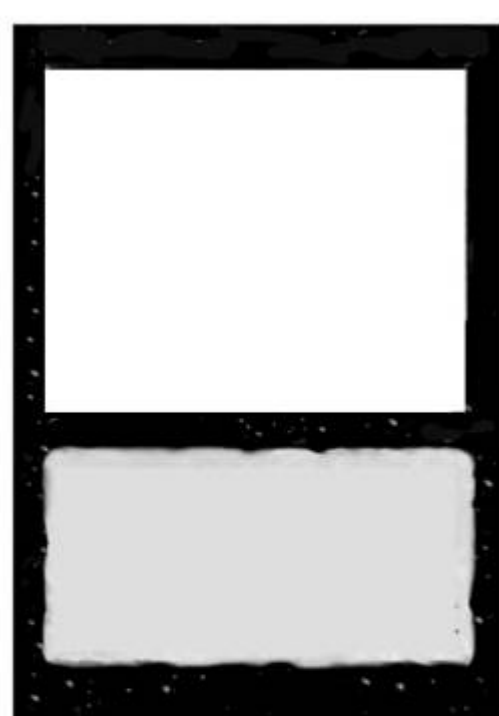
Todo aquel que esté en frente del portador de la cabeza ha de superar un chequeo enfrentado de Ego + Coraje, o de lo contrario quedará petrificado tantos turnos como diferencia en el resultado.



COLMILLOS DE RAKASSI.

Dos dagas que otorgan a su portador un + 6 tanto en ataque como en las situaciones de sigilo y ocultamiento.





Instinto: _____ Dominio: _____ Astucia: _____ Presencia: _____ Ego: _____ Conscien.: _____ Objetos: _____ _____ _____	
Alerta: 3+ _____ Concentración: 3+ _____ Vigor: 3+ _____ Vista: 3+ _____ Atletismo: 3+ _____ Persuasión: 3+ _____ Sigilo: 3+ _____ Actuar: _____ Acrobacias: _____ Bestialismo: _____ Conocimiento: _____ Telekinesia: _____	Coraje: _____ Mesmerismo: _____ Seducción: _____ Intimidar: _____ Intestigiar: _____ Majestad: _____ Combate: _____ Invocación: _____ Esoterismo: _____ Supervivencia: _____ Subterfugio: _____

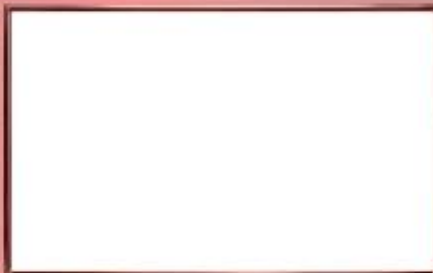
<p>Instinto: _____</p> <p>Dominio: _____</p> <p>Astucia: _____</p> <p>Presencia: _____</p> <p>Ego: _____</p> <p>Conscien.: _____</p> <p>Objetos: _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>		
<p>Alerta: 3+ _____</p> <p>Concentración: 3+ _____</p> <p>Vigor: 3+ _____</p> <p>Vista: 3+ _____</p> <p>Atletismo: 3+ _____</p> <p>Persuasión: 3+ _____</p> <p>Sigilo: 3+ _____</p> <p>Actuar: _____</p> <p>Acrobacias: _____</p> <p>Bestialismo: _____</p> <p>Conocimiento: _____</p> <p>Telekinesia: _____</p>	<p>Coraje: _____</p> <p>Mesmerismo: _____</p> <p>Seducción: _____</p> <p>Intimidar: _____</p> <p>Intestigiar: _____</p> <p>Majestad: _____</p> <p>Combate: _____</p> <p>Invocación: _____</p> <p>Esoterismo: _____</p> <p>Supervivencia: _____</p> <p>Subterfugio: _____</p>	

Instinto: _____ Dominio: _____ Astucia: _____ Presencia: _____ Ego: _____ Conscien.: _____ Objetos: _____ _____ _____ _____		
Alerta: 3+ _____ Concentración: 3+ _____ Vigor: 3+ _____ Vista: 3+ _____ Atletismo: 3+ _____ Persuasión: 3+ _____ Sigilo: 3+ _____ Actuar: _____ Acrobacias: _____ Bestialismo: _____ Conocimiento: _____ Telekinesia: _____	Coraje: _____ Mesmerismo: _____ Seducción: _____ Intimidar: _____ Intestigiar: _____ Majestad: _____ Combate: _____ Invocación: _____ Esoterismo: _____ Supervivencia: _____ Subterfugio: _____	

Nombre: _____
Actitud: _____
Ambición: _____
Historia: _____

Rasgos

Instinto: ____
Dominio: ____
Astucia: ____
Presencia: ____
Conscien.: ____
Ego : ____



Conocimientos

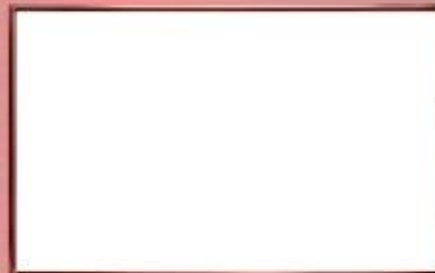
Alerta: 3+ ____
Concentración: 3+ ____ **Combate:** ____
Vigor: 3+ ____ **Esoterismo:** ____
Visión: 3+ ____ **Intimidar:** ____
Atletismo: 3+ ____ **Investigación:** ____
Persuasión: 3+ ____ **Invocación:** ____
Sigilo: 3+ ____ **Majestad:** ____
Actuar: ____ **Mesmerismo:** ____
Acrobacia: ____ **Seducción:** ____
Bestialismo: ____ **Subterfugio:** ____
Conocimiento: ____ **Supervivencia:** ____
Coraje: ____ **Telekinesis:** ____

Cartas de objetos

Nombre: _____
Actitud: _____
Ambición: _____
Historia: _____

Rasgos

Instinto: ____
Dominio: ____
Astucia: ____
Presencia: ____
Conscien.: ____
Ego : ____



Conocimientos

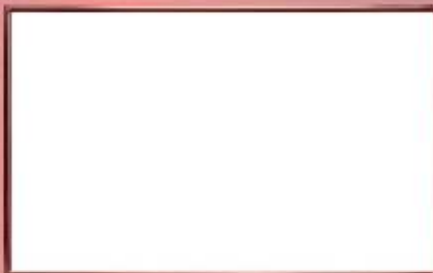
Alerta: 3+ ____
Concentración: 3+ ____ **Combate:** ____
Vigor: 3+ ____ **Esoterismo:** ____
Visión: 3+ ____ **Intimidar:** ____
Atletismo: 3+ ____ **Investigación:** ____
Persuasión: 3+ ____ **Invocación:** ____
Sigilo: 3+ ____ **Majestad:** ____
Actuar: ____ **Mesmerismo:** ____
Acrobacia: ____ **Seducción:** ____
Bestialismo: ____ **Subterfugio:** ____
Conocimiento: ____ **Supervivencia:** ____
Coraje: ____ **Telekinesis:** ____

Cartas de objetos

Nombre: _____
Actitud: _____
Ambición: _____
Historia: _____

Rasgos

Instinto: ____
Dominio: ____
Astucia: ____
Presencia: ____
Conscien.: ____
Ego : ____



Conocimientos

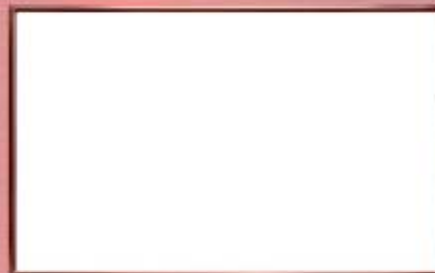
Alerta: 3+ ____
Concentración: 3+ ____ **Combate:** ____
Vigor: 3+ ____ **Esoterismo:** ____
Visión: 3+ ____ **Intimidar:** ____
Atletismo: 3+ ____ **Investigación:** ____
Persuasión: 3+ ____ **Invocación:** ____
Sigilo: 3+ ____ **Majestad:** ____
Actuar: ____ **Mesmerismo:** ____
Acrobacia: ____ **Seducción:** ____
Bestialismo: ____ **Subterfugio:** ____
Conocimiento: ____ **Supervivencia:** ____
Coraje: ____ **Telekinesis:** ____

Cartas de objetos

Nombre: _____
Actitud: _____
Ambición: _____
Historia: _____

Rasgos

Instinto: ____
Dominio: ____
Astucia: ____
Presencia: ____
Conscien.: ____
Ego : ____



Conocimientos

Alerta: 3+ ____
Concentración: 3+ ____ **Combate:** ____
Vigor: 3+ ____ **Esoterismo:** ____
Visión: 3+ ____ **Intimidar:** ____
Atletismo: 3+ ____ **Investigación:** ____
Persuasión: 3+ ____ **Invocación:** ____
Sigilo: 3+ ____ **Majestad:** ____
Actuar: ____ **Mesmerismo:** ____
Acrobacia: ____ **Seducción:** ____
Bestialismo: ____ **Subterfugio:** ____
Conocimiento: ____ **Supervivencia:** ____
Coraje: ____ **Telekinesis:** ____

Cartas de objetos

