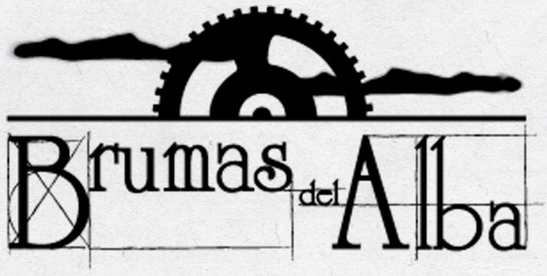


Brumas del Alba © 2012

ISBN: 978-84-615-6506-1
Depósito legal: C 218-2012
Impresión y encuadernación: Fullcolor Printcolor S.L.
Ctra. De Mollet a Sabadell Km. 4,3
Pol. Ind. Can Vinyals, Nave 18
08130 Santa Perpétua de Mogoda (Barcelona)

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida en modo alguno sin una autorización escrita.

Brumas del Alba y el logotipo de Brumas del Alba son marcas registradas propiedad de Rafael Alfonso Ferrero Madriñán. Este material está protegido por la Ley de Propiedad Intelectual española. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los textos y materiales aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Rafael Alfonso Ferrero Madriñán, ni de las fotos e ilustraciones sin el permiso expreso y por escrito de sus respectivos autores. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia.

Primera impresión: Febrero 2012

http://brumasdelalba.es
brumasdelalba@gmail.com

Autor
Rafael Ferrero

Dirección de proyecto
María Fernández
Rafael Ferrero

Concepto original
Rafael Ferrero

Desarrollo
María Fernández
Rafael Ferrero
José Luis Macía
Jordi Pallarés
Aurora Paz

Redactores
María Fernández
Rafael Ferrero

Revisión
Roberto Barbeito
Francisco Calderón
María Fernández
Rafael Ferrero
José Luis Macía
Aurora Paz
Silvia Rubiños

Asistente histórico
Aurora Paz

Testers
Alejandro Alves
Tribal Barbeito
José Collazo
Roi Collazo
Alexandre Domínguez
María Fernández
Efraim Ferrero
Rafael Ferrero
Carolina Hernández
Denís López
Rolando López
Jose Luis Macía
Sergio Mosquera
Jordi Pallarés
Aurora Paz
Antía Pérez
Andrés Ríos
Lorenzo Roa
Silvia Rubiños
Francisco Salcines
Daniel Sánchez
Patricia Seijas
Alicia Silva
Judith Vázquez

Diseño del manual
Raquel Fernández

Maquetación
Raquel Fernández
Tribal Barbeito

Logotipo
Raquel Fernández
Rafael Ferrero

Diseño gráfico
Raquel Fernández

Portada
Raquel Fernández

Cartografía
María Fernández
Rafael Ferrero

Ilustración
Tribal Barbeito (fig. 14, 79, 80, 81, 82, 83, 84)
Raquel Fernández (fig. 9, 14, 18, 20, 21, 24, 25, 26, 38, 39, 40, 41, 42, 66, 102, 110, 111, 112, 113, 120, 121, 122)
Teresa Fernández (fig. 6, 10, 34, 36, 109, 114, 115)
Rafael Ferrero (fig. 29, 35)

Fotografía
Fotógrafos y retocadores
Tribal Barbeito (fig. 101)
Magín Estévez (fig. 125)
María Fernández (fig. 0, 2, 3, 5, 8, 13, 15, 16, 17, 22, 28, 31, 57, 59, 60, 61, 62, 100, 108, 116, 118, 124)
Raquel Fernández (fig. 31, 45, 48, 69, 123)
Teresa Fernández (fig. 108, 124)
Lucía Gómez (fig. 11, 58, 74)
Óscar Górriz (fig. 23, 27, 46, 50, 51, 72, 88, 91, 95, 104, 107)
José Guerra (fig. 7, 33, 43, 47, 53, 70, 71, 89, 90)
María Martul (fig. 4, 30, 32, 44, 49, 54, 55, 56, 63, 64, 65, 67, 68, 73, 75, 76, 78, 85, 86, 87, 92, 93, 94, 96, 97, 98, 105, 106, 119)
María Montero (fig. 1, 19, 99, 103, 117)
Miguel Ordóñez (fig. 77)
Ania Ortiz (fig. 12)
Patricia Seijas (fig. 52)
Sonia Seijas (fig. 37)

Modelos
Iris Álvarez
Jezabella Bernal
Elzbieta Blok
Gloria Dans
Alexandre Domínguez
Miriam Domínguez
Melania Facal
Diego Fernández
María Fernández
Rafael Ferrero
Carlos García (como Johannes Haullman)
Leticia García-Argüelles
Carolina Hernández
Isidoro Izquierdo
Ewa Jakubowska
Sara López
José Luis Macía
Helena Electra Marcet
Rosa Martul
Ángel Noircroix
Francisco Javier Novoa
Jorge del Oro (como Professor Ofthegold)
Aurora Paz
Andrés Ríos
Diego Sánchez
Patricia Seijas
Sonia Seijas
Aleksei Sunrider
Olaya Valle
Cristina Vázquez
Lady Elizabeth Winchester
Sir Jack Winchester
Manuel Ramón Zapata

Dirección artística
María Fernández
Rafael Ferrero

Estilistas
Teresa Fernández
Leticia García-Argüelles
Nerea Prieto
Patricia Seijas

Producción
Víctor Lamas
Yolanda Madriñán

Agradecimientos especiales
Mary Carmen Álvarez
Diego Barcala
Laura Cuba
Fátima María García
Fernando Molezún
Aída Mosquera
Jorge del Oro
Carlos Pardellas
Uxía Pérez
Sanmi
Minako Takahashi
Bokeh Photography
Asociación Cancerbero
Asociación Freak
The Golden Gear
Matrimonio Espectro (Sir Jack y Lady Elizabeth Winchester)
Steampunk Spain

Dedicado a mi tía Yolanda, Mamina, la mujer flemática, de mente abierta y moralidad intachable, que me inculcó los valores que tengo.

Sé que esto no es exactamente lo que esperabas, pero creo que podrás sentirte orgullosa.

fig. 0

Índice

Introducción 7
Aviso Legal 7
Mapa 8
1 Las Naciones de Gea 10
2 Cosmología y Religión 23
3 Organizaciones 32
4 Contexto histórico 38
5 Costumbres y moda 40
6 Creación de personajes 53
7 Dones y defectos 57
8 Habilidades 64
9 Dinero 88
10 Fama 91
11 Equipo 93
12 Combate 116
13 Artes Místicas 124
14 Experiencia 152
15 Animales y Monstruos 154
16 Vehículos 175
Ficha de personaje 190

¿Qué es Brumas del Alba?

Brumas del Alba es un juego de rol de ambientación steampunk. Para este juego hemos creado un mundo nuevo, con su propia cosmología y religión. Hemos eludido las razas de fantasía, pues creemos que el auténtico protagonista de la carrera tecnológica es el hombre y que es su infinita curiosidad la que impulsa el afán explorador e investigador que un mundo plenamente *steam* precisa.

Se ha dibujado el universo con una pequeña pincelada de magia; alejándonos de la espectacular hechicería de los mundos medievales y fantásticos, hemos preferido incluir una magia oscura, que permita descreer a los escépticos y horrorizarse a los más crédulos. Es la época en que la magia quiere convertirse en ciencia.

Hay también una buena selección de monstruos. Para incluirlos en el juego hemos querido referirnos a las fuentes más clásicas. No son divertidos, sino horribles. En seguida nos dimos cuenta de que los que más miedo nos han dado siempre tienen como base al hombre: vampiros, hombres lobo, zombis... Solo hace falta una vuelta de tuerca para que el ser humano se vuelva abominable. Cuanto más se nos parecen más terribles resultan. Los monstruos "no humanos" son criaturas anacrónicas con las que jamás deberíamos haber convivido como dinosaurios y animales de la edad del hielo. Y para los realmente curiosos también hay seres extradimensionales, criaturas cuya mera existencia resulta inasumible.

La tecnología en *Brumas del Alba* está basada en el vapor, aunque existe una incipiente electricidad. En cualquier caso, el vapor consume muchísima energía, por lo que la mayoría del trabajo diario lo siguen haciendo los animales. Intercalar maquinaria con las técnicas tradicionales convierte a la tecnología en algo sorprendente y maravilloso.

Por supuesto no hemos dejado de incluir aparatos que en realidad no deberían funcionar pero... ¡qué demonios! Esto es steampunk.

¿Qué es un juego de rol?

En un juego de rol los participantes deben narrar una historia. Uno de ellos asumirá el papel de director de juego o máster y los demás serán los jugadores.

La función del director de juego es proponer a los jugadores una serie de situaciones, describir el mundo que les rodea e interpretar a los personajes secundarios.

Los jugadores interpretan a los personajes principales. Su función es decidir cómo reaccionan éstos ante las situaciones que el máster les propone.

El escenario del juego es la imaginación, el máster y los jugadores narran sucesivamente acciones y situaciones. Por lo tanto no es necesario que los participantes se desplacen o utilicen tableros ni miniaturas. Sencillamente suelen reunirse en torno a una mesa para poder tomar notas sobre lo que les sucede a sus personajes.

En los juegos de rol se utilizan dados para decidir si las acciones que los personajes llevan a cabo tienen éxito o no. En este sentido los personajes también tienen una serie de puntuaciones numéricas que modifican el resultado de las tiradas de dados. Estas puntuaciones representan las cualidades intrínsecas del personaje.

¿Qué es el steampunk?

El steampunk es un retrofuturismo victoriano. Es un estilo que puede usarse para dar forma a casi cualquier materia: cine, moda, literatura, decoración, arquitectura... Tomando como base la cultura y la estética de la época victoriana (siglo XIX) nos proyectamos a un futuro improbable, en el que la humanidad ha desarrollado la tecnología del vapor hasta sus últimas consecuencias.

Los dados

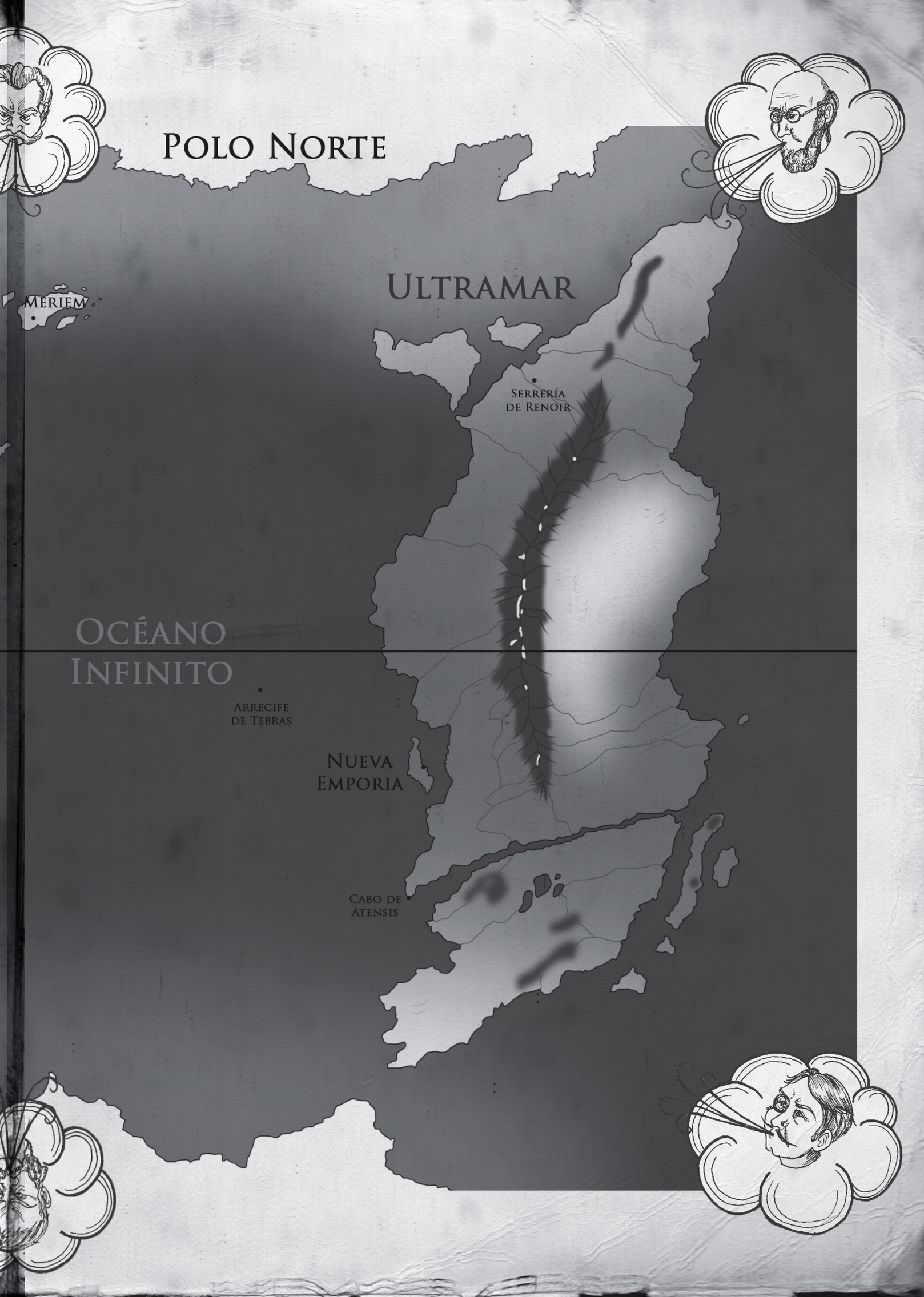
A lo largo del juego haremos referencia a los dados en muchas ocasiones. Para abreviar nos referiremos a ellos con una "d" seguida y/o precedida de un número. El número que preceda a la "d" indica la cantidad de dados que se deben lanzar. El número situado tras ella es la cantidad de caras que deben tener esos dados. Por ejemplo: "2d6" significa que se deben lanzar 2 dados de 6 caras.

El dado que más habitualmente se usa en *Brumas del Alba* es el dado de 12 caras. Por eso, cariñosamente, hemos llamado a este sistema "D12".

Aviso Legal

Brumas del Alba es una obra de ficción. Nada de lo aquí descrito se corresponde con la realidad ni con las opiniones de sus autores.

Yuugata
Atlas
Mar de los escollos
Kanayama
Kratislava
Utopía
Océano del ocaso
Mar Vítreo
Condados Medios
Bravaria
Emporia
Crieg
Amir
Harya
Tarso
Cienia
Trirene
Nan Shui
Kendala
Le Nebleau
Altais
Haanuptra
Tutúa
Mar Verde
E. Del Sur
Aran-Haliph
Océano Hipérico
Equidna
Isla Volcánica de Hiperión
Polo Sur


Polo Norte
Ultramar
Meriem
Serrería
de Renoir
Océano
Infinito
Arrecife
de Tebras
Nueva
Emporia
Cabo de
Atensis

1 Las Naciones de Gea

Atlas

El continente de Atlas, considerado la cuna de la civilización tan solo por sus propios habitantes, mira entre curioso y arrogante al resto de Gea. La necesidad de nuevos materiales que ha traído consigo la revolución industrial ha llevado a las naciones de Atlas a una loca carrera colonialista en la que se han topado con sorpresas más y menos agradables.

Aunque las sociedades de los diferentes países son heterogéneas, parecen caminar en una dirección común, cincelada por ciertas directrices como el éxodo rural, el crecimiento exponencial de la clase media y la lucha de los ciudadanos por sus derechos.

En los últimos años, la ciencia y la tecnología avanzan parejas y comienzan (todavía muy levemente) a dejar atrás la Pantocracia, religión oficial aún en la mayoría de los estados.

Sin embargo, existe una excepción a lo anteriormente descrito: la península de Aran-Haliph, donde las duras condiciones del desierto han hecho primar la supervivencia del hombre, forjando así sociedades menos estratificadas y pequeños núcleos de población, casi tribales.

Altais

Altais es el país de mayor tradición marina del continente y su fama exploradora es legendaria.

La mayoría de los barcos mercantes del Mar Verde provienen de Altais, aunque naveguen, con frecuencia, bajo bandera extranjera.

Sin embargo, tras la tradición marina surge el afán pirata, lo que causa gran recelo en ciertos países a comerciar directamente con Altais. Paradójicamente, resulta más seguro dejar que los piratas se ocupen de los negocios, por lo que muchos comerciantes del continente contratan naves y tripulaciones alteñas.

La Reina de Altais quien, curiosamente, se muestra muy devota de la fe pantocrática, mantiene excelentes relaciones con la Iglesia, mientras permite que sus nobles, los mismos que condenan la piratería en foros públicos, saqueen impunemente embarcaciones extranjeras a cambio del pago de una patente de corso.

El modo casi criminal en que Altais establece su monopolio enturbia constantemente sus relaciones diplomáticas. La doble moral alteña representa un delicioso juego para sus nobles y una soberana molestia para los extranjeros.

A nivel político, Altais es un país muy conservador. Esta nación es un matriarcado, en el que la línea sucesoria se transmite por vía femenina. Los príncipes de Altais llevan a cabo siempre una carrera militar o eclesiástica. Sin embargo, fuera de la Familia Real, el papel de la mujer es más sumiso que en cualquier otro de los países del continente salvo, quizás, Tarso.

El poderío colonial de esta nación es indiscutible. Desde la época del descubrimiento de Ultramar, Altais ha mantenido casi el 75% de las colonias en el sur del nuevo mundo. La riqueza que esto supone es gargantuesca, lo que ha fomentado una época muy próspera.

Como ya se ha comentado, este país es muy fiel a la Iglesia Pantocrática. Tanto es así, que el ejército de Pionti-Caeli, la Guardia Precaelita, está formado exclusivamente por voluntarios alteños versados en las artes militares. Se les considera el ejército más disciplinado (y seguramente fanático) del mundo.

fig. 1

Trirene

Trirene es el resultado de la unificación de tres antiguos reinos, cuyas casas reales se encontraban emparentadas desde hacía siglos. Sin embargo, las luchas intestinas y las distintas religiones (druídica y pantocrática) han estado socavando la unión. Solo el temor a una invasión extranjera convierte a los ciudadanos de Trirene en primos unidos contra un mal mayor que la convivencia.

En Trirene, la nobleza vive arraigada en viejas tradiciones feudales, entre las que se deslizan las nuevas corrientes. Un exaltado sentido del honor otorga a sus nobles un halo casi divino, que les convierte en poseedores de los atributos legendarios de héroes mitológicos. Fuerza, astucia, lealtad, valor... deben ser poseídos y anhelados por todo aristócrata que se precie. De este modo, la ciudadanía de Trirene es la espectadora de la vida sobresaliente de sus notables, a la espera de que las cruzadas de éstos la salpiquen con las riquezas de las colonias.

En la actualidad Trirene es una monarquía parlamentaria. El poder legislativo recae sobre la Cámara de los Lores, mientras que el ejecutivo lo ostenta la Cámara de los Comunes.

El jefe de estado es el regente y legítimo heredero Victor de Willsword. Sin embargo, su posición en el trono se ve amenazada por la Profecía de la Corona, formulada hace ciento cincuenta años por el famoso alquimista e iluminado Jona Cloudson.

Los tres reinos de Trirene son:

La isla de Mystgard, cuna de pescadores y navegantes, la zona más conflictiva del imperio, pues en ella se encuentran la mayoría de los representantes amonárquicos.

Las tierras altas de Stormland, hogar de ganaderos y montañeses. Probablemente, el último y verdadero bastión de la cultura druídica y, sin duda, la zona más deprimida de Trirene.

Y por supuesto, Earthmore, donde la mayoría de la población vive de la agricultura. Su capital, Crownstown, es también capital del Imperio y de su sólida industria.

Le Nebleau y los Condados Medios

Los Condados Medios ocupan la franja de tierra comprendida entre Crieg y Trirene.

La mayoría de los Condados Medios se crearon tras la Gran Guerra, debido al vacío de poder que quedó tras la devastación. Algunos nobles locales aprovecharon la coyuntura para declarar la independencia de sus Estados. Muchos de ellos se subieron al carro de ideologías emergentes, otros tiranizaron sus tierras, reuniendo tropas sin nación.

El condado de Nebleau es el más grande y famoso de los Condados Medios. Alcanzó su independencia gracias a su próspera burguesía, comerciantes y banqueros cuyos fondos sostienen hipócritamente a una decadente nobleza por el mero hecho de poder codearse con ellos en las inaccesibles fiestas de alta sociedad. El terrateniente y el acaudalado son ahora quienes dominan el país e imponen sus intereses.

El gobierno del condado se lleva a cabo por la Asamblea de Jurados, es decir, las personas a las que se les cobran juros. Estos hombres acaudalados pagan un prohibitivo impuesto para comprar el derecho a votar las decisiones de estado. El jefe de estado es, sin embargo, el Conde de Le Nebleau, actualmente François D'von. Éste preside la cámara y conserva el voto de calidad.

El clima de Le Nebleau es templado y agradable, solamente nieva unas pocas semanas al año y el calor es molesto durante apenas un par de semanas de septiembre.

La población del condado es grande para su territorio, gracias a la poderosa industrialización y el creciente comercio. En torno a 7 millones de almas viven aquí.

Al menos una docena de marcas y condados viven bajo el protectorado de Le Nebleau, acatando sus leyes pero manteniendo cierta independencia ejecutiva.

Muchos estados de pequeña envergadura defienden sus fronteras alquilando los servicios de ejércitos mercenarios; una práctica muy común durante la Ilustración, que hoy en día está cayendo en desuso.

fig. 2

Tarso

Tarso es un país de antiquísima tradición. Según los historiadores, fue en sus costas, llenas de deltas y penínsulas, donde los Ilitas pisaron por primera vez la tierra. Fue en estas tierras donde la humanidad decidió su destino, durante la llamada Edad Heroica. Por ello, este país se encuentra sembrado de vestigios de la primera civilización, las únicas estructuras que permiten a los arqueólogos soñar con el aspecto de la legendaria Ilos.

Sin embargo, en la actualidad, Tarso es un país sencillo y algo atrasado tecnológicamente. Esto ha contribuido a una ferviente migración, que ha envejecido sensiblemente la población, a la vez que extiende por el resto de países del continente una nube de jóvenes proletarios.

Cabe destacar que el arte tarso, en materia de cerámica y escultura, así como el soplado de vidrio, es muy apreciado en el resto del continente y aún hoy en día se considera a esta nación heredera directa de la cultura clásica. Tanto es así que muchos estudiosos sospechan la situación de la perdida Ilos en el espacio sumergido entre las islas de Tarso. Decenas de barcos tratan en vano, cada año, de demostrar esta teoría.

Crieg

La vieja Crieg está podrida: su nobleza comienza a sofocar la vida del pueblo, las historias de vírgenes sacrificadas a la luz de la luna son cada vez más frecuentes, rememorando el terror padecido durante la Edad Oscura. Pero las mentes de estos criminales son rápidas y versátiles, pues han sabido dibujar a sus vecinos como monstruos mucho más peligrosos que los autóctonos. "La guerra es inminente, mas combatiendo junto a lobos y sombras, ¿qué adversario osará oponerse a nosotros? ¡Seremos los dueños de la tierra!"

El gobierno de Crieg recae sobre el Emperador o Kaiser, que es el jefe de estado (en la actualidad, Frederic Von Drachenkraut). Muchos emperadores han escogido un hombre sobre el que descargar el poder ejecutivo: a este cargo se le denomina canciller. Actualmente, la cancillería es un cargo electo (elegido por la nobleza del país y los burgomaestres), del mismo modo que el resto de los ministros. El actual canciller de Crieg es Dagobert Schneider, del movimiento Fuerza de Ur.

El territorio nacional se divide en provincias gobernadas por nobles, quienes escogen a los diferentes cargos entre sus habitantes: jueces, alguaciles, responsables de correos, telegrafistas… son designados a dedo por el aristócrata local. El único cargo público que es escogido por aclamación popular es la figura del burgomaestre, quienes dirigen las ciudades. Los artesanos obtuvieron este privilegio durante la Edad Oscura, al convertirse en la principal fuente de riqueza del país. Al independizarse de la nobleza, las ciudades de Crieg experimentaron un auge económico durante la Ilustración que se ha visto renovado durante la Era Industrial.

Crieg posee un territorio relativamente vasto, pero muchas de sus tierras se hallan en las laderas más escarpadas de los montes de Ur, lo que genera gran diferencia de terreno, pasando bruscamente de montañas a pantanos que imposibilitan la existencia de grandes poblaciones al oeste del país. Por ello, la población de Crieg apenas alcanza los 30 millones de habitantes, repartidos casi por igual entre el agro y el medio urbano.

El clima de esta nación es continental, aunque un detalle muy característico es la aparición de frecuentes nieblas en primavera y otoño, lo que da mañanas muy frías y un pegajoso calor al medio día.

En los últimos años, un movimiento ideológico ha surgido hasta crear un partido político conocido como Fuerza de Ur. Los seguidores de este movimiento creen ser herederos de la mítica raza de gigantes que poblaba los montes de Ur antes de que la humanidad los colonizara, durante la Edad Heroica.

Las naciones de Atlas temen que la reciente elección de Dagobert Schneider como canciller impulse a Crieg hacia una guerra expansionista, como la sufrida por el continente durante la Edad Moderna.

A nivel tecnológico, Crieg florece. Sin embargo, durante el último siglo, el país ha visto como su céntrica posición con respecto a las demás naciones de Atlas, que le supuso una ventaja hasta el descubrimiento de Ultramar, se convertía en aislamiento frente al mundo colonial. La respuesta a esta situación ha sido un fuerte impulso en la tecnología de transportes, por parte de empresas y gobierno.

Sin embargo, muchos analistas y estrategas ven la obtención de un canal de salida hacia el Mar Verde como la única posibilidad de Crieg de sumarse verdaderamente a la carrera colonial. Este objetivo embarcaría, irremisiblemente, al país en una guerra sangrienta e incierta.

fig. 3

Cienia

Este país, situado en la costa del Mar Verde, fue muy poderoso durante la Edad Oscura, cuando mantuvo un próspero comercio naval. Estas idas y venidas de barcos procedentes de todas partes contribuyeron enormemente a crear una rica cultura en el país. Sin embargo, a mediados de la Edad Oscura, una extraña peste brotó entre la población. Esta enfermedad ennegrecía la piel, corrompía los tejidos y creaba pústulas supurantes. Finalmente, a los infectados les sobrevenía la muerte entre altísimas fiebres. Esto acabó con el 80% de la población de Cienia y con un 25% del resto del continente. Cincuenta años después, un volcán, del que no había constancia alguna, arrasó el principado de Phinelli, llenando de cenizas el resto del país. Las dos décadas siguientes serán recordadas como las peores cosechas de la historia de la humanidad. Desde entonces, Cienia ha sufrido desastres de todo tipo, creando entre sus habitantes la sensación de que el país está maldito. Algunos eclesiásticos han llegado a considerar que Cienia es el punto en el que Helios ha decidido iniciar el Apocalipsis. Además, siete generaciones consecutivas de monarcas de Cienia han perecido en sucesivos desastres naturales o aparatosos accidentes, hasta que finalmente los príncipes herederos, reticentes a poseer la corona, han optado por

convertir el país en una liga de principados independientes. Desde entonces, Cienia es conocido por su convulsa política interna, germen de frecuentes escisiones y revueltas.

El país ha conocido una época de relativa calma tras el fin de la Ilustración. Gracias a su devota población, los dirigentes de Cienia han aceptado el arbitraje del Estado Religioso de Pionti-Caeli, sede principal de la Iglesia Pantocrática. En Pionti-Caeli se sitúa la catedral de Helios, el único edificio del mundo de la Época Heroica que aún continúa en uso en nuestros días. Este pequeño estado religioso comenzó siendo uno de los principados de Cienia pero, a finales de la Edad Oscura, su dirigente se declaró Jefe de la Iglesia y, como tal, reclamó para Helios la catedral y los terrenos colindantes, separándolos del resto de estados de Gea. Hoy en día, la Iglesia Pantocrática considera Pionti-Caeli suelo sagrado y puerta del Reino de Helios. Tanto es así, que dice la tradición que incluso las almas de los redimidos deben pasar por las puertas de la catedral antes de encontrarse con su Creador.

Recientemente, el puerto pesquero de Il-Verdi, una de las colonias de Cienía en el sur de Ultramar ha sido arrasada por un tsunami, convenciendo a los cienios de que la maldición de su patria camina junto a ellos. Debido a la mala sombra que acompaña a estas gentes, los emigrantes son acogidos con reticencia en los diversos países de Gea.

Brabaria

Esta nación esta situada en el centro del continente, al abrigo de la falda oeste de los montes de Ur. Aunque muchas de sus tierras se sitúan en las montañas, la mayor parte del territorio nacional de Brabaria está situado en el enorme valle de Aaruk. Sin salida al mar, pero con una prospera tradición minera, Brabaria fue el país que suministró los combustibles de la Revolución Industrial a todo el continente, hasta la Gran Guerra, en la cual Crieg, el vecino desagradecido de esta nación, se cebó especialmente en sus ciudades e industria. Durante aquella época, la población fue diezmada. Por ello, hoy en día, Brabaria alberga a un sin fin de descendientes de inmigrantes, que trabajaron en su reconstrucción.

Esta nación es una República, desde que el propio canciller Ritterman mandara ejecutar a la Familia Real tras tomar el palacio de Brabia en 9816. Una ofensa que lo brábaros no olvidarán jamás.

Kratislava

El país de los hielos, Kratislava se extiende al norte hasta el Polo y linda con Utopía al oeste, tierras que le pertenecieron en parte al Zar antes de la Revolución. Ahora, los orgullosos pescadores del hielo tratan de sacar adelante un país que ha perdido casi toda su industria y se ahoga entre deudas.

El gobierno de Kratislava se lleva a cabo desde el palacio de invierno del Zar, para la parte sur del país y desde el castillo de la capital, para la zona norte. Esta división causa cierto vacío de poder en estaciones alternas al desplazarse la corte.

Los pueblos del norte apenas aprecian este hecho, debido a que, de todos modos, suelen quedar aislados bajo las nieves. Sin embargo, durante el verano, los pueblos del sur, más grandes y prósperos, suelen dejarse inundar de extranjeros, no siempre fiables, que arrastran un comercio sino ilegal, un tanto irregular.

De hecho una de las festividades más conocidas de Kratislava es el Kerya, fiesta en la que se despide al Emperador durante su traslado al norte y que suele prolongarse dos días tras su marcha.

Utopía

Esta extensa nación es el resultado de múltiples revueltas producidas por el hombre, en su búsqueda del sueño socialista. Una potente industria florece bajo la consigna del partido: "Seremos libres". Las jornadas laborales son interminables y solo unos pocos elegidos continúan sus estudios. El resto comienzan su trabajo a los 12 años y lo desarrollan hasta que mueren. "Una cadena es tan fuerte como el más débil de sus eslabones".

El gobierno de Utopía es un régimen comunista, donde la idea primordial es que todas las decisiones son tomadas por una cámara cercana al problema. La célula más pequeña de gobierno son los soviets, constituidos por un grupo de representantes escogidos de entre un bloque de viviendas (en el medio urbano) o una aldea (en el medio rural). Para cuestiones más importantes, cada soviet tiene un representante en la Asamblea del barrio o comarca. De entre estos representantes, uno de ellos defiende los intereses de su comunidad en la Junta ciudadana o provincial, respectivamente. Todos los representantes ciudadanos o provinciales se reúnen en la Cámara de Hermanos, donde se gobierna el país. Esta cámara es presidida por el Gran Hermano, que es el jefe de estado. El actual jefe de estado es Vladimir Kretchenco.

La población de Utopía es monstruosamente superior a la de todas las demás naciones de Gea. Repartida por un extensísimo territorio, ascendía según el censo del 81 a unos 150 millones de habitantes. Sin embargo, los propios expertos aseguran que el censo estaba ya obsoleto en el instante mismo de ser publicado.

Varias etnias componen la población de este país (lo que supone uno de los principales problemas del gobierno):

Por un lado están los Kratislavos, gentes de piel clara y pelo rubio, típicamente pobladores de las regiones del norte, que ocupan actualmente la mayoría de las zonas metropolitanas del país.

Por otro, están los Pántagros, de piel más morena y pelo negro. Según los historiadores, los Pántagros descienden de la mezcla racial de la población del valle de Aaruk y de las gentes del desierto de Amir. Los Pántagros ocupan la mayoría del agro del este de Utopía, además de desparramarse por el resto del continente (con el consiguiente problema territorial, pues los Pantagros han sido expulsados seguidamente de sus tierras a lo largo de la historia, lo que les convierte en los inmigrantes más habituales en todos los países del mundo). Ahora, con la reciente escisión de Kratislava y Utopía, y el enconado conflicto que esto conlleva, muchas familias se ven cercenadas.

Y por último los Tenai, de piel amarillenta y ojos rasgados, habitantes históricamente nómadas de las estepas más frías del continente, quienes están teniendo enormes dificultades para adaptarse a un estilo de vida repleto de requisitos de productividad industrial.

El clima de Utopía es extenso y variado, al igual que su vasto territorio. Cambia de un continental estricto en el centro y sureste del país hasta el desértico del suroeste, pasando por la fría y seca estepa del norte o el gélido paisaje marítimo del noreste.

La bandera de Utopía la conforman una llave de tuercas y un martillo cruzados de color dorado sobre un fondo rojo.

La capital del país es Vladimburgo, una monstruosa urbe construida desde cero, destinada a ser la capital de la nación más grande de Gea. El proyecto urbanístico de Vladimburgo es impresionante: dispone de larguísimas avenidas flanqueadas por edificios colosales y plazas en las que se asientan titánicas estatuas que representan la grandeza del hombre.

El proyecto aún no se ha terminado y está costando una inversión de recursos que muchos economistas extranjeros consideran sencillamente inasumible.

La política religiosa del joven gobierno de Utopía es de prohibición total. No está permitido adorar a ningún dios ni exhibir ningún tipo de simbología religiosa. Estas medidas aún no se han podido llevar a cabo en la totalidad de la zona agraria, más aislada. Sin embargo, en las ciudades su cumplimiento es completamente inexcusable.

Utopía se independizó de Kratislava en el 9957, aunque varias provincias se unieron a ella posteriormente, existiendo como nación desde hace menos de cuarenta años.

Meriem

El país más septentrional del continente, su territorio nacional se compone de un archipiélago, cuya isla más importante recibe el mismo nombre. Ésta es una tierra de pescadores y cazadores de focas, gente ruda de larga tradición guerrera y marítima.

En su historia reciente destaca la alianza de Meriem con Crieg durante la Gran Guerra. Durante ella Meriem se convirtió en el terror de las costas de Trirene, utilizando navíos de guerra muy novedosos, supuestamente diseñados por sus aliados continentales.

Tras la Gran Guerra, las naciones del continente depusieron a la Casa Real de Meriem en favor de un gobernador extranjero. Este hecho fue violentamente rechazado durante décadas por los clanes guerreros de la nación. Finalmente el gobernador fue expulsado en un golpe de estado en 9940 por el caudillo Gorfrick; quien lideró con mano de hierro la nación hasta el fin de sus días, bajo una dictadura militar con la promesa de reinstaurar a la realeza de Meriem cuando llegase el momento. Hoy en día, la Casa Real continúa en el exilio, residiendo en la isla Mistgard, bajo el protectorado de Trirene.

El jefe del estado actual es Teodorik Gorfrick, hijo primogénito del caudillo.

Haanuptra

Este país es, según dicen sus habitantes, un regalo de los dioses que, caprichosos, otorgan y niegan sus dones con cada estación: la mayor parte del país es un desierto, cuyos lindes costeros florecen con exuberancia bajo las torrenciales lluvias de primavera, que resucitan al instante los cauces secos de los múltiples ríos que conectan los oasis.

Haanuptra es una nación de gran discordancia en su sociedad: por un lado están las tribus nómadas, que recorren el desierto con sus rebaños y, por otro, las florecientes ciudades costeras, que crecen al ritmo del comercio.

Los grandes exploradores de Atlas han creado su fama explorando la cultura perdida de Haanuptra, que habitó los desiertos en ciudades excavadas a modo de cantera.

fig. 4

Amir

El más cercano de los países de la península de Aran-Haliph, Amir es la puerta hacia el mundo de las especias de Haanuptra y la seda de Kendala. Decenas de caravanas atraviesan cada año los desiertos de Amir y sus insondables cañones, en busca de las preciadas mercancías. No es extraño que sus puertos rebosen vida y los ladrones acechen los alrededores de los oasis.

La economía de todo el sultanado se sostiene principalmente gracias a las tasas del comercio, cada vez más elevadas. Por eso, los acomodados burgueses de Atlas buscan nuevas rutas; pero ninguna es, en la actualidad, lo suficientemente segura como para rodear Amir. Debido a la geografía de sus mares, muchos buques caen, víctimas de la piratería local o de los vastos arrecifes del sur, conocidos como la Red de Melam.

La industria en Amir es casi inexistente, y la poca que hay es, a menudo, propiedad de empresas extranjeras, que establecen allí sus talleres con el fin de beneficiarse de una mano de obra realmente barata.

Obeliscos imponentes y estatuas de los llamados Djin adornan hoy día los museos y las mansiones de acaudalados terratenientes, mientras la población de Haanuptra ignora la riqueza que estos expolios generan.

Liga de Emiratos del Sur

Al sur de Haanuptra se extiende una altiplanicie desértica, rodeada por escarpados acantilados con una altura media de 200m. No es de extrañar que las pocas playas accesibles de esta tierra sean ferozmente guardadas por los clanes del desierto.

Los clanes se organizan alrededor de uno o más oasis, que consideran propios e inaccesibles para los extraños. Cada clan es gobernado por un jeque desde el oasis más grande, quien delega en un emir el mandato de los oasis secundarios.

La primera toma de contacto entre los Emiratos y el continente se produjo en el trágico desembarco de la tripulación del Blackbird, en la tristemente famosa playa de Bloodflow. Después de veinticinco días de navegación de cabotaje en los que no se habían avistado más que acantilados, los cartógrafos del Blackbird constataron la existencia de una pequeña cala. Decididos a tomar tierra, los marineros montaron campamento al anochecer. Se encendieron fuegos y se celebró una fiesta previa a la expedición que, al día siguiente, se debía practicar tierra a dentro. Antes del amanecer fueron atacados por un número indeterminado de guerreros. Todos los intentos posteriores de desembarco y asentamiento han sido infructuosos, atrayendo a un número creciente de agresores.

Las conversaciones que la cofradía de marinos ha logrado entablar con los Emiratos de Haanuptra, menos celosos de sus territorios, ha arrojado algo de luz sobre el asunto. Por lo visto, las playas son una fuente indispensable de riqueza para las altas tierras de la península. Además, los Emiratos esperan el regreso de su Dios guerrero, que cada noche se adentra en el mar y cada día asciende de nuevo desde la playa.

Sin embargo, la necesidad imperiosa de comercio con Yuugata exige el establecimiento de colonias en la costa oeste de Aran-Halip, lo que está suponiendo tensas negociaciones y un peligroso transporte de armas hacia la península.

Yuugata

Este continente ha sorprendido y extasiado a los habitantes de Atlas desde tiempos inmemorables. Su cultura, su forma de vida y su arte resultan tan chocantes como exquisitos para los ojos extranjeros, que se han deleitado especialmente en sus maravillas desde tiempos de la Ilustración, cuando las comunicaciones entre ambos continentes mejoraron considerablemente.

Tras este continente se ocultan Helios y Cronos cada atardecer, lo que le da nombre: Yuugata significa sol poniente en kanamés.

fig. 5

El Mikado de Kanayama

El país más al oeste del mundo es el Imperio de la Montaña Resplandeciente. Una nación de tamaño colosal, fruto de la unificación de cientos de provincias llevada a cabo por el grandioso conquistador Yamashita Akio hace ya más de 300 años.

Hoy en día, la dinastía Yamashita sigue gobernado el Imperio desde su montaña, situada en el centro del país. La capital, el monte Takasan, es en sí mismo una fortaleza rebosante de maravillas, con flamantes jardines y magníficos palacios.

La exquisita sensibilidad de este pueblo de cultura milenaria le convierte en un referente mundial a muchos niveles: la medicina y la filosofía son solo un ejemplo de las múltiples disciplinas del continente que se han visto influenciadas recientemente por el particular crisol de Kanayama.

El gobierno del Mikado reside en la figura del emperador, al que se venera casi como a un dios. En la actualidad, el emperador es Yamashita Hiroshi, decimocuarto heredero de la dinastía de Akio. El emperador ejerce su poder a través de los doscientos cuarenta y siete gobernadores de provincia, representados estos en la cámara imperial por sus respectivos ministros. Aunque los gobernadores pueden ser plebeyos, la ley exige que los ministros sean de noble linaje. En teoría, los ministros solamente representan a sus gobernadores, pero en la práctica poseen más poder que estos, debido a su cercanía inmediata al Emperador.

El poderío militar de las naciones de Atlas hizo que el Imperio se sintiese obligado a permitir el asentamiento de varias colonias en sus costas. Cada colonia tiene asignado a un gobernador. Sin embargo, la seguridad dentro de la misma depende del ejército del país colonizador, lo que genera frecuentes conflictos diplomáticos.

En los últimos años, se ha registrado un potente impulso militar en el Imperio, que ha adquirido multitud de patentes y máquinas de guerra. Según muchos expertos, este aumento de tropas estaría destinado a la conquista de la costa este de Ultramar. Los más pesimistas ven estas maniobras como un paso previo a la expulsión de los colonos.

Nan-Shui

Nan-Shui, literalmente Agua del Sur, es la nación más meridional de Yuugata, justo al sur de Kanayama. Este país hubiera sido una provincia más del Imperio, de no ser por su tradición marina y su relativa cercanía a las islas de Tutúa, que representan una fuente inagotable de suministros. De hecho, las islas más septentrionales del archipiélago tutú pertenecen a Nan-shui.

La población residente en la costa se dedica fundamentalmente a la pesca, que junto con el arroz constituye la principal fuente de alimento del país. Sin embargo, el pilar de la economía de Nan-shui es el cultivo de opio, que se exporta al resto del mundo de manera legal. No obstante, tras la tajante prohibición establecida por Utopía, otros países de Atlas se están planteando poner en práctica medidas similares, lo que hace peligrar enormemente la frágil economía de Nan-Shui.

La dirigencia del estado recae sobre la figura del gobernador, que es designado por su predecesor y que a su vez designará a quien le haya de sustituir. Esta figura ostenta también el máximo rango militar. Esto es así desde tiempos de An Phu, primer gobernador y general, que impidió a Yamashita Akio conquistar Nan-shui y anexionarla al vasto territorio de Kanayama.

Actualmente, la comunidad internacional está preocupada por los ingresos percibidos por las ventas de opio, que han aumentado en los últimos años. Dado que la población del país sigue viviendo en la pobreza, se desconoce a dónde está yendo a parar ese dinero.

Harya

Situado al sur del continente, Harya es un país pequeño y húmedo, de atmósfera pesada y cielos color plomizo. Está conformado básicamente por amplísimas extensiones cenagosas que alimentan a toda la nación gracias al cultivo del arroz.

Salpicados aquí y allá, entre las plantaciones, emergen del agua enormes restos de antiguas estatuas de piedra, legado último del próspero imperio de Kyari, que un día habitó estas tierras. Estos pedazos de tamaño desproporcionado dan nombre muchas veces a pueblos, ciudades e incluso provincias.

Existen también algunas estatuas que se conservan prácticamente enteras y que llegan a alcanzar los 35 metros de altura. A orillas del lago Azubre, cerca de la capital, se conservan también otras construcciones como templos y palacios, habitados ya tan solo por lianas, enredaderas y algunos animales.

Aún a día de hoy, los habitantes dejan una vez al año cestas con alimentos en el interior de estos edificios, por una mezcla de miedo, tradición y respeto cuyo origen hace tiempo que ha caído en el olvido.

Cabe destacar en Harya su capital, establecida sobre la propia capital Kyari, donde los restos de piedra monumentales contrastan con los pequeños objetos cotidianos de sus habitantes.

Aunque la riqueza de este antiguo imperio ha atraído a muchos investigadores extranjeros, lo cierto es que los abundantes insectos y parásitos, las enfermedades y el agua pantanosa han causado la muerte o la pérdida del interés de gran parte de ellos.

Tutúa

También conocida como Atolonia por los exploradores del continente, esta nación es un enorme archipiélago de islas coralinas en las costas tropicales al sur de Yuugata.

Aunque los cartógrafos han querido ver en este conjunto de islas un país, los tutúes de diferentes clanes se consideran miembros de pueblos distintos. Cada clan no suele controlar más de uno o dos atolones.

La religión que practican los isleños es un animismo muy parecido al de los indios de Ultramar. Quizá la diferencia más notoria sería que según las creencias tutús, un espíritu puede ganar o perder poder ascendiendo o descendiendo en la escala. Por ejemplo, un hombre puede llegar a considerarse tan poderoso como una isla o un volcán. Así, los tutúes adoran a sus antepasados más destacables como si fueran dioses. A estos héroes de la antigüedad se les conoce como Ídolos y suelen ser representados en estatuas de madera o piedra.

El paisaje de las islas es paradisíaco: playas de arena fina y blanca bañadas por aguas cristalinas de color turquesa bordean junglas tropicales, compuestas por palmeras y arbustos repletos de frutos.

Las gentes de esta tierra no poseen ningún tipo de pudor y muestran sus cuerpos desnudos con la naturalidad de un niño de pecho.

En la actualidad, las islas de Atolonia albergan multitud de piratas debido a la facilidad con que pueden esconderse tras cada golpe en esta zona. Además, los pequeños navíos que enlazan las colonias interiores del archipiélago con los grandes puertos mercantes son presas fáciles para estos bandidos del mar.

Sin embargo, la leyenda más negra de las islas es la que habla de tribus caníbales y sacrificios humanos a monstruosas deidades marinas.

fig. 6

Ultramar

Ultramar ha sido el gran descubrimiento de este milenio: una tierra vasta y prácticamente virgen, llena de recursos valiosísimos para una aplicación industrial. Su colonización se ha convertido en el gran proyecto de casi todos los países de Atlas. Sin embargo, la población aborigen de Ultramar ha sabido defender lo que es suyo: así, a pesar de haber transcurrido ya más de cien años desde su descubrimiento, todavía se calcula que no se ha colonizado ni el 5% de su territorio.

Ultramar está compuesto principalmente por dos grandes extensiones de tierra: Ultramar Norte y Ultramar Sur, junto con algunas islas.

En Ultramar Norte viven un gran número de tribus indias, que coexisten en armonía con la naturaleza. Tras los primeros intentos de colonización y dada la fuerte respuesta obtenida, se ha optado por una estrategia más pacífica, lo que está dando lugar a un prolífico comercio entre colonos y nativos. Tras las tierras de los indios se extiende la cordillera de Goruh-Ainuk (conocida como la Gran Cordillera por los colonos de Atlas), que separa lo conocido de lo inexplorado. Las tierras comprendidas entre Goruh-Ainuk y la costa este permanecen prácticamente en blanco en los mapas, ya que han sido muy pocos los que se han adentrado en ellas y han vuelto.

En Ultramar Sur, los colonos se han topado con hombres de piel muy oscura agrupados en tribus de gran tamaño. Aunque su cultura es primitiva, su superioridad física y el conocimiento del terreno están suponiendo graves problemas para los extranjeros. Los indígenas se muestran violentos y poco deseosos de entablar conversación o hacer negocios. De hecho, se rumorea que en las zonas más profundas del Ultramar Sur existen algunas tribus caníbales.

Nueva Emporia

Nueva Emporia estaba destinada a ser el puerto más importante del mundo. En un principio, esta ciudad era un proyecto emprendedor en que había implicadas muchas naciones como Cienia, Trirene y Altais, decididas a conquistar Ultramar. Durante dos décadas se trabajó en la construcción de un puerto de proporciones colosales al abrigo del Canal Plácido, formado por las tranquilas aguas que discurren entre la isla Empur y el propio continente de Ultramar.

Todos los proyectos eran diseños novedosos de ingenieros del continente. Pero la mano de obra eran esclavos aborígenes, indios y negros, así como presidiarios del continente, cuyas únicas opciones eran la cadena perpetua o la muerte.

Las obras exigían tal cantidad de mano de obra que, al término de las mismas, los esclavos superaban a sus dueños en una proporción de veinte a uno.

Pronto comenzaron a llegar trabajadores cualificados del continente, cuya finalidad era ocupar los puestos de trabajo en fábricas y astilleros. Poco o nada quedaba para esclavos y presos. Cuando se hizo patente que la mano de obra era realmente excesiva, los esclavistas comenzaron a librarse de ellos, liberándolos en la jungla o lanzándolos al mar en barcazas atestadas. Algunos dueños incluso ejecutaban a sus esclavos en las calles.

Cuando comenzó la revuelta, el 25 de mayo de 9974, nadie estaba preparado. Ninguna autoridad hubiese sido quien de frenar a una turba de un millón de hombres. En los combates, que se sucedieron durante dos días, muchos esclavistas fueron ahorcados en plazas publicas. Otros, más afortunados, fueron capaces de alcanzar los puertos y embarcar rumbo al continente.

Un mes después, una flota de guerra conjunta formada por Trirene y Altais se presentaba en la isla con intención de retomarla. Mas su sorpresa fue mayúscula al encontrarse con una flotilla defensora y una línea de artillería de costa bien afianzada.

Aquel mismo día, Nueva Emporia se proclamó independiente: una nación nueva poblada por libertos y mestizos.

Aunque Nueva Emporia fue en su día un sueño de libertad y una dura lección para el mundo, hoy es una nación controlada por mafias locales, que ejercen su ley a través de bandas armadas y por los Houngans, los sacerdotes del Vudú, religión mayoritaria de la nación.

En la actualidad, se estima que la población de Nueva Emporia asciende a tres millones de habitantes. Es, desde luego, una nación en expansión, que ocupa ya casi toda la isla Empur y comienza a desparramarse por la bahía de Nácar.

Un curioso fenómeno, fruto del rápido crecimiento de la población, son las llamadas casas flotantes, barcos vivienda que forman auténticos barrios móviles dentro del canal.

El país en sí está viviendo una época de prosperidad, gracias a su poderosa industria naval. Muchas naciones pequeñas del continente, incapaces de sufragar los gastos de semejante infraestructura, están comprando sus barcos a Nueva Emporia.

Ser mujer en un país fundado a base de esclavos y presos es muy peligroso. La pequeña proporción de mujeres con respecto a los hombres dentro del país las relega a poco más que posesiones. Algunas afortunadas son "protegidas" por jefes de bandas. Las que no lo son, terminan atendiendo la creciente demanda de prostitución, en un régimen de vida cercano a la esclavitud.

El clima cálido y la falta de orden social han propiciado vestimentas caóticas y atrevidas entre sus ciudadanos.

Kendala

Kendala es la tierra de las especias, el corazón de los aromas del mundo; admirado y expoliado por los países de Atlas, que no dejan de maravillarse de sus obras, sabores y filosofía. Esta tierra encierra un sin fin de misterios para los habitantes del continente. Desde los turbantes que visten hasta la infinidad de ídolos y dioses que esta gente es capaz de adorar.

En las costas de Kendala se han establecido recientemente algunas colonias de países occidentales como Trirene o Altais. Estas ciudadelas hacen las veces de puertos de comercio entre Yuugata y Atlas. No obstante, la mayor parte del país es una densa selva, que tan solo puede atravesarse con la ayuda de guías y elefantes. Muchas son las historias de exploradores que se han topado en Kendala con fieras salvajes, templos antiguos y oscuros cultos. Sin embargo, estas historias carecen de credibilidad a la vista de los tranquilos puertos y su espiritual población.

Equidna

El último continente descubierto por el hombre todavía esconde sus secretos. Los primeros exploradores hablan de criaturas míticas y especies nuevas que no existen en ningún otro lugar de Gea. La característica más destacable de la fauna local es su tamaño, habiéndose encontrado criaturas de dimensiones realmente colosales. Científicos de todo Atlas dirigen su mirada ahora a Equidna en busca de eslabones perdidos que puedan ayudar a explicar algunas incipientes teorías evolucionistas. Cabe destacar que en estas primeras incursiones no se ha hallado rastro de presencia humana.

Polo Norte y Polo Sur

Se trata de dos grandes extensiones de hielo situadas a ambos extremos del mundo y que apenas han sido exploradas.

En el Polo Norte, viejo conocido de los habitantes de Atlas, se han completado con éxito una serie de incursiones y viajes que han permitido cartografiar correctamente la costa y aventurarse algunos kilómetros hacia el interior en algunas zonas. Sin embargo, aproximadamente el 75% del continente está sin explorar.

El Polo Sur, por lo contrario, no fue descubierto hasta la circunvalación de Ultramar, llevada a cabo por el aventurero alteño Don Luis de Muideira hace apenas treinta años. Por ello, tan solo el cabo más cercano a la costa de Ultramar ha sido explorado y aunque ha empezado a cartografiarse, los mapas todavía son bastante inexactos. Lo único que se sabe con certeza sobre este continente, además de que constituye una enorme masa de hielo como su hermano del norte, es que al oeste, en dirección a Equidna, existe una gigantesca isla llamada Hiperión, con una fuerte actividad sísmica y volcánica, que a punto estuvo de acabar con la vida de los tripulantes del primer barco que fondeó en su costa.

La Era Colonial

Colonias

Las colonias son la avanzadilla de la civilización: ciudades y campamentos establecidos allén de los mares, donde ningún hombre civilizado había pisado jamás.

Las mercancías que llegan desde las colonias inundan de sabores y olores exóticos los mercados del continente y traen sueños de romanticismo y aventura. Las colonias representan los primeros anhelos de los acaudalados y la esperanza última de los pobres de hacer fortuna. Muchos proscritos encuentran refugio o castigo en una colonia.

Aunque casi todos los países de Atlas poseen alguna colonia en todos los continentes, hay ciertas áreas donde la presencia de un país resulta claramente dominante. Así, por ejemplo, Ultramar Norte está colonizado principalmente por Trirene, mientras que el sur está controlado casi en exclusiva por Altais. Se sabe que Kratislava tiene colonias en el Polo Norte aunque se desconoce su tamaño y finalidad. Cienia está muy presente en las costas de Haanuptra, más pacífica que sus vecinos del sur, a fin de fletar largos viajes a Yuugata.

Por su parte, Altais también controla algunas de las islas de Tutúa, donde su hegemonía sobre la población indígena es indiscutible. Del mismo modo Trirene controla algunas ciudades de las costas de Kanayama, que mantiene sumidas en una paz tensa, donde los gobernadores locales se han visto obligados a admitir seguridad extranjera, debido a su evidente poderío militar.

Las costas de Harya han recibido recientemente la visita de muchos barcos de Utopía y Crieg, con finalidades bien distintas. Al parecer, los crieguitas están muy interesados en la arqueología en torno a la capital, mientras que Utopía centra su interés en las turberas cenagosas.

Curiosamente, Nan-shui tan solo ha aceptado el establecimiento de colonias en sus costas por parte de Le Nebleau, lo que ha generado buena parte del auge económico del condado gracias al comercio de opio, suscitando a la vez suspicacia entre los vecinos más poderosos del continente.

El Cabo pirata de Atensis

Carlos de Atensis fue uno de los grandes descubridores. Él y su tripulación cartografiaron la mayor parte de la costa oeste de Ultramar en la segunda oleada de navíos enviados al continente por los reyes de Altais, una hazaña en la que invirtió doce años de su vida. Aunque la historia se haya empeñado en reflejarlo como un criminal, nada ha conseguido borrar el recuerdo de un almirante Atensis enamorado de las islas. Tanto fue así que, para bien o para mal, ya nunca regresaría a su hogar.

Llegados al último cabo de Ultramar Norte, él y su tripulación decidieron establecer un campamento y crear un faro que sirviera de referencia. Mientras permanecían en tierra, él y algunos de sus hombres contrajeron una extraña fiebre que los mantuvo encamados varios meses. El almirante llegó a enamorarse de una de las indígenas, que diligentemente cuidó de él durante su larga recuperación. Cuando tuvieron fuerzas para seguir adelante, Don Carlos solicitó a la corona que le nombraran virrey de aquella zona y que le sustituyesen en el mando de la flotilla de descubridores. La corona se negó alegando que su larga convalecencia ya había retrasado demasiado los planes de expansión del reino. Al recibir esta respuesta Atensis enloqueció de rabia y dirigiendo un motín en su propia flota juró que ninguna especia más viajaría hasta el continente.

Poco tiempo después, muchos barcos se habían perdido en las profundas aguas del océano junto con sus exquisitas mercancías: había nacido la piratería moderna.

Los piratas decidieron establecerse en el recién nombrado cabo de Atensis, y desde su ciudad sin ley aún hoy en día asolan las aguas del Océano Infinito.

fig. 7

fig. 8

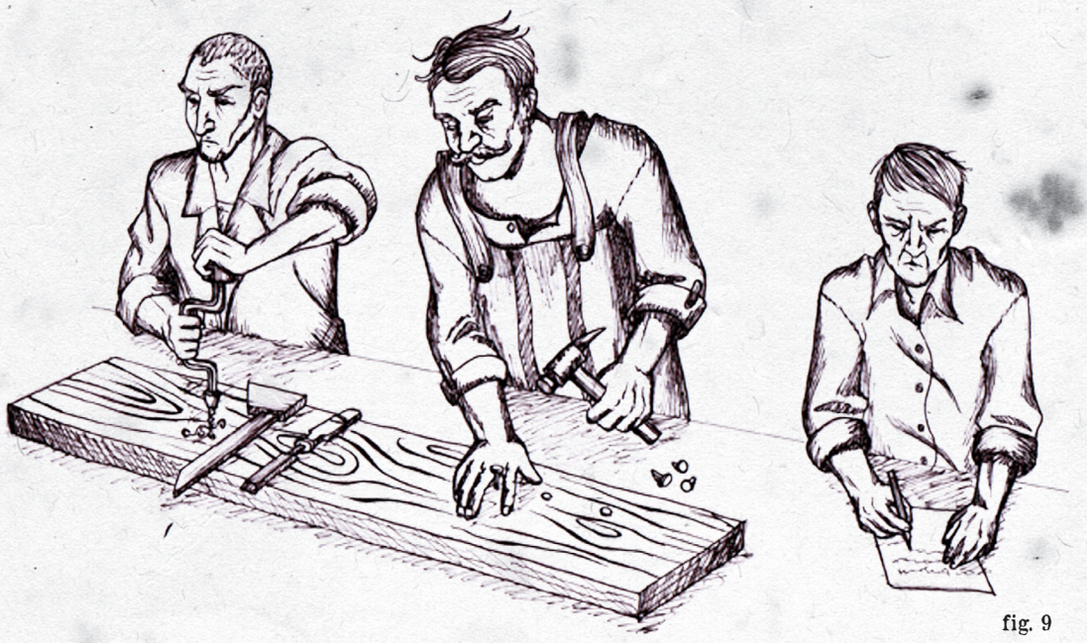


fig. 9

La sombra de la guerra

Desde la gran expansión colonial de principios de siglo, Atlas ha permanecido aparentemente en paz.

Las naciones más poderosas han preferido llevar sus conflictos a las colonias. Allí, sus tropas pueden desplegarse, fingiendo ser aliadas de los pueblos colonizados. Estos pueblos se han visto envueltos en conflictos sobre territorios y recursos que jamás habían deseado y cuyo beneficiario final son los países más desarrollados.

Mientras, en el continente, la hipocresía de los gobiernos permite una paz tácita, durante la que se desarrolla una carrera armamentística que permitirá desequilibrar la balanza a favor de alguno de los contendientes.

Emporia

La primera ciudad que recibió el nombre de Emporia aún existe y es un bullicioso asentamiento comercial en las orillas del Mar Verde, en tierras de Amir, creado hace ya ciento cincuenta años por el sultán Rashed Amhirá para atender a los colonos del continente.

En aquella época el sultán, celoso de su cultura, vio su reino desbordado por la desmedida cantidad de caravanas que recorrían la ruta hacia Kendala y posteriormente Kanayama.

Emporia fue un intento de contener y canalizar el comercio. En nuestros días, la cantidad de comerciantes que siguen esta ruta se ha reducido sensiblemente. Sin embargo, Amir continúa enriqueciéndose gracias a sus aranceles.

Aunque la ciudad está compuesta por barrios comerciales dedicados a cada nación del continente, el gobierno de la ciudad lo sigue ejerciendo la propia Amir.

El arrecife de Tebras

En el más tórrido ecuador, en medio del revuelto Océano Infinito, sobre un afilado arrecife y a 100 millas de la costa más cercana se alza, amenazante, el fuerte de Tebras. Ya sea envuelto en las grises nubes de tormenta en invierno o lacerado por los soles en verano, éste es sin duda el lugar más horrible de Gea. En esta prisión se encierra a los criminales más peligrosos, aquellos a los que los gobiernos han negado la gracia de la muerte terminan olvidados en esta isla, de la que nadie ha escapado nunca.

Dos muros de 20 pies y casi tantos guardias como reclusos se aseguran de que nadie tenga acceso al escarpado acantilado de 50 metros o a los casi 160 kilómetros de mar abierto que les separan de una costa repleta de caníbales.

Tanto el Alcaide como los guardias son relevados, como mínimo, anualmente, cuando la responsabilidad de la prisión se pasa de un país a otro. De este modo, las diferentes naciones han encontrado un lugar donde esconder su basura, algo en lo que todos están siempre de acuerdo. Tristemente, éste es el único pacto internacional que se mantiene permanentemente, incluso en tiempos de guerra.

Factoría Maderera de Renoir

Jean-Luque Renoir es un hombre misterioso: ningún país guarda documentos que revelen su procedencia y su nombre no había sido escuchado o leído nunca en ningún sitio. Apareció públicamente por primera vez en Copperfield (colonia de Trirene en Ultramar) cuando acababa de adquirir un pequeño aserradero en los fríos bosques de álamos al norte de Ultramar. El joven empresario hizo una oferta de empleo que muchos sencillamente no podían rechazar: "En mi factoría nadie os conoce, ni recuerda vuestro pasado, sin peros, sin preguntas, podéis llamaros como queráis".

Pronto una ingente legión de proscritos que intentaban ganarse la vida en las colonias, a la vez que eludía a las autoridades, se presentó en el aserradero donde Renoir les dio un nuevo nombre.

Muchos fueron los retos a los que la nueva comunidad tuvo que enfrentarse, pero Jean-Luque se mostró siempre resuelto a sacar su proyecto adelante. Aunque muchos de los leñadores quizá sean criminales peligrosos, la pequeña comunidad parece gozar de bastante paz. Al fin y al cabo "si te expulsan de la factoría ya no te queda ningún lugar en Gea".

Diplomáticamente, Renoir se muestra reservado: jamás ha entregado a nadie ni ha proporcionado a ningún gobierno información sobre sus empleados. A lo largo de su historia, varias veces las autoridades de uno u otro país han intentado entrar por la fuerza, en busca de algún proscrito o incluso para obtener el control de la próspera serrería, pero todos fueron rechazados con fiereza.

Actualmente, los países civilizados vuelven la cara a su fracaso, alegando que una comunidad como ésta se destruirá a sí misma. Sin embargo, la factoría maderera de Renoir lleva ya funcionando veinticinco años.

Idiomas

A lo largo de Gea se hablan muchos idiomas diferentes. Conocer el idioma de un país es indispensable para moverse de un modo fluido a través de su territorio.

Aunque existen infinidad de etnias con idioma propio, éstos son los más hablados del mundo:

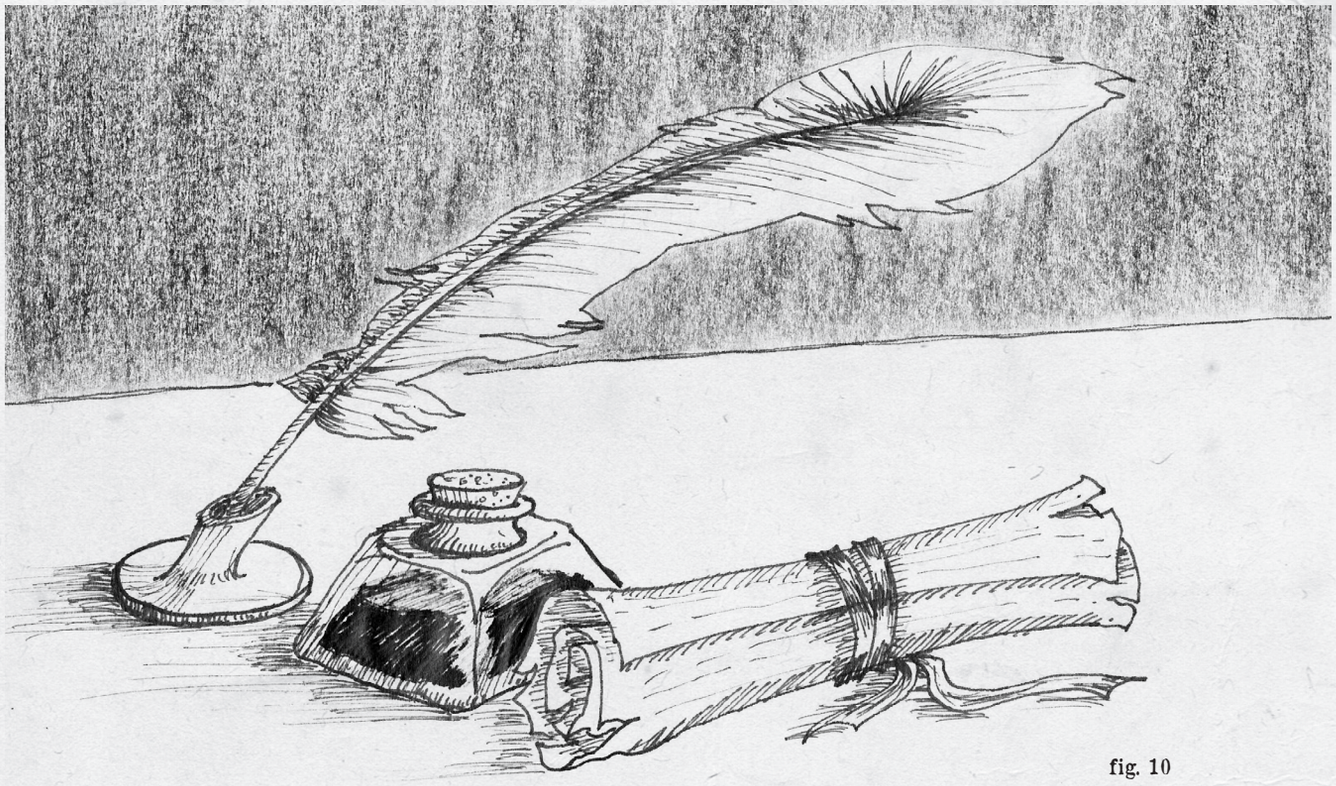


fig. 10

Romance

El romance es la lengua de Altais. Se considera un idioma sonoro y fluido, hermoso en el timbre y la forma. Durante la Edad Oscura, muchos poetas itinerantes componían sus obras en este idioma, pues se consideraba el más adecuado para expresar el sentimiento humano.

Gálico

El gálico es la lengua de Trirene. Los druidas consideran este idioma un dialecto del feérico, que supuestamente hablan los habitantes de Ávalon. Es, en consecuencia, el idioma más utilizado por los místicos, aunque solo sea por tradición.

Bleau

Sin duda el idioma más hablado en los Condados Medios y lengua oficial de Le-Nebleau. En Atlas se considera desde siempre una lengua culta y hermosa. La nobleza del continente acostumbra a estudiarla y utilizarla en sociedad de un modo bastante esnob.

Crieguita

Aunque, al igual que el brábaro, el crieguita es un idioma centro continental, posee una gran variedad de vocabulario y articulaciones propias de las tierras que Crieg ha invadido a lo largo de su historia.

Cies

La lengua de Cienia fue durante toda la Edad Antigua el idioma más hablado de Gea. Lógicamente, la mayoría de los escritos religiosos que se conservan hoy en día están en esta lengua. Por ello, es un idioma de indispensable conocimiento en el estudio de la fe pantocrática.

Tarteño

El tarteño se considera la lengua más antigua del mundo, aunque algunos estudiosos comienzan a dudar de la veracidad de esta teoría. Teóricamente, Tarso habría sido la primera tierra pisada por el hombre tras el colapso de Ilos.

Brábaro

El brábaro es un idioma que se gestó en el interior del continente. Por ello se lo considera una lengua ruda y seca, carente de influencia extranjera.

Kratvo

Es la lengua oficial de la actual Kratislava y aún se habla en la mayoría de Utopía, aunque sus dirigentes están considerando seriamente su prohibición, a favor de una lengua artificial creada por el Partido, una deformación del ideal esperantista.

Tenahí

El dialecto tenai es una mezcla de kratvo y kanamés. Es una lengua rápida e intrincada, difícil de aprender para los habitantes del Atlas sur.

Meridio

La lengua del norte, claramente influida por el kratvo y viceversa. En la actualidad, el meridio está repleto de neologismos, debido al específico vocabulario que han desarrollado los isleños. La mayoría de estas nuevas palabras provienen del kratvo, el gálico y el crieguita.

Arano

El idioma de Amir es, sin duda, una lengua compleja debido a la cantidad de dialectos que se hablan en los Emiratos y entre las tribus nómadas de Amir.

Nuptro

Las personas de Haanuptra acostumbran a hablar de un modo estridente y acelerado, lo que da a su idioma un aire de discusión acalorada, incluso en las situaciones más familiares. Los habitantes del este de Atlas consideran ésta una lengua desagradable.

Kanamés

La lengua del Mikado de Kanayama. Los miembros de la corte acostumbran a hablarla de un modo frío y seco, pero entre sus habitantes hay infinidad de muestras de un arte exquisito y delicado.

Nan

Nan-shui es un país tranquilo y la lengua nan es un claro reflejo de ello. Su pronunciación es suave y agradable al oído. Corre el rumor entre exploradores y marinos de que nadie puede escuchar el canto de una maiko en la lengua nan sin quedar prendado de ella irremediablemente.

Zhú

El zhú es la lengua oficial de Harya. Se trata de un idioma muy similar a la lengua Nan, pero con serias influencias del kanamés y el kendalés.

Kendalés

El kendalés es una lengua rica y antigua. Muchos estudiosos han podido encontrar similitudes entre ésta y todas las demás lenguas de Atlas. Estas similitudes permiten intuir el éxodo de la humanidad tras su llegada al continente.

Tutú

La lengua de los tutúes es una sucesión de chasquidos y sonidos vibrantes y sordos. Se considera el idioma más difícil de aprender del mundo y el que posee el vocabulario más restringido. Muy pocos exploradores se han molestado en aprenderlo; en lugar de ello, se ha forzado a los isleños a aprender idiomas extranjeros, lo que está dañando seriamente la identidad del pueblo tutú.

Indio

El idioma de las gentes del norte de Ultramar. Los idiomas de Ultramar no tienen comparación posible con los demás idiomas del mundo. Su origen es un enigma para lingüistas y exploradores.

Bangüe

Esta es la lengua en que hablan los hombres de piel negra del sur de Ultramar.

Pántagro

A algunos estudiosos les resulta incomprensible que el pueblo pántagro, tan disperso a lo largo de las naciones de Gea, haya conservado su idioma. Esto se debe sin duda a su raíz, de origen desconocido, que tiende a dificultar su mezcla con otras lenguas.

Esperanto

El esperanto es una lengua artificial, creada para facilitar la comunicación y el comercio entre todas las gentes del mundo. Aunque su base es romance, posee vocabulario de todo el mundo. Sus terminaciones han sido diseñadas para ser absolutamente regulares, con el fin de facilitar su aprendizaje.

El esperanto ha tenido una aceptación realmente sorprendente: en la actualidad, se estima que el 10% de la población mundial lo habla con fluidez.

Algunos filósofos han querido ver en el esperanto una promesa de hermanamiento entre hombres y culturas, aceptando junto a él un ideal de mentalidad afable y abierta.

2 Cosmología y Religión

fig. 11

Cosmología

Para comprender las religiones de Gea es necesario comprender su cosmología. Todos los pueblos de la antigüedad, incapaces de responder a las preguntas últimas de la existencia, han mirado a los cielos con la esperanza de ver resueltas sus dudas.

Si alguien, un cometa o un dios, o quizá un viajero del espacio (¿por qué no?), se acercase a nuestro mundo, atraído por la luz que nuestras estrellas emanan, lo primero que se encontraría sería con Melam, la gigante oscura que, girando en la órbita más lejana, nos observa desde el exterior. A continuación se toparía con la Corona de Alabastro, el cinturón de asteroides que hasta hace poco se consideraba el límite del sistema.

El segundo planeta es Tifón, el gigante tormentoso, hecho por completo de gas y envuelto en una impenetrable y eterna tempestad. Luego llegaría a Gea, nuestro hogar, el lugar más acogedor del sistema, cuya superficie es casi toda agua. Gea está escoltada por su luna, Selene. Más allá está Ícaro, el pequeño planeta rojo, abrasado constantemente por su cercanía a los soles.

Efectivamente, nuestro sistema es binario, tiene dos estrellas en su centro: una grande y naranja, Helios, y otra pequeña y blanca, Cronos. La visión de ambas es sobrecogedora, enzarzadas en una lucha constante. Dos brazos de pura energía se extienden entre ellas, muestra inequívoca de la absorción de plasma de una estrella a otra. Antiguamente se creía que Helios, la más grande, estaba consumiendo a Cronos debido a su mayor masa y gravedad. Sin embargo, a la luz de las nuevas observaciones con los modernos telescopios de nuestros días, se ha forjado la hipótesis de que es Cronos quien está acabando con su gemela. Esto sería posible gracias a una densidad muy superior. Presumiblemente, el pequeño tamaño de esta estrella se debería a una potentísima gravedad que concentrase toda su masa en muy poco espacio.

Esta hipótesis es la instigadora de la llamada "Herejía de Cronos", contraria a la Fe Pantocrática, en la que Helios es Rey del Universo gracias a su victoria sobre Cronos.

Religiones

Ni el escepticismo ni los adelantos tecnológicos han conseguido acabar con las supersticiones del mundo. Todos los pueblos continúan creyendo en la existencia de entidades superiores, ya sean creadores o demonios.

La Iglesia Pantocrática

La Iglesia Pantocrática dirige el culto a los dioses del Panteón Celestial o Pantocracia. Estas deidades son Helios, Gea, Cronos, Melam y Selene.

Según la creencia pantocrática, al principio de los tiempos sólo existían Cronos y Melam. Cronos es el tiempo infinito e inexorable, y Melam la oscuridad. Durante una eternidad, ambos existieron en un universo vacío. Cronos se entretenía contando el paso del tiempo hasta que un día Melam, hastiada de la invariable quietud del universo, decidió seducir a su compañero. Debido a este hecho, el Señor del Tiempo perdió la cuenta del paso de las eras. Decidido a que esto no volviese a suceder, Cronos ideó una máquina que reflejase el paso del tiempo. Creó, pues, todos los astros y les dio movimiento.

El primero de esos astros fue Helios, el Sol, brillante y puro. Alrededor de Helios colocó a Gea y alrededor de ellos a las estrellas. Así pasó otra eternidad en la que Melam, desplazada por la luz que los astros emitían, decidió organizar una treta. Fue a ver a Helios y le convenció de lo estúpida que resultaba toda aquella maquinaria aburrida y predecible. Helios caviló mucho tiempo sobre lo que Melam sugería, hasta que decidió crear seres cuyo movimiento resultase impredecible. Melam se ofreció a ser la madre de aquellos seres, pero Helios escogió a Gea y, juntos, crearon la vida. Gea aportó el barro y Helios lo fraguó.

Cuando Cronos vio lo que Helios había creado se enfureció mucho y decidió acabar con su hijo por haber contaminado con aquellas errátiles criaturas su máquina perfecta.

Hubo una lucha de proporciones cósmicas, pero Helios era joven y fuerte, y terminó por derrotar a su padre. Sin embargo, el vencedor, puro de corazón, fue incapaz de acabar con su progenitor. Destronarle ya era castigo suficiente.

La primera orden del nuevo Señor del Universo fue para Cronos, a quien obligó a contabilizar la vida. Cronos, en venganza, le dio a los seres vivos una existencia muy corta.

Pero pronto Helios observó que la vida no le satisfacía plenamente. Aquellos seres eran efectivamente impredecibles, pero no controlaban sus actos; así que fue a hablar con Selene diosa de la imaginación y la sabiduría y le pidió que dotase a algunos de aquellos seres de inteligencia.

Helios creó una ciudad, Ilos, para que viviesen estos nuevos seres a los que llamó hombres. Los primeros hombres fueron iluminados por el propio Helios, dotándolos de todas las virtudes imaginables. Y así pasaron varios milenios en los que la humanidad alcanzó el esplendor y la felicidad. Hasta que Melam volvió a aparecer.

Los últimos días de Ilos transcurrieron bajo el gobierno de dos hermanos mellizos llamados Cástor y Pólux. Aquellos gemelos fueron la primera pareja de hermanos nacidos simultáneamente. Ante semejante portento, los habitantes de Ilos elevaron sus plegarias a Helios, quien les reveló que ambos compartían una misma alma y que estaban destinados a complementarse.

Con el tiempo, se hizo patente qué cualidades poseía cada cual: aunque ambos hermanos eran fuertes e inteligentes, Cástor era ágil y valiente, por lo que destacaba en los deportes y la caza; Pólux, por su parte, estaba dotado de una gran imaginación y una sensibilidad especial, por lo que destacaba en las artes y las ciencias.

Melam aprovechó esta singular situación y embaucó a los hermanos, convenciendo a Cástor de que su astuto hermano estaba urdiendo un plan para acabar con él y a Pólux de que Cástor planeaba librarse de él usando la fuerza.

La tensión ente ambos hermanos creció hasta tal punto que un día se mataron mutuamente.

Aunque Helios había pasado por alto los pequeños errores de los hombres, no pudo apartar la mirada ante aquella blasfemia: le resultó tan repulsiva que decidió acabar con ellos, destruyendo por completo la ciudad de Ilos.

Mientras la ira de Helios iba en aumento y su fuerza divina hundía para siempre a Ilos en las aguas, un hombre llamado Ícaro, bendecido con el don del vuelo, ascendió al encuentro de su creador con intención de implorar piedad para sus hermanos. Sin embargo, el calor implacable de Helios inflamó sus alas, precipitándolo al vacío. Al ver este acto último de sacrificio, Helios comprendió que algunos hombres aún albergaban las virtudes que él les había confiado y decidió mostrar misericordia, permitiéndoles vagar por Gea, lejos de la ciudad que él les había regalado.

Todos los ritos de la Iglesia Pantocrática se centran en la expiación de la culpa del hombre. Cada pecado aleja a la humanidad aún más de Helios. Pero el cultivo de las virtudes primordiales acerca al hombre personal y racialmente a la redención. Cada acto de compasión, obediencia, castidad, humildad, valor... ablanda el corazón del Creador.

Reencarnación y más allá

Es importante destacar lo que la Pantocracia predica para las almas de los difuntos. Teóricamente, todos los hombres que existen hoy en día son la reencarnación de alguno de los habitantes de Ilos. Según las creencias religiosas, las almas de los primeros habitantes se quebraron en miríadas de fragmentos, a fin de librarse de sus partes corruptas. La finalidad de la vida del hombre es limpiar su alma para ser redimido. La redención consiste en la fusión del fragmento de la propia alma con las partes anteriormente redimidas. Las almas redimidas no vuelven a Ilos, pues la ciudad permanece inaccesible para los hombres hasta el fin de los tiempos, cuando se produzca el Apocalipsis. En ese momento, Helios reclamará a los redimidos para su ejército y marchará sobre los confines del universo, donde Melam, diosa de la oscuridad, comandará a los perdidos. Allí se producirá la última de las batallas, donde el bien y el mal se librarán el uno del otro definitivamente.

Muchos filósofos dudan de la veracidad de esta visión, alegando que si el número de almas es limitado, resultaría imposible el aumento exponencial de población que el mundo vive en estos días. Los eclesiásticos defienden los escritos del Códice Blanco, asegurando que si hay más almas es porque la humanidad pasa por una época de decadencia moral, lo que está fragmentando aún más las ánimas de los reencarnados.

El matrimonio

Según la Pantocracia, los fragmentos de las almas de cada uno de los antiguos se sienten atraídos de un modo natural, pues en ellos prima la necesidad de reencontrarse y completarse. Cuando estos encuentros se producen, su atracción se traduce en una necesidad de unión física, conocida como Amor. Según la doctrina de Gea, estas personas deben vivir juntas completándose y apoyándose a fin de facilitar su mutua redención.

Los ritos

El servicio sacerdotal de la Iglesia Pantocrática tiene muchas funciones. La más importante es, quizás, el rito semanal de la Contrición. Este rito se desarrolla al mediodía, cuando Helios está directamente sobre los hombres. En él, los fieles enuncian en alto las faltas que la humanidad ha cometido contra la ley de Helios. Todos elevan sus voces al unísono con la esperanza de que el Dios les perdone y les dé voluntad para enmendar sus errores. Es el sacerdote quien recita los pecados, que los creyentes repiten

fig. 12

a modo de salmo. Habitualmente se comienza con los pecados primigenios (los cometidos por la humanidad durante las edades Mítica y Heroica) y luego se enuncian los pecados más actuales. Muchos filósofos consideran ésta una manera de manipulación por parte de la Iglesia hacia los fieles, en la que arremeten contra las nuevas leyes, determinados políticos o países enteros.

Además de la Contrición, los rituales más celebrados en los templos de Helios son el Saludo al Sol y la Oración del Ocaso, que se celebran a diario al amanecer y al atardecer, respectivamente. En el primero, el sacerdote alaba la victoria de la luz sobre las tinieblas y bendice a su comunidad, mientras se toca un alegre repique de campanas. Aunque la asistencia a este corto ritual no es obligatoria, muchos trabajadores y estudiantes se reúnen, sobre todo en los pueblos, alrededor del templo al amanecer, para luego acudir a atender sus obligaciones.

La Oración del Ocaso, por su parte, es una advertencia contra la Oscuridad, acompañada de un grave toque de campana.

Quizá el ritual más controvertido de la fe pantocrática es la penitencia, pese a ser el más íntimo y coloquial. En él, uno de los fieles acude a su sacerdote para confesarle una o más faltas que haya cometido. El fiel, arrepentido, recibe consejo y consuelo, y marcha con la imposición de un trabajo destinado a enmendar sus errores: a esta tarea se la conoce como penitencia. Muchas grandes gestas de la historia han tenido como origen una penitencia. Sin embargo, Helios, a través de sus sacerdotes, acostumbra a imponer tareas proporcionadas.

Para los filósofos de nuestra era la penitencia constituye el mejor argumento en contra de la Iglesia, pues se ve como un claro ejemplo de manipulación social.

El matrimonio, la unión sagrada entre el hombre y la mujer, también se celebra en los templos de Helios. Sin embargo, para oficiarlo, es necesaria la presencia de una hija de Gea, además del sacerdote. Puesto que el fin último del matrimonio es la procreación, la Iglesia exige la bendición de una representante de la Diosa de la Vida.

El funeral se celebra al atardecer: los últimos rayos del Sol guiarán al alma del difunto hacia Helios y su cuerpo será acogido por la Tierra. Es habitual que familiares y amigos relaten los hechos más destacables y virtuosos de la vida del difunto, a fin de propiciar su redención. En ocasiones muy singulares, los enemigos de un difunto pueden relatar sus fechorías, en un intento de propiciar que sea repudiado por el Creador. Se considera de muy mal gusto hacer esto en un funeral común; este tipo de trato se suele reservar para los criminales y enemigos de guerra.

El servicio sacerdotal y la jerarquía eclesiástica

Para convertirse en sacerdote de Helios es necesario acudir a un seminario durante tres años, en los que se aprende teología, astronomía y filosofía. Tras completar todos los cursos, el sacerdote es ordenado en la catedral de Pionti-Caeli, en presencia del Juez. Tras esto, se le asignará un destino en el que servirá como sacerdote. Los sacerdotes pantocráticos hacen votos de pobreza, obediencia y castidad.

La jerarquía de la Iglesia es piramidal y se divide en varios estamentos: en la escala más baja están los acólitos, que son los ayudantes de los sacerdotes, escogidos de entre los feligreses de la zona. Cobran un exiguo sueldo y no tienen capacidad de ascenso dentro de la Iglesia ni la responsabilidad de oficiar rito alguno. Directamente por encima están los sacerdotes o curas, probablemente el estamento más conocido al estar en contacto directo con la población. Los sacerdotes dirigen normalmente un templo y ofician los rituales que en él se desarrollen, aunque también hay algunos que asisten a un Pretor en el manejo de una catedral. Un Pretor es un sacerdote que pasa a dirigir los asuntos eclesiásticos de una provincia, ejerciendo mando sobre varios templos y sacerdotes, desde una catedral. Sobre éstos aparece la figura del Cónsul, a quien, por su antigüedad o especial diligencia se le encomienda la responsabilidad de los asuntos eclesiásticos a nivel estatal. También puede ser llevado de nuevo a la Ciudad Santa, a fin de ejercer el gobierno de la Iglesia. En la cúspide de la pirámide se encuentra el Juez, cabeza última de la Iglesia y "avatar de Helios en el mundo".

Los acólitos suelen llevar una sencilla sobrevesta blanca, los sacerdotes visten túnica blanca con el emblema de Helios en dorado, un Pretor usará túnica blanca con capelina roja, el Cónsul túnica roja y al Juez se le adorna con una flamante túnica dorada.

La orden de las Hermanas Selenitas: Aunque en la Iglesia Pantocrática no está permitido el sacerdocio femenino, las mujeres que desean servir a Helios directamente pueden hacerlo uniéndose a la orden de Selene. Según la tradición, la diosa Selene fue quien inspiró la inteligencia en el hombre. Por ello la orden ha adoptado el papel de educadora. En todos los colegios suele haber una o más hermanas de la orden prestando sus servicios como maestras. Además, sus conventos funcionan como escuelas y universidades. Las hermanas selenitas suelen vestir un sencillo hábito gris.

La congregación de Hijas de Gea: Esta orden, también exclusivamente femenina, ha adoptado la función de cuidadora de la humanidad. Estas religiosas benevolentes acostumbran a servir como enfermeras o regentar grandes obras de beneficencia, como comedores, albergues para los desamparados y orfanatos.

El Culto Druídico

Esta antiquísima religión data de los tiempos en que el hombre comenzó a tener conciencia de sí mismo y no es otra cosa que una compilación del saber natural, si bien mitificado, con el objeto de explicar la relación que existe entre los distintos seres del Universo.

Sus sacerdotes o druidas apenas están organizados y, aunque adoctrinan al pueblo, no constituyen un poder político. Su área de influencia se divide principalmente en dos zonas: el norte de Crieg y la mayor parte del agro de Trirene.

Aunque Trirene se ha declarado como estado aconfesional para acallar los debates sobre religión, dos de sus reinos, Mistgard y Stormland aún mantienen una estrecha relación con el Culto Druídico, y sus ceremonias forman parte activa de la vida popular y de su folclore. La población de Earthmore, en cambio, se declara en su mayoría practicante de la Pantocracia.

Las creencias del Culto Druídico se basan en la adoración de la Naturaleza como fuente creadora de vida. Aunque los druidas conciben a la Madre Natura como un concepto impersonal, existen algunos seres mitológicos a los que se venera como personificaciones o avatares suyos.

Titania representa a los seres vegetales y a la fertilidad. Muestra su esplendor especialmente en primavera y se la relaciona con la tierra. Titania reina sobre las hadas.

Oberón es el gran cazador, representa a los animales, a la fuerza y al deseo. Está especialmente presente durante el verano y se le relaciona con el fuego. Su dominio se extiende sobre lo faunos.

Momo, el señor de las máscaras, se relaciona con el cambio y los insectos, especialmente aquellos que sufren metamorfosis. Su estación es el otoño, su elemento el aire y los duendes le sirven.

Yule es el invierno, la dama de las nieves. Representa la muerte, acogedora e implacable, pero plácido inicio de renovación. Su elemento es el agua y sus sirvientes los trol.

La organización druídica es caótica si se compara con otras religiones. Los druidas no están estratificados en rangos: no hay más jerarquía que la deferencia debida a la edad y la experiencia. El druida suele encontrar su propio lugar donde oficiar los ritos y enseñar a sus alumnos. Cada pupilo posee uno o más mentores, a decisión suya, y cada mentor acoge a los alumnos que gusta.

Los druidas no poseen una uniformidad obligatoria, pero acostumbran a vestir de blanco para oficiar los ritos durante el invierno, verde durante la primavera, rojo para el verano y marrón durante el otoño.

Debido a la diversidad de doctrinas, la comunidad druídica posee varias tendencias: en la isla de Mistgard apenas se menciona a los avatares de la naturaleza, aunque sí a los seres feéricos, sobre todo los duendes y trol; en cambio, en Stormland son la parte principal

del folclore; en los Condados Medios, sobre todo hacia el norte, se ve a estos seres como reyes, cada uno de su casta y en la zona noroeste de Crieg, los espíritus de la naturaleza son seres guerreros, enemigos del hombre.

Los ritos druídicos se centran en los cambios de estación, en el agradecimiento a la vida, en aplacar a las fuerzas naturales y, en general, en vivir en armonía con la Naturaleza. No es de extrañar que muchos druidas se lleven las manos a la cabeza al ver lo que la revolución industrial está causando a lugares desde siempre considerados como sagrados.

Aún en nuestros días, muchas naciones de Atlas continúan teniendo en sus fiestas cierto recuerdo a la antigua religión druídica. Prueba de ello son, por ejemplo, los carnavales de Trimento (Cienia) en honor a Momo. Muchos cazadores aún manchan un árbol con la sangre de cada presa, tributo exigido por Oberón. Pocos son los pueblos que no celebran fervientemente la llegada de la primavera. Quizá sea Yule la diosa pagana más olvidada, y aún ella encuentra en Kratislava quien teme a la Bruja de los Hielos.

fig. 13

El Tao

Ésta no es en realidad una religión, sino la filosofía de vida que se sigue en el oeste más lejano, principalmente en el Mikado de Kanayama. El ideal del Tao (enseñanza) es la búsqueda de la perfección de un modo personal. Este culto no posee, ni necesita, servicio sacerdotal, por lo que no es en sí una organización. Sin embargo, sí existen algunos monjes importantes y poderosos, que generan influencia y adoctrinan gran cantidad de discípulos.

La mayoría de los monasterios taoístas viven exclusivamente de los donativos de sus fieles. A cambio, proporcionan un lugar perfecto para la meditación, accesible a todo visitante con buena voluntad.

Muchos monjes Tao estudian las artes marciales y trabajan la tierra como medio para alcanzar la perfección física y la paz espiritual.

Existe cierta cantidad de caballeros que, tras una prolongada estancia en Kanayama, se convierten al Tao, en un intento de renovación personal o esnobismo exagerado.

Brahmán

Esta es la religión de Kendala. En origen parece ser una variante del Tao pero, con los siglos, los seguidores del Brahmán han seguido su propio camino. Éste se basa en encontrar la perfección personal a lo largo de varias vidas o castas con el fin de adquirir la dignidad suficiente para unirse a su Dios. Esta fuerza universal, inconsciente y todopoderosa, pone a prueba a cada una de las almas del mundo al final de su ciclo. De no ser apta, deberá vivir otro ciclo, comenzando desde la casta más baja y así continuar hasta que el círculo se cierre.

Ni que decir tiene que sus adeptos ven la vida como un trámite, una penuria que de algún modo carece de interés; sólo la síntesis de sus vidas posee un sentido pleno.

En esta religión se adora a infinidad de ídolos que forman parte de Brahmán, como diferentes aspectos de un todo omnipotente. Ocasionalmente, estos ídolos se cruzan en la vida de las personas para ponerlas a prueba. Para ello, adoptan alguna de sus formas o castas favoritas. El folclore de Kendala está repleto de fábulas en las que seres de diferentes castas interactúan entre sí. Muchas de ellas son representadas en coloridas fiestas populares.

El sistema de castas

Plantas: La vida de planta es muy sencilla, en ella tan sólo hay que crecer. Se considera que cualquier planta que alimente a un hombre demuestra su utilidad al Universo y, por lo tanto, está lista para continuar con su ciclo. Los mendigos acostumbran a arrancar las malas hierbas, con el fin de propiciar la pronta reencarnación de su alma en una vida más provechosa. En Kendala se tiene especial veneración por los arboles centenarios: existe la creencia de que las plantas que viven tanto tiempo albergan almas sabias que han decidido comenzar su ciclo con buen pie.

Insectos: Los insectos ocupan el puesto inmediatamente superior a las plantas. Se alimentan de los despojos de las demás castas. La gran lección que las almas reciben a su paso por este estamento es el carácter efímero de la vida y la tremenda repercusión de cada casta sobre las demás.

Animales: Los animales son criaturas muy importantes y complejas, que alimentan y sirven al hombre. En este estamento, el alma aprende la importancia del trabajo duro y el espíritu de sacrificio. Muchos grandes filósofos de Kendala explican las grandes lecciones de la vida a través de ejemplos del mundo animal.

Mendigos: Se trata de la casta inferior del hombre. Pese a que los mendigos de Kendala representan más del sesenta por ciento de la población del país, apenas disponen de derechos. Tan sólo pueden poseer aquello que sean capaces llevar consigo, no se les permite desempeñar ningún trabajo que dure más de un día y deben aceptar como pago lo que el patrón considere adecuado.

Plebeyos: Los artesanos y campesinos de Kendala representan su clase media. La función de los plebeyos es cuidar el país cultivando el sustento y desarrollando las artes. Los plebeyos están en el escalón previo a la prueba final y deben cuidarse de las tentaciones como la pereza y la avaricia.

Nobles: El paso previo a la Iluminación y también el más peligroso. La nobleza en Kendala tiene la misión de velar por el resto de las castas, dirigiéndolas con generosidad y sabiduría. Los grandes peligros de este estamento son la soberbia y la envidia, a las que se debe renunciar ayudándose de las artes y la filosofía. Un noble amoroso, humilde y dedicado no sólo alcanzará la Iluminación,

librándose de la cargas del mundo mortal, además será recordado con orgullo por su pueblo.

Muchos sectores de Atlas se horrorizan ante las condiciones de vida que impone el sistema de castas. Sin embargo, los colonos lo han encontrado tremendamente útil, al proporcionarles una ingente cantidad de mano de obra que no exige más remuneración que un poco de agua y un cuarto de corona al final del día.

Muchos gurús dedican su vida al estudio de las castas, y afirman ser capaces de determinar las vidas pasadas de cada individuo, lo que les ofrece una idea de los valores que este ser ha ido adquiriendo.

Animismo

Esta es la religión de los indios de Ultramar. Según sus enseñanzas, transmitidas de modo oral desde tiempos inmemoriales, todas las cosas que existen poseen un espíritu. Éste es más sabio y poderoso en función del tamaño y antigüedad del ser en el que habitan. Más sabia es la montaña que el roble, pero más lo es éste que el hombre. Según estos preceptos, los hombres deben respetar a todas las criaturas vivas e inertes y llevar una existencia en la que no se dañe a otros seres sin un buen motivo. Del mismo modo, el joven debe respetar al anciano, a quien la tribu atiende y protege y el cazador debe aplacar la ira de su presa antes de devorarla.

En la escala de importancia, el hombre está más o menos a media altura. Por ello debe ser humilde, pues otros espíritus más fuertes le observan, y responsable, porque espíritus más débiles dependen de él. Según el orden natural establecido por el Animismo, en la parte más baja se encuentran los seres diminutos que se arrastran o vuelan, como los insectos; luego vienen los animales más pequeños como los peces, los ratones y las culebras; encima de éstos, los animales más grandes como el águila, el búfalo, el perro, el lobo, el caballo y el hombre (hay que destacar que todos los animales de este nivel son considerados hermanos del hombre, sobre todo aquellos que le acompañan como el perro y el caballo); por encima de éstos se encuentran los seres más grandes, como osos y árboles; en penúltimo lugar, casi en la cúspide, se sitúan los seres inertes como nubes, montañas y ríos y encima de éstos ya sólo se encuentran los astros como los soles, la luna y las estrellas.

Los indios consideran las fuerzas de la naturaleza como manifestaciones de espíritus que ya no están entre los vivos. Estos seres son muy poderosos, pues ya no están atados a un cuerpo. Las energías principales son el viento, el fuego y el rayo. Hay que destacar que el Animismo concibe al fuego como un elemento muy distinto al de las creencias continentales: sus practicantes asocian este poder con la calma y el hogar, ven al fuego como un elemento paciente y meticuloso que devora lo que destruye masticando y saboreando. Todo esto se contrapone a lo que ven en el rayo, que es un elemento rápido y violento, símbolo de la fuerza y la ira, o al viento, que siempre está viajando y que se asocia con la imaginación y la astucia.

Los sacerdotes de este culto se denominan chamanes y son siempre hombres ancianos que han llevado una vida muy distinta hasta su madurez, aprendiendo de diferentes estadíos antes de convertirse en chamán. A los chamanes se les atribuyen poderes mágicos como el control de las energías antes mencionadas o la habilidad de sanar enfermedades, tanto del cuerpo como del espíritu. Incluso se dice que poseen el privilegio de adoptar la forma del tótem de su clan.

El tótem de un clan es siempre un animal hermano del hombre, es decir, un animal de similar poder. Según las creencias, este espíritu guía al clan, le aconseja y le protege, otorgándole su habilidad principal: la fuerza del caballo, la resistencia del búfalo o la rapidez del jaguar. Ningún clan que se precie escogerá como tótem un animal más débil que el hombre, aunque sí se representan en amuletos menores. Y se consideraría de una peligrosa arrogancia escoger como tótem a un espíritu superior. Sin embargo, estos seres son consultados por los chamanes en épocas de gran necesidad.

Vudú

El Vudú es una variante del Animismo, practicada por las gentes que viven en el sur de Ultramar. Comparte con esta religión la concepción de que todo lo que existe posee un espíritu. Sin embargo, hay importantes diferencias entre la clasificación de estos y el respeto que se les profesa.

Para empezar, el Vudú concibe el poder de cada espíritu por separado, sin tener en cuenta su origen, dando más importancia al individuo que a la especie o a su antigüedad. Por otro lado, la vida se ve como un constante enfrentamiento entre espíritus, en el que los más fuertes salen victoriosos, destruyendo o dominando a sus enemigos. Así, el sacerdote vudú (Houngan) aprende a luchar contra los espíritus, a aplacar su ira y a dominarlos para usarlos en perjuicio de sus enemigos o en beneficio suyo.

Una leyenda muy extendida es la dice que un sacerdote vudú puede controlar a los animales hasta el punto de hacerse dueño de su alma. Así, algunos sacerdotes irían acompañados de un sirviente, que es un animal que comparte ciertos rasgos de su personalidad y le obedece a pies juntillas.

Más terrible es la creencia del zombi, un humano esclavizado mediante la voluntad del Vudú, que pierde su alma para convertirse en un autómata obediente hasta la muerte.

El Culto de Melam

Melam es la Diosa del Mar, rechazada por Helios durante la Creación en favor de Gea, que fue su consorte. Tras este episodio, Melam se refugió en la oscuridad, por lo que es, por extensión, Diosa de las Tinieblas. Según la Iglesia Pantocrática, esta Diosa creó todos los monstruos de la antigüedad, que asediaron Ilos e incluso instigó el primer fratricidio.

Actualmente, en el continente, Melam ha caído casi en el olvido. Se supone que su única función es reunir a las almas de los "perdidos", que le servirán durante toda la eternidad.

Sin embargo, en Kendala la Oscuridad es un espíritu benigno, favorecedor de los grandes cambios. Así, hay pequeños cultos en diferentes zonas de Yuugata, sobre todo en las selvas de Kendala, en que se adora a una diosa oscura que recuerda a Melam. Muchos exploradores y clérigos los acusan de seguir a un dios maligno e incluso de practicar sacrificios humanos descritos en el "Códice Negro". Sin embargo, en algunos círculos de entendidos, comienza a acusarse una cierta afición a su culto, basado en la exaltación de las cualidades y fines personales.

Este hecho preocupa sobremanera a las más altas autoridades del clero pantocrático. Es típico de los cultistas lacar sus uñas en negro, símbolo de que sus manos son las de la diosa Oscuridad, pero pocos son los ciudadanos que conocen el significado de este simbolismo, que pasa habitualmente por una curiosa moda.

Tecnocracia

La Tecnocracia es una nueva creencia, mezcla de la tradición religiosa y la pujante revolución industrial. Se basa en la concepción de un mundo tecnológico en la Edad Mítica. Así, la Ciudad Sagrada sería una urbe tan avanzada tecnológicamente que el hombre se vería libre de todo trabajo. Muchos de estos tecno-filósofos aseguran que Helios no era un dios, sino una máquina pensante, con una capacidad de raciocinio tan superior que ella sola gobernaba toda la ciudad. Otros aseguran que el nombre de Helios lo recibía una fuente de energía inagotable creada por el hombre antiguo.

Ambas creencias coinciden en asegurar que fue el colapso de Helios, seguramente en una etapa de decadencia cultural motivada por la falta de necesidades, lo que ocasionó la desaparición de la Ciudad y la migración de la humanidad a lo largo del mundo.

Algunos tecnócratas aún van más allá al asegurar que la máquina pensante Helios expulsó a los hombres, volviendo las defensas de la Ciudad contra sus habitantes, tras llegar a la conclusión de que ellos mismos eran nocivos para su existencia y el buen funcionamiento de la Metrópolis.

La mayoría de los tecnócratas creen que la humanidad se encuentra cerca de una nueva Edad Mítica, en la que la tecnología les liberará del trabajo mediante el automatismo. Algunos aseguran que el

medio más directo al automatismo total es el descubrimiento de Ilos, donde el hombre aprenderá y reproducirá los secretos de Helios. Los más pesimistas advierten que de ningún modo debe despertarse a la máquina que una vez quiso exterminar a la humanidad.

Es habitual que los tecnócratas adornen sus ropas con broches en forma de rueda dentada, un excéntrico modo de indignar a los seguidores más fieles de la Pantocracia.

La Herejía de Cronos

Según la hipótesis de la doctora Frida Muller, el Astro Rey del sistema está siendo consumido lentamente por su estrella gemela, Cronos. Contrariamente a lo que se creía hasta ahora (y en oposición absoluta a la doctrina de la Pantocracia), los brazos de energía que unen ambas estrellas son el plasma de la corteza exterior de Helios arrancado y absorbido por la fuerza gravitatoria de Cronos, más denso y pesado.

Auspiciados por estas investigaciones, algunos místicos se han lanzado a proclamar el gobierno de Cronos sobre el firmamento, pronosticando el fin de la existencia en el momento en que Cronos termine por devorar a Helios.

Estas tendencias han sido calificadas de herejía por la Iglesia Pantocrática, que se ha apresurado a excomulgar a todos los que las sostienen públicamente. Sin embargo, las estrictas medidas de contención de la Iglesia, lejos de acallar las voces, han conseguido avivar una acalorada discusión.

Los heréticos acusan a los sacerdotes de mentir a la población, de ocultar pruebas y escritos antiguos, así como de coartar a la ciencia.

La Iglesia Pantocrática

El Culto Druídico

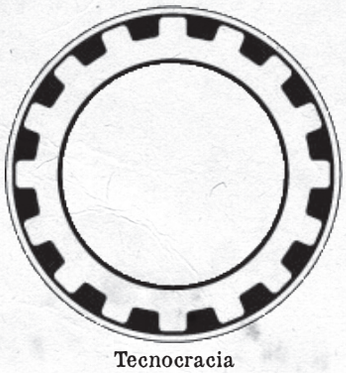
El Tao

Brahmán

Animismo

Vudú

El Culto de Melam



Tecnocracia

La Herejía de Cronos

fig. 14

Leyendas

Caníbales

Hoy en día, el mundo ha encontrado un nuevo modo de horrorizarse a sí mismo: las historias de seres humanos que devoran a sus iguales roban el sueño a todos los estratos de la sociedad. Las más comunes de estas historias son las venidas de Ultramar donde, por lo visto, una tribu de hombres de piel negra asola las colonias más orientales, cazando hombres como si fueran bestias, para consumir su carne en sangrientas orgías en la jungla.

No menos espeluznante es la sospecha de que en Kendala, algunos sacerdotes de la diosa Melam rinden culto comiendo indistintamente los corazones de adeptos e infieles.

Pero la peor de todas estas historias es la que toca a Atlas más de cerca. El famoso criminal conocido como "el Devorador de Crowstown", que hace casi dos décadas atacaba a los transeúntes durante la noche para cercenar sus miembros y, supuestamente, alimentarse con ellos, parece haber vuelto. Esta noticia ha convulsionado al Reino.

Monstruos antediluvianos

Muchas historias contadas por exploradores hablan de criaturas imposibles, colosales o míticas, encontradas en lugares remotos. La teoría más aceptada sobre el origen de este tipo de seres es siempre la misma: la criatura en cuestión habría sobrevivido al fin de la Era Heroica, para aterrorizar a los humildes habitantes del presente.

Así, demonios abisales de poderosos tentáculos atacarían las embarcaciones de los exploradores del Polo y feroces lagartos de proporciones épicas arrasarían los campamentos de algún safari. Lógicamente, el lugar de donde llegan más historias de estos sorprendentes seres es Ultramar. Sin embargo, hay que comprender que estas historias suelen ser contadas por colonos, en su mayoría hombres y mujeres de dudosa reputación, habitualmente analfabetos, que viven aislados durante meses, lo que concede poco o ningún crédito a sus relatos.

Lugares Legendarios

Ávalon

Ávalon es la isla fantástica que surge entre la niebla, en ocasiones singulares, frente a las costas de Trirene. En ella tiene origen la magia y el culto druídico. Incluso hay quien piensa que los antiguos druidas ocultaron en la isla la corona a fin de impedir a los indignos obtenerla.

La mayoría de la gente opina que Ávalon es sólo un cuento de hadas, pero los más oscuros estudiosos sostienen que es la puerta entre dos mundos.

fig. 15

Karnú

La ciudad perdida del desierto. Lugar desde el que, supuestamente, la antigua y gloriosa raza de la que descienden los habitantes de Amir gobernaba su fantástico imperio. Según la leyenda la ciudad fue devorada por los Djin cuando los hombres se coronaron como ellos, una blasfemia que aún hoy no ha sido perdonada, pues se dice que la maldición de los dioses caerá sobre quien ose profanar esta colosal tumba. No obstante, las historias de tesoros legendarios atraen todos los inviernos a aventureros y exploradores, en busca del conocimiento y las riquezas de los antiguos.

Uria

El reino perdido de los gigantes. Los historiadores más atrevidos sitúan la nación perdida de Uria en el centro del continente, sobre los montes Urr, que sirven como frontera natural a multitud de países actuales: Crieg, Utopía, Cienia, Tarso y Kratislava. Algunos de estos pueblos aseguran ser descendientes de la raza de los gigantes que, en la antigüedad, dominaban el continente, vigilando las tierras desde sus ciudades situadas en los picos de esta enorme cordillera. Esta creencia fue la promotora de la Gran Guerra, hace ciento cincuenta años, cuando Crieg invadió el resto del continente bajo la máxima de unificarlo como imperio. Hoy en día, algunos retazos de aquella ideología parecen retomar fuerzas.

Lo cierto es que gran parte de los picos del Ur continúan hoy día sin explorar debido a su gran altitud.

Ilos

Antes de la Edad Heroica fue la Edad Mítica: la era en que los primeros hombres, héroes legendarios poseedores de todas las virtudes, habitaban la Ciudad de Ilos, un lugar de maravillas que se perdieron cuando Helios vio a sus hijos matarse entre ellos y decidió hacerla desaparecer. Según la leyenda, Ilos se hundió en el mar, dispersando así a los hombres por la tierra, al tiempo que se diluía su sangre celestial.

No es extraño pues, que cientos de aventureros busquen con avidez la mítica Ciudad, con la esperanza de hacerse ricos o convertirse en dioses.

Ultramar

El nuevo continente, descubierto hace poco más de cien años, ha sido objeto de estudio y exploración por muchas naciones, que se han volcado en la creación de colonias. Hoy en día, todo país con salida al mar posee una colonia en Ultramar e, incluso, existe alguna independiente, como el cabo pirata de Atensis o la factoría maderera de Renoir. La cantidad de materiales exóticos traídos de estas tierras parece no conocer límites.

fig. 16

Otros mundos

Las diferentes religiones y tradiciones de Gea han creado en la imaginación popular una idea más o menos clara acerca de la existencia de otros mundos: dimensiones alternativas que coexisten junto a la nuestra.

Aunque durante la Ilustración y la industrialización, la creencia en otros mundos fue en declive debido al racionalismo reinante, en la actualidad algunos científicos se han lanzado a la búsqueda de estas regiones apartadas del universo (si bien, sin demasiado éxito).

El Éter Dimensional

Algunos místicos describen el Éter Dimensional coma la región o velo que separa las diferentes dimensiones. Se trataría de un lugar envuelto en densas brumas compuestas de sutil ectoplasma.

Algunos místicos aseguran que el Éter Dimensional es el lugar en el que habita Cronos y que allí fue donde creó los mundos. Otros especulan sobre la posibilidad de que sea un lugar destinado al olvido, donde descansan las cosas que han dejado de existir, o incluso un infierno donde habitan las que nunca han llegado a ser. Los únicos habitantes catalogados por los brujos de Atlas son, a falta de un nombre mejor, los horrores dimensionales.

En el Éter dimensional no existe la gravedad. Las pocas regiones sólidas que en él existen flotan dispersas. Algunas de ellas exhiben extrañas formaciones, parecidas a construcciones de arquitectura claramente inhumana, vestigios mudos de dimensiones disueltas.

A través del éter puede viajarse a otros mundos. Las otras dimensiones parecen nebulosas espesas y es casi imposible identificarlas sin penetrar en ellas. Al hacerlo, el viajero se encontrará con que las condiciones cambian súbitamente: el proceso de adaptación puede resultar desastroso si no se dispone de un vehículo adaptado.

Las condiciones en el Éter son relativamente adversas para la vida. El éter en sí mismo es respirable, pero tiene una alta concentración de ozono, además de algunos gases nocivos para la salud. Una larga exposición a estos gases causa en el ser humano alucinaciones, demencia y finalmente la muerte.

Por cada minuto que respire éter o por cada hora en contacto con su piel, el personaje deberá realizar una prueba de resistencia con dificultad 18. No superar la prueba causa la pérdida de 1 punto de empatía. Si un personaje ha perdido al menos 1 punto de empatía por este motivo y por alguna razón tiene que hacer una tirada de percepción, un fallo supondrá que comienza a sufrir alucinaciones, quedando éstas a discreción del máster. Si la empatía del personaje llega a cero, morirá a causa de un fallo cerebral.

El Mundo Onírico

El Mundo Onírico es la región del multiverso en la que los sueños se hacen realidad. Aunque esto pueda parecer poético no es necesariamente beneficioso para el visitante por varios motivos: primero, no sólo los hombres sueñan; incontables criaturas plasman en este lugar recuerdos, anhelos y pesadillas. En segundo lugar, la mayoría de las ensoñaciones son idealismos incompletos.

El aspecto general de Mundo Onírico es una extraña sucesión de lugares mezclados e interconectados en los que no todos los objetos cumplen las mismas leyes de la física.

Filosóficamente, resulta imposible dilucidar si el Mundo Onírico es la representación de los sueños o los sueños la representación del Mundo Onírico. Algunos excelentes pintores y místicos han inspirado sus obras en este lugar, sobre todo los pertenecientes al movimiento surrealista.

No existe ninguna correspondencia entre nuestro mundo y el onírico. Visitarlo puede servir para revivir recuerdos, propios o ajenos y enfrentarse a pesadillas, pero nunca como vehículo para un viaje más largo. De hecho, el cuerpo no puede entrar; sólo la mente puede ser transportada hasta este lugar. Esto no quiere decir que no sea peligroso: muchos exploradores del Mundo Onírico han perdido la cordura a causa de un enfrentamiento contra pesadillas o paradojas.

Las paradojas son bucles de pensamiento. En ocasiones es difícil saber si se trata de criaturas, edificios o de fenómenos atmosféricos. Una paradoja tiende a atrapar a los visitantes alimentándose de su desesperación.

Las pesadillas son más fáciles de entender pero no menos peligrosas: son criaturas con formas terroríficas y se alimentan del miedo. En cuanto una o más pesadillas detectan la existencia de un visitante en su mundo, se lanzan a una carrera de acoso que suele terminar con la cordura del sujeto.

Quizá los habitantes más sociables del Mundo Onírico sean las paraidolias. Efigies humanoides que pueden verse en objetos cotidianos. Estos espíritus invisibles se manifiestan a los visitantes a través de objetos mundanos o combinaciones de ellos. Aunque cada paraidolia tiene una personalidad propia es muy difícil saber si estamos hablando con una conocida o por el contrario estamos siendo engañados. El mayor peligro de estas criaturas es que suelen estar deseosas de conversación y dirán cualquier cosa con tal de alargarla.

El Plano de las Sombras

También conocido como Plano Negativo o Reflejo, el Mundo de las Sombras es un lugar muy similar al mundo donde el hombre habita. Cada objeto de este lado posee un reflejo oscuro, retorcido y estilizado en el Mundo de las Sombras.

Allí los días son una triste penumbra proporcionada por dos luceros mortecinos, lo que le da a cuanto allí existe una tonalidad grisácea. Las noches son de una oscuridad impenetrable.

Según la mitología, existen criaturas que observan al hombre desde el otro lado. A estos seres se les conoce como homúnculos. Además de éstos, el Mundo de las Sombras está habitado por criaturas de pesadilla como lobos grotescos y bestias aladas con las que es mejor no toparse.

Debido a la gran correspondencia que existe entre ambos mundos, es posible viajar entre ellos. Cada lugar de este mundo se corresponde con uno similar del otro lado. Siguiendo este método resulta muy sencillo perderse, pues la aparente fidelidad con que el Mundo de las Sombras representa al "verdadero" es en realidad una farsa. Allí la decadencia es esplendor y viceversa. Algunas formaciones naturales e incluso edificios erosionados o ruinosos en este lado, se alzan rebosantes de gloria (una gloria gris y solitaria, pero gloria al fin y al cabo). En cambio, las más modernas edificaciones de nuestro mundo son, en el de las Sombras, frágiles y quebradizas.

Algunos brujos visitan el Mundo de las Sombras con el fin de desentrañar los secretos del nuestro. Sin embargo, el modo retorcido en que allí están representados los edificios de la antigüedad no siempre arroja una información completa.

Otra destacable peculiaridad de este lugar es el hecho de que el agua allí no sea más que una bruma espesa. Sabiendo esto, algunos brujos se han propuesto explorar las fosas abisales con el fin de localizar tesoros o civilizaciones perdidas.

El Reino de las Hadas

También conocido como Bosque Ancestral o Bosque Profundo. Éste es el lugar legendario del que vienen las hadas. La mayoría de las visitas que los hombres han hecho a este Reino han sido accidentales. Según las leyendas, un haz de luz lunar entre dos árboles milenarios crea una puerta al Reino de las Hadas.

Los druidas aseguran que Ávalon está oculta tras los umbrales de luz de luna y que es allí donde la corona de Trirene descansa, hasta que sea reclamada por un auténtico héroe.

El mito ha derivado hasta crear cuatro regiones bien diferenciadas dentro del Reino de las Hadas, en las cuales las estaciones son permanentes. Cada una de estas regiones sería gobernada por uno de los reyes de la religión druídica. El trono supremo desde el que se gobierna todo el mundo estaría situado en Ávalon y la corte cambiaría cada tres meses, con los cambios de estación.

En cualquier caso, siempre se describe este mundo como un lugar en el que la naturaleza se desarrolla con exuberancia y sus habitantes viven en perfecta armonía con ella.

Por supuesto, allí hay seres peligrosos que perduran en nuestra mitología como dragones, hidras y sierpes marinas, así como faunos, trol, hadas y duendes.

fig. 17

3 Organizaciones

En el nuevo orden, surgido de la revolución industrial, las empresas constituyen el pilar de la economía y las organizaciones la base de la sociedad. El concepto sobre el que se cimientan tanto unas como otras es la conjunción de ideas y trabajo para la obtención de beneficios (ya sea dinero, información o reformas sociales). He aquí un breve listado de las organizaciones más sobresalientes de Atlas.

Amonárquicos de Trirene

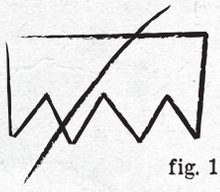


fig. 18

Los Amonárquicos de Trirene son una organización que pretende suprimir la antigua tradición de la Corona, vinculada a la profecía de Cloudson, según la cual "quien encuentre la corona perdida de Trirene se convertirá en el legítimo heredero al trono".

La ideología de los amonárquicos más acérrimos no solo incluye la eliminación de la monarquía, sino también la expulsión de los nobles de todo el país.

La presión social de esta organización es muy escasa y su representación en la Cámara de los Lores se cuenta con los dedos de una mano, pero vale la pena nombrarla, pues no son pocas las voces que los acusan de numerosos actos de terrorismo y extorsión.

Recientemente, se han identificado algunos asaltos vandálicos contra templos y monumentos druídicos como actos de terrorismo amonárquico.

La religión druídica es la principal defensora de la tradición de la corona.

Clubes de caballeros, deportivos y de lectura

Una costumbre cada vez más extendida es reunirse en locales y viviendas (los clubes más grandes disponen de un edificio propio) para leer en común, compartir libros y noticiarios o sencillamente disfrutar del té o un buen licor. También es habitual practicar algún deporte, como el ciclismo, debatir sobre mecánica del automóvil o practicar la equitación. Sería imposible definir las múltiples funciones de la ingente cantidad de asociaciones de las que hacen uso y disfrute los ciudadanos del mundo. De los clubes que proliferan por todo el continente, algunos son exclusivamente masculinos, otros mixtos y, recientemente, el feminismo ha engendrado clubes solo para mujeres. Algunos son creados para los directivos de una empresa, otros para los habitantes de un barrio. Hoy en día rara es la persona que, perteneciendo a la clase media o superior, no forma parte de uno o dos de estos grupos, que componen sin duda, la mejor opción para el ocio personal.

Caballeros de la Corona

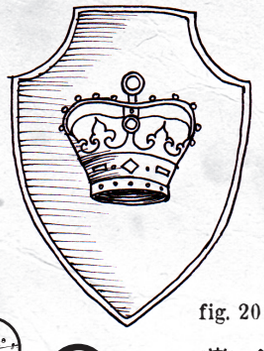


fig. 20

Esta es una antiquísima orden de caballería, fundada por el mismísimo Archival Stoneheart (paladín de Trirene), en tiempos de George I, con el fin de proteger al rey. Estos caballeros, todos de noble linaje, fueron la escolta de los reyes de Trirene y protagonistas de un sinfín de hazañas, hasta la desaparición de la corona durante la Guerra de las Tormentas.

En la actualidad, la orden ha jurado buscar la corona hasta su último aliento y entregarla a su legítimo heredero, Victor de Willsword, actual Regente de Trirene, renunciando a portarla ellos mismos: su búsqueda es *leal y desinteresada.*

Hoy en día se considera a los caballeros de la corona los paladines del reino. Los habitantes de Trirene siguen con avidez sus hazañas bélicas y de exploración en diarios y novelas.

fig. 19

Cónclave de Axiománticos

Este grupo de autoproclamados alquimistas, eruditos y hechiceros parece tener como objetivo desentrañar las leyes fundamentales del universo, conocidas como Axiomas. Algunos afirman que, una vez comprendidas estas verdades, el místico puede transformar el mundo a su antojo, tal y como hicieron los Dioses durante la Creación.

Esta no es una organización ilegal. Sin embargo, la mayoría de sus integrantes mantienen su militancia en el más absoluto secreto, por miedo al escarnio social. Se dice que alumnos y maestros se relacionan únicamente por correo y que, incluso en las poquísimas ocasiones en que el cónclave decide reunirse, sus miembros portan una máscara para ocultar su identidad.

Por lo visto, la estricta jerarquía de esta orden de místicos se establece en función de los logros y descubrimientos de sus integrantes, pudiendo el alumno aventajar al maestro. Esto es motivo de espionaje y velados enfrentamientos.

Se cree que en la actualidad el líder de esta organización, y por lo tanto el místico más poderoso conocido, es el archimago Praxor, de quien poco se sabe, salvo que ganó el titulo de archimago al demostrar su dominio sobre las tres ciencias místicas: brujería, psíquica y alquimia.

Dragones de Crieg

fig. 21

Esta antigua orden de caballería está formada por la flor y nata de la nobleza crieguita. Hasta hace poco, la función de este club, de nobleza exclusiva, era la de formar una unidad de caballería, élite y punta de lanza del ejército nacional. Muchos campos de batalla han temblado, literalmente, bajo los cascos de la unidad más amedrentadora del continente. Cierto es que los últimos tiempos han amenazado con acabar con la gloria de los dragones. El modo en que se hace la guerra cambia rápidamente, dejando obsoletas unidades y armas. Sin embargo, los miembros de la orden parecen ser capaces de renovarse constantemente, incluyendo nuevas tácticas, máquinas y armamento a su repertorio, pese a que esta organización representa al lado más conservador de la política de Crieg.

Un claro ejemplo de esta renovación es la inclusión de los primeros aeroplanos de guerra, bajo la aprobación del actual maestre Otto Von Krisner, quien dijo: "A partir de ahora y para siempre, los Dragones de Crieg tendrán alas y escupirán fuego". Otro magnífico ejemplo del insigne linaje de la orden es la figura del legendario espadachín Luthwich Von Stroffen, a quien se le atribuye el desarrollo del estilo de la garra del dragón durante la Ilustración.

Obviamente, ser miembro de esta orden es un gran honor: no basta con ser noble, además uno debe ser escogido, pues los dragones no aceptan solicitudes de ingreso. Se dice que los aspirantes reciben una carta del Gran Maestre, quien les asigna una tarea a modo de prueba o desafío. De ser superada la prueba, el nuevo caballero recibe el sello de la orden, un anillo de plata con el blasón del dragón rampante.

Hijas predilectas

El movimiento feminista ha encontrado sus más acérrimas defensoras, curiosamente, entre las filas de la alta sociedad. Las Hijas Predilectas son un grupo internacional de mujeres, en su mayoría jóvenes, que aboga por los derechos de la mujer e, incluso, su equiparación a los del hombre.

Las partes más conservadoras de la sociedad, habitualmente sus propias familias, se escandalizan ante sus actividades, su provocativa forma de vestir y el modo impertinente en que hablan.

Pero no nos dejemos engañar por su aparente frivolidad. Las Hijas Predilectas son mujeres cultas y activas que han logrado ya sensibles adelantos en varios países de Atlas. Hoy por hoy, muchas mujeres las consideran heroínas y acuden en masa a abanderar cualquier causa por la que ellas luchen.

Igualmente, el grupo dedica buena parte de sus fondos a la subvención de proyectos y obras llevados a cabo por mujeres emprendedoras como científicas, empresarias, artistas o exploradoras, lo que ha permitido que las mujeres puedan, al fin, publicar sus trabajos sin utilizar un seudónimo. Además, las Hijas Predilectas se reúnen en salones privados situados en las ciudades más importantes de Atlas, donde organizan sesiones de lectura, debates políticos o religiosos, clases magistrales, etc.

Hijos de Ícaro

Esta no es una organización importante ni secreta, ni siquiera pretende poder alguno. Los hijos de Ícaro, exploradores y aventureros, tan solo anhelan la gloria y una chimenea alrededor de la cual poder narrar sus historias y compartir mapas. Todo el que muestra buenas intenciones es bien recibido. Sin embargo, la enemistad de uno de estos pilotos puede causar graves retrasos en sus viajes, pues "las noticias vuelan en alas de cera".

Los aviadores independientes de todo el mundo (piratas y mercenarios, exploradores y comerciantes) aseguran formar parte de esta organización sin líderes ni propósito; tan solo les une el afán de volar y un curioso código que todos dicen conocer, aunque nadie lo revele, ni se halle escrito en ningún libro.

El nombre tiene su origen en un antiguo mito: cuenta la leyenda que, en los últimos momentos de Ilos, cuando la furia de Helios había alcanzado su apogeo, los hombres huían despavoridos, mientras los rayos solares les perseguían y destruían sin piedad. Uno de ellos, conocido como Ícaro, resolvió pedir clemencia al Padre de los hombres. Alzándose en vuelo, pues este héroe estaba dotado de alas, se dirigió decidido al Sol. Pero, mucho antes de alcanzar su objetivo, o de que el Dios Supremo pudiese oír sus palabras, las alas de Ícaro se incendiaron, debido al poderío del Astro Rey, precipitando al muchacho al vacío.

Helios, al ver este sacrificio, sintió clemencia por la raza que había creado y, conmovido por la que Él consideraba la más elevada de las virtudes, dejó escapar a los que aún vivían, para que fueran acogidos por su madre Gea.

fig. 22

fig. 23

Partisanos de Briddenburg

Briddenburg es la segunda ciudad más grande de Brabaria. Esta localidad jugó un papel muy importante durante la Ilustración, o más exactamente, en el inicio de ésta, pues es la quema del brujo Boris Vraclava la fecha en la que los historiadores sitúan el inicio de esta era.

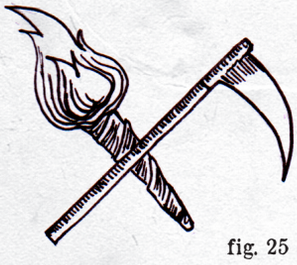


fig. 25

Tras muchas desapariciones de muchachas en edad de merecer, la ira del pueblo se hizo incontenible y terminó estallando: en la noche del 25 de marzo de 9085, una turba armada con antorchas y guadañas se personaba en el torreón en que el brujo habitaba y donde supuestamente cometía impíos rituales, que terminaban con la vida de sus víctimas.

La multitud linchó a Boris y lo enterró en la plaza del pueblo, para demostrar a las sombras que Briddenburg no estaba dispuesta a soportar más crímenes. Tras esto, muchas localidades de los alrededores comenzaron a pedir ayuda a la valiente población, que formó un grupo de partisanos para limpiar el país. Con el tiempo, pequeñas localidades de otros países se aunaron a la iniciativa y comenzaron a cazar a las sombras en su terreno. Cada vez mejor informados y armados, los partisanos empezaron a recibir voluntarios de todo el continente y donativos para su financiación, hasta el punto en que la corona legalizó sus actividades en 9099. Allá por 9112, los cazadores más experimentados de la organización viajaban por el continente, adiestrando milicias locales. El resto es historia.

Esta organización ha pervivido desde entonces hasta nuestros días, incluso durante la Gran Guerra, en la que las tropas de Crieg asaltaron su sede principal. Sus actividades han ido en declive, hasta que finalmente se convirtieron en un club de caballeros excéntricos, con una monstruosa biblioteca de lo sobrenatural. No obstante, los partisanos prestan consejo a cualquiera que lo solicite, cumpliendo su lema "Eterna vigilia".

Puño de Seda

fig. 24

Los tentáculos de esta insidiosa organización se extienden por doquier: empresarios, mercaderes, funcionarios, nobles y políticos se unen para subyugar a las naciones y hacerlas obrar en función de sus ambiciones. Lo único que ha impedido que el Puño de Seda domine el mundo es su falta de organización, fruto de los conflictos de intereses entre sus miembros.

El Puño de Seda se sustenta bajo un sistema de favores en el que cada persona obtiene información y ayuda ocasional de otros a cambio de sus propios conocimientos o habilidades. El precio de un favor o de un dato crucial es una cuestión muy subjetiva, por lo que las negociaciones entre estos conspiradores acostumbran a ser muy tensas. Se trata de un juego peligroso.

Un gesto identificativo de la conspiración es ocultar la mano bajo el pañuelo.

Real y muy Honorable Cofradía de Marinos del Mar Verde

fig. 26

Esta organización es la máxima autoridad en cuestiones portuarias y de navegación del mundo. Su sede principal se encuentra en la ciudad costera de Cicro, Altais. Sus funciones son muy variadas: establecer y unificar las leyes portuarias del Mar Verde, así como las tasas del comercio. Bajo este sello se aúnan los más grandes marineros civiles del mundo, aportando su experiencia a las nuevas generaciones, pues también recae sobre ellos, en muchas ocasiones, la tarea docente en materia marítima.

Actualmente, la cofradía se debate en el intento de controlar los puertos de Ultramar. Una tarea que tan solo se ha conseguido a medias en los muchos años que lleva la gente de Gea visitando el nuevo continente.

Muchos acusan a esta organización de coordinar la piratería que asola el Mar Verde, en beneficio de la corona alteña. Sin embargo, nadie ha podido, hasta la fecha, demostrar estas peregrinas acusaciones.

Sabuesos

Los sabuesos no son exactamente una organización. Se trata de cazarrecompensas, detectives, mercenarios y guardaespaldas, que alquilan sus servicios a lo largo y ancho de Gea.

Por todos es sabido que los diferentes cuerpos de policía del mundo no pueden enfrentarse al crimen en igualdad de condiciones. Suelen ver sus manos atadas debido a la cantidad de crímenes, cambios de jurisdicción, privilegios sociales de algunos delincuentes y una frecuente falta de medios y conocimientos.

Quienes desean llevar a un criminal ante la justicia a toda costa o, más aún, que se haga justicia en cualquier modo, pueden contratar a un auténtico profesional.

Los sabuesos son gente bien equipada que acostumbra a seguir métodos que rayan los límites de la legalidad o se internan en regiones donde sencillamente no existe la ley. Además realizan cada trabajo en exclusiva.

fig. 27

Santo Sudario

Esta es la respuesta de la Iglesia al terror manifestado por los hombres durante la Ilustración. Los Caballeros del Sudario han combatido a las tinieblas durante ya trescientos años. Sin embargo, tras los múltiples errores que, bajo su firma, se llevaron a cabo, la Iglesia no tuvo otro remedio que declarar la orden clausurada.

Ahora, y con una dirección casi autónoma, desarrolla sus actividades desde la clandestinidad.

Antiguamente, la orden era dirigida por el cargo especial de "Praetor Peregrinus" o pretor itinerante, quien viajaba por el mundo acompañado de una cohorte de sacerdotes-guerreros, investigando y cazando seres de las tinieblas. Hoy en día, la sociedad no puede ni especular sobre las actividades de la orden y, mucho menos, conocer el nombre de quién la dirige.

fig. 28

Empresas renombradas

Automatic Designs

Esta empresa de capital incalculable fue la primera en añadir la maquinaria industrial al proceso textil. La modista Lulú Chantre-au y el sastre Frederic Paerlson idearon un sistema de tallajes, que permitía englobar a todos los clientes en un número relativamente reducido de prendas tipo. La consecuente posibilidad de confeccionar las prendas de antemano, sumada al ridículo coste de producción dieron lugar al "Prêt-a-porter".

Aunque de momento las clases más altas se resisten a adquirir prendas preconfeccionadas, el éxito entre las clases medias es incuestionable. Ya no es necesario prolongar demasiado la vida de un traje, pues pueden poseerse varios y sustituirlos con relativa frecuencia.

La fábrica central de Automatic Desings se encuentra en Crownstown, Trirene, pero la empresa ha abierto tiendas en todas las grandes ciudades del mundo.

Deneuve D´outre-mer

El señor Deneuve era un estibador analfabeto que se ganaba la vida en el puerto de Le Nebleau. Sin embargo, su aguda inteligencia le llevó a observar la ingente cantidad de pescado que se desperdiciaba cada mañana en la lonja, tras las subastas. Maravillado por este hecho, comenzó a comprar el pescado sobrante a un coste ridículo y, con ayuda de su mujer, lo convertía en croquetas de pescado, que hacían las delicias de las clases desfavorecidas. Con las ganancias de su pequeño negocio callejero adquirió una pequeña tienda de ultramarinos que atendía su mujer, mientras él continuaba con su trabajo en el puerto. Mas el auténtico despegue vendría con la depresión de los 80: todos querían las baratísimas croquetas Deneuve, lo que trajo a la pequeña familia abundantes beneficios. Para cuando Gea se recuperaba de la crisis, el segundo Deneuve ya había sustituido a su padre en la dirección de una empresa poseedora de dos buques mercantes y más de veinte tiendas, repartidas por las costas del Mar Verde.

En la actualidad, Deneuve D´outre-mer es una multinacional con tiendas de productos muy variados, no solo comestibles, en las costas del continente y las colonias ultramarinas. Sus doce buques comercian con cualquier producto imaginable a lo largo y ancho del mundo, para ofrecer maravillas a los sedientos bolsillos de la ciudadanía continental.

Forjados Zaldeña

Aunque la modernización de la guerra y el automatismo industrial han amenazado con extinguir la tradición artesana de los armeros, aún sobreviven forjas de larga tradición, en las que pueden encontrarse hojas hechas como las de antes.

En la actualidad, el mejor y más afamado forjador de espadas del mundo es Alejandro de Zaldeña, quien no solo es un artesano de sublimes cualidades, sino también el decimocuarto de una increíble saga familiar.

Poseer una "Zaldeña" es todo un símbolo de estatus, pero sobre todo de habilidad, pues el maestro Alejandro se ha negado desde siempre a vender sus creaciones a "manos pretenciosas".

Van-Hutten´s Firearms Company

La familia Van-Hutten es el claro ejemplo de una familia burguesa enriquecida gracias a la industrialización. Poco después de la invención del arma de tambor, el señor Horacio Van-Hutten crea la Van-Hutten´s Firearms Company, una empresa que vende armas de fuego montadas en serie, con piezas a medida y recambios siempre disponibles.

Poco a poco el negocio va creciendo, hasta que alcanza el estatus de proveedor oficial del imperio de Trirene, tras la consecución del plan de unificación de armamento del 65.

Del catalogo de la Van-Hutten´s cabe destacar la Wolf Fang de 9mm, una ligera carabina de caza y el Van-Hutten´s Black Bear de 9mm, el arma de fuego más vendida de la historia.

Hoy en día, la empresa continúa siendo propiedad de la familia, bajo la dirección de Horacio Van-Hutten Junior. Es posible encontrar cajas de armas y municiones con el sello de esta empresa en cualquier armería del mundo.

Ejércitos y tropas de élite

Batallón de Lobos de Aughvendorf

Este batallón se forjó su siniestra reputación durante la Gran Guerra. Todas sus actuaciones se saldaron con una sangrienta victoria en la que sus soldados se entregaron a la crueldad y el sadismo. Según los registros, los Lobos jamás han tomado un prisionero.

La oscura leyenda del batallón ha ido creciendo, hasta dibujar a sus integrantes como monstruos de pesadilla, reclutados en los lugares más recónditos de Crieg. De hecho, corre el rumor de que su líder, el coronel Kronnen, es un auténtico hombre lobo.

Los Lobos no gozan de ninguna distinción por parte del Imperio, ya que el modo en que operan está totalmente en contra de los cánones del honor. Sin embargo, sí se les permite practicar una raya a su casco por cada enemigo al que abaten.

Dragones de Crieg

Esta antigua orden de caballería ha estado siempre formada por un selecto grupo de nobles que, tras superar una dura prueba, ganan su ordenamiento como caballeros.

Durante la Edad Oscura y la Ilustración, los Dragones combatieron formando unidades de caballería pesada. Con la llegada de la mecánica, su estilo de lucha quedó obsoleto. Sin embargo, los Dragones, deseosos de servir a su nación y de mostrar al mundo su valía, han transformado su armamento, adaptándose a los nuevos tiempos.

En la actualidad, dos tipos de unidades pueden portan el emblema del dragón rampante: la caballería mecanizada y la aviación. Los integrantes de esta selecta orden se muestran orgullosos de financiar y mejorar constantemente su propio armamento.

Los Dragones visten uniforme negro, como el resto del ejército de Crieg, aunque se distinguen portando un guante metálico.

Guardia Precaelita, Falange Prometeica y Escolta Pretoriana

El ejército de Pionti-Caeli fue creado en 9340, cuando Heliardi I se declaró a sí mismo Juez del Panteón Pantocrático y, a su principado, sede de la Iglesia. Todo ello envuelto en un despliegue publicitario sin precedentes para su época.

En aquellos días, Cienia pasaba por la peor etapa de su economía. Sin embargo, la devota corona alteña accedió a financiar el proyecto, creándose así el ejército más disciplinado del mundo.

La Escolta Pretoriana es la élite de la Guardia Precaelita. En la convulsa época que siguió a la proclama de Pionti-Caeli como estado religioso, la Escolta Pretoriana tuvo la función de proteger a los altos cargos eclesiásticos. Su uniforme es una túnica roja y suelen llevar un yelmo lacado. Su arma ceremonial es una espada con cabeza de martillo en el otro extremo de su larga empuñadura.

La Falange Prometeica es la tropa de asalto de la Guardia Precaelita. Su uniforme incluye una pesada armadura y una fiera combinación de armas: la espada flamígera y una pistola lanzallamas.

El uniforme general de la Guardia es gris con una línea roja a lo largo de mangas y piernas. Sobre la boina llevan un alfiler con una pluma de plata.

Jinetes Tenai

Los Tenai han sido nómadas desde siempre: los pocos asentamientos permanentes que poseen son meros lugares de encuentro, cuya población cambia constantemente. Bien cierto es el dicho que asegura que los Tenai nacen y mueren a lomos de un caballo.

La maestría en equitación de estas gentes es proverbial y las ocasiones en que les ha sido útil en el ambiente bélico, incontables.

A lo largo de toda la Edad Oscura, la caballería ligera Tenai fue el terror de las infanterías del continente y, durante la Gran Guerra, no dieron descanso o refugio a los trenes de artillería enemigos.

Probablemente, la firma inequívoca del paso de la caballería de los nómadas del norte sea la absurda cantidad de decapitaciones que presentan los enemigos, fruto éstas de sus poderosas cargas de sable.

En la actualidad, los Tenai viven una crisis social, debido a las exigencias del régimen utópico, que está causando masivas migraciones fuera del territorio que siempre habían considerado suyo. Sin embargo, una nutrida hueste de jinetes fieles al Zar ha encontrado refugio en Kratislava, donde la dureza del terreno impide a la caballería mecanizada imperar en los campos de batalla.

Los jinetes Tenai marchan a la batalla vistiendo pantalones rojos, casacas blancas y sombreros de piel de Yac.

Rosa di Ferro

El último de los grandes ejércitos mercenarios que recorrieron Gea durante su convulsa Ilustración.

En aquella época, muchas naciones se crearon y destruyeron, o vieron alteradas sus fronteras, dejando grupos de guerreros apátridas necesitados de empleo y sueldo. El término de enfrentamientos entre naciones agravaba la situación, al despedir tremendas cantidades de soldados de reemplazo con una valiosa experiencia.

fig. 29

Esta situación provocó la aparición de ejércitos mercenarios, que alquilaban sus servicios, sin ideología ni bandera, al mejor postor.

Los ejércitos mercenarios comenzaron a desaparecer hacia el final de esta era, con la llegada de una larga época de paz y a causa de la gradual pérdida de prestigio que generó el hecho de que algunos generales conviniesen el resultado de una batalla en los despachos mediante un arreglo económico. Tras esto, muchos se convirtieron en piratas o bandoleros y fueron duramente represaliados por los gobiernos del continente (incluso mediante el contrato de otras unidades mercenarias).

La Rosa di Ferro sobrevivió gracias al cuantioso contrato que le ofreció el Zar Iván durante la revuelta utópica. Según los historiadores, el general de la Rosa, previendo el conflicto, mueve sus tropas a las provincias más boreales de Brabaria, donde espera pacientemente, incluso a riesgo de matar a sus soldados de hambre. Tras el estallido del conflicto, y viéndose incapaz de contener la ingente cantidad de sublevados, el Zar pide ayuda a la Rosa di Ferro, que rápidamente se desplaza al norte, asegurando la huida de la corte hacia Kratislava.

Los integrantes de la Rosa di Ferro visten un flamante uniforme granate con distintivos de bronce.

Stormraiders

Durante la Guerra de las Tormentas, destacaron como fieros guerreros los soldados de las tierras altas de Stormland. En aquella guerra fratricida, la caballería del reino era asaltada frecuentemente en los desfiladeros. Decenas de guerreros cargaban colina abajo, ligeramente equipados y blandiendo sus tradicionales espadas de mano y media. Tras el asalto, siempre desaparecían, arropados por los montes que tan bien conocían.

La virulencia de sus ataques y la facilidad con que desaparecían tras ellos les ganaron una terrible fama.

Mucho tiempo después, durante la Gran Guerra, serían los Stormraiders quienes plantearían los primeros auténticos problemas al ejército de Crieg. Aunque las armas habían cambiado, la misma táctica de guerrilla volvió a funcionar de un modo sobresaliente.

En la actualidad, esta unidad es considerada de élite y sirve fielmente a la Corona. Llevan, junto al uniforme regular, la boina de cuadros de su atuendo regional, que han conservado como distintivo de sus hazañas en combate.

fig. 30

4 Contexto Histórico

Brumas del Alba es un mundo virgen, donde los caballeros visten levita y las damas corsé. La mayor parte de los países se encuentran en plena revolución industrial y las distancias mueren bajo el pie de la tecnología.

Las dos últimas eras que ha conocido el hombre son la Edad Oscura y la Ilustración. La primera corresponde al Medievo, una época en la que los fantasmas y vampiros campaban a sus anchas, tiempo de terror y sumisión. Hasta la llegada de la Ilustración, momento en que el hombre, confortado en la ciencia, comienza a explicar y combatir los fenómenos que escapan a su naturaleza. Una época de ciencia sí, pero también de antorchas y guadañas. Al término de la Era de la Luz, aquellas criaturas de la noche que no han huido a tierras vírgenes o se esconden entre las sombras, yacen aniquiladas.

Con el tiempo, los jóvenes escuchan estas historias como cuentos para no dormir, ríen con sus mayores y festejan ridiculizando a los monstruos, pero bien sabido es que el mejor truco del diablo fue hacer creer a la humanidad que no existe.

Según el calendario promovido por la Iglesia Pantocrática y aceptado por todas las naciones de Atlas, la humanidad lleva vagando por el mundo casi 10.000 años.

El calendario comienza con la supuesta destrucción de la mítica ciudad de Ilos hace exactamente 9996 años, aunque el calendario fue aceptado en torno al 9100.

Historia

La Edad Mítica: Esta es la época más lejana y, por tanto, la más desconocida de la humanidad. Aunque hoy en día los estudiosos admiten que el universo y el mundo fueron creados mucho antes de la aparición del hombre, la discrepancia sobre sus orígenes acalora las salas de debate. La Iglesia asegura que ésta fue una época esplendorosa, pero todo se vino abajo debido a un gran cataclismo, dispersando a los hombres por Gea. A este suceso los clérigos lo llaman "la Caída de Ilos". De lo que fue la humanidad en aquella época no quedan más que vestigios, tan solo algunos relatos, escritos durante la Edad Heroica.

Según los indicios, la humanidad creó una esplendorosa civilización en algún punto en torno al Mar Verde. Sin embargo, su localización exacta es todo un misterio.

0-3500 La Edad Heroica: Supuestamente, tras el cataclismo, la humanidad se desparramo por Gea, conquistando el mundo entero. Durante esta edad se forjaron muchas leyendas. Las más famosas de estas son aquellas que describen a sus héroes conquistando tierras para sus congéneres, arrebatándoselas a monstruos indecibles. Al margen de la leyenda, se sabe que fue una época de grandes luchas entre clanes, durante las cuales se formaron las fronteras que, más o menos, delimitan hoy el mundo civilizado.

La Edad Heroica termina con el asentamiento de Tarsópolis en la falda sur de los montes de Ur, lo que marcará el fin de los enfrentamientos fraticidas en torno a las costas de la Península Tarsa, en pro de una nación conocida como Polípolis.

3500-7000 La Edad Antigua: Denominamos Edad Antigua a la era durante la cual la humanidad prosperó, creando reinos e imperios. Una época en la que las culturas tomaron contacto, no siempre de un modo pacífico, enriqueciéndose y creando singulares filosofías que constituirían la base del pensamiento moderno.

7000-9085 La Edad Oscura: Cuando las fronteras de la Edad Antigua hubieron sido establecidas y la humanidad terminó con sus enfrentamientos, vino una época de relativa calma. De calma y también de atraso. Las guerras habían socavado la herencia antigua, las diferentes sociedades se encerraron en sí mismas y los autoproclamados dueños de la tierra (que luego se harían llamar nobles) adoptaron un sentimiento paranoico para con sus respectivos pueblos. Fueron épocas de gran represión y múltiples revueltas. Esto casi acaba con el comercio, encerrando a los hombres en una oscuridad cultural.

Las leyendas cuentan que, durante esta época, las criaturas expulsadas de sus tierras se ocultaban en el mundo y atacaban constantemente a la humanidad que, temerosa de lo desconocido, no supo sino ocultarse en sus casas.

9085-9627 La Ilustración: Durante la Ilustración, los temerosos hombres y mujeres de toda Gea comenzaron a defenderse de sus opresores, aunados en muchos casos bajo líderes militares, intelectuales o espirituales. Estallaron en cólera y se lanzaron a un combate a ciegas contra las sombras. Los primeros años de esta era fueron un sinfín de cruentos combates, una época en la que la humanidad sufrió tantas bajas como se le causaron al enemigo. Sin embargo, a medida que el hombre fue conociendo a su enemigo, se volvió más eficaz y sistemático en su eliminación. Hay innumerables textos conservados de aquella época, militares y civiles, pero sobre todo religiosos, en los que se cataloga y juzga a criaturas como brujos, hombres lobo, lamias y demonios.

Los exorcismos y las campanas llamando al refugio del pueblo estaban a la orden del día. En muchas ocasiones el enemigo tenía forma humana y vivía entre sus víctimas. Incluso ostentaba algún poder político o nobiliar. Éste es el caso del conde Voderic Von Eigan, conocido como "el devorador de niños" o "el ogro de Berenburg". Este tipo de situaciones hicieron muy complicado terminar la lucha con una victoria clara. Sin embargo, propulsó enormemente el desarrollo de nuevas corrientes de pensamiento, más democráticas.

Poco a poco, el enemigo fue desapareciendo y las armas que se habían forjado para derrotarlo se volvieron contra sus creadores. Sobrevino una época en la que los diferentes poderes, sobre todo la Iglesia Pantocrática y su milicia "los Caballeros del Santo Sudario", comenzaron a cometer errores, como juzgar de brujos a criminales comunes o exhumar cuerpos "sospechosos". La paranoia se había adueñado de las gentes y muchos aprovecharon a los bienintencionados poderes de la humanidad para hacer su agosto contra competidores políticos o mercantiles. A estas décadas se las conoce como los Años del Terror. Tras innumerables abusos, la sociedad reaccionó contra esos estamentos y forzó a estas organizaciones a desaparecer. Muchas se desvanecieron o se convirtieron en distinguidos y pacíficos clubes de caballeros.

Es difícil establecer una fecha concreta para el comienzo de los Años del Terror, que varía según el país. Incluso hay naciones que aún no han admitido haber cometido ningún error en este sentido. Los historiadores calculan que los Años del Terror comprenden todo el último siglo de la Ilustración.

9627-9996 La Edad Moderna: La Era Moderna comienza con la invención de la máquina de vapor y se extiende hasta la actualidad. La revolución industrial derivada de este adelanto supuso un cambio tan radical, que el mundo ya no volverá a ser el mismo.

Sucesos destacables

8732-8875 Guerra de las Tormentas: Enfrentamiento fratricida en Trirene que separó de nuevo los tres reinos, supuestamente unidos por George I. Este conflicto había sido profetizado como una gran maldición que separaría para siempre los tres reinos. Cuenta la leyenda que durante los últimos años de la guerra, el rey Henry III, apodado el Mezquino, perdió la corona, herencia de la época de la unificación, dejando a Trirene sin realeza.

8753-¿? La maldición de Cienia: En 8753, una extraña enfermedad brotó entre los cienios, causando la muerte al 80% de la población. En 8803 su resentida demografía tuvo que soportar una erupción volcánica y algunas de las peores cosechas de la historia. En 8974 el por entonces rey Philipo murió en extrañas circunstancias mientras comía, al atragantarse con un hueso de cereza. Los sucesivos reyes no corrieron mejor suerte (aplastados por derrumbes de edificios, atropellados por trasatlánticos, abrasados por la lava de otro volcán, alcanzados por un relámpago…) hasta que la extraña cadena de muertes comenzó a tornarse sospechosa. El trono quedó vacío y, tras años de revueltas y golpes de estado, en 9700 la Iglesia Pantocrática tomó el control del país. Muchos cienios vieron este cambio con esperanza, pensando que la religión los salvaría de la negra leyenda que pesaba sobre el país. Sin embargo, el tsunami que asoló Il-Verdi, colonia de Cienia en Ultramar, en 9957 convenció a la ya resignada población de la existencia de la Maldición de Cienia.

9892 El Descubrimiento: Este es, probablemente, el suceso más revolucionario de la historia de la humanidad. El 7 de agosto del 9892, dos barcos Alteños, el Gallardo y El Bribón, que navegaban en busca de la ciudad perdida de Ilos, arribaron a las costas de un nuevo continente. Los barcos viajan comandados por el almirante Don Rodrigo de Muros y Costafuerte. Los descubridores fueron recibidos por un grupo de indígenas de piel morena, que les agasajaron con oro y piedras preciosas. Su líder, Mantunetocoa, les atendió en una impresionante fiesta. Pero, tras esta hospitalidad, se escondían las negras intenciones de un pueblo traicionero: los soldados del almirante Costafuerte fueron asesinados durante la noche. Tan solo un pequeño grupo de héroes, capitaneados por el propio almirante, logró regresar a la playa y tomar de nuevo el Bribón, que regresó a Altais con cajas destempladas. Del Gallardo y de los magníficos tesoros que en él se habían cargado, no volvió a saberse nada.

9915-9938 La Gran Guerra: Esta guerra es considerada la mayor catástrofe que la humanidad ha sufrido y producido a lo largo de su historia. Se desarrolla en plena Edad Moderna y comienza con la invasión, por parte de los ejércitos de Crieg, de los demás países del continente. El rápido avance de las tropas del canciller Ritterman coge por sorpresa al resto de naciones, que no son capaces de repeler el ataque hasta que casi han tocado las costas de los cuatro puntos cardinales. Cuando los demás países se alían frente al enemigo común, le obligan en una sangrienta guerra a retroceder, persiguiéndolo hasta sus hogares. Aún hoy en día, las gentes de Crieg tiemblan al pensar en las represalias que hubieron de sufrir durante esta época.

En aquellos días, poco después del Descubrimiento, se hizo patente que toda nación necesitaba establecer colonias para fomentar su presencia comercial. La falta de salida al Mar Verde de Crieg, una nación hasta entonces muy poderosa, impulsó la guerra.

El primer punto de invasión fue Brabaria, a fin de controlar las minas de Ur, en previsión de una guerra que habría de ser larga y costosa.

9916 Ejecución de la casa real Brábara: El primer país invadido por Crieg durante la Gran Guerra fue Brabaria. Tomando por sorpresa a la comunidad internacional, Crieg logró avanzar hasta la capital, sin encontrar apenas oposición.

Una vez allí, el canciller Ritterman decidió dar un golpe de efecto al resto del continente, ejecutando a toda la casa real.

La noticia corrió como la pólvora, horrorizando a toda la nobleza de Atlas.

fig. 31

5 Costumbres

fig. 32

Artes Marciales

Las artes marciales son muy novedosas en Atlas. Aunque en el continente se ha practicado el combate cuerpo a cuerpo desde la antigüedad en diferentes disciplinas, como el pancracio y el boxeo, lo cierto es que nunca han alcanzado el refinamiento y complejidad que tienen en Yuugata. Allí se han desarrollado a lo largo de miles de años. Escuelas y maestros de diferentes disciplinas de combate son encumbrados y venerados del mismo modo que los duelistas de nuestro tiempo e incluso más allá, pues el equilibrio entre la técnica y la voluntad necesarias para el dominio de este arte convierte a sus maestros en auténticas autoridades filosóficas.

Según los expertos, un combatiente debidamente preparado puede equipararse a uno armado, sorprendiendo a su adversario.

Los practicantes de las artes marciales suelen encontrar trabajo fácilmente en Atlas, quizá no siempre en el margen de la legalidad.

Los grandes expertos en la materia distinguen, de entre las disciplinas marciales de Yuugata, cuatro escuelas bien diferenciadas. Estos estilos se conocen como los cuatro vientos y pueden aprenderse viajando por las distintas regiones del Imperio de Kanayama:

Estilo del viento del Norte

Antiguamente, las provincias del norte eran las tierras que pertenecían directamente al Emperador. Es por ello que sus gentes poseen la mayor tradición guerrera de todo el Imperio. Por eso han desarrollado el más bélico de los estilos de lucha. Sus movimientos están encaminados a alternar el uso del cuerpo con el de las armas.

Estilo del viento del Sur

Sin duda el más relajado de los estilos. Tanto es así que, en ciertos círculos, ha llegado a considerarse un deporte de ancianos. Nada más lejos de la realidad: sus alumnos aprenden a mantener la mente fría, capeando al adversario hasta que éste comete un error, momento de pasar al ataque. "No hay roca que en agua flote".

Estilo del viento del Este

Un estilo rígido y contundente. Sus alumnos aprenden a economizar sus energías, maximizando el rendimiento. Los maestros del este adoctrinan a los alumnos bajo la máxima: "un golpe, una victoria". El estilo del viento del este se asocia a una filosofía conservadora.

Estilo del viento del Oeste

Éste es, de los cuatro vientos, el más ágil y rápido. Sus alumnos aprenden a saltar, esquivar y rodar por el suelo a una velocidad vertiginosa. "El junco se dobla al viento, el árbol amanece hendido".

Boxeo

Éste no es el único estilo de arte marcial de Atlas, pero sí el más famoso. Carente de toda filosofía, el boxeo es tanto un deporte como un espectáculo y, por supuesto, otro de los múltiples modos que ha encontrado la mente machista para medirse con sus adversarios. Este modo cruel de lucha prima el aguante del luchador, generando larguísimos combates, algunos de los cuales alcanzan el nivel de sangría.

Caza

La caza es la expresión máxima del dominio del hombre sobre las demás criaturas del planeta. Bien sabido es que en la naturaleza el mejor cazador es quien dirige a la manada. La caza se ha convertido en un deporte, un acto social y una demostración de valor y opulencia. Muchos hombres ricos y poderosos recorren el mundo en busca de presas con las que asombrar a sus iguales. Poseer la cabeza o la piel de los más exóticos animales eleva al cazador al grado de explorador o pionero, y la narración de sus anécdotas le permite atraer la atención en los actos de la alta sociedad.

Duelos

Gea es un mundo casi civilizado... casi. La violencia sigue ocupando una parte importante de la sociedad y nadie descarta hoy en día utilizar este método como modo último de defensa de sus razones. En muchas ocasiones, los hombres del mundo convierten sus disputas en un insulto personal, en una ofensa que solo puede lavarse con sangre. El honor exige que una de las partes sea escarmentada, antes de que la disputa se salde, dando la razón a uno de los contendientes.

Dependiendo de la gravedad de la situación, un duelo puede ser a primera sangre, derrota o a muerte.

Las normas de los duelos suelen encontrar variaciones dependiendo de los contendientes y el país en el que se celebre. Lo que suele mantenerse en casi todas partes es la prontitud con que se celebran, pues un caballero que se precie no retrasará más de lo imprescindible una deuda de honor.

En términos generales, un duelo se desarrolla del siguiente modo: después de que un caballero sea ofendido por otro, éste debe comunicar al ofensor que ha contraído una deuda de honor con él. Para esto pueden usarse dos métodos: o bien el ofendido lo comunica al ofensor en el acto, lanzando un guante al adversario, o bien busca a uno o más padrinos para que se lo comuniquen. También es posible utilizar una combinación de ambos métodos.

En este punto es imprescindible definir la figura de un padrino de duelo: se trata de una persona, más o menos cercana al duelista, que le asiste durante este trance. Por supuesto, es preferible que esta persona sea de confianza, aunque no siempre la situación lo permite: muchos duelistas, por encontrarse lejos de su hogar o por querer resolver el duelo con total inmediatez, se han visto obligados a tomar como padrino a un perfecto desconocido. Ser tomado como padrino durante un duelo se considera un gran honor, debido a la confianza depositada en la propia persona. Por esto, incluso un desconocido intentará, si es una persona mínimamente decente, actuar del modo más diligente posible.

Cuando se comunica un desafío se le dice al desafiado el motivo, además del lugar, fecha y hora del encuentro. El desafiado tiene derecho a escoger las armas que se utilizarán durante el duelo. Ambos contendientes están obligados a usar armas de similares características (normalmente pistola o espada, salvo casos excepcionales). Cabe señalar que las armas de fuego usadas en un duelo suelen ser de avancarga, en lugar de usar las modernas pistolas de tambor.

Una vez en el lugar del evento, los padrinos de ambos bandos inspeccionan las armas y las ofrecen al desafiado, quien tiene la opción de escoger primero. Siempre se llevan armas de repuesto. Es función también del padrino atesorar el arma adicional de su duelista.

Los contendientes se separan una determinada cantidad de pasos, se giran y ahí se inicia el duelo. Si es a pistola, los contendientes dispararán en este punto. Si es a espada, podrán iniciar un acercamiento o carga, a gusto del duelista.

En el caso de las pistolas, si ambos fallan o, por las características del duelo, es necesario utilizar más munición, el duelista se acercará al padrino que guarde su arma de repuesto y la tomará, entregando la descargada. Mientras éste dispara de nuevo, el padrino recargará el otro arma. El proceso se repite cuanto sea necesario para solucionar la contienda.

En el caso de un duelo a espada, el arma adicional tan solo se toma en caso de que la propia se rompa, un caso poco habitual desde luego, pero conviene estar preparado para tal eventualidad.

Al término del duelo la labor del padrino continúa: es éste quien tiene que atender a su duelista si ha resultado herido o encargarse de su cadáver si ha fallecido.

La localización de un duelo varía según los gustos del desafiador. En Crieg, por ejemplo, es habitual desarrollarlos bajo techo. En Trirene, sin embargo, prefieren el campo, mientras que en Altais suele hacerse en una zona urbana, habitualmente en la plaza de un convento: esta preferencia tiene un sentido práctico, pues es habitual que las acólitas alteñas tengan conocimientos de enfermería.

La privacidad de un duelo también varía de un lugar a otro: en Altais son un acto público, en el que no solo se busca una satisfacción personal sino además una humillación para el adversario; en Trirene son un acto privado, al que tan solo asistirán los contendientes y los padrinos de éstos y en Crieg es más un acto social, al que asisten las personas que a los duelistas les parezcan relevantes. Esto no significa que a los nobles de Trirene no les guste que se sepa que han ganado un duelo, sencillamente confían en que sus padrinos sean convenientemente indiscretos.

Esgrima

La esgrima es tanto un deporte como un arte practicado y cultivado por los nobles y militares de prácticamente todos los países, a excepción de Utopía, donde el nuevo orden casi ha exterminado las antiguas costumbres.

Por supuesto, las diferentes naciones han creado estilos muy particulares:

El viejo estilo de Stormland

El estilo de las tierras altas se caracteriza por su contundencia. Los practicantes van armados con una tradicional espada de mano y media, que es tanto un arma como un símbolo de poder patriarcal.

fig. 33

Los estudiosos aseguran que el viejo estilo define perfectamente a las gentes de Stormland: hosco y sencillo. Ciertamente, el estilo describe las inclinaciones de los combatientes de Stormland. La espada de mano y media requiere mucho espacio para ser blandida con eficacia, pero espacio es lo que sobra en las grandes colinas del reino.

Ya en la Edad Oscura, los clanes de montañeses, con sus guerrillas, supusieron un gran dolor de cabeza para el rey Richard I durante la unificación, quien no encontró otro modo de anexionar las tierras altas que ofrecer a sus habitantes igualdad de derechos y juros frente a los de Earthmore. Durante la Gran Guerra volvieron a demostrar su valía, ataviados con su ligero equipo y su potente espada, siendo quienes de mantener a raya a los ejércitos de Crieg. Las armas de avancarga y las menguantes armaduras no pudieron frenar a estos versátiles guerreros.

En combate, el arma se sujeta con ambas manos, más atrasada que el cuerpo para coger impulso. Suele sostenerse sobre los hombros o bajo la cadera, pues la posición a la altura del pecho es más extenuante y defensiva.

La garra de dragón de Crieg

Un estilo marcado por una férrea defensa. Sus practicantes acostumbran a armarse con una espada de punta y corte en la mano derecha; que se introdujo en Crieg cuando la vieja caballería medieval quedó obsoleta. En la zurda se porta un voluminoso guantelete, del que este estilo toma su nombre. El guantelete es un vestigio de la armadura que portaban los Dragones de Crieg. Un caballero que se precie poseerá la armadura completa, aunque tan sólo utilice una parte.

El guantelete protege el brazo, en ocasiones hasta el hombro y se utiliza para bloquear y desviar ataques del enemigo, así como para sujetar su arma si surge la oportunidad. También es posible utilizarlo para golpear, aunque esta maniobra se considera burda, propia de un combatiente falto de recursos.

La espada de punta y corte sirve tanto para dar estocadas como tajos y suele sostenerse con el puño a la altura del hombro y la hoja apoyada en los nudillos de la mano izquierda, con la pierna izquierda adelantada.

El rayo de sol de Le Nebleau

El más joven de los estilos de esgrima. Promovido por el maestro Da-Crois durante la Gran Guerra para adaptarse a las nuevas necesidades del combatiente: "un arma rápida y eficaz, más larga que una bayoneta y con una penetración más que suficiente".

El florete se sostiene con el brazo alargado y la pierna del mismo lado adelantada. De este modo se le ofrece un objetivo más pequeño al enemigo. Durante el combate, las piernas no se cruzan nunca y el brazo opuesto se mantiene atrás, sobre la cabeza, mejorando el equilibrio. Este modo de lucha se caracteriza por su rapidez, muy superior a cualquiera de los demás estilos de esgrima.

La rosa y la daga de Altais

Las escuelas de Altais y Trirene comparten una rivalidad ancestral. Los espadachines de Trirene consideran el estilo de la rosa burdo y caótico, mientras que en Altais existe la convicción de que el modo de Trirene es rígido y excesivamente prudente.

El estilo de la rosa y la daga se caracteriza por ser muy ofensivo. Para practicarlo se utiliza una espada ropera y una daga. Haciendo un resumen insultante, se puede decir que la táctica se basa en desviar el arma del adversario con una de las hojas a fin de asestar una estocada con el otro arma.

Los trirenos llaman a la daga "el cuchillo de las patatas" en alusión al tubérculo que los descubridores alteños trajeron de Ultramar.

La posición básica de este estilo adelanta la pierna y el brazo izquierdos, empuñando la daga a la altura del cuello, mientras con la derecha coloca la espada ligeramente más baja que el hombro. Cuando el adversario descuida su defensa, la rosa se vuelve más mortífera, con su conocido movimiento de "ataque a fondo".

La pulcra escuela de Trirene

Los esgrimistas de Trirene aseguran no solo ser los mejores del mundo, sino además haber inventado la esgrima. El estilo se caracteriza por su letal precisión.

Para desarrollarlo se utiliza un estoque. El espadachín se coloca de medio perfil, adelantando la mano del arma. El brazo opuesto queda apoyado en la cadera.

Durante el combate, el arma se mantiene recta hacia el enemigo, guardando la distancia, hasta que una estocada permita alcanzar algún punto vital. También puede usarse el estoque para asestar tajos. Si bien esta práctica suele resultar inútil contra enemigos con una armadura pesada, permite debilitar a aquellos ataviados con protecciones ligeras.

Tanto el arma como el estilo son considerados muy versátiles y precisos por los nobles de Trirene. Dignos atributos, dicen, de un luchador templado y astuto.

La hora del té

El momento de relax y esparcimiento del día se produce en el mundo civilizado hacia la media tarde, entre las cinco y las seis. Es la ocasión perfecta para tomar un reconstituyente té o café, según el caso, acompañado de pastas o un ligero bocadillo.

Pero la hora del té no es solamente un descanso para el cuerpo. Es un bálsamo para el espíritu, pues durante ella podemos disfrutar de una agradable charla en compañía de amigos, familiares o compañeros de trabajo.

Tanto es así que ha llegado a considerarse sagrada. En épocas más civilizadas incluso las batallas se detenían a la hora del té.

Actualmente algunas culturas fuera de Atlas han adoptado esta costumbre, enriqueciéndose de su sabia influencia.

fig. 34

Presentación en sociedad

Las diferentes culturas de Gea dan a este rito nombres muy diversos, y algunas, incluso, le otorgan una connotación religiosa. En cualquier caso, la función es siempre la misma: admitir a los jóvenes entre los adultos.

Aunque dependiendo de la sociedad en que se crezca la presentación es sufrida por los miembros de uno u otro sexo, en Atlas concretamente hombres y mujeres pasan por esta inolvidable lid.

Las diferencias más importantes se producen, evidentemente, entre las familias pudientes y los miembros de las clases más bajas. Unos acostumbran a organizar pomposas celebraciones, coincidiendo con el cumpleaños que marca la mayoría de edad del homenajeado. A estos eventos se invita a los miembros más sobresalientes de la comunidad, así como a todos aquellos jóvenes que hayan superado este trámite recientemente. Los niños pueden asistir, pero siempre permanecerán en un segundo plano. Las familias de clase media o baja por su parte acostumbran a presentar en sociedad a sus jóvenes aprovechando las fiestas más destacadas de la localidad.

En cualquier caso, los jóvenes visten sus mejores galas. Es el día en que se abandonan las prendas típicas de la niñez, como faldas y pantalones cortos (de hecho, a este evento se le conoce también como "puesta de largo" por razones obvias) para adoptar la moda adulta. Habitualmente recibirán también algún regalo: es, por ejemplo, la ocasión perfecta para obtener una prenda o joya que forme parte de la herencia familiar.

Es bien conocido que lejos de Atlas las costumbres del paso a la madurez son realmente pintorescas. Los indios de Ultramar, por ejemplo, no pueden ser considerados hombres hasta que no han abatido a un bisonte. Algunas tribus del sur drogan a sus jóvenes con plantas alucinógenas bajo la creencia de que las visiones que sufran marcarán su carácter y su destino. Quizá la más exagerada de cuantas se conocen es la costumbre de los Makalaki, una tribu de Tutúa en la que se vierten miles de hormigas rojas sobre el cuerpo desnudo del muchacho, quien debe alcanzar el mar antes de ser devorado.

En el extremo opuesto se encuentra la belleza sin par del rito de la madurez de Kanayama. En él, las doncellas muestran su habilidad como mujer recibiendo a multitud de invitados en la casa de sus padres. En estas reuniones la muchacha hará las veces de anfitriona, sirviendo el té y deleitando a la concurrencia con música o poesía.

Steamball

El steamball es un deporte rápido y brutal, jugado a lo largo y ancho de todo Atlas.

Su origen, no muy lejano, se remonta a unos veinticinco años atrás, durante la expansión colonial de Trirene a lo largo de las costas de Yuugata.

Los soldados destacados en Akaishi Kyuden, un fuerte de artillería costera, dominados por el hastío de la vigilancia, comenzaron a jugar a meter una tetera en el cañón de dos piezas de artillería que adornaban el patio del acuartelamiento.

El juego se desarrolló de un modo bastante caótico hasta que en la mañana del domingo 23 de julio de 9971 los vítores de los soldados despertaron al coronel Potter, máximo representante militar en la plaza.

Decidido a dar un buen escarmiento, el coronel ordenó al cocinero llenar de agua hirviendo la tetera y obligó a sus hombres a jugar con ella. Puesto que una humeante tetera quema las manos que la agarran, los hombres se veían forzados a pasársela unos a otros constantemente.

Lejos de lograr un escarmiento, el coronel hizo que el juego se volviese mucho más emocionante. Tanto fue así que se difundió entre las filas del ejército. Incluso se celebraron partidos amistosos contra las guarniciones de destacamentos de otros ejércitos, lo que popularizó el deporte a lo largo de Atlas. Finalmente, el steamball dio el salto a la vida civil con la organización del primer torneo de Crownstown en el año 75.

El juego ha evolucionado mucho, hasta convertirse en un auténtico deporte. Principalmente, ya no se juega con una tetera, sino con una esfera de latón que se calienta desde el interior, gracias a una pequeña caldera. La temperatura de la esfera es muy superior a la de aquella tetera, por lo que los jugadores deben proteger sus manos con guantes de cuero.

En la actualidad existe una liga internacional en la que participan selecciones de Altais, Trirene, Crieg, Cienia, Tarso, Utopía, Kratislava y Meriem. Nueva Emporia y el Mikado de Kanayama han solicitado el ingreso en la liga de sus respectivas selecciones para la próxima temporada.

Las reglas del juego son sencillas: el campo mide 50 metros de largo por 25 de ancho. Centrados sobre el eje más largo del campo y a 3 metros del borde se encuentran los cañones (los cuales están, en la actualidad, revestidos de una pantalla plana, para evitar lesiones). El fondo de los cañones suele llenarse de agua para crear una nube de vapor cuando la esfera es introducida por el agujero. El campo se divide en un rombo central y dos semirombos, uno en torno a cada cañón. Hay dos promontorios de 1,5 metros de altura a cada lado del campo, emulando el desigual patio en que se jugaba originalmente.

Cada equipo consta de siete jugadores. Muchos equipos disponen de jugadores y reservas especializados en diferentes tareas como corredores, lanzadores y defensas.

Los jugadores de cada equipo pueden desplegase para el inicio del juego en el semirombo del cañón que defienden y en los promontorios cercanos.

El juego consta de tres tiempos de 20 minutos.

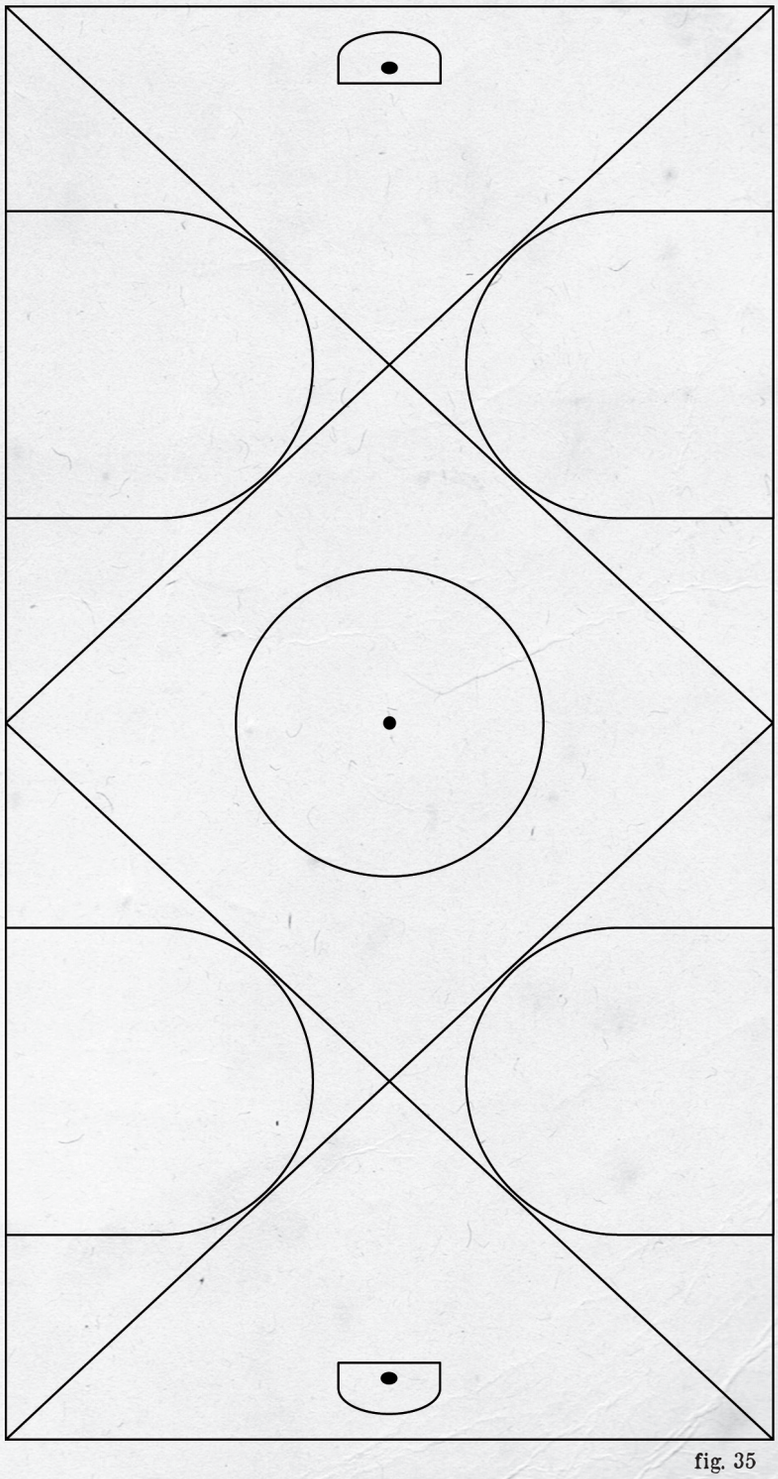


fig. 35

Moda y Estética

Pese a los esfuerzos de la iglesia por intentar educar a sus fieles en la importancia de la virtud y la pureza del alma, no cabe duda de que, en sociedad, las personas son juzgadas por su aspecto. Y es aquí donde entran en juego dos conceptos decisivos en la opinión que los demás se crearán a cerca de dicho individuo: su belleza física y su vestuario. Cualquier persona que desee progresar en sociedad deberá cuidar ambos, pues serán su tarjeta de visita y su sello más personal.

La moda rige el atuendo adecuado para cada ocasión, así como el canon de belleza imperante, objetivo especialmente codiciado por las mujeres, que pasan horas entre tocador y vestidor.

Pero la moda es algo voluble, cambiante y, sobre todo, carente de universalidad. Lo que es considerado hermoso en un país es mirado con repulsión en sus antípodas. Seguir la tendencia imperante resulta caro, por lo que está al alcance de tan solo de unos pocos. Sin embargo, la gracia, el buen gusto, la habilidad para engalanarse y la buena presencia son características independientes de la economía, y son muchas las jovencitas de condición inferior que son copiosamente envidiadas por las señoritas de la más alta alcurnia.

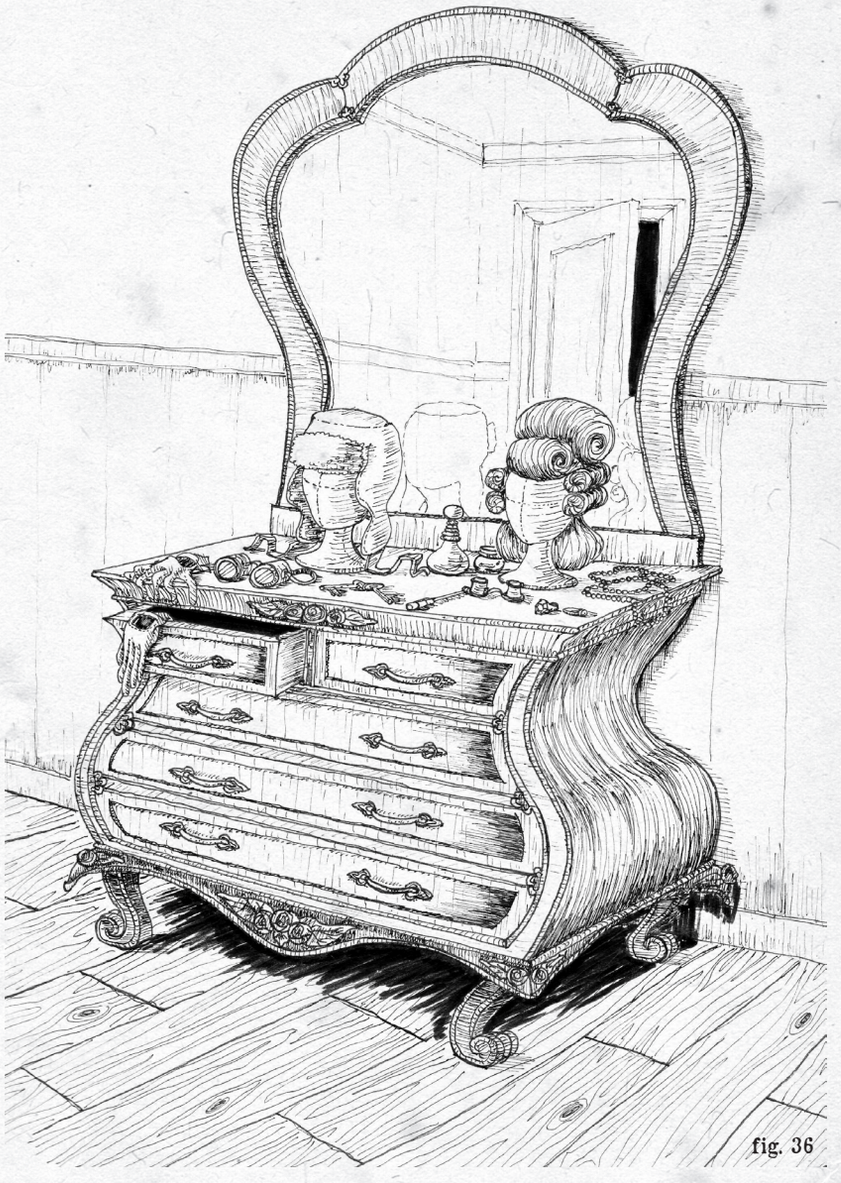


fig. 36

Salud, higiene y olores

Los más reputados médicos, doctores y especialistas en belleza no dudan en afirmar a día de hoy que nada confiere más hermosura y vigor a cualquier persona, ya sea hombre o mujer, que una salud de hierro. Debe preservarse el individuo cauto de las enfermedades, los problemas de la piel y la caída del cabello, que tanto afean y envejecen un bonito y joven rostro.

Tras siglos de exigua higiene, donde los baños eran más bien escasos y los perfumes se aplicaban directamente sobre cuerpos malolientes, la tendencia actual (como siempre, iniciada entre las clases más pudientes) es la de un baño completo por semana y pequeños lavados (conocidos coloquialmente con el jocoso nombre de "lavados por parroquias") diarios de partes concretas del cuerpo como pies, cara, manos, axilas y zonas íntimas. Esta costumbre se está extendiendo también entre las clases populares, cercenando (según dicen) el avance de muchas enfermedades infecciosas.

Además, el gusto moderno exige la erradicación definitiva de los malos olores del cuerpo humano. Para ello son numerosos los productos lanzados al mercado, todos ellos recientes inventos rápidamente patentados debido a su fulminante éxito, que no solo eliminan los malos olores, sino que confieren a su usuario un conjunto de agradables perfumes. Entre los más exitosos cabe destacar la pasta dentífrica y el desodorante, así como la adición de perfumes a productos previamente existentes como el jabón y el maquillaje. Sobra decir que todas estas maravillas alcanzan unos precios desorbitados, hasta ahora al alcance de solo unos pocos privilegiados.

La industria: revolución textil y química de la belleza

Siguiendo esta misma línea de descubrimientos e inventos, los largos dedos de la revolución industrial acarician ya conceptos hasta ahora abstractos como la belleza y el arte.

En el ámbito de la moda, la máquina de coser y el telar mecánico han permitido convertir la artesanía del traje en un automatismo que reduce los tiempos de producción y abarata costes. Esto ha permitido que un gran porcentaje de la población tenga, por primera vez, acceso a una mayor cantidad y variedad de vestuario, de una calidad superior y más ceñida a la moda. Como reacción a este fenómeno han surgido las llamadas "casas de alta costura", que realizan diseños exclusivos con mimo artesanal para selectas minorías.

También dentro del ámbito de la moda, el uso de las varillas de acero en la confección textil ha permitido crear estructuras con las que modelar con mayor firmeza la silueta femenina. Cabe destacar en este ámbito los corsés, polisones y miriñaques, que cincelarán la figura típica de la mujer moderna occidental.

La industria química no se ha quedado atrás en esta loca carrera y ha entrado de lleno en el sector gracias principalmente a dos productos:

En primer lugar, los nuevos pigmentos artificiales, que permiten una mayor variedad de tonos en los tejidos, así como el aumento de la intensidad de los distintos colores y una mayor perdurabilidad de los mismos.

En segundo lugar, esta joven industria ha sabido explotar los deseos de la mujer con la creación y comercialización sistemática de los primeros productos de cosmética: cremas, perfumes, maquillajes, rouges, etc. Estos productos comprenden tanto ingredientes naturales (obtenidos principalmente de las colonias de Ultramar y Yuugata) como artificiales. Es importante resaltar que estos productos químicos han sido lanzados al mercado con increíbles resultados tanto económicos como prácticos, pero algunas voces empiezan a alzarse contra los peligros que suponen algunos de sus componentes para la piel, el pelo, etc. Es imposible saber cuales serán a largo plazo los efectos de estos productos sobre la delicada anatomía femenina.

La influencia de la industria en la moda

La industrialización ha transformado la moda de muchas maneras. Novedosos medios de locomoción y profesiones emergentes influyen en el atuendo y los complementos del ciudadano medio, exigiéndole el uso de lentes para la protección de los ojos durante la conducción o gafas de cristales oscuros en el trabajo de los metales. En las colonias, las lentes también ayudan a la protección de los ojos contra la terrible luz de los soles de las zonas desérticas y árticas. Algunos investigadores utilizan lentes de aumento y los exploradores más modernos llevan consigo lentes telescópicas.

También se está propiciando el uso de ropas ceñidas, sobre todo en antebrazos y pantorrillas: este tipo de prendas reducen el riesgo de accidente mientras se manipula maquinaria.

La aparición de los chalecos de trabajo ha marcado también todo un estilo: son prendas con un corte clásico, pero repletas de bolsillos y cinchas en las que asir herramientas. Siguiendo la línea del trabajador preocupado por los accidentes nace la ropa reforzada, acolchada allá donde el cuerpo más sufre.

fig. 37

Contraponiéndose al avance industrial: mitos y leyendas

A pesar de la continua modernización de los países, existen recetas y figuras legendarias, tan arraigadas en la cultura popular, que aún hoy en día son recordadas y seguidas sin un ápice de duda. Potingues de viejas alcahuetas, hechizos de amor, pociones de brujas, excentricidades de princesas y reinas… se transmiten aún hoy de madres a hijas pues, pese a la falta de solidez científica, parecen funcionar.

Entre las figuras más relevantes de este grotesco bagaje se encuentran mujeres de legendaria belleza como Kassia (de quien se dice que empleaba veneno de serpiente, que mezclaba con leche y untaba sobre su piel para conseguir un cutis perfecto), Asdis (que comía a propósito alimentos infectados con pequeños parásitos, que la ayudaban a adelgazar y mantener siempre un cuerpo perfecto) o Lyandra (la cual utilizaba sangre virginal para elaborar rouges y que además bebía para mantenerse eternamente joven). Asimismo, se dice que en la antigua ciudad de Karnú las mujeres usaban escarabajos rojos machacados para pintarse los labios y que remarcaban el contorno de sus ojos con ceniza obtenida de quemar distintos animales.

También en la actualidad se habla de mujeres de una hermosura fuera, no solo de lo común y mundano, sino casi de lo humanamente posible. Cabe destacar a la emperatriz de Kanayama, cuya legendaria belleza traspasa fronteras. Son muchos los embajadores y diplomáticos que vuelven a su país decididos a no volver a considerar a otra mujer hermosa.

En cuanto a las populares recetas, muchas se preparan con ingredientes desagradables, mientras se pronuncian sacrílegos conjuros. Otras son de carácter más sencillo y humilde, pero no por ello con peores resultados. En general, toda mujer, por reducido que sea su poder adquisitivo, desea embellecer su rostro y disimular sus defectos, para lo cual prepara ungüentos y polvos con aquellos ingredientes a su alcance, o bien los compra a una vecina o amiga cercana.

Especialistas y farsantes: comercio y economía en torno a la moda y la belleza

Existen una serie de profesiones y establecimientos relacionados con el sector. Los más importantes son los siguientes:

En relación con la vestimenta cabe destacar las "casas de alta costura" y la industria textil (ambas anteriormente mencionadas), así como los sastres y modistos que, careciendo del prestigio de la alta costura, confeccionan y arreglan trajes y vestidos para una creciente clase media. Entre las clases bajas, son las mujeres quienes suelen coser los trajes para sus maridos y sus propios vestidos con retales, y remendarlos hasta que no sirven para nada más que trapos.

En relación con la joyería y los adornos, los joyeros y orfebres fabrican diseños normalmente únicos, aunque con características similares a los de su misma clase. Por ejemplo, los camafeos son todos parecidos, pero no hay dos exactamente iguales. Por supuesto este sector se dirige a las clases altas, aunque es común entre las clases bajas que exista un pequeño adorno familiar que va pasando de generación en generación, y que es vendido o empeñado en caso de problemas económicos domésticos.

En cuanto al cabello, debe destacarse la figura del peluquero (para mujeres) y el barbero (para hombres). Las mujeres más ricas tienen a un peluquero siempre a su disposición, que trabaja a domicilio, y que normalmente atiende, además, a unas nueve o diez damas en total. Este caballero las mantiene informadas de las últimas tendencias y las peina varias veces por semana, sobre todo para fiestas y ocasiones especiales. El resto del tiempo, las señoras son atendidas por doncellas. Las mujeres de clase media-alta recurren normalmente a la figura de la doncella, acudiendo a la peluquería únicamente en ocasiones especiales o para cortarse el cabello. El resto de las mujeres se peinan a sí mismas o entre ellas. Por otra parte, los hombres son afeitados y su pelo es recortado por el barbero, sin distinciones de clase, salvo por el hecho de que las clases altas suelen disfrutar de este servicio a domicilio. La figura del barbero se encarga además del cuidado de los dientes.

A la hora de adquirir cremas y maquillaje, las mujeres más ricas utilizan productos cosméticos de primera calidad que pueden comprarse ya preparados en farmacias o puede encargarse su fabricación (llevando consigo la fórmula magistral) en estos mismos establecimientos (lo cual resulta bastante más barato, estando al alcance de la clase media). Estos productos son aplicados por doncellas o bien lo hace la propia mujer en su tocador, excepto las depilaciones, que pueden hacerse en peluquería. Las mujeres de clase baja fabrican sus propios potingues o los encargan a una "bruja", alcahueta o vecina y, por supuesto, se los aplican ellas mismas o con la ayuda de amigas y parientas.

No debe olvidarse la figura del estafador, el charlatán, que vende productos infalibles contra la caída del cabello, el acné, las verrugas, etc. y que deben trasladarse de ciudad cada poco tiempo por las posibles represalias.

Por último, y ya en la frontera de este sector, limitando con el periodismo, es importante mencionar el auge de las publicaciones especializadas en moda y belleza femenina, además de los suplementos dedicados a este mismo propósito en periódicos generalistas. En ellos, dermatólogos, doctores, especialistas en moda y peluqueros dejan constancia de sus consejos, recetas y muestras de las últimas tendencias.

Los peligros del canon de belleza actual

En recientes publicaciones se ha debatido mucho sobre los peligros que supone, especialmente para la mujer, el seguimiento de la moda tal y como se conoce en el momento. Muchos afirman que los problemas anatómicos sufridos por la mujer en la vejez se deben al uso del corsé excesivamente apretado y que muchas de las enfermedades de la piel se deben a los productos químicos usados en los maquillajes y cremas.

Los corsés desplazan los órganos internos y los deforman, además de hacer lo mismo con el pecho, la cintura y las caderas. Tampoco conviene olvidar los problemas respiratorios, causa importante de los típicos y frecuentes desmayos femeninos y que convierten a la mujer en un ser débil físicamente y propenso a sufrir ahogamientos cada vez que se altera mentalmente por algún contratiempo.

En cuanto a los productos químicos, muchas mujeres emplean sustancias peligrosas. Por poner algunos ejemplos, las mujeres de Yuugata blanquean sus rostros con derivados del plomo y las de Atlas utilizan depilatorios a base de cal viva y ácido sulfúrico.

Sin embargo, es muy importante señalar que no está probado que sean éstas las causas de la gran cantidad de problemas de salud sufridos por las mujeres en alta proporción con respecto a los hombres (hecho muy discutido por las personas más conservadoras).

fig. 38

Feminismo, trabajo y deporte

Desde hace años, destacadas mujeres del mundo moderno han tomado conciencia de lo humillante de la sumisión femenina y de la necesidad de acometer cambios o incluso llevar a cabo una gran revolución para terminar con el machismo en la sociedad. Estas mismas mujeres son conscientes de que el atuendo femenino es en sí símbolo y herramienta de la opresión sufrida. Las faldas, arrastradas por el suelo, han representado siempre la humildad de la mujer y el traje mismo imposibilita el movimiento: correr, saltar e incluso sentarse cómodamente. Sin embargo, el blanco de las más aceradas críticas es el corsé. Impide cualquier ejercicio físico, y al menor enojo,

frustración o alce de tono, ahoga a su portada, provocando constantes desmayos. La mujer feminista aboga por la eliminación de éste y las más atrevidas hablan de mujeres empleando pantalones como prenda diaria.

Precisamente por estos inconvenientes, la mujer trabajadora, producto de la era industrial, suele utilizar prendas de estructura, corte y colores similares a las de la moda del momento, pero en dos piezas (falda y corpiño), sin polisón ni miriñaque, cambiando el corsé por una prenda de cuero ceñida a la cintura y eliminando cortes estéticos pero poco prácticos como las mangas de pernil. Suelen acudir al trabajo con sombrero o pañuelo, que quitan al llegar, al mismo tiempo que tapan su falda con un delantal largo hasta los pies. Las mujeres de campo emplean ropas más modestas, aunque también es común el uso de delantales.

Por último, debe hablarse de la reciente tendencia de las mujeres a la práctica de distintos deportes: esgrima, equitación, ciclismo, tenis, gimnasia, criquet, polo y natación, principalmente. Para todos ellos existen trajes adaptados diferentes entre sí. Cabe destacar los empleados para el ciclismo y la natación, ya que a diferencia de los restantes, sustituyen la hasta entonces omnipresente falda femenina por unos amplísimos pantalones, que ocultan perfectamente cualquier curva o línea del cuerpo. Para los demás deportes se emplea un traje de dos piezas con la falda ligeramente más corta de lo habitual, sin polisón o miriñaque, y un corsé menos ceñido.

Un vestido para cada ocasión

En Atlas, el auge económico y el abaratamiento de productos no manufacturados, ambos provocados por la revolución industrial y la producción en cadena, han terminado por desestimar el traje a la moda como producto de lujo. En su lugar, el hombre y especialmente la mujer moderna deben tener no un atuendo, sino uno para cada ocasión. En los países más ricos (especialmente Trirene y Le Nebleau) las mujeres se cambian una media de cinco veces diarias de ropa: el vestido de mañana, el de paseo, el de visita, el de fiesta o baile, el de noche (usado para estar en casa antes de dormir) y el camisón. A estos se añaden el traje para ritos religiosos, el traje de deporte (si se practica), el traje de campo (para comidas y meriendas en la campiña), etc.

Por otra parte, y como novedad de este siglo (de nuevo solamente en Atlas) cabe destacar la creación de una moda propia para los niños. Hasta ahora, el sector más tierno de la sociedad vestía la misma ropa que sus mayores, salvo por la obvia pequeñez de la talla. A día de hoy, la moda ha mejorado la calidad de vida de los más pequeños, haciendo sus trajes claramente más prácticos. Los niños utilizan pantalones cortos o por debajo de la rodilla y carecen de la obligación de llevar sombrero. Las niñas utilizan faldas a la altura también de la rodilla y, para su alivio, se han eliminado los corsés infantiles, lo que les permite poder jugar con mayor comodidad. Lo que sí se mantiene son los sombreros para niñas.

Otro aspecto que no conviene olvidar, tanto en oriente como en occidente, es el luto. Se trata de un período tras la muerte de un ser querido o cercano en el que se viste de una manera determinada en señal de dolor. Este período puede alargarse más o menos y puede tener varias etapas. Normalmente, son las mujeres las que llevan el luto durante más tiempo y con mayor rigurosidad, llegando al extremo de portarlo de por vida. Hay que señalar que las costumbres en este punto varían mucho de una nación a otra aunque en líneas generales el color del luto en Atlas es el negro, mientras en Yuugata es el blanco.

Lo exótico y lo extraño

Paralelamente a la moda imperante en cada país, existen figuras que, bien por deseo, bien por obligación, destacan por quebrantar la norma social. Se trata normalmente de individuos esperpénticos, provocadores de escándalo y recelo, o bien de adelantadas damas, dignas de admiración y descrédito por igual.

Entre estos alborotadores, proliferan especialmente los siguientes personajes:

- La mujer del embajador, el explorador o el cazador, que retorna a su tierra natal envuelta en el exotismo de las colonias: manos y pies pintados con henna, velos y túnicas de fuertes colores, joyas extravagantes, kimonos, etc. Las más influyentes de estas señoras han conseguido ser la envidia de sus amigas y ya comienzan a verse algunos trajes y joyas con diseños ligeramente inspirados en las lejanas tierras de Yuugata en las casas de alta costura.

fig. 39

• Dueñas de salones y casas de apuestas, madames, etc. que buscan encandilar al gran público, especialmente al masculino, para lo que se recurre nuevamente al exotismo.

• Prostitutas y bailarinas, que emplean el maquillaje y el vestuario para hacer creer a sus clientes que son mujeres venidas de los lejanos países de Kanayama, Kendala o Amir.

• Hombres y mujeres pertenecientes a distintas organizaciones y afiliaciones. Suelen distinguirse por pequeños adornos en la ropa, joyas, etc. Mediante éstos se identifican entre sí, aunque en ocasiones pueden resultar chocantes o irrisorios a ojos ajenos. Cabe destacar en este aspecto a las Hijas Predilectas, cuyas escandalosas faldas llegan, tan solo, a la rodilla. Un corte apropiado para niñas, pero no para las señoritas en edad casadera que pertenecen a esta asociación.

• Por último, la moderna implantación de miembros artificiales como brazos o piernas ha causado un gran revuelo. Sus portadores intentan en gran medida ocultarlos, lo que resulta relativamente factible. Los más preocupados por la elegancia encargan estas piezas no solo resistentes y útiles, sino también hermosamente decoradas, en un intento por dotar de belleza a esta máquina. Sin embargo, su uso es, aún hoy en día, insólito.

Moda y estilo a lo largo y ancho del mundo

Vivimos una época en la que las distancias se acortan y las fronteras entre países se remarcan en términos políticos y económicos, pero se desdibujan en el ámbito cultural. La moda es ejemplo de ello y, pese a que los atuendos tradicionales, a continuación descritos, constituyen lo habitual, comienza a notarse una creciente influencia de Trirene más allá de sus fronteras.

A continuación pasamos a describir los atuendos propios de la nobleza de cada país y de la incipiente burguesía, en caso de que la industria haya florecido ya en esa zona. Los atuendos del campesinado y el proletariado serán versiones simplificadas de dichos atuendos, tal y como se indica en el apartado "Feminismo, trabajo y deporte".

Trirene

Como máxima potencia del mundo, Trirene impone la moda y el estilo. Nos hallamos en el momento culminante de la censura y el protocolo exagerado. Son los tiempos del vestido recatado, que tan solo deja ver la cara y las manos (cubiertas por guantes), mientras los bajos de la falda son arrastrados por el suelo. Las mujeres ocultan su figura al mundo amenazador que acecha más allá de los seguros muros de sus casas. Sus cinturas se estrechan firmemente con corsé, reduciéndolas en más de 20 cm, los hombros se exageran con multitud de pliegues y los brazos se ciñen hasta las muñecas con mangas firmemente abotonadas. Los largos cabellos se recogen en intrincados peinados, compuestos por distintos tipos de trenzas superpuestas, recogidas en un moño, todo ello cubierto por caperuzas y pequeños sombreros. De cintura para abajo, la forma trasera del vestido se exagera con el polisón, pero la delantera permanece plana. Los vestidos son menos voluminosos, menos engalanados y de tonos más oscuros que los exhibidos en el resto del continente, dando la sensación de mujeres más prácticas, más realistas y más terrenales. Paradójicamente, solo en las fiestas de la más alta sociedad y en los barrios más bajos pueden encontrarse mujeres enseñando algo más de piel (cuello, hombros y antebrazos) o de formas (tobillos).

El vestuario del caballero se compone de traje, chaleco, camisa, pañuelo o lazo al cuello, bastón y zapatos de punta redonda o cuadrada, todo coronado por el imprescindible sombrero de copa. Cabe destacar el uso de capa o capelina y, sobre todo, el uso de la última novedad: la capa irregular o asimétrica, más corta por un lado que por otro, lo que mejora la movilidad del caballero.

Le Nebleau

Le Nebleau es el centro neurálgico de la moda del mundo. Al contrario que Trirene, que se impone económica y políticamente, Le Nebleau lo hace de manera mucho más sutil. En pocos años se ha convertido en el equivalente al ocio, la diversión y la frivolidad. Es un lugar de retiro muy común entre los más pudientes y esto ha dotado, a su ya de por sí festivo carácter, de vanidad, refinamiento y un exagerado gusto por lo recargado. Al contrario que en Trirene, las mujeres de alta sociedad mantienen en Le Nebleau una guerra abierta por el atuendo más intrincado, exótico, provocador y femenino, dentro siempre por supuesto, de la sensatez y el buen gusto. En Le Nebleau se dice que gusta que se hable de una, pero que no se hable demasiado. Hay quien contesta que nunca es demasiado.

En términos generales, la mujer utiliza una amplia paleta de colores en su vestuario, que engalana con flores o plumas a diario y con excéntricos adornos en las ocasiones más especiales. La cintura se estrecha con corsé, y el perímetro completo de la falda se exagera con el miriñaque. Los vestidos, excepto los empleados para los oficios religiosos, son muy escotados, aunque las más jovencitas se cubren pudorosamente con un pañuelo semitransparente. Son comunes los peinados muy exagerados, que incluyen postizos, extensiones, y pelucas, además de distintos tipos de sombreros.

Los hombres visten chaqués estampados con chaleco y pantalones a juego; camisa adornada con puñetas y chorreras, pañuelo o lazada; medias; zapatos de hebilla y tacón cuadrado y sombrero de ala ancha plegado en dos de sus lados.

Altais

La moda alteña es rígida y de corte sobrio. Los colores claros se reservan para la gente joven y soltera, mientras que entre las personas casadas o de más edad es común el uso de tonos oscuros.

Las mujeres emplean vestidos muy ceñidos en la parte superior, con corsés que convierten sus curvas en líneas completamente rectas. Por el contrario, la falda es muy voluminosa (especialmente a lo ancho) y muy larga, ocultando las formas. El vestido es ligeramente escotado, aunque lo poco que queda al descubierto se cubre con un pañuelo semitransparente o de encaje. Otro pañuelo de la misma tela se emplea como tocado para coronar los cabellos firmemente recogidos. Como prenda opcional, las mujeres alteñas emplean la gorguera, que se fabrica en gran variedad de telas y otros materiales.

Los hombres portan casaca, de tela muy rígida y muy ceñida al cuerpo, excepto en el brazo, donde no solo se abullona, sino que a través de unos cortes transversales puede verse la tela inferior, siempre de un color distinto. La casaca llega hasta la cadera, pero solo se abotona de cintura para arriba. En el cuello ésta se abre ligeramente para mostrar una pequeña gorguera. Es común que las casacas se adornen con hilo de oro, plata o bronce. Las piernas se cubren con calzones de uno o dos colores a juego con la casaca, y comienzan siendo muy anchos justo bajo ésta para irse estrechando hasta introducirse en las botas justo bajo las rodillas. Los alteños complementan este atuendo con capa larga y amplia y sombrero de ala ancha, pulcramente adornado con algún pequeño detalle.

Cienia

Fuera de este país se dice que sus gentes visten como si estuvieran permanentemente de viaje. Lo cual, dada su propensión a los desastres, no sería de extrañar.

El calificativo les viene por una capelina utilizada por las mujeres, que está unida a una capucha o caperuza con la que cubren su cabeza en público. El color, tanto de esta prenda como del restante vestuario femenino, es siempre oscuro, normalmente verde esmeralda, azul marino, marrón, gris o negro. El único color claro que se usa habitualmente es el blanco, muy común entre las muchachas jóvenes, en las blusas y en algunos adornos en la ropa más oscura. El vestido en Cienia es sencillo y sobrio, existiendo realmente pocas diferencias entre la clase alta y la baja, salvo en la calidad de los tejidos. La capelina anterior mencionada se complementa con un vestido en dos piezas. La superior consta de una blusa abotonada a la espalda, que cubre totalmente el torso femenino y se emplea sin corsé. Los hombros se cubren con una toquilla o pañuelo cruzado

sobre el pecho. La falda tiene mucho vuelo y consta de varias capas superpuestas de tela que arrastran por el suelo. Dichas capas le dan volumen a la falda, aunque no está sujeta por estructuras interiores como en Le Nebleau o Trirene. El pelo se recoge en un simple moño y se reservan los peinados más elaborados para ocasiones especiales.

Los hombres llevan camisa, fajín, pantalones largos, botas o zapatos según su profesión, chaqueta y sombrero bajo de ala estrecha. Al igual que entre el sector femenino, son habituales los colores oscuros, con la excepción del blanco.

Tarso

El clima cálido y amable de Tarso ha marcado profundamente la moda de este país.

El vestuario femenino consta de un vestido o túnica de colores claros, de escote bastante pronunciado y cintura muy alta (justo por debajo del pecho). Las mangas son cortas y abullonadas, ceñidas justo encima del codo y terminadas en campana. Los bordes del escote y las mangas se rematan en una filigrana de distinto color. La cintura se ciñe con una pieza de tela muy larga y ancha, que rodea el cuerpo femenino varias veces y se anuda a un lado en una gran lazada. El color de ésta puede ser oscuro y suele ser distinto al de la túnica e igual o distinto que el de la filigrana. A diferencia de las demás mujeres, las tarsas pueden llevar el pelo tan solo parcialmente recogido. No emplean tocados ni sombreros, pero sí son comunes las sombrillas para protegerse de los fuertes soles.

fig. 40

Los hombres llevan una camisola larga hasta medio muslo, con mangas muy abullonadas, pero ceñidas en la muñeca. La prenda se estrecha a la altura de la cintura, donde se recoge con cinturón o fajín. En la mitad inferior, medias opacas y zapatos de hebilla. Las telas empleadas en la confección de este atuendo suelen ser muy finas y alternan el blanco liso con estampados exquisitos en colores claros.

La moda Tarsa ha evolucionado desde la antigua Ilos y es empleada como modelo a seguir siempre que se representa la Edad Heroica.

Brabaria

Las brábaras cubren su torso con un corpiño de mangas anchas y, a diferencia de las demás mujeres de Atlas, portan sus corsés como prenda exterior, por encima del corpiño. Este corsé, a modo de fajín ancho, les cubre únicamente la cintura. La falda cae desde esta altura hasta los tobillos y a veces conforma una única pieza junto al corsé. La zona de la cadera se adorna habitualmente con flecos o pompones distribuidos a lo largo de uno o varios cordeles que les rodean la cintura. Complementan esto, bien con gorguera, bien con extravagantes cuellos en distintas formas rectas y esquinadas que, proviniendo de una blusa interior, sobresalen por encima del corpiño. Es muy común (y muy característico de Brabaria) que ambos complementos sean blancos. Para el pelo se emplean cofias que lo recogen por completo.

Los hombres de este país visten togas que alcanzan hasta media pierna. Bajo éstas, sobresalen mallas y botines bajos. Al igual que las mujeres, emplean gorguera de color blanco y, en su defecto, sobresalen los mismos cuellos blancos y esquinados de la camisa interior, además de unos amplios puños, que se doblan hacia atrás, sobre las mangas de la toga. Los sombreros brábaros resultan también chocantes para el extranjero, pues son de copa alta y además de ala ancha, convirtiéndolos en exageradamente grandes a ojos de los demás habitantes de Atlas.

Crieg

Más de medio siglo ha transcurrido ya tras la sangrienta Gran Guerra, que tuvo como protagonista a Crieg. Siglo y medio de paz en Atlas, pero de represión para este país. Sin embargo, desde hace no más de un lustro, algo se viene gestando. Son varios los signos que advierten que algo en su sociedad está cambiando, despertando, creciendo. Las nuevas generaciones han desempolvado las pertenencias de unos antepasados a los que no alcanzaron a conocer, pero que la memoria colectiva ha convertido en mártires. La repercusión en la moda es una paulatina, silenciosa pero perseverante militarización de la misma.

Las mujeres emplean vestidos en dos piezas, de corte rígido y ceñido y líneas muy rectas. Según la moda del momento, la pieza superior, sorprendentemente similar a la masculina, debe componerse de un corpiño de cuello alto, bien abotonado a un lado, bien abrochado al centro, y decorado con dos líneas de botones (u otro adorno) unidos por una hilera de cuentas, cadenas o similares. La falda, escandalosamente corta, llega tan solo hasta la mitad del gemelo y es ceñida desde la cintura a las rodillas, ampliándose ligeramente de ahí en adelante. Con ello los pies de las señoritas quedan a la vista, dejando al descubierto botas altas ceñidas por botones. El cabello se recoge en un firme moño, que puede decorarse con algunos adornos metálicos.

Los hombres emplean una casaca muy similar a la anteriormente descrita, aunque es común que además adornen sus hombros con algún detalle en metálico. Los pantalones son siempre muy altos, llegando hasta casi el pecho, aunque son los zapatos lo más característico del atuendo crieguita: carecen de cordones o cualquier otro método de sujeción. Simplemente, se ciñen al pie.

Kratislava

Hay dos cosas que tradicionalmente han venido acompañando la moda en Kratislava desde tiempos inmemorables y que aún hoy en día permanecen imprescindibles: las pieles de animales y las perlas. Tanto es así que buena parte de la economía del país está basada en la exportación de estos dos productos elaborados, considerados los mejores del mundo.

Ambos materiales han venido empleándose en la construcción del vestido femenino desde siempre, aunque en distintas formas, lugares y proporciones según la época. Tras el recatamiento en el vestido que sucedió a la revolución, las cosas se han ido relajando y en la actualidad, el vestido femenino suele comenzar en un amplio escote que deja al descubierto los hombros y las clavículas de la dama. El corpiño suele componerse de una pieza de piel de armiño o bisón, que rodea el cuerpo cubriendo los antebrazos, la zona alta de la espalda y el pecho. Bajo ella se entrevé la tela del vestido, estampada o lisa, que sigue las líneas del corsé, ciñendo el torso. La falda es larga y en forma acampanada, gracias al miriñaque, muy similar al utilizado en Le Nebleau. El vestido, al igual que en el escote, está rematado en la misma piel por abajo. La moda exige también un mínimo de tres collares de perlas de distintas longitudes y un cinturón jalonado con el mismo material. Además, es común engarzar perlas en el pelo e incluso en la tela del propio vestido. Otro accesorio típico de Kratislava es el manguito, un cilindro de piel en el que se introducen las manos para protegerlas del frío.

En el vestuario masculino, las pieles se utilizan para forrar la cara interior de las prendas más gruesas, quedando a la vista en bordes y dobladillos. Es habitual portar una casaca amplia, que exagera el volumen del pecho y los hombros, rematada en un cuello alto en la nuca y abierta en pico sobre el pecho. La complementan pantalones bombachos, botas de caña alta, guantes y un grueso sombrero calado.

Utopía

Con el cambio político hacia el comunismo, los habitantes de Utopía se han visto forzados a renunciar a muchas libertades personales. Una de las más destacables es el vestuario. En la actualidad, la "Ley para el Vestuario Solidario" rige el atuendo de cada miembro de la población. Aunque el reglamento establece algunas diferencias en los accesorios, como distintivos para cada profesión o una marca para los menores de edad, la base es la misma para todos los ciudadanos: hombres y mujeres, niños y ancianos, visten un uniforme de color gris, con bolsillos en los muslos y en el pecho. El calzado son siempre unas robustas botas de caña alta sin cordones (según el Partido, atar los cordones hace perder un tiempo precioso al Estado).

El uniforme se completa con un abrigo largo, que llega a cubrir la rodilla, unos guantes de piel y un gorro del mismo material. El gorro posee orejeras desplegables, que pueden ocultarse en su interior.

La normativa es llevada a rajatabla en las ciudades. Sin embargo, en el campo, la gente continúa vistiendo aquello que le resulta más cómodo, de modo que se reservan los escasos uniformes para las visitas de los inspectores del Partido.

Los Tenai y los Pántagros, por su parte, son las etnias que menos siguen la uniformidad. En el caso de los Tenai, es fácil comprender que un estilo de vida apartado en las estepas del oeste exija confeccionar prendas más gruesas. Además, la falta de contacto con las ciudades hace que sientan muy lejana la necesidad de cumplir con la normativa.

Los Pántagros son un caso aparte. El peculiar carácter de este pueblo les obliga a mostrar cuanto son a simple vista. Esto se traduce en símbolos religiosos, anillos de compromiso, sellos familiares y coloridos distintivos de clan. Algunos son realmente peculiares: por ejemplo, los hombres con al menos un nieto casado deben llevar siempre sombrero de ala estrecha, que muestra su posición de patriarcado sobre un clan.

Meriem

Si algo destaca en Meriem es, sin duda, la existencia de un atuendo único para hombre y mujer, algo totalmente impensable en cualquier otro lugar de Atlas, pero perfectamente comprensible para cualquiera que haya visitado el país: la alternativa al ropaje meridio es la muerte por hipotermia.

El atavío consta de una combinación de pieles de oso, zorro, foca y ballena, distribuidas en infinidad de capas superpuestas. Tan solo sus rostros quedan al descubierto, enmarcados por una capucha. Como prendas exteriores usan abrigo, pantalón y botas bajas.

Algo poco conocido por la población continental es que las gentes de Meriem han desarrollado prendas impermeables, que protegen sus ropas de la nieve y el agua, sus principales enemigos. Muchos visitantes se han maravillado con este invento hasta conocer que el material con que se fabrican no es otro que intestinos de ballena y foca.

Península de Aran-Haliph

La vestimenta de las gentes de Aran-Haliph está bien adaptada a su entorno: el desierto. Llevan ropas ligeras, anchas y de colores claros.

Los hombres acostumbran a vestir tonos neutros como el blanco y el amarillo terroso, mientras que las mujeres suelen portar colores más vistosos (especialmente, antes de contraer matrimonio) como suntuosos verdes esmeralda, azul cielo, rojo intenso...

Además, tanto hombres como mujeres se adornan con multitud de joyas, sobre todo en los pueblos del oeste, más cercanos a Kendala: anillos, pendientes y cadenas doradas.

El calzado masculino se adorna con borlas y acostumbra a terminar en una punta retorcida hacia arriba. El de las mujeres, en cambio, suelen ser unas discretas alpargatas.

Otra gran diferencia entre hombres y mujeres es que los primeros llevan turbante, lo que les protege de los soles, mientras que las mujeres se cubren con velos semitransparentes.

Es común que los hombres de Aran-Haliph vayan armados con dagas curvas prolijamente decoradas, que suelen ser una herencia familiar.

fig. 41

Kanayama

Kanayama es una tierra muy extensa, habitada por una abrumadora cantidad de etnias diferentes, por lo que el vestuario varía enormemente de norte a sur y de este a oeste.

Hacia el norte, por ejemplo, los hombres acostumbran a vestir kimonos de manga ancha cruzados sobre el pecho. Se complementan con una falda-pantalón (prendida mediante un cinturón estrecho anudado en la parte delantera), gruesas calzas y sandalias de madera. Las mujeres, por su parte, también visten kimonos. Sin embargo, la prenda femenina es larga hasta los tobillos y de colores más vistosos. Además, se sujeta con un cinturón ancho anudado a la espalda. En las estaciones frías, la gente se protege utilizando varios kimonos superpuestos.

En el oeste son comunes las casacas abotonadas en el lado izquierdo con mangas anchas pero puños estrechos. Los cuellos son rectos y cerrados. El pantalón, al igual que las mangas, es ancho, pero ceñido en los bajos. Las gentes del oeste usan alpargatas, al igual que la población del sur donde, sin embargo, tanto los puños de las mangas como los bajos del pantalón con abiertos.

Al este, la influencia colonial está propiciando atuendos de corte trireno, pero con rasgos característicos del país. Por ejemplo, los trajes de Kanayama se abotonan al lado izquierdo del pecho en lugar de en el centro y sus cuellos son también altos y cerrados. Esta zona del país es el único lugar donde se visten zapatos del continente, un artículo muy apreciado por las gentes de Kanayama. También es posible ver a algunas mujeres vistiendo kimonos con polisón, una curiosa combinación de tendencias.

Nan-shui

Las gentes de Nan-shui comparten una moda muy similar a la de las gentes del sur de Kanayama. Sin embargo, debido al calor y la humedad del terreno, es habitual que las mangas y los pantalones sean cortos, cubriendo tan solo hasta el codo y la rodilla, respectivamente. Además, los cuellos son bajos como los de un kimono y las prendas se cierran con un cinturón que se pasa en torno a los hombros y se anuda sobre el pecho.

El característico sombrero de paja de forma cónica de Kanayama es mucho más abombado en Nan-shui.

Kendala

En un país caluroso como éste, tanto hombres como mujeres tienden a vestir túnicas de tejidos ligeros y vaporosos, con pantalones de corte bombacho, mucho más amplios para ellos que para ellas. La gran mayoría de los habitantes de Kendala caminan habitualmente descalzos y los que no lo hacen llevan unas sencillas sandalias. Un complemento habitual para ambos sexos es el chaleco. Los chalecos de Kendala son muy vistosos y sin botones. Otra prenda compartida por hombres y mujeres es el turbante, ancho y chato para los primeros y estrecho y alargado para las segundas. Esta prenda es también una marca de edad, pues los niños lo visten únicamente en celebraciones importantes.

Harya

La moda de Harya, al igual que la kendalesa, es muy colorista.

Las mujeres emplean telas superpuestas de vivos colores semitransparentes, que enrollan en torno a su cuerpo, dejando coquetamente a la vista un hombro y ambos brazos, así como las pantorrillas y los pies. Decoran sus cabellos con flores y tiaras doradas con motivos vegetales.

Los hombres, por su parte, usan turbante, falda-pantalón y una ligera camisa sin abotonar. Complementan esto con un cinturón, que mantiene cada prenda en su sitio.

Tutúa

Hablar del vestuario de Tutúa es hablar de la desnudez. Las gentes de estas islas privilegiadas no conocen las inhibiciones de la sociedad moderna, por lo que muchos de ellos no visten en absoluto. Los pocos que lo hacen utilizan las prendas como símbolos de edad, posición social o pertenencia a una familia más que para tapar sus cuerpos.

Las prendas de los isleños se confeccionan con cáñamo y son ásperas y rígidas.

Nuevamente nos encontramos con casos en los que el colonialismo ha influido en la población local, pues puede verse a algunos isleños en puertos y estuarios que han adoptado algunas prendas típicas de los colonos, más para no incomodar a los visitantes que porque hayan comprendido su utilidad.

Ultramar

Como era de esperar, la vida de las colonias ultramarinas ha propiciado un vestuario caótico y licencioso. Esto sucede por varios motivos: primero está la baja estofa social a la que pertenecen la mayoría de los colonos, muchos de los cuales son incluso delincuentes; su baja moralidad aligera las prendas, sobre todo las femeninas. Por otro lado está el clima cálido de la mayoría de los asentamientos y la influencia de los indígenas: es bien conocido que muchas tribus no ven motivo para tapar sus cuerpos. Y desde luego, las duras condiciones de trabajo invitan a vestir prendas cómodas y funcionales, tales como botas de montar, delantales con bolsillos, camisas de manga corta...

La fuerte presencia militar también ha ejercido una poderosa influencia. Muchos colonos sienten la necesidad de ir constantemente armados para defenderse de los indígenas, los animales salvajes e incluso de otros colonos. Por eso es muy común que porten múlti-

fig. 42

fig. 43

ples cartucheras y correas de cuero. Además, es normal que aquellos soldados que adquieren tierras terminen reutilizando sus viejos uniformes como prendas de trabajo, ya que es imposible conseguir ropa de una calidad similar en los comercios.

El lugar donde más claramente se acusan estas tendencias es Nueva Emporia: un país donde las sillas se han subido a las mesas no podía sino abanderar los más abyectos aspectos del mal gusto. Allí las mujeres pueden, por ejemplo, vestir prendas tan cortas que dejan sus muslos o incluso el vientre al descubierto y los hombres pueden llevar el torso al aire o cubierto únicamente por un chaleco.

Otro detalle que llama la atención es la prolongada vida útil de cada prenda. Al poseer un poder adquisitivo reducido y, sobre todo, un suministro inconstante de productos, los colonos tienden a resucitar constantemente sus prendas, algunas de las cuales terminan pareciendo un festival de remiendos.

Los indios del norte de Ultramar visten pieles y prendas de lino, por lo que casi todo su atuendo es de color pardo o hueso. Utilizan los tientes naturales tan solo para decorar sus casas y sus ropas con motivos geométricos, pero nunca los tiñen completamente.

Con las pieles confeccionan pantalones y chalecos. El lino les sirve para confeccionar amplias camisas.

Al no poseer ganado, rara vez trasquilan un animal. Cuando los cazadores abaten a un bisonte, utilizan su pelaje para confeccionar prendas de abrigo, muy apreciadas por su comodidad y escasez.

Una prenda muy característica de estas gentes es el poncho: una pieza de tela cuadrada con un agujero en el medio a través del cual se pasa la cabeza. De este modo, la prenda cae alrededor del cuerpo, cumpliendo la función de una capa. Muchos ponchos están adornados con flecos o plumas.

Los indios gustan de tapar sus frentes con bandas de tela, decoradas con tintes y plumas. Los jefes de clan llevan amplios tocados de plumas a modo de coronas.

En los pies, los indios llevan siempre mocasines, que son zapatillas de piel.

Por supuesto, la moda de Atlas les ha influido tremendamente. Los indios aprecian especialmente nuestras prendas más coloridas, sobre todo camisas y faldas. Un complemento que les ha fascinado desde siempre son los sombreros. De hecho, es común ver a hombres y mujeres de Ultramar portando bombines y sombreros de copa adornados con plumas.

Los indígenas de piel negra del sur de Ultramar suelen vestir con pieles de animales. El colorido de sus prendas depende principalmente del pelaje del animal. Así, es habitual ver hombres vestidos con pieles de leopardo. Los más incivilizados y pobres visten faldas y ponchos de paja. Aquellos más cercanos a la civilización, como los lideres tribales de la zona colonial, han adoptado el atuendo de Atlas adornado con las pieles propias de sus comunidades. De esta manera podemos ver trajes con solapas de cebra y leopardo o chalecos con espalda de pelo de león negro. Los lazos de los sombreros y las corbatas acostumbran también a ser de vistosos pelajes, adornados habitualmente con colmillos de fieras.

Entre las mujeres de Ultramar es común ver faldas, blusas y vestidos de corte asimétrico.

Para los pies, tanto hombres como mujeres portan sandalias de esparto, que se vuelven más cerradas y complejas a medida que se viaja hacia el sur del continente.

Aquí, los adornos de oro son más comunes que en ninguna otra parte del mundo, debido a sus aparentemente inagotables minas.

6 Creación de personajes

Para jugar a *Brumas del Alba* lo primero que debe hacer es crear un personaje. En aras de la interpretación, concíbalo del modo más completo posible:

Escriba brevemente la historia de su vida, incluya algunas anécdotas destacadas, así como su profesión, y explique cómo ha llegado al punto de inicio de la partida. Dé un par de pinceladas acerca de su personalidad, que sirvan como guía a la hora de interpretar las situaciones más habituales; pero mencione también sus motivaciones, que serán determinantes en escenas más complicadas. Escoja su nacionalidad y la cultura en la que pasó su infancia antes de decidir su nombre. Piense en su edad y por último haga una descripción física acorde con todo lo anteriormente mencionado.

fig. 44

fig. 45

fig. 46

Características:

Todo personaje posee cinco características que definen sus aptitudes básicas. Son sus cualidades innatas, la base para sus habilidades más refinadas y el último recurso cuando se enfrente a situaciones completamente nuevas.

- La **Fortaleza (FOR)** es el potencial muscular del personaje, el peso que es capaz de transportar o su capacidad para derribar puertas. Le ayudará a soportar el castigo físico, el cansancio, las enfermedades...
- La **Pericia (PER)** representa su velocidad, su elasticidad y su destreza manual.
- El **Carácter (CAR)** es la frialdad y el aplomo, la concentración y la fuerza de voluntad.
- El **Intelecto (INT)** es, en buena medida, su cociente intelectual. Muestra la capacidad para relacionar datos y sacar conclusiones. Representa también la memoria.
- La **Empatía (EMP)** es la capacidad de percibir aquello que le rodea, no solo es el oído y la vista, las emociones de los demás también pasan por su empatía.

Para representar lo capacitado que está su personaje, asigne a cada característica un valor numérico comprendido entre 2 y 12, obtenido de la siguiente manera: lance 2d6 y sume el resultado. Esta operación debe repetirse 6 veces, una por cada una de las cinco características, además de un sexto valor que deberá reservar para su posterior uso. Los resultados no tiene por qué asignarlos en el orden en el que hayan sido obtenidos: distribúyalos libremente entre las 6 categorías.

Existen cuatro niveles humanos de característica: bajo, que comprende los valores de 1 a 3; medio para los números de 4 a 6; alto en el caso de características con valores de 7 a 9 y excepcional, si su personaje posee valores entre 10 y 12. Existen niveles más altos de característica, pero están fuera de lo humanamente posible. A cada valor de característica le corresponde un bonificador, que será más o menos alto según el valor asignado.

Valor de característica	Nivel de característica	Bonificador por característica
1-3	Bajo	0
4 – 6	Medio	+1
7 – 9	Alto	+2
10 – 12	Excepcional	+3
13 - 15	Sobrehumano	+4
16 – 18	Heroico	+5
19 - 21	Sobrenatural	+6

Dones

El sexto resultado de las tiradas de 2d6 que hizo para escoger las características representa la cantidad de dones que posee su personaje. Los dones son cualidades especiales que hacen únicos a los personajes. Consulte el "Capítulo 7: Dones y Defectos", donde encontrará un listado de dones que su personaje puede adquirir. También podrá añadirle un defecto, lo que le otorgará un don adicional.

fig. 47

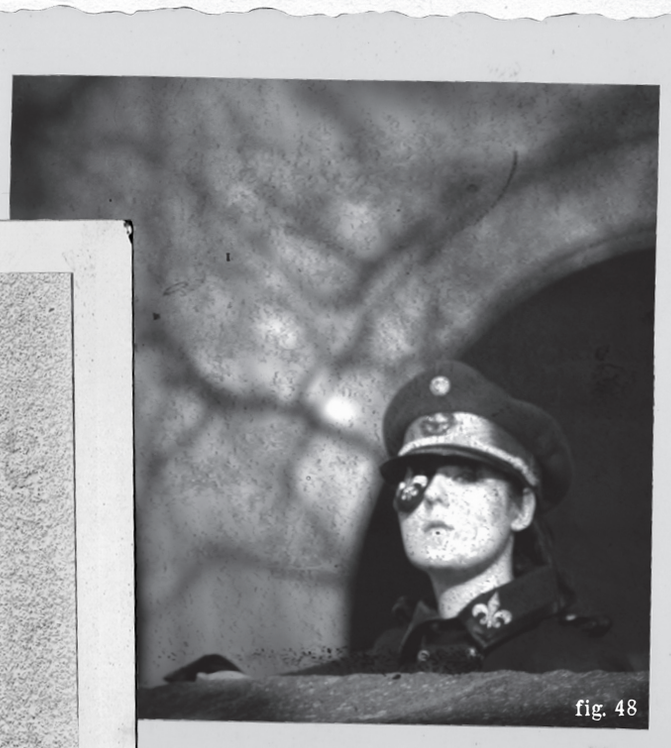


fig. 48

Habilidades:

Existen 5 grupos de habilidades, cada una de ellos relacionado con una de las 5 características. Para adquirir habilidades de determinado grupo, su personaje dispone de tantos puntos como su valor en la correspondiente característica. A estos puntos se les denomina puntos básicos y representan las habilidades que su personaje ha desarrollado naturalmente gracias a sus cualidades innatas.

A estos puntos deberá añadirles los puntos de educación, que representan el entrenamiento recibido por su personaje a lo largo de su vida. Estos puntos de educación se dividen en cinco cantidades: 12, 9, 6, 3, 0.

Asigne una cantidad a cada uno de los cinco grupos de habilidad. Luego sume los puntos básicos y de educación en cada categoría. Ahora dispone de los puntos que puede gastar en cada uno de los grupos de habilidades.

Adquirir habilidades: En el "Capítulo 8: Habilidades" encontrará el listado y la descripción de todas las habilidades entre las que puede escoger. Con los puntos de cada grupo debe adquirir habilidades relacionadas con la característica pertinente. Cada nivel cuesta tantos puntos como su propio valor y todos los niveles deben ser adquiridos por separado. El coste de los niveles es acumulativo, como se muestra en la tabla siguiente:

fig. 49

Nivel	Coste	Maestría
1	1	0
2	3	0
3	6	+1
4	10	+1
5	15	+1
6	21	+2
7	28	+2
8	36	+2
9	45	+3
10	55	+3
11	66	+3
12	78	+4

Por ejemplo, el 4° nivel cuesta 10 puntos: la suma del pago de los niveles 1, 2, 3 y 4.

El primer nivel de habilidad representa los conocimientos de un aficionado, en el segundo nivel su personaje ya puede considerarse un aprendiz con cierta experiencia, el tercer nivel es el correspondiente a un profesional bien cualificado, en el cuarto puede decir que su personaje es un experto, quienes alcanzan el quinto nivel en una habilidad son considerados una autoridad en la materia, el sexto nivel es el de maestro (a este nivel el personaje ya ha comenzado a desarrollar sus propias técnicas, fruto de años de investigación y experiencia). Ningún personaje recién creado puede poseer un nivel superior a 6.

Maestría: A medida que su personaje gana experiencia en el uso de sus habilidades, consigue hacer con ellas cosas más asombrosas. Para representar esto existe el nivel de maestría. Por cada 3 niveles que tenga en una habilidad, adquirirá 1 nivel de maestría. En algunas ocasiones podrá añadir su nivel de maestría a algún resultado derivado del uso de su habilidad.

Por ejemplo: un personaje puede usar su maestría en armas para atacar más rápido y fuerte.

Dinero

El siguiente paso es determinar la economía de su personaje. Para ello deberá escoger una profesión, a partir de la cual podrá calcular sus ingresos, su nivel de vida y sus ahorros. Encontrará toda esta información en el "Capítulo 9: Dinero".

Fama

La fama representa lo conocido que resulta su personaje a diferentes niveles. La fórmula para determinarla es la siguiente:

Fama = bonificador de carácter + nivel de habilidad más alto + nivel de vida + modificadores derivados de dones + maestría en sociedad

Equipo

Con sus ahorros puede adquirir el equipo que desee que su personaje lleve consigo. Para conocer los precios de distintos bienes y servicios, consulte el "Capítulo 11: Equipo".

Valores fijos

Por último, le será útil calcular y tomar nota de algunos valores fijos de su personaje que utilizará con gran frecuencia:

Puntos de vida

Valor de fortaleza + el triple de su nivel en la habilidad salud

Puntos de fatiga:

Valor de fortaleza + nivel de la habilidad resistencia

Defensa:

6 + bonificador de pericia + nivel de la habilidad defensa

Puntos de acción:

6 + bonificador de empatía

Orden de combate:

Bonificador de empatía

El orden de combate puede ser modificado por algunos dones y defectos.

Encontrará explicada en detalle la función de cada uno de estos valores en el"Capítulo 8: Habilidades" y en el "Capítulo 12: Combate".

Resumen de creación de personaje	
1. Tiradas de característica:	Lance 2d6 seis veces
2. Asignar características:	Asigne los resultados a cada una de las cinco características, consulte su bonificador y anótelo.
3. Calcule los puntos de habilidad:	Asigne los puntos de educación a cada grupo de habilidad (12, 9, 6, 3, 0) y súmelos a los básicos.
4. Dones y defectos:	Escoja los dones de su personaje, tantos como el valor de la sexta tirada de 2d6 (o uno más si adquiere un defecto). Elija los idiomas que hable su personaje (el de su país más un número igual a su bonificador de intelecto).
5. Adquiera niveles de habilidad:	Anote sus habilidades y su nivel en cada una de ellas.
6. Dinero:	Escoja una profesión, calcule sus ingresos, escoja un nivel de vida y calcule sus ahorros.
7. Fama:	Calcule la fama de su personaje.
8. Equipo:	Compre con sus ahorros equipo y/o vehículos.
9. Valores fijos:	Calcule sus puntos de vida y fatiga, su defensa, sus puntos de acción y su modificador de orden de combate.

fig. 50

fig. 52

fig. 51

7 Dones y Defectos

¿Qué es un don? La enseñanza fortuita de un viejo sabio, el conocimiento de un secreto, un entrenamiento concienzudo o el fruto de miles de horas de práctica y estudio, así como el nacimiento bajo un auspicio particular o la herencia de un poderoso ancestro. Cualquier capacidad que le convierta, a ojos de los demás, en un ser singular, es un don.

En *Brumas del Alba* son muchos los que persiguen el conocimiento por amor a la ciencia, a la verdad o la justicia. Otros buscan fama, poder o riquezas. Pero, en realidad, casi todos siguen el camino que les llevará a descubrirse a sí mismos.

Pese a todo, los dones no son algo común entre la humanidad: son los personajes de *Brumas del Alba* quienes resultan gente excepcional. Todo personaje comienza el juego con un número de dones igual a uno de los valores obtenidos en las seis tiradas iniciales.

Resumen Dones y Defectos	
Educacionales	Autodidacta, Idiomas, Lenguas muertas, Mi padre quería que fuese..., Práctica.
Físicos	Afinidad mecánica, Conductividad, Herencia de los Djin, Hijo del mar, Miembro mecánico, Nervudo, Ojo de lobo, Piel de Fauno, Pigmeo, Resistencia al frío, Salud de hierro, Sangre de Trol, Sangre de Uria, Vista de gigante.
Humores	Colérico, Flemático, Melancólico, Sanguíneo.
Marciales	Ambidextro, Desenvainado rápido, Duelista, Estilo de mano y media, Legionario, Nudillos de acero, Ojos en la nuca, Pistolero, Reflejos de cazador. **Artes marciales:** Boxeo, Viento del norte, Viento del sur, Viento del este, Viento del oeste. **Estilos de esgrima:** La garra del dragón, La pulcra escuela, El rayo de sol, La rosa y la daga, El viejo estilo.
Místicos	Alquimista, Brujo, Foco de poder, Fórmulas, Huella mística, Poderes, Potencia, Psíquico, Sortilegios.
Sociales	Alter ego, Anodino, Belleza, Condecorado, Eclesiástico, Famoso, Juramento, Mala fama, Mentor, Nobleza, Riqueza.
Defectos	Analfabeto, Anciano, Cobardía, Criminal, Deuda, Enfermo, Mala sombra, Pobreza, Tuerto.

Dones educacionales:

Estos dones se refieren al aprendizaje de su personaje. Son probablemente los más comunes, pero no por ello menos útiles. Muchos personajes no son especiales por nacer bajo algún auspicio sobrenatural, sencillamente se han esforzado en su preparación.

Autodidacta:

Algunos personajes no se conforman con su educación formal: necesitan ir más allá y buscar el conocimiento a través de la propia experiencia. Un personaje autodidacta dispone de 5 puntos de habilidad para gastar en el grupo de habilidades al que inicialmente había asignado 0 puntos de educación.

Idiomas:

En estos tiempos que corren, poder comunicarse allá donde uno se encuentre puede suponer grandes ventajas, e incluso la diferencia entre la vida y la muerte. Todo personaje comienza conociendo tantos idiomas como su bonificador de intelecto, más el del lugar en que se crió. Para conocer más idiomas, deberá invertir un don en cada uno de ellos.

fig. 53

Lenguas muertas:

Hay muchas lenguas de la antigüedad que se estudian hoy en día con el fin de desentrañar los secretos del pasado. Comprender estos textos es difícil debido a la falta de información y lo disperso de las fuentes. Las lenguas muertas conocidas son: el ilita, la lengua de la ciudad mítica fundada por Helios; el feérico, estudiado por los druidas y supuestamente aprendido de los sirvientes de la naturaleza; el kyari, lengua de los antiguos habitantes de Harya y la legua del desierto, hablada en la legendaria ciudad

de Karnú. Conocer una lengua muerta le costará un don.

Aun con este don, nada asegura que su personaje pueda descifrar escritos antiguos: deberá superar una tirada de intelecto cada vez que examine un escrito para obtener información de él. La dificultad de esta prueba la decidirá el máster en función de la complejidad del texto.

Mi padre quería que fuese...:

En este mundo de clasismo inamovible, los anhelos de los padres tienden a recaer sobre sus hijos, esperando que sigan sus pasos o alentándolos a obtener algo mejor. En muchos casos este sentimiento llega a ser opresivo. Si escoge este don, elija una habilidad en la que su personaje no tenga ningún nivel: obtendrá automáticamente 3 niveles en ella. Sin embargo, su personaje aborrece esos conocimientos que le han sido impuestos y por lo tanto nunca podrá ganar más niveles en ella, sin importar cuanta experiencia alcance o cuantas veces le sea útil. Además, su personaje no puede desempeñar ninguna profesión que tenga esta habilidad como requisito.

Práctica:

Este don puede adquirirse hasta 5 veces. Cada una de ellas, su personaje recibe 3 puntos de habilidad en el grupo de habilidades que designe. Cada vez que adquiera este don deberá designar un grupo de habilidades diferente.

Dones físicos:

Algunas personas poseen un rasgo especial desde su nacimiento que les marca y acompaña de por vida.

Afinidad mecánica:

Se sabe que ciertas personas se manejan especialmente bien cuando son conectadas a una célula reactiva, ya sea por la habilidad del cirujano que realiza las conexiones o por su propia empatía. Algunas víctimas de amputación terminan desarrollando este don tras años de manejarse con su nuevo miembro. Quién posee este don deja de sufrir el penalizador de pericia causado por sus miembros mecánicos (aunque mantiene la reducción de velocidad).

Conductividad:

El personaje despeja las corrientes eléctricas fuera de su cuerpo con gran facilidad. Por ello, anula los 3 primeros puntos de daño eléctrico de cada ataque.

Hijo del mar:

No todos los seres que existen son hijos de Helios y de Gea. Muchas de las criaturas de éste y otros mundos son hijos de Melam (el mar), y los hombres encontraron el modo de mezclar su sangre con ellas. Aquellos que posean este don se encuentran bajo las aguas como en casa. Tanto es así, que pueden duplicar el límite de tiempo que pueden contener el aliento, lo que les proporciona una resistencia sobrehumana.

La herencia de los Djin:

Las historias sobre "los que caminan por el fuego" son comunes alrededor de las hogueras, en los campamentos de Amir y Haanuptra. De hecho, una de sus festividades incluye una demostración en la que los muchachos caminan sobre las brasas para mostrar su valía. Algunos de los habitantes de estas tierras bien pueden decir haber sido tocados por la magia de los Djin. Si un personaje posee este don, puede ignorar los 3 primeros puntos de daño de fuego o fatiga por calor que reciba de cada ataque.

Miembro mecánico:

Su personaje tiene una de las localizaciones de sus extremidades sustituida por un miembro mecánico, lo que le confiere diferentes aptitudes a las de un miembro normal. Consulte sus efectos en "gadgets" "Capítulo 11: Equipo". Sustituir uno de sus miembros por una prótesis mecánica no es un don, pero aprender a manejarla sí. Cada localización que sustituya le costará un don.

Nervudo:

Muchos héroes han sido capaces de mantenerse en pie después de haber recibido duros golpes gracias a su férrea voluntad (o quizás a su mal carácter). Un personaje nervudo añade su bonificador de carácter a sus puntos de vida.

Ojo de lobo:

En esta era de industrialización, la noche ha muerto en las ciudades bajo el dominio de las lámparas de gas. Sin embargo, aún hay quienes recuerdan lo que fuimos, hijos de Gea, cazadores que debieron morir y matar en la noche. Un personaje con este don anula los penalizadores por oscuridad, tanto en las tiradas de combate como en las de percepción, siempre que la oscuridad no sea completamente cerrada.

Piel de Fauno:

Si algo caracteriza a los siervos de Gea es su resistencia. Un personaje así bendecido posee una armadura básica de 1 en todas las localizaciones. Si este personaje viste una armadura normal, su piel de fauno aumentará la protección de ésta en +1.

Pigmeo:

Nadie sabe por qué de vez en cuando, y sin necesidad de poseer ningún ascendente bajo, nace un enano. Algunos dicen que es el fruto de un mal embarazo y otros, más imaginativos, que es el resultado de aparearse con hadas y duendes. Estos hombres y mujeres suelen medir alrededor de un metro y ser bastante ágiles. Un personaje con este don se considera una criatura de tamaño pequeño, como se describe en el "Capítulo 15: Animales y monstruos". A nivel social, restará 1 a las habilidades de poder que emplee para influir en otras personas pero sumará 1 a fama.

Resistencia al frío:

El personaje ignora los 3 primeros puntos de daño o fatiga por frío de cada ataque.

Salud de hierro:

Muchos hombres famosos, como místicos y profetas, han vivido una larga vida demostrando en todo momento una salud excepcional. Aquellos que poseen este don reducen en 2 la dificultad para superar los ataques de enfermedades y venenos.

Sangre de Trol:

Aún hay quien habla de la existencia de los fuertes trol, un pueblo que desapareció en la antigüedad durante la expansión de la humanidad por el mundo. Muchos dicen que esta raza de seres míticos jamás llego a existir. Otros, en cambio, afirman que no se extinguieron, sino que se mezclaron con los hombres, diluyendo así su herencia. En la actualidad, una milagrosa capacidad de sanación se denomina Sangre de Trol. Un personaje con este don verá aumentada su tasa de curación diaria en 1.

Sangre de Uria:

De quienes poseen una estatura muy superior a la media suele decirse que poseen Sangre de Gigante. Se trata de gente que mide más de dos metros de altura y goza de una constitución espectacular. Los personajes que ostentan este don son considerados criaturas de tamaño monstruoso, tal y como se describe en el "Capítulo 15: Animales y monstruos". A mayores, recibe un +1 a su fama, pero un -1 a habilidades de poder destinadas a influir en otros personajes (excepto en intimidación, donde gana un bonificador de +1).

Vista de Gigante:

Otro atributo común en los hijos de Uria es una vista luenga y clara. Aquel que posea este don anulará el primer penalizador por distancia a las tiradas de percepción o de disparar.

Humores:

Aún en la actualidad, los médicos bien entendidos sostienen que un exceso en alguno de los cuatro humores principales puede marcar el carácter de un paciente. Su personaje no está obligado a poseer ninguno de los cuatro humores (de hecho la ciencia médica los considera un desequilibrio físico que marca una tendencia en el carácter). Si decide que su personaje tenga alguna de estas tendencias, tan solo podrá poseer uno de los cuatro humores.

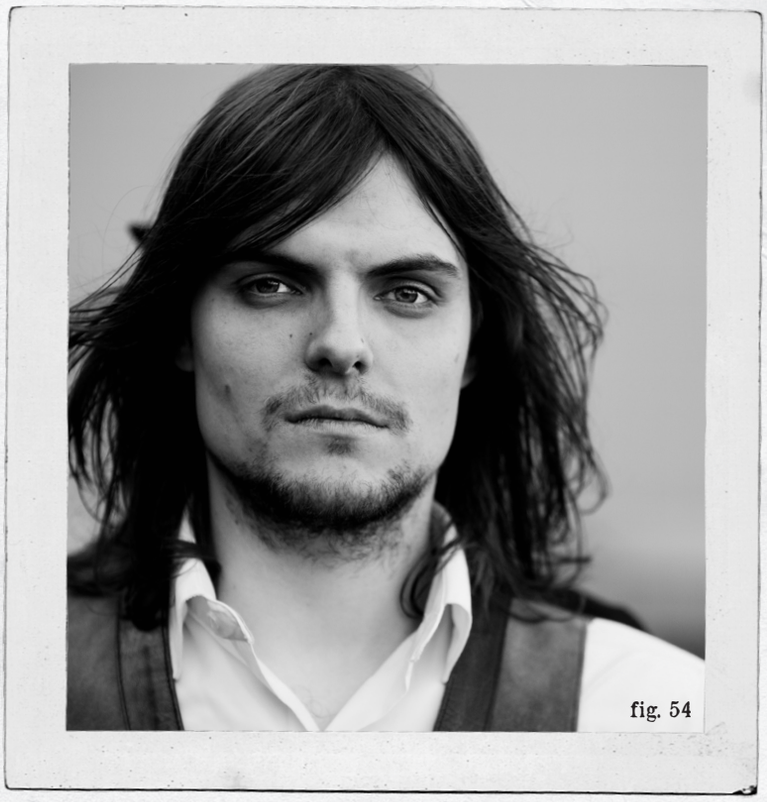


fig. 54

Humor colérico:

Las personas con un exceso de bilis suelen ser temperamentales e idealistas. Dotados de mal carácter, estos personajes suelen mostrarse tozudos hasta el extremo. Para representar esto, los personajes que posean humor colérico reducen a la mitad las penalizaciones por pérdida de puntos de fatiga e ignoran el penalizador por pérdida de puntos de vida.

Humor flemático:

Un personaje flemático es alguien calmado, tranquilo hasta el exceso, capaz de mirar con indiferencia a la adversidad más nefasta. Por lo tanto, este tipo de personaje supera automáticamente cualquier tirada de voluntad basada en el miedo.

Humor melancólico:

Una cantidad superior de bilis negra condiciona al hombre hacia el pesimismo. Esperan siempre lo peor de la vida y de los demás, lo que los coloca en un estado de alerta constante. Son el tipo de gente que siempre dice: "Ya te lo advertí". Estas personas suspicaces suelen ser difíciles de engañar; por lo tanto, la dificultad de las tiradas para engañar o esconderse frente a estos personajes aumenta en 2.

Humor sanguíneo:

Aquellos con un exceso de sangre tienden a llevar dentro un corazón fuerte, valiente y esperanzado. Son personas muy sociables y enamoradizas. Su carácter ardiente hace que para ellos cualquier situación sea propicia para una tirada de seducción. Esto puede hacer que los miembros de su mismo sexo se sientan incómodos.

Además, cuando realizan tiradas de etiqueta fuera de su entorno natal, el penalizador se reduce a -2 en lugar del habitual -4. Para ellos es mucho más fácil "ser uno más".

Dones marciales:

Estos dones están estrechamente ligados al entrenamiento de su personaje. Le ayudarán en el combate, pues en los campos de batalla la victoria suele estar del lado del mejor preparado.

Ambidextro:

Aquellos que poseen este don no sufren el acostumbrado penalizador de -2 a las acciones que llevan a cabo con la mano torpe.

Desenvainado rápido:

El personaje gana 2 puntos de acción adicionales para desenvainar un arma de tipo puñal o esgrima.

Duelista:

La mayoría de las veces, el primero en disparar es el único que lo hace. Un personaje que posea este don añade un +2 a su tirada de orden de combate.

Estilo de mano y media:

Un personaje que haya perfeccionado este modo de lucha puede utilizar, en combate cuerpo a cuerpo, armas de dos manos como si fueran armas de mano, sin penalización en las tiradas de ataque y sin aumentar su cadencia. Este don no puede aplicarse sobre armas que figuren como armas de asta.

Legionario:

Algunos personajes son combatientes de primera línea, acostumbrados a los rigores del combate y capaces de soportar el equipo más pesado. Aquellos que poseen este don pueden ignorar los primeros 24 puntos de estorbo de las protecciones que visten.

Nudillos de acero:

Quien posee este don es capaz de golpear con sus manos como si de un martillo se tratase. El puño del personaje se considera a nivel de daño y tipo de arma una pezuña ver el "Capítulo 15: Animales y monstruos".

Ojos en la nuca:

El personaje es capaz de adivinar los movimientos de sus adversarios durante un combate, de modo que, cuando combata contra dos adversarios no se considerará flanqueado, y cuando combata contra tres adversarios, estos tan solo ganarán los bonificadores de flanqueo (en lugar del bonificador por atacar por la espalda). Un cuarto adversario sí garantiza el bonificador de combate por la espalda: nadie es tan rápido.

Pistolero:

El personaje gana 2 puntos de acción adicionales para desenfundar una pistola.

Reflejos de cazador:

Una buena forma de sobrevivir en un mundo peligroso y traicionero es actuar de un modo instintivo. Cuando se hagan las tiradas de orden de combate durante una situación de "emboscada", con reflejos de cazador dispondrá de la mitad de sus puntos de acción como si se le aplicase la regla "el traidor". En caso de que ya se le estuviese aplicando, su personaje dispondrá de todos sus puntos de acción.

Artes marciales:

Boxeo: En el boxeo prima el aguante. Por lo tanto, un boxeador puede añadir su maestría en pelea a su protección contra ataques de armas romas.

Viento del norte: Este estilo permite alternar perfectamente los ataques de armas con los de artes marciales. Un estudioso del viento del norte gana 2 puntos de acción adicionales por cada nivel de maestría en artes marciales, en lugar de 1. La mitad de estos puntos de acción adicionales deben invertirse en ataques de pelea y la otra mitad en ataques con un arma de cuerpo a cuerpo.

Viento del sur: El más fluido de los estilos de Yuugata. El practicante del viento del sur gana un punto de acción adicional por cada nivel de maestría en pelea. Estos puntos de acción adicionales deben ser invertidos en acciones de derribo, presa y desarme.

Viento del este: El más rígido y contundente de los estilos de combate cuerpo a cuerpo. Si escoge este estilo, podrá utilizar su nivel de maestría en pelea como poder de penetración en sus ataques de pelea.

Viento del oeste: Ágiles y rápidos, los alumnos de esta escuela son combatientes esquivos. Los adoctrinados por los maestros del oeste pueden añadir su nivel de maestría en pelea a su defensa contra ataques cuerpo a cuerpo.

Estilos de esgrima:

Todas la ventajas de los estilos se aplican únicamente cuando el personaje está armado con un arma de esgrima, y en ataques cuerpo a cuerpo.

Es posible combinar los diferentes estilos de esgrima. Para hacerlo, sencillamente divida su maestría en esgrima entre los estilos que desee aplicar. Por ejemplo, un personaje que haya alcanzado el tercer nivel de maestría en esgrima y conozca "El Rayo de Sol" y la "Garra de Dragón", puede emplear 1 de sus niveles en acciones a la espera y los otros 2 en aumentar su bloqueo.

La garra de dragón de Crieg: Los personajes que posean este don pueden añadir su maestría en esgrima a su valor de bloqueo contra ataques cuerpo a cuerpo.

La pulcra escuela de Trirene: En este estilo prima la precisión. Cada vez que el espadachín intente realizar un ataque colocado, la penalización se verá reducida en 2 puntos por cada nivel de maestría que posea en esgrima.

El rayo de sol de Le Nebleau: En los Condados Libres se entrena a los espadachines en la rapidez, de modo que puedan aprovechar cada movimiento del adversario. Todos los personajes que posean este don ganarán 1 punto de acción adicional por cada nivel de maestría en esgrima. Estos puntos de acción adicionales deben invertirse en acciones de ataque a la espera.

La rosa y la daga de Altais: Quienes están bien entrenados en el uso de dos armas reciben 2 puntos de acción adicionales, en lugar de 1, por cada nivel de maestría en esgrima. La mitad de estos puntos deben invertirse en costear acciones de ataque con el arma principal y la otra mitad en costear acciones de ataque con el arma secundaria.

El viejo estilo de Stormland: Los personajes que entrenan este estilo de combate aprenden a aprovechar al máximo su fuerza, realizando los golpes más poderosos de la esgrima actual. Un personaje que escoja este don puede añadir su maestría en esgrima al factor de penetración de su arma.

fig. 55

Dones místicos:

Estas son sin duda las habilidades más raras que un hombre puede poseer.

Alquimista:

Una vez adquirido este don, su personaje puede comenzar a ganar niveles en la habilidad "Alquimia", que le permitirá utilizar fórmulas. Alquimia es una habilidad de intelecto.

Brujo:

Una vez adquirido este don, su personaje puede comenzar a ganar niveles en la habilidad "Brujería", que le permitirá lanzar sortilegios. Brujería es una habilidad de carácter.

Foco de poder:

Hay quienes tienen un afinidad natural con

las artes místicas. Estas personas no sufren el pernicioso efecto del contacto con la magia. Por lo tanto, quienes posean este don pueden recuperar 2 puntos de característica o poder al día en lugar de 1, siempre que la pérdida sea debida al uso de alguna de las artes místicas.

Fórmulas:

El único modo de sacarle partido a la alquimia es conocer al menos una fórmula. El conocimiento de cada una de ellas cuesta un don.

Huella mística:

Algunos iluminados son tan poderosos que su huella mística queda impresa con gran facilidad. Aquellos que posean este don pueden asignar su huella mística a cualquier encantamiento o artefacto que creen. Si lo hace, el místico no tiene que pagar la impronta del artefacto o encantamiento. El místico no recuperará su huela mística hasta que el encantamiento o artefacto sea anulado. Una vez suceda esto, puede asignar su huella mística a alguna nueva creación. La huella mística no puede moverse de una creación a otra.

Poderes:

Querrá conocer algún poder si decide que su personaje se dedique a la psíquica. Cada uno que aprenda le costará un don.

Potencia:

Este don puede adquirirse varias veces. Con cada una de ellas, el personaje adquiere 1 punto de poder que puede utilizar para pagar el coste de uso de cualquier técnica mística (en lugar de reducir alguna de sus características). Los puntos de poder así adquiridos no pueden asignarse como impronta.

Psíquico:

Una vez adquirido este don, su personaje puede comenzar a ganar niveles en la habilidad "Psíquica", que le permitirá usar poderes. Psíquica depende de la característica de empatía.

Sortilegios:

Al igual que sucede en las demás artes místicas, para poseer algún poder relacionado con la brujería, su personaje deberá invertir un don.

fig. 56

Dones sociales:

Estos dones abren muchas puertas. Representan ventajas ante las que la sociedad se quita el sombrero.

Álter ego:

Su personaje posee un pseudónimo que utiliza en sus representaciones, actos públicos, golpes… De este modo su verdadero yo permanece en el anonimato. Un personaje que posea este don tendrá dos valores de fama: uno para su pseudónimo y otro para su propio yo.

Cuando cree el personaje, divida sus habilidades en dos grupos. Uno será el conjunto de habilidades que la gente relaciona con su yo auténtico y el otro serán las competencias que la opinión pública atribuye al álter ego. Estas últimas habrán sido desarrolladas en secreto durante algún viaje o tras años de práctica en soledad. Además, todos los modificadores derivados de dones sociales que adquiera se aplicarán a una o las dos personalidades, según decida.

Si en algún momento su álter ego es desvelado, su fama deberá ser recalculada de un modo normal. Todos los modificadores de fama que se aplicaban al alter ego ahora se aplican al personaje en conjunto, incluyendo logros y rumores. Si un personaje es capaz de recuperar su álter ego, engañando a la opinión pública, destruyendo pruebas, desacreditando a quien lo haya desvelado… todo volverá a ser como antes. Si un personaje decide desvelar su álter ego voluntariamente podría sufrir la incredulidad de la gente y verse obligado a dar pruebas de ello.

Anodino:

El personaje posee unos rasgos muy comunes. Tanto es así, que resulta difícil de recordar. La fama de un personaje que posea este don se reduce en 3 puntos. Un personaje anodino recibe un bonificador de +2 a sigilo cuando intente desaparecer mezclándose con la gente.

Belleza:

Su personaje es hermoso, apuesto y deseable. Tanto, que suele atraer las miradas de los demás. No pocas veces la belleza le ha sido de utilidad. Deberá añadir un +1 a sus tiradas de habilidades de carácter destinadas a influir en miembros del sexo opuesto como seducción, actuar y oratoria. Además, su nivel de fama aumenta en +1.

Condecorado:

Aunque existen multitud de condecoraciones que se imponen a quienes sirven de un modo firme y leal a sus países y organizaciones, ya sean civiles o militares, este don debe aplicarse solamente a aquellos personajes que han llevado a cabo tareas realmente heroicas sirviendo de un modo excepcional a su nación. Este es el caso de los poseedores de un certificado de heroísmo expedido por la Iglesia Pantocrática y otorgado a aquellas personas que encarnan, de un modo evidente, alguna o varias de las virtudes de los héroes de antaño o, por ejemplo, la medalla de la corona, exhibida en pecho por quienes han salvaguardado la vida de un miembro de la casa real de Trirene.

Algunos samurai del Mikado exhiben en su cintura un sable cuya tsuba está marcada con el mon del crisantemo, el símbolo imperial: estos guerreros se consideran agentes del emperador y en muchas cuestiones responden directamente ante él.

Un personaje condecorado es considerado un héroe y, por lo tanto, se le ofrecerá un rango militar de oficial en tiempos de guerra (si es que no lo es ya). Además su fama aumenta en 1. Los personajes condecorados son admirados o envidiados por otros personajes y el máster deberá hacer notar la diferencia.

Eclesiástico:

Un personaje que haya sido ordenado sacerdote será respetado por los miembros de su comunidad y de su iglesia. El personaje duplica el bonificador a las pruebas de reconocimiento por encontrarse en su propia localidad. Además, en una reunión o evento social, el sacerdote de mayor rango presente será siempre invitado a los privilegios del grado más alto. Por ejemplo: cenará en la mesa del capitán de un barco, se le invitará a tomar coñac en la biblioteca junto al anfitrión al finalizar una fiesta...

Famoso:

Muchos personajes terminan ganando un renombre a raíz de sus aventuras, o bien se meten en ellas debido a su prestigio anterior. Este don aumenta la fama del personaje en 3 puntos.

Juramento:

Al personaje se le ha asignado una tarea de vital importancia o quizá se la ha fijado el mismo. Puede tratarse de una prueba divina, una venganza familiar o incluso el último deseo de un moribundo. Sea lo que sea, el personaje no descansará hasta verla cumplida. Un personaje bajo juramento añadirá +2 a su voluntad contra las adversidades que le alejen de su fin. Además no desfallecerá nunca, de modo que puede ignorar los penalizadores por pérdida de fatiga en acciones que le acerquen a su fin superior (aunque sí quedará inconsciente cuando llegue al límite de sus fuerzas). Algunos juramentos son vitalicios, como por ejemplo la defensa de alguna autoridad; otros son muy puntuales, como una venganza. Será necesario que jugadores y másters lleguen a un acuerdo acerca de la extensión del juramento.

Mala fama:

Su personaje se ha forjado una fama que intimida a sus iguales: jueces implacables, pilotos temerarios, políticos intachables, duelistas imbatidos… Toda acción llevada a cabo por su personaje lleva su sello particular. Todos aquellos que superen una tirada de reconocimiento deberán automáticamente superar una tirada contra la habilidad de intimidación del personaje para no resultar intimidados. La mala fama de su personaje debe ser coherente (nadie se asustaría por ver al mejor relojero del mundo). El máster puede negar al jugador la adquisición de este don si no observa motivos para poseerlo.

Mentor:

Muchos grandes héroes han superado sus andanzas gracias a un maestro o aliado que les ha apoyado en los momentos de mayor dificultad. Al adquirir este don el jugador y el máster deben crear un personaje secundario, acorde a la historia del personaje que posee el don y que le sirva como maestro o amigo. Este mentor acudirá a ayudar al personaje cuando sea llamado, pero siempre dentro de sus posibilidades. Un personaje que abuse de este don puede perderlo o incluso ser desprestigiado debido a su falta de competencia. En esta situación, el máster añadirá un rumor a la hoja de ambos personajes.

Un mentor también puede servir como maestro para algunas habilidades.

fig. 57

Nobleza:

Aún en los tiempos que corren, haber nacido en la familia adecuada abre muchas puertas. Ciertos clubes de caballeros solo aceptan socios emparentados con la nobleza y, desgraciadamente, las autoridades de muchos países disponen de diferente rasero para las gentes de sangre azul que para el vulgar populacho. Estar cerca de los grandes, tener acceso a lugares privilegiados e información de primera puede depender del propio abolengo. Tener buen nombre es desde luego todo un don. Añada un +1 a su modificador de nivel de vida (lo que también afectará a su fama).

Riqueza:

Hay quien considera que una fortuna es un don que hay que cultivar. Imperios enteros se han formado a partir de una corona y no pocos ricachones se han visto desposeídos tras una vida licenciosa e indolente. Un personaje con este don es rico, ya sea por herencia familiar o por una vida de duro trabajo. Por lo tanto se deben añadir 200 coronas a sus ingresos mensuales (lo que podría elevar su nivel de vida). Tenga en cuenta que este aumento en los ingresos también afectará a sus ahorros iniciales.

Es interesante que el jugador y el máster lleguen a un acuerdo sobre qué tipo de riqueza posee el personaje: esto le da carácter y evita que se produzcan situaciones extrañas.

Defectos:

Algunas personas especialmente desfavorecidas por el destino se encuentran aquejadas por algún defecto. Quienes viven de este modo no tienen más remedio que sobreponerse a ello.

Su personaje puede poseer uno de estos defectos. En ese caso, dispondrá de un don adicional. Puede elegir tener más de un defecto, pero ello no le reportará más dones adicionales.

Analfabeto:

Su personaje no ha recibido educación. Su tránsito por la escuela ha sido escaso o nulo. Por ello, no es capaz de hacer sumas o restas de más de un dígito y, por supuesto, no sabe leer ni escribir. Consulte al máster antes de comprar niveles en habilidades que estén relacionadas con la educación formal.

Anciano:

El personaje está mayor, tiene una edad avanzada y hace tiempo que nota los efectos de la misma. Los ancianos no pueden correr: su velocidad máxima es el trote.

Cobardía:

Su personaje es un cobarde: teme tanto a sus enemigos y a la adversidad, que se ve paralizado ante ellos. Todas las tiradas de voluntad relativas al miedo tendrán una dificultad añadida de +2 para este personaje. Cada vez que su personaje se vea envuelto en un combate deberá restar 2 a su tirada de orden de combate debido a la parálisis generada por el miedo. Si el grupo del personaje realiza una emboscada, el cobarde actuará como si estuviera en el bando sorprendido. Un personaje cobarde nunca puede acogerse a la regla "traidor": siempre se verá forzado a tirar iniciativa junto al bando defensor. Raramente un personaje cobarde se involucrará voluntariamente en un duelo, pero si esto sucediera, se verá afectado por el mismo terror paralizante, restando igualmente 2 a su tirada de orden de combate.

Un personaje con este defecto no puede adquirir dones marciales ni tener el don "Humor flemático".

Criminal:

Su personaje está perseguido por la justicia. Los detalles del crimen que ha cometido deben discutirse con el máster y pueden plantear un buen gancho para introducirle en la crónica. En cualquier caso, su personaje se enfrenta a una condena de unos 10 años de prisión o, según qué país, la horca. Cada vez que se cruce con un agente de la autoridad, el máster puede realizar una tirada de fama para comprobar si le reconocen, gracias a los múltiples retratos que circulan por las comisarías. Poseer este don añade un +2 a su nivel de fama. Además, si es reconocido por alguien en una tirada de sociedad, su crimen se considerará su logro más destacado. Evidentemente, de ser reconocido, su personaje podría verse en graves aprietos.

fig. 58

Deuda:

Su personaje debe dinero a algún usurero, y será asaltado y amenazado habitualmente hasta que pague su deuda. La cuantía de la deuda, al comienzo de la partida, será igual a 10 veces sus ingresos y crecerá a razón de un 10% de interés compuesto al mes hasta que la salde.

Enfermo:

Su personaje padece algún tipo de enfermedad incurable pero no mortal, que despierta rechazo entre sus congéneres, ya sea por el peligro de contagio o simplemente por su aspecto desagradable. Por lo tanto, sufrirá un penalizador de -1 en sus tiradas para influir en otros personajes, excepto intimidación.

Mala sombra:

Tiene muy mala suerte, realmente funesta. Una sombra negra se cierne sobre su destino. Cada vez que ocurra algún suceso aleatorio pernicioso, su personaje será designado como objetivo automáticamente (avalanchas de roca o nieve, balas perdidas, encuentros violentos, botes pinchados…).

Pobreza:

Su personaje es un indigente, pobre como las ratas. Comenzará la campaña solo con lo más básico (lo que no incluye armas de fuego u objetos de calidad), tan solo poseerá 1 corona y no tendrá ingresos mensuales. Su personaje no podrá tener un empleo común hasta que no se haya librado de este defecto. Este momento queda a discreción del máster.

Un personaje con este defecto no puede poseer el don "Riqueza".

Tuerto:

Le falta un ojo. Es una herida ya vieja, pero nunca dejará de darle problemas. No tiene visión espacial, solo percibe el mundo en dos dimensiones, lo que hace que calcular distancias para su personaje sea un trabajo muy arduo. Reste 2 a todas sus tiradas de percepción visual, además de a los ataques a distancia y a las habilidades Pilotar y Conducir.

8 Habilidades

Las habilidades representan el entrenamiento teórico y práctico de su personaje. Significan meses o incluso años de investigación y perfeccionamiento, ya sea en una biblioteca, en la calle o en los campos de batalla.

Utilizar habilidades: Cada habilidad está ligada a una característica. Por lo tanto, cuando la utilice, deberá lanzar un dado de doce caras y añadirle al resultado el bonificador de característica. Luego añada su nivel de habilidad a ese resultado. Si el número obtenido es igual o mayor que la dificultad asignada, su acción habrá tenido éxito. De lo contrario habrá fracasado en su intento.

Asignar dificultad: La tirada necesaria para lograr un éxito es un número llamado dificultad. La norma general es que cada máster asigne una dificultad a las acciones que surjan según la complejidad que requieran, y modifique esta dificultad según el contexto. Esta lista le dará una idea general:

Dificultad de la acción	Dificultad de la tirada
Rutina	6
Fácil	8
Media	10
Difícil	12
Extrema	14
Increíble	16
Ridícula	18
Absurda	20
Imposible	22

A nivel práctico, para asignar la dificultad de una acción, el máster puede partir de la rutina y aumentar un rango (es decir, 2 puntos) de dificultad por cada adversidad que se le presente al personaje. De la misma manera, si alguna circunstancia facilita la labor del personaje, el máster debe reducir la dificultad en un rango.

Éxitos críticos:

Cuando un personaje duplique con su tirada la dificultad impuesta por el máster, obtendrá un beneficio inesperado: a estas ocasiones se les llama éxitos críticos. El beneficio especial derivado de un éxito crítico debe ser decidido por el máster según las circunstancias. En las tiradas de combate un éxito critico causa el daño máximo posible, sin necesidad de tirar los dados de daño del arma.

Habilidades enfrentadas:

En algunas ocasiones será necesario comparar la habilidad de un personaje con la de otro. Para resolver este tipo de situaciones cada jugador lanza el dado y añade los modificadores necesarios al resultado. Luego se comparan los resultados: el jugador que obtenga el total más alto gana la contienda. En caso de empate, se realiza una segunda tirada o cuantas sean necesarias hasta deshacer el empate.

Usos atípicos de las habilidades:

Es posible que en alguna situación un máster considere que una determinada prueba de habilidad debería realizarse con una característica distinta a la que normalmente se asocia a ella. En estas situaciones, el máster está autorizado a aplicar el bonificador de la característica que considere oportuna, en lugar del habitual. Por ejemplo: para medir los conocimientos de un personaje sobre armas, el máster puede exigir al jugador que supere una prueba de la habilidad armas, pero utilizando su intelecto en lugar de su pericia como modificador de característica.

Maniobras:

Tras la descripción de algunas habilidades se han incluido algunos usos típicos para situaciones especificas que merecen una atención especial por la personalidad que aportan a la habilidad, la situación o al propio personaje. Son habilidades dentro de las habilidades a las que se han denominado maniobras. Cada máster es libre de considerar una situación digna de una maniobra o no, e incluso de inventar las suyas propias.

Maestría:

La maestría representa las técnicas y conocimientos que el personaje tiene tan bien asimilados, que es capaz de aplicarlos de un modo reflejo incluso cuando no se concentra activamente en ello.

Como norma general, un personaje podrá añadir su grado de maestría a las pruebas de otra habilidad en las que su maestría pudiera jugar un papel indirecto. En algunas situaciones una maestría puede influir reduciendo una determinada penalización. Se han incluido en la descripción de las habilidades algunos ejemplos del uso de la maestría, pero estos no son todos los que podría tener. Másters y jugadores son libres de inventar nuevas aplicaciones para ellas. Por supuesto, el máster tiene la última palabra.

Un personaje inconsciente no puede utilizar ninguna de sus maestrías.

Nivel de habilidad	Maestría
1	0
2	0
3	1
4	1
5	1
6	2
7	2
8	2
9	3
10	3
11	3
12	4

Habilidad	Beneficio
Armas	Se añade al daño causado y proporciona puntos de acción adicionales. Puede utilizarse como nivel de habilidad en otro grupo de armas similares.
Astrología	Bonifica las pruebas de teología para identificar o comprender profecías.
Bajos fondos	Incrementa la fama en el entorno criminal.
Biología	Añade dones y puntos de característica a los animales modificados.
Carrera	Proporciona puntos de acción adicionales.
Cocina	Bonifica las pruebas de sociedad para organizar eventos.
Comercio	Cada nivel de maestría reduce en un 1% las comisiones del banco. Cada nivel de maestría añade 50 coronas a sus ingresos si posee el don riqueza.
Danza	Puede añadirse a las pruebas de seducción tras un baile.
Equilibrio	Reduce los penalizadores por falta de estabilidad.
Escalar	El líder de una expedición bonifica las tiradas de sus compañeros.
Etiqueta	Se añade a las tiradas de percepción para detectar un mensaje.
Falsificación	Bonifica las pruebas de reconocimiento de falsificaciones.
Física	Reduce penalizadores ambientales como la falta de gravedad. Reduce el penalizador por alcance cuando se dispara un arma de artillería.
Fuerza	Bonifica el poder de penetración de pelea, armas cuerpo a cuerpo y arrojadizas. Permite ignorar 6 puntos de estorbo por nivel de maestría.
Geografía	Cada nivel de maestría reduce en un 10% el tiempo de marcha.
Geología	Bonifica las pruebas de explosivos cuando se realice un encastre.
Hipnosis	Reduce el tiempo necesario para alcanzar el trance.
Hurtar	Si falla una tirada de hurtar por una diferencia menor o igual a su nivel de maestría no será descubierto.
Ingeniería	Bonifica algunas pruebas de arte. Bonifica las pruebas de explosivos para el diseño de trampas.
Interrogar	Penaliza la voluntad del personaje torturado.
Intimidar	Bonifica las tiradas de voluntad para evitar ser intimidado.
Maquinaria	Se añade a las pruebas de mecánica para reparar mecanismos conocidos. Se usa como nivel de habilidad para manejar máquinas con las que no está familiarizado.
Matemáticas	Bonifica las pruebas de otras ciencias que requieran cálculo.
Mecánica	Se añade al daño causado contra máquinas.
Medicina	Aumenta la tasa de sanación de los pacientes.
Metalurgia	Bonifica las pruebas de mecánica e ingeniería para la creación de gadgets. Bonifica las pruebas de alquimia para transmutar magnio.
Montar	Bonifica las pruebas de intimidar mientras se está montado. Proporciona puntos de acción adicionales.
Música	Bonifica las pruebas seducción u oratoria durante las fiestas.
Pelea	Se añade al daño causado mientras se está desarmado y proporciona puntos de acción adicionales. Aumenta la distancia que es desplazado un adversario durante un derribo.
Percepción	Bonifica las pruebas de reconocimiento de falsificaciones.
Prestidigitación	Permite preparar trucos. Bonifica las tiradas de juego destinadas a hacer trampas.
Resistencia	Se añade a la cantidad de puntos de fatiga que el personaje recupera al día.
Saltar	Reduce el daño por caída y proporciona puntos de acción adicionales.
Salud	Se añade a la tasa de sanación diaria del personaje.
Sigilo	Bonifica las tiradas de ataque y daño durante una emboscada.
Sociedad	Aumenta la fama.
Sociología	Reduce las penalizaciones en las pruebas de sociedad fuera de su entorno.
Supervivencia	Añade puntos de fatiga para soportar las jornadas de supervivencia.

Resumen de Habilidades	
Fortaleza	Carrera Escalar Fuerza Nadar Resistencia Saltar Salud Trepar
Pericia	Armas Conducir Contorsionismo Cordelería Defensa Equilibrio Hurtar Maquinaria Montar Pelea Pilotar
Carácter	Actuar Comercio Danza Disfraz Etiqueta Hipnosis Intimidar Interrogatorio Juego Música Oratoria Seducción Voluntad
Intelecto	Artillería Astronomía Biología Carpintería Ciencias ocultas Cocina Costura Explosivos Física Geografía Geología Historia Ingeniería Leyes Matemáticas Mecánica Medicina Metalurgia Navegación Química Sociología Táctica Teología
Empatía	Agricultura Astrología Bajos fondos Bellas artes Caza Cría de animales Falsificación Percepción Pesca Prestidigitación Psicología Sigilo Sociedad Supervivencia

fig. 59

fig. 60

fig. 61

fig. 62

Habilidades de fortaleza:

Carrera:

Esta habilidad la practican quienes quieren maximizar su velocidad. Normalmente, un personaje se desplaza caminando 1 metro por punto de acción (esta velocidad recibe el nombre de velocidad básica); trotando, hasta 2 metros por punto de acción y, en carrera, 3 metros por punto de acción.

Cada nivel en esta habilidad supone un aumento en la velocidad básica del personaje de un 10%.

Para calcular lo que el personaje es capaz de moverse trotando o corriendo no tiene más que multiplicar su velocidad básica por 2 y por 3 respectivamente. Encontrará más información sobre el desplazamiento de su personaje en el "Capítulo 12: Combate".

Un personaje no puede realizar otras acciones mientras corre. Sin embargo, puede trotar y realizar otras acciones si le quedan puntos de acción para ello (la única excepción es la utilización de su habilidad de defensa para esquivar ataques, lo cual le resultará imposible mientras trota). Por cada asalto que el personaje mantenga la velocidad de carrera perderá 1 punto de fatiga. Por cada minuto que el personaje mantenga su trote perderá también 1 punto de fatiga.

Un personaje gana puntos de acción gratuitos por maestría en esta habilidad que debe invertir en moverse.

Escalar:

Utilizará esta habilidad cuando su personaje pretenda atravesar una zona montañosa. En este caso deberá realizar una tirada por cada jornada de travesía. Un personaje que se desplace de este modo avanzará 2 kilómetros por cada punto del resultado de la tirada. El resultado de la prueba se verá modificado en función de la altitud sobre el nivel del mar y la latitud. La dureza del terreno reducirá sensiblemente la distancia que una expedición cubre durante cada jornada.

Latitud	Modificador
Ecuatorial	-2
Tropical	-1
Templada	0
Fría	-2
Polar	-4

La altitud sobre el nivel del mar es probablemente lo que mayor dificultad entraña para un escalador. No en vano el gran reto de nuestros días es coronar un pico de 8.000 metros. Por lo tanto, su personaje debe aplicar un -1 por cada 2000 metros de altura a los que se encuentre.

Una expedición formada por varios personajes avanza al ritmo del más lento. Enseguida descubrirá que los personajes poco experimentados resultan una gran carga.

Todos los personajes de un grupo que avancen por terreno montañoso pierden 1 punto de fatiga por cada jornada de viaje. Los puntos de fatiga así perdidos solo se recuperan tras una jornada sin realizar tiradas de escalada, a ritmo de 1 punto por jornada de descanso.

Maestría: el líder de una expedición puede añadir su maestría a las tiradas de sus compañeros para determinar la distancia que avanzan cada día.

Fuerza:

Esta habilidad se utiliza para aprovechar al máximo el físico del personaje. Puede usarla para hacer pulsos, levantar pesas o incluso derribar puertas.

El peso muerto que un personaje es capaz de levantar (en Kg), utilizando ambas manos y un buen punto de apoyo, es igual al resultado de su tirada multiplicado por 10. Multiplique el resultado por 5 si el personaje solo puede utilizar una mano. El máster puede, a discreción suya, modificar la dificultad para levantar o sostener un cuerpo cuyo peso esté mal repartido.

Esta habilidad también puede utilizarse para romper o derribar objetos. En ese caso la dificultad de la tirada será la fortaleza del objeto. Por ejemplo, una puerta típica en el interior de una casa tiene una fortaleza de 8, mientras que tumbar la puerta de un castillo requiere superar una dificultad de 22.

Maestría: El personaje puede utilizar su maestría en fuerza como poder de penetración en sus ataques con pelea, armas cuerpo a cuerpo y arrojadizas. Además, el personaje podrá reducir el estorbo de sus protecciones en 6 puntos por cada nivel de maestría en fuerza.

Todos a una: Cuando varios personajes decidan utilizar esta habilidad en conjunto podrán sumarse todos sus niveles de habilidad en fuerza y sus modificadores de fortaleza a una única tirada. El resultado será la cantidad de peso que pueden levantar o mover todos juntos.

Natación:

Ésta debería ser una habilidad imprescindible para marinos y exploradores. Sin embargo, aún en los tiempos que corren, muchas personas han pasado toda su vida lejos del mar, sin un momento de ocio que les permita practicar este fantástico deporte.

Puede utilizar esta habilidad de dos maneras: activa o pasivamente.

Pasivamente, esta habilidad le permite a su personaje realizar otras acciones mientras se mantiene a flote. Esto no significa que no deba hacer chequeos de habilidad: deberá hacer un chequeo cada vez que realice una acción diferente de mantenerse a flote, o cada asalto si se encuentra en aguas con corriente fuerte o más peligrosas.

Un personaje que invierta todos sus puntos de acción en nadar activamente se mantendrá a flote y además se desplazará tantos metros como el resultado de su tirada.

Cada tirada de nadar que falle, sin importar cuál sea su propósito, le hará perder 1 punto de fatiga. Sin embargo, seguirá desplazándose tantos metros como el resultado de su tirada para acciones de nadar activamente.

Un personaje puede desear realizar alguna acción además de desplazarse una pequeña distancia. En ese caso el personaje podrá moverse medio metro por punto de acción invertido en el desplazamiento.

Una persona que no sepa nadar debe chequear periódicamente en cualquier tipo de aguas. Además solo logrará desplazarse 1 metro por cada tirada exitosa.

Maestría: Un personaje gana puntos de acción gratuitos para desplazarse mientras realiza otras acciones en función de su maestría en natación.

Estado del agua:	Dificultad:	Ejemplo:
Aguas tranquilas	6	Pozos, piscinas, lagunas…
Corriente ligera	8	Ríos de poco caudal, algunos lagos o estuarios.
Corriente fuerte	10	Ríos caudalosos, cambios de marea, estela de un buque.
Aguas revueltas	12	Rápidos, rompientes rocosos.
Marejada	14	Mar picada con olas de hasta 3 metros.
Tempestad	16	Mar embravecida.

Resistencia:

Esta habilidad será desarrollada por aquellos que deseen llevar su cuerpo al límite. Soportar la fatiga, el sueño o la asfixia son capacidades que requieren un penoso (aunque fructífero) entrenamiento. Un personaje normal soporta tantos puntos de fatiga como su valor en la característica fortaleza. El nivel de resistencia se añade a la cantidad de puntos de fatiga que su personaje puede soportar.

Un personaje puede aguantar la respiración de un modo voluntario durante 1 asalto por punto de fortaleza. Los niveles en resistencia aumentan ese tiempo. Añada 1 asalto por nivel de resistencia al tiempo que su personaje puede contener el aliento. A diferencia de los demás, los puntos de fatiga perdidos por la asfixia se recuperan a razón de uno por cada asalto de descanso.

Un personaje recupera en una jornada de descanso (un día en el que el personaje no pierda puntos de fatiga) tantos puntos de fatiga como su valor de fortaleza.

Maestría: Un personaje que no descanse recuperará tantos puntos de fatiga como su maestría en resistencia.

Saltar:

Existen dos modalidades básicas de salto: salto vertical y salto horizontal.

En el salto vertical, un personaje se levanta del suelo una altura igual a 5cm por cada punto en el resultado de la tirada, por ejemplo: un personaje que saque un 8 en una tirada de salto vertical se levantará 40cm del suelo.

En el salto horizontal el personaje se desplazará 25 cm por cada punto en el resultado de la tirada.

Todas las distancias están calculadas para saltos sin carrerilla. Si un personaje dispone de distancia para tomar carrerilla o sencillamente salta justo después de realizar una acción de carrera en la que haya invertido al menos 3 puntos de acción, la distancia de salto se duplica.

Un personaje entrenado en saltar también sabrá, por defecto, amortiguar el impacto de la caída. Por lo tanto, un personaje que sufra daño debido a una caída voluntaria puede reducir ese daño como si hubiera caído desde menos distancia. Para amortiguar una caída el personaje realiza una prueba de salto. La distancia de caída debe ser reducida en medio metro por cada punto obtenido en la prueba de salto, a efectos de calcular el daño que sufre el personaje.

Realizar un salto cuesta siempre 4 puntos de acción.

Maestría: Un personaje que sufra daño por caída pude usar su maestría como protección.

Un personaje puede ganar puntos de acción gratuitos (únicamente invertibles en saltar) gracias a su maestría en saltar.

Por los pelos: Un personaje puede realizar una prueba de trepar para asirse al lugar que trataba de alcanzar en una prueba de salto fallida. Podrá intentarlo si la diferencia de distancia es de 1 metro o menos en pruebas de salto horizontal y de medio metro o menos en pruebas de salto vertical.

Salud:

Un estilo de vida saludable está lleno de recompensas. Puede añadir su nivel de salud para superar cualquier dificultad frente a enfermedades y venenos. Además, su nivel de salud aumentará sus puntos de vida, a razón de 3 por nivel. Por ejemplo, un personaje con una fortaleza de 9 comienza con la misma cantidad de puntos de vida. Si este personaje adquiere 3 niveles de salud, sus puntos de vida se incrementarán a 18.

Maestría: La tasa de sanación diaria del personaje aumenta en 1 por cada nivel de maestría en salud.

Trepar:

Esta habilidad le servirá cuando su personaje pretenda alcanzar cotas muy bajas en el menor tiempo posible (como llegar al tejado de una casa trepando por su fachada o ascender por una cuerda hasta un dirigible). En este tipo de acciones, el máster exigirá una prueba para cada asalto durante el que su personaje decida trepar. Un éxito en la prueba indica que el personaje asciende medio metro por cada punto de acción que haya decidido invertir en trepar. Sin embargo, dependiendo de la superficie y de las herramientas de que disponga, la dificultad podría variar.

Si el resultado de la prueba de trepar resulta ser igual o inferior a la mitad de la dificultad, el personaje caerá al vacío. Tenga en cuenta que si su personaje cae en su primera tirada no sufrirá daño alguno, ya que en realidad no ha ascendido nada. Si cae desde más alto consulte la sección de daño por caídas en el "Capítulo 12: Combate". Si el resultado de la prueba es inferior a la dificultad pero superior a la mitad de la misma, el personaje no ascenderá nada. Sencillamente, permanecerá agarrado a la superficie, incapaz de encontrar un asidero adecuado.

Un personaje debe disponer de ambas manos libres para trepar adecuadamente. Si tan solo dispone de una mano libre, puede hacerlo, pero deberá aplicar un -2 al resultado. Un personaje que no disponga de al menos una mano libre sencillamente no puede realizar tiradas de trepar.

Cada tirada de trepar, exitosa o no, supone la pérdida de 1 punto de fatiga.

Superficie	Modificadores
Escalera de mano o andamio	6
Cuerda anudada o escalera de cuerda	8
Cuerda lisa o barra metálica	10
Pared de piedra natural	12
Muro de piedra labrada o ladrillo	14
Superficie lisa	16
Superficie metálica	18

fig. 63

Habilidades de pericia:

Armas:

Existen ocho tipos de armas. Un personaje debe adquirir esta habilidad varias veces si desea aprender a utilizar más de uno.

Armas de proyectiles arcaicas: Aunque no es lo más habitual, aún hay quien, por deporte o necesidad, utiliza armas antiguas tales como arcos, ballestas y hondas. Algunos exploradores practican el uso de estas armas por su autonomía.

Arrojadizas: Este es un tipo muy amplio de armas, que abarca desde cuchillos a granadas, pasando por boomerangs y jabalinas. Debido al alcance y característico modo en que se utilizan los látigos, también forman parte de esta categoría.

Carabina: Las carabinas son armas de fuego de cañón largo y precisan de ambas manos para ser utilizadas. Como en el caso de las pistolas, aún podrá encontrar armas largas de avancarga en colonias y zonas rurales. Esta habilidad también permite su uso.

Contundentes: Esta categoría está reservada a las armas que funcionan aplicando la fuerza de un peso, tales como mazas, hachas, bastones o, incluso, llaves de tuercas.

De asta: Las armas de asta son las que están formadas por un filo montado sobre un mango largo. Aunque fueron mucho más utilizadas en los últimos siglos que en la actualidad, aún se pueden encontrar buenos ejemplos de armas de asta en uso: arpones y lanzas, o incluso alabardas, que de un modo ceremonial llevan los guardias de muchos palacios.

Pistola: Una pistola es un arma de fuego, de cañón más o menos corto, que se empuña con una mano. Con esta habilidad podrá utilizar tanto pistolas de avancarga, que aún se utilizan hoy en día en duelos, como modernas pistolas de tambor.

Esgrima: El noble arte de la esgrima se practica en muchos clubes de caballeros, así como en las academias militares. Este grupo de armas incluye todos los tipos de espada.

Puñal: Muchos expertos ya han augurado la desaparición de las armas de mano de los campos de batalla. Sin embargo, ningún combatiente actual quiere verse envuelto en un largo combate que termine en cuerpo a cuerpo sin llevar al menos un puñal. Dagas, cuchillos y bayonetas pueden usarse entrenando esta habilidad.

En el "Capítulo 11: Equipo", encontrará listadas una serie de armas pertenecientes a dos o más grupos de armas. En caso de empuñar una de ellas, el personaje podrá utilizarla con la habilidad de armas que más le convenga.

Maestría: Quizá sea en el uso de las armas donde la maestría se muestra más claramente. Un personaje armado puede añadir su maestría al daño causado, además de obtener tantos puntos de acción adicionales como el nivel de ésta.

El valor de la experiencia: Muchas armas comparten estilos u orígenes similares. Sería absurdo que un espadachín experto no supiese agarrar una daga, por ejemplo. Debido a esto, un personaje puede utilizar su maestría en un grupo de armas como nivel de habilidad en aquellas que sean similares, agrupándolas de este modo: esgrima y puñal, pistola y carabina, armas de proyectiles arcaicas y arrojadizas, y de asta y contundentes. Este nivel de habilidad fantasma funciona a todos los efectos . Es decir, un personaje puede llegar a usar con cierto grado de maestría armas que no había empuñado nunca si alcanza, por ejemplo, el noveno nivel de habilidad en el grupo que le es similar. De este modo, el personaje funcionaría con este arma como si su nivel de habilidad fuese 3 y con una maestría de 1.

Si ya se disponía de niveles de habilidad en el grupo de armas secundario deberá elegirse entre emplear los niveles de habilidad propios o utilizar los niveles de habilidad fantasma. En ningún caso podrán sumarse.

Conducir:

Esta habilidad se utiliza para manejar vehículos mecánicos de movimiento terrestre, tales como locomóviles y velocípedos. Si desea saber más sobre cómo conducir un vehículo o incluso cómo adquirir uno visite el "Capítulo 16: Vehículos".

Maestría: El conductor de un vehículo terrestre obtendrá puntos de acción adicionales gracias a su maestría en conducir, que podrá invertir en realizar maniobras.

Contorsionismo:

Quienes practican la elasticidad gozan de unas articulaciones flexibles y ágiles. Muchos ilusionistas utilizan esta serie de conocimientos y prácticas anatómicas para introducirse en lugares sinuosos o escapar de nudos y cadenas.

Esta habilidad puede oponerse a la habilidad de cordelería para deshacer los nudos que retengan al personaje. Los objetos confeccionados exclusivamente para impedir la huida a los personajes tienen dificultades específicas. Deslizar las manos fuera de unos grilletes tiene una dificultad de 16, pero deshacerse de los de los pies puede llegar a 18. Desembarazarse de una camisa de fuerza, por ejemplo, tiene una dificultad de 20.

También puede usarse para introducirse por agujeros estrechos o entre barrotes. En estos casos, será el máster quien determine la dificultad en función de la situación, con una puntualización: el personaje tendrá en su tirada un penalizador igual a su bonificador de fortaleza.

Cordelería:

Muy útil es conocer los múltiples nudos inventados por el hombre y sus aplicaciones. La historia de la marina, el alpinismo o incluso la ganadería deben mucho a la cordelería. Un personaje que posea esta habilidad puede crear nudos para soportar diferentes cantidades de peso.

Puentes colgantes, tirolinas, nudos corredizos para funciones específicas e incluso complejos aparejos para manejar maquinaria son solo unos pocos ejemplos de las posibles aplicaciones de esta habilidad.

También puede utilizarse para retener a alguien, si se dispone de una cuerda o algún objeto similar. En caso de que la víctima trate de escapar, opondrá su tirada de contorsionismo a la tirada de cordelería de su captor.

Defensa:

Es la capacidad del personaje para esquivar los ataques de sus enemigos. No se realizan tiradas de defensa: sencillamente se convierte en un valor pasivo igual al nivel en esta habilidad más el bonificador de pericia más 6. Sin embargo, algunas situaciones especiales pueden aumentar la dificultad de esquivar los ataques de sus enemigos. Los lugares estrechos pueden hacer especialmente difícil defenderse de armas de proyectiles, por lo que el máster puede decidir penalizar en 2 o 4 la defensa, dependiendo de si su personaje se encuentra en un lugar estrecho o realmente aprisionado. Un personaje atado o engrilletado recibe el mismo penalizador. Este penalizador puede no ser necesario, pues las tiradas de ataque recibirán normalmente el mismo penalizador si se combate en un lugar estrecho. Sin embargo, las armas pequeñas y las de proyectiles no reciben este penalizador.

Equilibrio:

Esta habilidad sirve para mantenerse en pie cuando el suelo tiemble, no caerse en un vehículo o para caminar por superficies estrechas como la cuerda floja o una barra. La cuerda floja tiene una dificultad básica de 10 y una barra fija tan solo de 8. Las condiciones ambientales pueden variar la dificultad, así como los suelos resbaladizos.

Mantenerse de pie sobre un vehículo que realice una maniobra requiere una dificultad igual a la dificultad de la maniobra. Un personaje que esté sentado verá la dificultad de la prueba reducida en 4. Un personaje que falle su tirada de equilibrio caerá al suelo del aparato. Si el total de su tirada de equilibrio es igual o inferior a la mitad de la dificultad necesaria, el personaje saldrá despedido del vehículo. Los conductores no necesitan realizar esta tirada.

Maestría: en combate, puede reducir los posibles penalizadores por falta de estabilidad una cantidad igual a su nivel de maestría en equilibrio.

Hurtar:

Son tiempos difíciles, tiempos en los que prosperan los amigos de lo ajeno. Puede utilizar esta habilidad para sustraer objetos de los bolsillos de otros personajes: robarles el reloj, hurgar en carteras de un modo disimulado...

La dificultad de sustraer un objeto dependerá de la percepción de su dueño, lógicamente. Por lo tanto, esta habilidad se enfrentará a la percepción de la víctima. Sin embargo, hay objetos más fáciles de sustraer que otros: los objetos guardados íntimamente, como unos documentos dentro de la chaqueta de un caballero, tendrán una dificultad añadida y deberá aplicarse un modificador de -2 a la tirada de hurtar. Aquellos lejos del cuerpo de la víctima o desatendidos aplicarán un modificador de +2 a la tirada de hurtar.

Si el ladrón pierde en la confrontación de tiradas, sencillamente será cogido infraganti.

Maestría: algunos rateros especialmente hábiles son capaces de disimular incluso un error. Un personaje que falle una tirada de hurtar por una diferencia menor o igual

fig. 64

a su nivel de maestría no será descubierto. Habrá fallado de todos modos, pero nadie habrá percibido su intentona.

No sabe cuánto lo siento: un ratero descarado puede simular un tropezón con otro personaje para invadir su espacio vital. De este modo, anulará el penalizador a la prueba de hurtar un objeto íntimamente guardado. La víctima del robo recordará al personaje que le robó cuando eche en falta el objeto. Seguramente, para entonces sea demasiado tarde.

Maquinaria:

El mundo vive el apogeo de la mecánica. Cada día se firman cientos de nuevas patentes para máquinas con las más diversas aplicaciones. Naturalmente, estos adelantos generan la aparición de una serie de profesionales especializados en el diseño, manejo y reparación de esa maquinaria.

La habilidad de maquinaria permite al operario manejar eficientemente cualquier aparato mecánico con el que esté familiarizado. Para familiarizarse con una máquina, el operario debe superar una prueba de maquinaria cuya dificultad es el valor de diseño de la máquina. A esta tirada, el operario puede añadir su maestría en ingeniería. Lógicamente, los aparatos más grandes y complejos requieren operarios más capacitados y se tarda más tiempo en familiarizarse con su uso.

El tiempo necesario para familiarizarse con una máquina depende de su valor de diseño.

Algunas máquinas requieren varios operarios para su correcto funcionamiento. En este caso, será necesario que todos los operarios estén familiarizados con su uso. Aquellos que no lo estén no contarán para su manejo.

Por ridículo que suene, la dificultad para familiarizarse con una máquina se reduce en 4 si el operario dispone de un manual de instrucciones. Esta reducción se aplica solamente a la dificultad de la tirada, no al tiempo que se tarda en hacerlo.

Cada máquina permite realizar una serie de tareas, para las que hay que superar una prueba de maquinaria. Estas tareas son específicas de cada máquina.

Maestría: Un operario que esté familiarizado con una máquina puede añadir su maestría en maquinaria a las tiradas de mecánica que realice para repararla.

Un operario que no esté familiarizado con el manejo de un aparato puede utilizarlo, siempre que sea capaz de suponer su utilidad general. Para ello, usará su maestría en esta habilidad, en lugar de su nivel de habilidad completo. A las tiradas podrá sumar su bonificador de pericia normalmente, por supuesto.

fig. 65

Valor de diseño	Tiempo de familiarización
6	1 asalto
8	1 minuto
10	10 minutos
12	1 hora
14 o más	1 hora más 1 hora por cada rango por encima de 12

Montar:

Esta habilidad se utiliza para guiar animales de monta y carga, así como vehículos de tracción animal.

Un jinete debe utilizar su nivel de montar para sustituir al nivel de salto, carrera, fuerza y equilibrio del animal. Conseguir que el animal use cualquiera de estas habilites exige que el jinete emplee tantos puntos de acción como gastaría realizándolas él mismo. En estas tiradas, el animal empleará sus características pero añadiendo el nivel de montar del jinete en lugar de los propios.

Cuando un jinete decida desplazarse, utilizará la velocidad del animal en lugar de la suya propia. Tenga en cuenta que esta velocidad se verá modificada por el nivel de montar del jinete, en lugar del nivel de carrera del animal.

El jinete puede también obligar al animal a utilizar sus propias habilidades de nadar, trepar, pelea e intimidar. Para lograrlo, el personaje deberá invertir 4 puntos de acción y realizar una prueba de montar. El animal opondrá su voluntad a esta tirada. Si el resultado del jinete es superior al de su montura, ésta realizará la tarea que se le ha encomendado. En este caso, el animal utilizará sus propios niveles de habilidad.

Un caballo atacará siempre con sus pezuñas cuando se le obligue a hacerlo, a menos que el animal haya sido entrenado específicamente para atacar. Un animal entrenado para atacar puede también ser obligado a morder una vez por asalto.

Como medio de transporte, los caballos resultan extremadamente efectivos, destacando especialmente en las zonas poco civilizadas, donde los vehículos mecánicos encuentran a menudo obstáculos infranqueables.

Cada hora de viaje a caballo causa la pérdida de 1 punto de fatiga, a no ser que el personaje supere una tirada de montar. La dificultad depende del terreno a atravesar.

Los pasajeros de un carruaje no sufren esta pérdida de puntos de fatiga, pero el cochero sí está obligado a realizar la prueba.

Maestría: Un personaje montado puede añadir su maestría en montar a las pruebas de intimidar dirigidas contra un enemigo a pie. El jinete ganará puntos de acción adicionales gracias a su maestría en montar que puede emplear en realizar acciones con su caballo.

A la carga: Un personaje montado y armado con una lanza puede emplear el bonificador de fortaleza del animal en lugar del suyo en las tiradas de daño, siempre que haya invertido al menos un punto de acción en moverse. Además puede emplear la lanza con una sola mano sin recibir ninguna penalización.

Terreno	Dificultad
Carretera principal	6
Carretera secundaria	8
Camino	10
Senda de animales	12
Bosque virgen	14

Pelea:

Esta habilidad sirve para atacar cuerpo a cuerpo sin armas, propinando puñetazos, patadas… Cuando ataque de este modo, se considerará que está "desarmado" y que usa un "arma roma". Los ataques normales de pelea causan 1d2 puntos de daño más su bonificador de fortaleza y tienen una cadencia de 3. Sin embargo, hay varios ataques especiales que se pueden llevar a cabo con esta habilidad (todos ellos tienen también una cadencia de 3):

Desarme: cuando se enfrente a un adversario armado, una de sus mejores opciones será arrancarle el arma de las manos. Para hacer esto, debe hacer una tirada enfrentada de su habilidad de pelea contra la habilidad de armas o pelea (la que sea más alta) de su oponente. Recuerde que va desarmado, así que deberá añadir 2 a la cadencia del ataque. En caso de tener éxito, su adversario se quedará sin arma y ésta pasará a sus manos. Para realizar esta maniobra es conveniente tener ambas manos libres, de lo contrario su intento se verá penalizado con un -2.

Derribo: Para arrojar a un adversario al suelo deberá realizar una tirada enfrentada de su habilidad pelea contra la de su oponente (éste último también podrá utilizar su habilidad de equilibrio, si es más alta). Si tiene éxito, su adversario resultará derribado. Además, si lo desea, puede empujar a su adversario tantos metros como la diferencia existente entre sus valores de fortaleza (en caso de que exista alguna y sea a su favor pues, obviamente, es imposible empujar a alguien mucho más grande que usted). En caso de que su adversario se desplace, puede decidir moverse junto a él o quedarse en el sitio.

Presa: Esta maniobra sirve para atrapar a un enemigo con su cuerpo. Para realizar una presa debe compararse siempre, con una tirada enfrentada, la habilidad de pelea de ambos contendientes. En caso de que obtenga un éxito, una de las extremidades de su adversario a su elección queda apresada, lo que le impide usarla mientras dure la presa. Una vez tenga apresado a su adversario puede hacer varias cosas en sus acciones siguientes:

• Afianzar la presa: con una nueva tirada exitosa de presa contra su adversario, puede inmovilizar otra de sus extremidades. Cada extremidad apresada por encima de la primera impone un -2 a sus intentos de liberarse.

• Derribo: en este punto tiene dos opciones: puede hacer un intento de derribo normal, liberando a su adversario mientras lo proyecta. Tenga en cuenta que, en este caso, su adversario quedará libre, tanto si logra derribarlo como si no. O bien puede, sencillamente, dejarse caer al suelo, de modo que ambos resulten derribados. Esto no requiere ninguna tirada.

• Estrangulamiento: con una tirada de presa exitosa contra la habilidad de presa de su adversario, puede intentar estrangularlo. Si obtiene un éxito, su adversario pierde 1 punto de fatiga.

• Liberar la presa: puede invertir una de sus acciones en liberar a su oponente, sencillamente.

• Luxación: Otra maniobra típica del combate cuerpo a cuerpo. Una luxación es tan sencilla como retorcer alguna de las articulaciones de su adversario, llevándola más allá de su límite. Esto puede ocasionar lesiones muy serias, además de una cantidad insoportable de dolor. Para realizar una luxación tan solo debe superar una tirada de presa. Si obtiene un éxito, su adversario recibe 1d2 más su bonificador de fortaleza en puntos de daño. Tenga en cuenta que la armadura no protege contra el daño producido por luxaciones.

La víctima de su presa podrá realizar en su turno una tirada de pelea enfrentada a la suya para intentar liberarse.

Maestría: La maestría en pelea funciona como las de armas, añadiendo puntos de acción y daño a sus ataques. Además, podrá añadir su maestría en pelea a su bonificador de fortaleza con el fin de empujar más lejos a los adversarios que derribe.

Pilotar:

Esta habilidad puede utilizarse para manejar vehículos aéreos tales como aeroplanos o aerostatos. Si desea saber más sobre como pilotar un vehículo o adquirir uno, visite el "Capítulo 16: Vehículos".

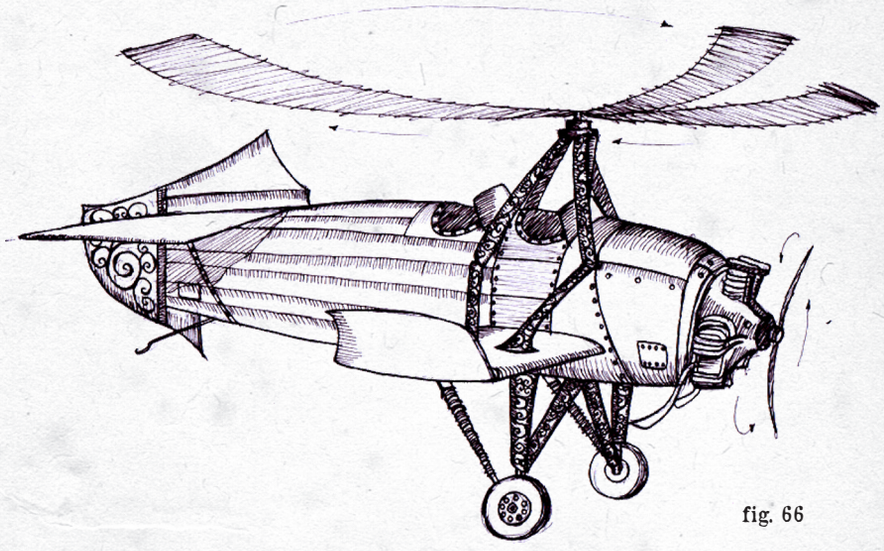


fig. 66

Habilidades de carácter:

Actuar:

Sirve para fingir sentimientos y voces, emular gestos y reacciones y, en general, hacer creer a los demás que uno es otra persona. Esto lo tienen muy bien aprendido los actores del teatro, que exageran personajes en sus comedias con el único fin de entretener.

Pero esta habilidad puede usarse para el engaño: la necesitará cuando intente mentir a alguien. Su interlocutor opondrá su psicología a su tirada. Si usted vence, su víctima creerá el engaño. De lo contrario, no se fiará de usted. Lógicamente, la reacción ante el éxito o el fracaso de esta operación dependerá de la importancia que tenga para el sujeto el hecho que se le describe. El máster deberá juzgar con cautela estas situaciones.

La habilidad de actuar también permite hacerse pasar por alguien. La dificultad de esta operación depende del grado de cercanía entre sus interlocutores y la persona que suplanta.

Por ejemplo, hacerse pasar por un oficial de policía en medio de una multitud es relativamente fácil. Sin embargo, engañar a un policía será algo más complicado. Y mantener su patraña ante la esposa del oficial, casi imposible.

Grado de cercanía	Modificador
Desconocido	0
Relacionado	-2
Conocido	-4
Amistad	-6
Familiar	-8

En la tabla anterior podrá encontrar los modificadores impuestos por la cercanía. Desconocido es el grado en que la persona a la que pretende engañar no sabe o no necesita saber quién es usted ni tiene conocimientos acerca de lo que están hablando. Relacionado se refiere a personas que, aun sin conocerse, frecuentan los mismos círculos. A nivel conocido ya está intentando hacerse pasar por alguien a quien el sujeto conoce o de quien ha oído hablar y visto fotos: esta tirada no puede lograrse sin un buen disfraz. En el grado amistad, intenta suplantar a alguien bien conocido por su interlocutor. Esta tarea requiere un disfraz aún mejor que en el caso anterior. A nivel familiar, ningún disfraz podrá ayudarle. El único modo de engañar a alguien con quien convive la persona a la que imita es que ésta no le vea (por ejemplo, hablando desde otra habitación).

Usted no sabe quién soy yo…: Cualquiera que se vista de un modo adecuado puede aparentar ser de un estrato social diferente si sabe comportarse apropiadamente. Mediante este ardid un personaje puede cambiar su modificador de clase social superando una tirada de dificultad 6, más 2 por cada nivel social de diferencia. Por ejemplo, un obrero (clase baja) que quiera aparentar ser el jefe de una fábrica (acomodado) debe superar una tirada de actuar de dificultad 12. Este cambio de clase afecta al personaje a todos los niveles, incluso modifica su fama: por ejemplo, al haber entrado en una fiesta y tras haberse presentado de manera convincente, todos los invitados fingirán conocerle.

Danza:

En nuestros días, la música y la danza son el centro del entretenimiento popular. Todo caballero o señorita que se precien deberán, al menos, poder defenderse en un baile. Hay bailes sencillos, compuestos por unos pocos pasos regulares y bailes rápidos e intrincados, destinados a asombrar a la audiencia.

Para que un personaje pueda salir airoso de un baile deberá realizar una tirada de danza. La dificultad de la prueba dependerá del tipo de baile. Por ejemplo: un pasodoble tiene una dificultad de 6, un vals de 8, 10 para la polca y 16 para la danza de los siete velos.

Una prueba exitosa de baile puede perfectamente generar una situación propicia para una tirada de seducción: un personaje que haya superado con éxito una tirada de danza puede añadir su maestría en esta habilidad durante un posterior intento de seducción sobre cualquier observador. Tratándose de bailes en pareja es necesario haber bailado con la persona a seducir para aplicar esta bonificación.

Comercio:

Esta habilidad permite comprar y vender objetos y servicios del modo más ventajoso para el personaje. La manera más práctica y habitual de usar esta habilidad es durante los regateos: mediante una prueba enfrentada de comercio, un personaje puede reducir el coste de una determinada mercancía en un 5% por cada punto en que su tirada supere a la del vendedor. La misma prueba puede realizarse de un modo igualmente favorable en caso de que el personaje venda algo.

En situaciones comprometidas, algunos vendedores pueden intentar aprovecharse de los personajes: en ese tipo de ocasiones el coste podría elevarse también en un 5% por cada punto en que la tirada del vendedor supere a la del personaje. Esta regla se aplicará también en caso de que los personajes intenten empeñar cualquier objeto de valor.

Hay que tener en cuenta que los precios no siempre son negociables: el panadero no regatea sobre el precio del pan. Los personajes no están obligados a aceptar un trato. Si el precio final no les convence, siempre pueden no realizar la transacción.

Maestría: Un buen inversor diversificará sus fondos. Cada nivel de maestría reduce en un 1% cualquier comisión que le fuese a imponer un banco.

El dinero llama al dinero: Un personaje con el don "riqueza" puede añadir 50 coronas a sus ingresos mensuales por cada nivel de maestría en esta habilidad.

Disfraz:

En algunas situaciones, pasar desapercibido requiere algo más que ocultarse tras un periódico. Esta habilidad permite al personaje cambiar su aspecto usando ropas, maquillaje e incluso prótesis. Un buen disfraz permite modificar la edad, el sexo y la nacionalidad de un personaje. Sencillamente los cambios más radicales imponen dificultades más elevadas: un personaje que se disfrace intentando disimular su edad, sexo o raza recibirá un negativo de -2 a su tirada de disfraz (los negativos son acumulables).

Los observadores opondrán su habilidad de percepción a la de disfraz a fin de revelar la verdadera identidad del personaje.

Igual que sucede con la habilidad actuar, el grado de cercanía entre la persona suplantada y el observador varía la dificultad de la prueba (ver tabla "Grado de cercanía").

Mezclarse con el gentío: un personaje que desee esconderse en una multitud puede cambiar levemente su indumentaria, lo que le permitiría añadir su maestría en disfraz a su prueba de sigilo.

Etiqueta:

La etiqueta es el conjunto de normas sociales que permite al personaje agradar a los demás con su presencia, desenvolviéndose hábilmente en diferentes actos sociales. Si en alguna ocasión escucha que las normas sociales no están escritas, no permita que le engañen: existen decenas de manuales sobre buenos modales.

La cantidad de normas que se debe tener en cuenta puede resultar abrumadora para los iniciados. Por ejemplo: uno debe saber la duración y energía que hay que empeñar en saludar a cada persona, dependiendo de su posición relativa a la nuestra y a la de la concurrencia; es imprescindible vestir de un modo adecuado a la ocasión, además de saber comer discretamente, agradecer o rechazar apropiadamente obsequios, ser un buen anfitrión, practicar la puntualidad…

Una de las situaciones en que un personaje deberá hacer una tirada de etiqueta será cuando organice un evento social de cualquier tipo. La dificultad para organizar el evento adecuadamente dependerá de la cantidad y alcurnia de los invitados. La dificultad base de esta operación dependerá de la clase social más alta a la que invite: para clase baja o inferior es de 6 (rutina), la clase media requiere de una dificultad de 8 (fácil), 10 (media) para un evento en el que se presenten personajes de clase alta, 12 (difícil) si hablamos de invitados de clase acomodada y 14 (extrema) para magnates cuyo nivel de vida es rico. Otro factor que se debe barajar es la cantidad de invitados. Las dificultades anteriormente listadas corresponden a pequeños eventos (alrededor de una docena de personas). Para eventos con varias decenas de invitados la dificultad aumenta 1 rango, si hablamos de cientos de invitados la dificultad aumenta 2 rangos y si hablásemos de miles de invitados estaríamos aumentando la dificultad 3 rangos. Así, por ejemplo, organizar la coronación de un nuevo rey es un evento que incluye personalidades de escala social rica (dificultad 14) y miles de invitados (aumentando la dificultad tres rangos), por lo que la dificultad final sería de 20, es decir, absurda.

Leer entre líneas: En algunas situaciones hay cosas que sencillamente no se pueden decir. Quienes dominan la etiqueta saben mandar mensajes ocultos a sus interlocutores, mezclados con una conversación cualquiera, o mediante el modo en que se sostienen determinados objetos. Una dama puede mostrar desde aprobación hasta rechazo, pasando por un amplio espectro de estados de ánimo, sencillamente con el modo en que sujeta su abanico.

Si usted decide enviar uno de estos mensajes, su destinatario lo recibirá siempre. Sin embargo, para evitar que el mensaje sea percibido por los personajes que se encuentren entre usted y su interlocutor, deberá hacer una tirada de etiqueta. El resultado será la dificultad de la tirada de percepción que deberán superar aquellos que podrían interceptar el mensaje.

Un personaje que espíe activamente a otro tendrá derecho a realizar la prueba de percepción para interceptar el mensaje incluso si no se encuentra entre ambos interlocutores, siempre y cuando pueda ver al emisor.

Ser uno más: Fuera de la relativa seguridad del hogar hay distintas sociedades donde las normas sociales pueden ser ligeramente diferentes o diametralmente opuestas. Un auténtico experto en etiqueta sabrá empaparse de las costumbres del lugar para moverse en sociedad sin ofender a sus anfitriones. Una maniobra muy inteligente, si pensamos que está en juego el prestigio o incluso la vida. El personaje podrá realizar pruebas de habilidad fuera de su sociedad natal. Sin embargo, en función de la distancia con respecto a su país de origen el personaje puede recibir un penalizador de hasta -4.

Maestría: Todo personaje que realice una tirada de percepción enfrentada a la etiqueta de otro para detectar un mensaje puede añadir su maestría en etiqueta a la tirada.

Hipnosis:

La hipnosis permite colocar a un sujeto en un trance cercano al sueño. Una vez en este estado, la persona hipnotizada puede ser sugestionada. No todo el mundo puede ser hipnotizado: la posibilidad de llegar al trance depende de la habilidad del hipnotizador pero, sobre todo, de la voluntad del sujeto. Para que el sujeto llegue al estado de hipnosis, el hipnotizador debe superar una prueba de habilidad cuya dificultad es la voluntad del sujeto. Esta prueba puede verse modificada por el ambiente: si el sujeto no puede relajarse completamente, la dificultad de la prueba aumentará en 2; si las condiciones ambientales son exageradamente adversas como, por ejemplo, estando al aire libre en plena tormenta o en un campo de batalla, la dificultad podría aumentar incluso en 4.

Un sujeto que no se haya prestado voluntario para la hipnosis jamás se relajará completamente, por lo que el hipnotizador recibirá un penalizador mínimo de 2. Algunas drogas pueden relajar forzadamente al sujeto, reduciendo la dificultad de la prueba.

Hay que invertir 1 minuto, es decir, 12 asaltos, para inducir a un sujeto al estado hipnótico. Una vez hipnotizado el sujeto, el hipnotizador puede vagar por su psique y llevar a cabo diferentes técnicas. Cada técnica tan solo puede ser utilizada una vez por sesión de hipnosis. Para realizarlas con éxito, el hipnotizador debe superar una nueva prueba de habilidad. La prueba de habilidad para cada técnica tendrá la misma dificultad que la de inducción al trance, aplicándosele los mismos modificadores, además de los especificados en la técnica en cuestión.

Mesmerismo: Esta técnica implanta en el personaje hipnotizado una orden que desempeñará de un modo compulsivo. El personaje puede ser hipnotizado para realizar la operación una o más veces, en un momento determinado o al recibir un estímulo fijado por el hipnotizador. Esta prueba recibe un penalizador de -2 si la orden implantada en el sujeto es contraria a su personalidad.

Autosugestión: Un hipnotizador puede intentar convencerse a sí mismo de algo, condicionando el modo en que su propia percepción interpreta aquello que contempla. Un personaje que sepa que va a enfrentarse a una prueba de voluntad puede tomar todo un asalto en concentrarse. Después de esto, el personaje podrá añadir su maestría en hipnosis a la siguiente prueba de voluntad a la que se enfrente relacionada con el asunto sobre el que se ha estado concentrando.

Los efectos de la autosugestión desaparecen rápidamente si el personaje piensa en otra cosa. El máster deberá juzgar la duración de la autosugestión en función de la cantidad y complejidad de acciones que el personaje tome antes de enfrentarse a la prueba de voluntad.

Mnemotecnia: Un hipnólogo bien entrenado puede aumentar la concentración del sujeto, aislándolo de las distracciones externas. Si logra situarse en el estado adecuado, podrá recordar textos y escenas con memoria fotográfica o anular los penalizadores por distracciones que el ambiente le impondría. Esta técnica puede utilizarse sobre uno mismo sin haber llegado antes al trance hipnótico, invirtiendo todo un asalto y con una penalización de -2.

Memoria: Esta técnica permite al hipnotizador acceder a la memoria del personaje. En este estado de relajación el personaje puede recordar detalles que su subconsciente procesó en un momento concreto, pero que a la parte consciente de la mente le pasaron desapercibidos. La dificultad para esta prueba es 6, pero se ve modificada dependiendo de lo lejano que se halle el recuerdo en el tiempo, lo habitual que fuese para el sujeto la escena y lo específico de la información requerida. Recavar recuerdos acontecidos durante el mismo día no conlleva penalización. Sin embargo, aquellos que hayan sucedido durante la última semana reciben un penalizador de -2 y aquellos acontecidos durante el último mes reciben un penalizador de -4. Más allá de esa fecha, el penalizador se incrementa a -6. Para información relativa a la vida cotidiana del sujeto tampoco se aplica ningún penalizador, aquello que el sujeto haya presenciado unas pocas veces recibe un penalizador de -2 y aquello que tan solo haya sucedido una vez de -4. Para información general (como el color de un objeto) no existe penalización, pero aquellos datos muy específicos, como las palabras exactas de un texto, reciben un -2.

Hipnoterapia: Ajustando los márgenes de dolor del sujeto se le puede llevar a un estado en el que se reduzca esa sensación, permitiendo al paciente llevar una vida normal. Una prueba exitosa de hipnoterapia reduce en 1 las penalizaciones por pérdida de puntos de vida del sujeto. La duración de esta técnica es impredecible y depende principalmente del tiempo en que el sujeto continúe concentrándose en una tarea concreta o en un estado de relajación relativa. La penalización por dolor volverá a manifestarse cuando el máster considere que la mente del sujeto ha sufrido el cambio pertinente. Esta técnica también puede utilizarse sobre uno mismo sin haber llegado antes al trance hipnótico invirtiendo todo un asalto y con una penalización de -2.

Lavado cerebral: Un uso terrible de la hipnosis es el bloqueo de recuerdos, que impide al sujeto acceder a puntos concretos de su memoria. Un sujeto al que se le haya bloqueado un recuerdo actuará como si el suceso en cuestión jamás hubiera sucedido. Para completar el engaño, el hipnotizador puede implantar un recuerdo falso que sustituya al borrado, lo que modificará el comportamiento del sujeto. Lo que se conoce verdaderamente como lavado cerebral es la repetición sistemática de estas dos operaciones sobre un mismo sujeto a lo largo de varias sesiones de hipnosis. Después de unas semanas, la personalidad del sujeto puede quedar seriamente dañada o incluso destruida y substituida por otra. Sin embargo, cuantas más modificaciones sufre una mente, más cabos sueltos quedan en su personalidad. Es imposible que las víctimas de un lavado cerebral terminen teniendo una personalidad completamente nueva y equilibrada.

Reconstruir la personalidad de una víctima de lavado cerebral es una tarea muy compleja que ocupará mucho más tiempo del que se usó para modificarla. Detectar los recuerdos falsos y localizar aquellos que fueron bloqueados es un tortuoso camino.

Maestría: Un experto hipnotizador puede reducir el tiempo de hipnotización en un asalto por nivel de maestría. Sin embargo, si falla la prueba de habilidad, habrá gastado el minuto entero sin obtener ningún resultado.

Interrogar:

El proceso de interrogatorio tiene más de arte que de técnica: saber hacer las preguntas correctas del modo adecuado, llevar al sujeto por los derroteros deseados y percibir las contradicciones de una declaración son los pasos cruciales para filtrar la información verdaderamente útil.

Cuando un personaje interrogue a otro, una tirada exitosa de esta habilidad hará que el sujeto revele toda o parte de la información que posea. La persona interrogada puede oponer su habilidad de actuar para fingir que no sabe nada: en ese caso, el interrogador puede a su vez oponer una tirada de psicología para saber que le están ocultando algo (aún así, no obtendrá información alguna).

Intimidado: Si su personaje ha intimidado previamente al sujeto, éste recibirá un penalizador de -4 en sus pruebas de actuar para evitar revelar información.

Tortura: Un personaje que sea torturado siempre revelará la información que posea; la única cuestión es cuánto tiempo tardará en hacerlo y cuánto daño sufrirá en el proceso. Para averiguarlo, el personaje interrogado realizará una tirada de voluntad a la que puede añadir su maestría en resistencia. El resultado será la cantidad de horas que soportará la tortura antes de derrumbarse y contarlo todo. Por supuesto, el personaje puede hablar cuando quiera. De hecho, lo más recomendable es no resistirse. El personaje perderá 1 punto de vida por cada hora que soporte la tortura. Si un personaje llega a 0 puntos de vida antes de decidirse a hablar perderá la consciencia y no podrá volver a ser interrogado hasta que despierte.

Maestría: Durante un proceso de tortura, el torturado deberá restar la maestría en interrogatorio del torturador en su tirada de voluntad para calcular la cantidad de horas que es capaz de resistirse.

Intimidar:

Amedrentar a sus adversarios puede ser incluso más útil que derrotarlos. El temor puede hacer que sus enemigos huyan o, incluso, que le revelen información importante. Cuando intente intimidar a alguien, su tirada de intimidación se opondrá a la voluntad de su víctima. Si es intimidado, su enemigo se mostrará, hasta cierto punto, colaborador.

Portar un arma blanca desenfundada y a la vista le proporcionará un +1 a su prueba de

intimidar. El bonificador será de +2 si apunta usted a su víctima con un arma de fuego.

Los mismos bonificadores se aplican a su prueba de voluntad cuando intenten intimidarle.

La fuerza está en el número: Si su bando supera numéricamente de un modo claro al del enemigo, sus pruebas de intimidación recibirán un bonificador de +2.

Tirarse un farol: Un personaje que haya resistido una prueba de intimidar puede hacer dudar a su adversario con su aparente calma: si lo desea puede intentar intimidar a su vez al enemigo.

Maestría: Un personaje puede añadir su maestría en intimidación a su voluntad para impedir ser intimidado.

Juego:

Prácticamente todos los actos sociales, sobre todo aquellos con una presencia masculina mayoritaria, incluyen algún tipo de juego. Es una excelente manera de matar el tiempo y de mostrar las cualidades personales de un modo limpio y seguro. Mediante esta habilidad el personaje aprende a defenderse en juegos de azar y estrategia tales como el póker, el black jack, el ajedrez, el back gammon…

Cuando se realice una partida de cualquier juego, los participantes realizan una tirada de esta habilidad: el jugador cuyo resultado sea más alto ganará la partida. En caso de empate, el resultado debe decidirse en función del juego: algunos, por ejemplo el ajedrez, permiten un resultado de tablas. Para los que no tengan esa opción deberá realizarse una tirada de desempate.

Apabullar al contrario: Un personaje que gane una partida a cualquier juego puede sumar 1 a todas sus tiradas de habilidades de carácter durante la reunión debido al respeto infundido en la concurrencia.

Hacer trampas: Un personaje puede hacer trampas para ganar. Para ello, puede realizar una tirada de juego antes de realizar la tirada enfrentada. Todos los participantes, así como los espectadores, pueden realizar una tirada de percepción para descubrir el fraude. Los espectadores deben estar bien atentos al juego para realizar la tirada de percepción (no basta con estar en el mismo salón).

Aquellos personajes que realicen una tirada de percepción para detectar a un tramposo pueden añadir su maestría en juego al resultado.

Si el tramposo no es descubierto, se realiza la tirada enfrentada entre los jugadores con normalidad, salvo por que el tramposo cuenta con un bonificador de +2 a su tirada.

También se pueden hacer trampas para que un jugador en concreto pierda: en ese caso, en lugar de bonificar la tirada de juego del tramposo, se deberá penalizar en -2 a la de su objetivo.

Hacer trampas en un juego puede ser tomado por sus adversarios de muchos modos, desde una simple broma a una ofensa mortal. El modo en que reaccionarán dependerá completamente de su carácter y de la suma de la apuesta, si la hubiese.

Música:

Mediante esta habilidad el personaje aprende a tocar diferentes instrumentos, a reconocer canciones y estilos, a leer partituras e incluso componer sus propias obras.

Por cada nivel que posea en esta habilidad, su personaje aprende a tocar un instrumento o a cantar. Sin embargo, su nivel total se añade a la tirada cada vez que interprete una pieza con cualquiera de sus instrumentos.

Puesto que la mayor fuente de entretenimiento de nuestros días es la música, en las reuniones sociales, un buen intérprete siempre será forzado a tocar, aunque sea, una pieza. Un personaje que muestre sus dotes como intérprete en una fiesta puede añadir su nivel de maestría en música a cualquier tirada de seducción u oratoria que realice durante la misma.

Oratoria:

Ésta es la habilidad de convencer, de esgrimir argumentos o incluso de proferir insultos de un modo discreto y elegante. Esta habilidad puede utilizarse en contraposición a voluntad para convencer a otro personaje de una teoría o plan. Llevando la conversación por los derroteros adecuados, el interlocutor llegará a la conclusión de que lo que el orador dice es, sin duda, lo más sensato. Si la voluntad del interlocutor supera a la prueba de oratoria, éste seguirá convencido de que sus viejas ideas son la mejor opción.

Hay algunos conceptos que ningún personaje abandonará en una sola conversación, como por ejemplo sus ideas religiosas o una inclinación política. Sin embargo, se le puede obligar a planteárselas o, por lo menos, a que se calle.

fig. 67

fig. 68

Si dos sujetos se enzarzan en una discusión pública, deberá realizarse una tirada enfrentada de oratoria: el vencedor de la prueba logrará convencer a la concurrencia.

Mediante una prueba similar, un personaje puede intentar insultar a alguien. El que obtenga el resultado más bajo en la prueba de oratoria resultará ofendido. Un interlocutor ofendido pierde toda credibilidad, de modo que cualquier tirada de carácter que realice durante el resto de la escena recibe un penalizador de -2.

Hay que tener cuidado con a quién se ofende, pues estas situaciones a menudo ocasionan que la parte ofendida desafíe al ofensor a duelo. El duelo puede ser a primera sangre o a muerte, dependiendo de la gravedad de la ofensa. Tenga en cuenta que pocas cosas pueden decirse que justifiquen un duelo a muerte: este tipo de duelos suelen reservarse para resolver acciones más evidentes.

Después del desafío a duelo, el ofensor puede retractarse (algo que no sucede muy a menudo). En este caso será él quien quede desacreditado. De lo contrario, se resolverá el duelo como se explica en el "Capítulo 5: Modas y costumbres". Una vez el duelo quede fijado y hasta su resolución, ni el ofensor ni el ofendido podrán realizar ninguna tirada de carácter para intentar influir a los testigos. Incluso en una enorme fiesta, la situación se volverá tan incómoda, que nadie querrá hablar con ellos. Lo más habitual es que ambos se retiren.

Hablar sin saber o saber de lo que se habla: Un orador que hable acerca de un tema que pueda relacionarse con una habilidad listada en el juego en la que no posea ningún nivel recibe una penalización de -2 a la tirada de oratoria. Sin embargo, si el personaje tiene algún nivel de maestría en dicha habilidad, puede añadirla a sus tiradas de oratoria, demostrando su extenso conocimiento sobre el tema.

Seducción:

Esta habilidad sirve para conquistar el corazón de otros personajes, aprovechándose de sus sentimientos o de sus deseos libidinosos. La habilidad de seducción se enfrentará a la voluntad de la víctima (en caso de que ésta desee oponerse). Si la prueba resulta exitosa, la persona seducida se mostrará abierta y confiada ante su seductor.

Para realizar una prueba de seducción, un personaje debe hallarse en una situación propicia: uno no puede llamar a la puerta de una casa y hacer una tirada de seducción contra el primero que acuda a abrirla. Las situaciones propicias para esta habilidad se dan en fiestas y juegos florales.

Seguramente no es necesario recordar que, salvo en algunas excepciones, solamente los personajes del sexo opuesto pueden ser seducidos.

Amantes despechados: Un personaje seducido espera que su amante atienda sus anhelos y calme su deseo. Si esto no sucede, la persona seducida podría sentirse despechada y volverse vengativa. El folclore está repleto de búsquedas épicas que comenzaron con un amor no correspondido.

Voluntad:

Una mente fuerte y disciplinada es un tesoro que tarda años en forjarse. Muchos héroes de la historia han sido personas que, simplemente, tenían una voluntad inquebrantable. Esta habilidad se usa en oposición a las habilidades y efectos que ataquen a la mente, tales como ilusiones y efectos de miedo.

Habilidades de intelecto:

Artillería:

El manejo de una pieza de artillería se parece poco al uso del armamento personal. El artillero debe hacer blanco en el objetivo, en la mayoría de las ocasiones, sin verlo directamente. Esta operación incluye una serie de cálculos matemáticos y físicos que un carabinero no realiza.

Durante las operaciones de disparo, será necesario contar con un equipo de artilleros conocido como dotación, de los cuales solamente uno realizará las tiradas de artillería: a este personaje se le denomina artillero jefe. Los demás integrantes de la dotación realizarán tareas menos complejas, pero no

menos importantes, tales como el encare de la pieza o la recarga. Para formar parte de la dotación de una pieza es necesario poseer al menos 1 nivel en la habilidad de artillería.

El artillero jefe será también quien aporte los puntos de acción de que se disponga para activar la pieza. El resto de integrantes deberán perder todos sus puntos de acción en ayudar al jefe.

La cantidad de miembros que debe integrar la dotación depende de la pieza. Existen armas que tan solo requieren un artillero, otras precisan de una docena. Las armas más comunes en los campos de batalla o en el medio naval tienen una dotación de tres integrantes. A la hora de disparar una pieza, la falta de integrantes reduce consecuentemente la cadencia y precisión del disparo. Para más información sobre este punto, vaya al "Capítulo 16: Vehículos".

Maestría: Todos los miembros de la dotación de una misma pieza pueden sumar su maestría en artillería para ganar puntos de acción gratuitos que ayudarán a costear los puntos de acción de cada disparo. Una dotación experimentada resulta ser una gran ventaja en combate.

Piezas de artillería mecanizada: Para conducir piezas de artillería con capacidad de desplazamiento autónomo se utilizará la habilidad de conducir (listada entre las habilidades de pericia). Sin embargo, a la hora de efectuar disparos se utilizará la habilidad de artillería.

Astronomía:

La astronomía es la ciencia que estudia los cuerpos celestes, desde su ubicación y movimientos hasta sus fenómenos e interacciones. Es una ciencia antigua pero en la que nunca se ha dejado de avanzar. Recientemente, la astronomía ha sufrido la revolución más grande de su historia (ver Herejía de Cronos en el "Capítulo 2: Cosmología y religión").

A nivel práctico, la astronomía sirve para calcular los movimientos de los cuerpos celestes, la intensidad y frecuencia de las mareas, así como para la navegación, mediante el cálculo de la ubicación y el rumbo.

La dificultad para calcular posición y rumbo será de 8 (fácil) en cualquier parte del planeta, aunque una noche poco despejada puede aumentar esa dificultad a 10. Un cielo encapotado hace imposible esta tarea.

El máster debe tener en cuenta que los posibles modificadores por visibilidad relativos a la luz se invierten cuando se utiliza esta habilidad, pues la luz cercana oculta las estrellas, como sucede en las ciudades, y la oscuridad permite ver cuerpos celestes más lejanos.

La dificultad para reconocer cuerpos celestes depende del tamaño de los mismos y su posición respecto a Gea. Reconocer a Helios, Cronos o Selene tiene una dificultad de 6, los demás planetas del sistema tienen una dificultad de 8, excepto Melam, cuya dificultad es 10. Para las constelaciones principales 12, las nebulosas y constelaciones menores 14, cuerpos sin identificar 16 y agujeros negros 18.

Trabajo de campo: Muchas veces, el astrónomo se verá forzado a realizar pruebas de habilidad sin el material necesario. La falta de herramientas adecuadas impone un penalizador de -2.

Terreno inexplorado: Es posible que el astrónomo llegue a observar cuerpos celestes conocidos desde un punto de vista distinto al de Gea. Las tiradas de astronomía en estas condiciones reciben un penalizador de -4.

Biología:

La biología es la ciencia que estudia los seres vivos. Hasta hace poco, los biólogos se limitaban a catalogar los seres vivos, estudiando sus peculiaridades como especies independientes. Todo esto ha cambiado con la reciente formulación de la teoría evolutiva, según la cual, unas criaturas descienden de otras, heredando de sus precursores ventajas genéticas y librándose de sus defectos a través de la selección natural.

Lo más controvertido de esta teoría es la posibilidad de que el ser humano descienda de los simios, afirmación a la que la Iglesia Pantocrática se opone rotundamente. Contrariamente a su habitual postura conservadora, la religión druídica se ha mostrado muy complacida con estos descubrimientos, pues vienen a reforzar la idea de conexión con la naturaleza que, según los druidas, debiera tener el hombre.

Esta habilidad permite identificar criaturas vivas pertenecientes al reino animal o vegetal (tengamos en cuenta que los hongos se consideran todavía del reino vegetal). Identificar a una criatura no solo revela su nombre; también permite conocer el orden y la especie a la que pertenece, así como sus características principales y las cualidades más sobresalientes. Una prueba exitosa también permite comparar un espécimen con otros ya conocidos, vinculándolo a un orden y especie concretos y permitiendo al biólogo especular sobre sus características.

Los conocimientos biológicos no se ciñen exclusivamente al plano teórico. Muchos científicos han aplicado estos conocimientos a lo largo de la historia, creando criaturas con características particulares e, incluso, especies totalmente nuevas. La mayoría de las razas de animales domésticos que nos ayudan en nuestras labores diarias son el resultado de cientos de cruces deliberados en busca de las cualidades óptimas para una función determinada.

Un biólogo que desee modificar las características de una especie puede hacerlo superando una prueba de biología. La dificultad de esta prueba será de 6 para el primer punto de característica que se mueva de un lugar a otro y aumentará en 1 por cada nueva modificación. Tenga en cuenta que ninguna de las características de una criatura puede ser modificada para terminar siendo 0 (de hacerlo, la criatura morirá, incluso antes nacer). También es posible cambiar un punto de característica por un don determinado. Es posible eliminar un don de la criatura para sustituirlo por otro o para reforzar alguna de sus características.

Este tipo de experimentos tienen un resultado incierto: las criaturas cuyos genes hayan sufrido una selección excesiva pueden tener un aspecto muy diferente al original. El aspecto final de la criatura queda a discreción del máster, pero desaconsejamos encarecidamente que permitan a las criaturas muy modificadas tener un aspecto hermoso, salvo que el fin de esas modificaciones sea obtener un buen aspecto exclusivamente.

Cada modificación debe ser añadida en un cruce, no pudiendo ser añadidos todos

fig. 69

juntos. La obtención del espécimen deseado puede ser un trabajo de meses o incluso años.

Maestría: Un animal modificado genéticamente gana un don o punto de característica adicional por cada nivel de maestría que el biólogo posea. Los dones o puntos de característica adicionales pueden añadirse durante la tercera, sexta, novena y doceava generación respectivamente.

Carpintería:

El trabajo de la madera es, hoy en día, imprescindible: casas, barcos, y maquinaria ligera son construidos en madera, aunque sea algunas de sus partes. La madera es también el material estrella en la fabricación de mobiliario.

Puede utilizar esta habilidad para fabricar y reparar elementos de madera de todo tipo, incluyendo, por ejemplo, algunas armas. Las armas de madera también pueden fabricarse con un equilibrio perfecto, siguiendo las mismas reglas descritas en metalurgia.

Ciencias ocultas:

Este es el compendio de saberes que engloba todo lo relacionado con el mundo sobrenatural. Desde luego, se trata de un extenso campo de estudio, entorpecido por la falta de pruebas, el carácter escéptico de la sociedad y la frivolidad de muchos aficionados. Ningún estudioso de las ciencias ocultas será tratado como un verdadero científico en los círculos intelectuales. En el mejor de los casos, será recibido con una curiosidad morbosa.

Sin embargo, un observador tenaz verá recompensadas sus pesquisas presenciando, más tarde o más temprano, un suceso sobrenatural. Con el tiempo, aprenderá a reconocer los efectos de las artes místicas y a las criaturas sobrenaturales, así como sus costumbres y debilidades.

Un personaje que observe los efectos de una técnica mística puede realizar una tirada de ciencias ocultas para identificarla. La dificultad de la identificación es igual a la del lanzamiento de la técnica reducida en 2. Si la prueba tiene éxito, el personaje podrá determinar la duración aproximada del efecto, si se trata de un encantamiento o un artefacto, qué tipo de arte mística lo produjo (alquimia, brujería o psíquica) y la parte del mundo en la que es más habitual ese tipo de conocimiento. El personaje también sabrá la dificultad para usar dicha técnica, lo que le permitirá especular sobre el poder del místico que la utilizó.

Un personaje que intente identificar una técnica mística perteneciente a un arte en el que posea alguna maestría, puede añadir ese valor a la tirada de ciencias ocultas. Por ejemplo, un brujo puede añadir su maestría en brujería para identificar un sortilegio.

Un experto en ciencias ocultas también aprende a reconocer y distinguir monstruos de todo tipo. Una tirada exitosa de identificación dará al jugador cierta información sobre la criatura: el tipo al que pertenece, sus costumbres, debilidades y poderes... la cantidad de información queda a discreción del máster.

Tipo de criatura	Dificultad
Animales y plantas domésticas, insectos comunes	6
Aves comunes, plantas silvestres, mamíferos salvajes, peces de consumo	8
Reptiles y anfibios comunes, insectos curiosos	10
Aves exóticas, algas costeras, peces polares y tropicales, hongos comunes	12
Reptiles y anfibios exóticos, plantas tropicales	14
Hongos extraños, peces de la profundidad abisal	16
Dinosaurios, monstruos antediluvianos	18

La dificultad de la identificación se verá modificada en función de las pruebas que el personaje pueda observar: por ejemplo, un personaje que se encuentre de frente con el ser en cuestión no verá su prueba modificada; sin embargo, si debe identificar a la criatura a través de la descripción de un testigo o mediante algún resto, la dificultad aumentaría en 2. Si tan solo encontrase algunas huellas o el cadáver de alguna de sus víctimas la dificultad aumentaría en 4.

Fraude y escepticismo: Un personaje conocedor de las ciencias ocultas puede intentar simular los efectos de las técnicas místicas o las huellas de algún ser sobrenatural. En ese caso, deberá explicar al máster cómo lo va a representar. Si la maniobra parece creíble, el máster autorizará al jugador a realizar una tirada de ciencias ocultas. Si el embaucador está presente cuando se descubra el efecto puede añadir su maestría en actuar a la tirada. Cualquier observador que haya identificado el efecto como "sobrenatural" tendrá derecho a una tirada de percepción a la que puede añadir su maestría en ciencias ocultas. Esta tirada se enfrentará a la de ciencias ocultas del embaucador. Si la prueba tiene éxito notará algún detalle que revelará el engaño.

Tipo	Criatura	Dificultad
Apariciones	Espectro	16
	Fantasma	18
	Fuego fatuo	12
	Poltergeist	14
Creaciones	Gólem	12
Críptidos	Kraken	10
	Sascuach	14
	Yeti	12
Engendros	Bestia alada	16
	Homúnculo	14
	Horror dimensional	18
Malditos	Hombre lobo	10
	Ogro	12
	Quimera	14
	Zombi	8
Muertos vivientes	Momia	16
	Necrófago	6
	Vampiro	14
Seres feéricos	Duende	14
	Fauno	10
	Hada	16
	Trol	12

Cocina:

Con el avance de las comunicaciones llegan al continente mercancías ultramarinas, exóticos aromas y especias desconocidas. La sociedad se maravilla degustando los sabores del mundo. Saber cocinar ya no es una cuestión de mera supervivencia. En el mundo moderno, la cocina es un arte complejo y, en muchas ocasiones, excéntrico.

El máster puede asignar una dificultad a determinados alimentos o recetas. Si no se supera la prueba, todo el trabajo resultará inútil o incluso pernicioso para los jugadores (si hablamos, por ejemplo, de un evento social importante o de un alimento peligroso).

Maestría: un cocinero experto, que se ponga al frente de la cocina, puede añadir su maestría en cocina a la tirada de sociedad destinada a la organización de un evento

social.

Costura:

Con la ampliación del comercio, nuevos géneros llegan a las sastrerías del continente. Damas y caballeros visten encantados los nuevos diseños de los modistos más prestigiosos.

Un manejo excelente de la aguja colma de prestigio a quien lo practica y constituye un negocio realmente boyante.

Algunos gadgets se fabrican mediante el arte de la costura, en lugar de usando mecánica (como, por ejemplo, los sombreros blindados y plegables o las descosturas).

Explosivos:

Mediante esta habilidad, el personaje puede manejar artefactos explosivos, ya sean para fines industriales, militares o pirotécnicos.

En la industria hay múltiples ejemplos de la utilidad de las explosiones controladas. La minería y la cantería son las más frecuentes pero no las únicas. Las comunidades montañosas con riesgo de avalancha acostumbran a efectuar voladuras para provocar pequeños aludes, lo que reduce riesgos mayores. La construcción de carreteras y, sobre todo, de vías de ferrocarril exige un gasto frecuente de explosivo que allane el camino.

Militarmente hablando, se ha llegado al punto en que los explosivos son irreemplazables. La estrategia exige el corte de caminos y puentes, la voladura de posiciones de ventaja y, en el peor de los casos, la destrucción de plazas y arsenales propios antes de una retirada.

Pero es en las fiestas donde la pirotecnia muestra toda su belleza. Miles de personas acuden maravilladas a contemplar la lluvia de color que se despliega en las noches de festival.

Un experto en la materia será capaz de colocar cargas retardadas, montar trampas y manipular explosivos inestables.

Encastre: Un buen artificiero calculará el mejor modo de distribuir el explosivo a la hora de hacer una voladura, economizando la carga y maximizando sus efectos. Cuando un personaje realice esta operación, debe pasar una prueba de habilidad. Por cada nivel de éxito, empezando a contar desde la rutina (6), uno de los dados de daño del explosivo sacará automáticamente 6, en lugar de ser lanzado. El daño máximo solo se aplica contra la estructura y no contra objetivos casuales. La operación de encastre ocupará al personaje entre unos minutos y varias horas, dependiendo de la cantidad de explosivo y la magnitud de la obra.

Maestría: Un personaje que posea alguna maestría en geología puede añadirla a sus pruebas de habilidad cuando realice un encastre. Un artificiero que posea alguna maestría en ingeniería podrá sumarla a sus pruebas en el diseño de trampas.

Física:

La física es una ciencia muy amplia que estudia el tiempo, el espacio, la materia y la energía, así como sus interacciones. Aunque a simple vista puede parecer que el conocimiento de esta ciencia posee poca proyección práctica, lo cierto es que se presentarán situaciones en las que la ciencia jugará un papel crucial.

El personaje podrá improvisar aparatos y experimentos que, o bien solucionen problemas puntuales, o bien demuestren teorías. Sin embargo, la utilidad de esta habilidad depende enormemente de la imaginación del jugador y de la permisividad del máster. Por ello dejamos la dificultad de estas tiradas tan específicas a su discreción.

Maestría: Un personaje que haya estudiado concienzudamente las leyes físicas reconocerá de inmediato los cambios que en ellas se produzcan, como los sufridos en un cambio de dimensión o al visitar otros mundos, y de este modo podrá aprovecharlos en su favor. Así, el personaje podrá reducir cualquier penalizador ambiental debido a condiciones físicas anormales, como baja o falta de gravedad, en un número igual a su maestría.

Un estudioso de la física puede reducir las penalizaciones por alcance cuando dispara un arma de artillería en un número igual a su maestría en esta habilidad.

Geografía:

La geografía es la ciencia que estudia la morfología del terreno, la distribución de sus accidentes y la localización de las sociedades humanas sobre el planeta. Es un campo de estudio extensísimo que ha tenido un auge descomunal en los últimos tiempos debido a los diversos avances que facilitan su estudio.

Consultar a un geógrafo sobre una región en concreto puede prevenir muchas complicaciones. Cuando un personaje realice una prueba de habilidad para arrojar algo de información sobre una zona, el máster puede imponer un penalizador a la tirada en función de los datos de los que éste disponga. Sin embargo, el geógrafo siempre podrá especular, aplicando el conocimiento que posea de las zonas cercanas. Por ello, el penalizador nunca debería superar el -4. Una vez conozca el resultado de la prueba, consulte la siguiente tabla:

Resultado	Información
6	Relieve del terreno
8	Climatología
10	Población
12	Vegetación

Un geógrafo también puede dibujar sus propios mapas. De la habilidad del geógrafo para hacerlo dependerán las penalizaciones o bonificaciones que reciban quienes usen su trabajo como referencia. Estos cálculos los dejamos a discreción del máster.

Usted está aquí: Es sencillo para un geógrafo localizar su posición exacta si dispone de un plano. Tomando referencias sobre el terreno podrá localizar su posición y trazar un rumbo sin demasiadas complicaciones.

Conozco un atajo: Un geógrafo que viaje campo a través puede reducir el tiempo de marcha en un 10% por cada nivel de maestría que posea en esta habilidad, siempre que conozca la región o disponga de un plano.

Terreno inexplorado: Es posible que el geógrafo termine explorando otros mundos. En estos casos, toda prueba de geografía recibe un penalizador adicional de -4, al menos hasta que el personaje se familiarice con las condiciones ambientales.

Geología:

La geología es la ciencia que estudia el conjunto de materiales y energías que forman el planeta Gea. El compendio de saberes que engloba la geología es muy extenso para ser enumerado aquí, pero a continuación se le ofrecen algunos ejemplos: identificación y tasación de gemas, cristales y minerales; comportamientos sísmicos, volcánicos y sedimentales; espeleología... Quizá uno de los usos más frecuentes para esta habilidad durante el juego sea la posibilidad de datar sedimentos, estratos, minerales e incluso objetos tales como herramientas, cerámica y fósiles.

La datación requiere una tirada de habilidad cuya dificultad depende de la antigüedad de la muestra. Para estratos de un centenar de años la dificultad será de 6 (rutina) y subirá un rango (dos puntos) por cada cero que se añada a la fecha aproximada. Un geólogo que falle su tirada obtendrá cierta información: podrá descartar las fechas más cercanas equivalentes al resultado de su tirada. Sencillamente, llegará a la conclusión de que la muestra es más antigua de lo que él conoce.

El geólogo también puede identificar movimientos sísmicos y volcánicos, pasados y futuros. La dificultad de esta prueba dependerá, en gran medida, de la cercanía en el tiempo y de la cantidad de datos que haya podido recabar, pero este cálculo lo dejamos a discreción del máster.

Una prueba de geología en el interior de una cueva revelará cierta información sobre ella. Permitirá al personaje especular sobre su extensión, cantidad estimada de bifurcaciones, presencia de agua, profundidad máxima, estabilidad del terreno… Ya que es el máster quien decidirá estas cuestiones, dejamos también la dificultad concreta de estas pruebas a su criterio.

Trabajo de campo: Muchas veces el geólogo se verá forzado a utilizar esta habilidad sin el material necesario y lejos de un laboratorio donde realizar pruebas y comparar muestras. La falta de herramientas adecuadas impone un penalizador de -2. Hallarse en el laboratorio, en cambio, ofrece un bonificador de +2.

Terreno inexplorado: Es posible que el geólogo se vea en la tesitura de identificar muestras, explorar cuevas… que no son de este mundo. En estos casos, toda prueba de geología recibe un penalizador de -4.

Historia:

La historia es uno de los campos de conocimiento más extensos a los que el hombre aspira. Después de la Edad Oscura, al ser

humano le sobrevino una avidez de saber que pasa inevitablemente por conocerse a sí mismo y al mundo que le rodea.

A la hora de identificar piezas antiguas o conocer anécdotas y personajes, los historiadores realizarán una prueba de habilidad: del resultado de la prueba dependerá el grado de conocimiento del personaje sobre la cuestión.

Identificación	Dificultad
Personalidades	6
Batallas	8
Descubrimientos	10
Costumbres	12
Anécdotas	14
Economía	16

Personalidades: Con este resultado o superior, el personaje conoce a las personalidades más influyentes de la época, tales como gobernantes, generales... los hombres que cambiaron el curso de los acontecimientos. El personaje, a discreción del máster, incluso podría reconocer su rostro, dependiendo de si el arte de la época ha llegado hasta nuestros días.

Batallas: Las guerras son, desgraciadamente, los sucesos que más marcan una época. Con este grado de conocimiento el personaje puede hablar sobre batallas, técnicas y armamento de la época. También podrá reconocer la simbología militar.

Descubrimientos: A este nivel, el personaje conoce los grandes descubrimientos y avances técnicos de la época, así como su repercusión y difusión.

Costumbres: El historiador se ha familiarizado con las costumbres de la época, pudiendo establecer diferencias y paralelismos con las actuales. El historiador también conocerá la función social de cada costumbre y podrá especular sobre su origen.

Anécdotas: Un investigador bien empapado de lectura conocerá un sinfín de anécdotas curiosas que, si bien no cambiaron el mundo, sí dan una visión más personal al cómo y el porqué de los acontecimientos.

Economía: Este nivel es el del experto, el auténtico erudito que comprende plenamente las sociedades antiguas, sus bases y funcionamiento.

Arenas del tiempo: El paso del tiempo borra las huellas de los sucesos, de las personas e incluso de las naciones. Por lo tanto, cada era de distancia entre el nacimiento del personaje y el objeto de su prueba de habilidad añadirá una penalización de -2 a su tirada.

Distintas culturas: Los personajes reciben en su enseñanza formal mucha más información sobre su propia cultura que sobre las extranjeras. Por ello, siempre que se trate de identificar un suceso o personalidad histórica perteneciente a otra parte del mundo, la prueba recibirá un penalizador de -2.

Leyes:

A medida que la sociedad humana se vuelve cada vez más compleja se hace patente la necesidad de profesionales conocedores de sus leyes. Un personaje que desarrolle esta habilidad estará preparado para desenvolverse ante la administración pública en asuntos de licencias y derechos, podrá establecer una defensa eficaz en un juicio e incluso presidirlo.

Agente, ¡identifíquese!: Mediante esta maniobra, el personaje puede poner en su sitio a un funcionario público, ya sea un agente de la autoridad o de la administración, que se haya pasado de la raya. Al recordarle al agente la estricta normativa sobre una determinada situación, éste se verá obligado a ser más cauto en su modo de actuar. Esta maniobra no le dará la razón al personaje si no la tiene, pero al menos le proporcionará algo de tiempo. Para que surta efecto, el personaje debe superar la voluntad del agente en una prueba de leyes a la que puede añadir su maestría en intimidar. Por su parte, el agente puede añadir su maestría en leyes a su voluntad.

Ingeniería:

Se trata de un campo de estudio completamente revolucionario. Los ingenieros, movidos por el afán de superación, de descubrimiento y, en muchas ocasiones, económico o de prestigio, desarrollan los prototipos más vanguardistas.

Esta habilidad permite al personaje diseñar sus propios gadgets, vehículos, armas… en definitiva, cualquier objeto con una base científica. Algunos artistas también utilizan la ingeniería para crear obras sorprendentes, que parecen poner a prueba las leyes de la física.

Para crear un nuevo diseño el jugador debe explicar al máster la utilidad final del objeto, sus dimensiones y características y, juntos, deberán llegarán a un acuerdo sobre la dificultad de la prueba de ingeniería necesaria para su diseño. Luego, el jugador realizará una prueba de ingeniería: si la prueba tiene éxito, el diseño estará completo; de lo contrario, tendrá fallos. Los fallos en un diseño pueden manifestarse de muchos modos: desde grandes retrasos en su construcción, hasta horribles accidentes durante las pruebas finales. En el caso de maquinaria industrial o de vehículos, un sencillo modo de reflejar un mal diseño es aplicar sobre el aparato la regla de sabotaje. De este modo, la máquina perderá puntos de estructura durante su funcionamiento hasta que falle irremisiblemente. El daño producido por este tipo de fallos de diseño puede ser reparado, pero el fallo en sí no será corregido hasta que el aparato sea rediseñado.

Muchos objetos deben tomar como base otro ya existente. En el "Capítulo 11: Equipo" y el "Capítulo 16: Vehículos" se han incluido listados de las posibles modificaciones y los modos en que éstas afectan al diseño. Sin embargo, algunos jugadores desearán incluir modificaciones no listadas o crear objetos completamente nuevos. En estos casos alentamos al máster a ayudar al jugador, permitiéndole sacar partido a su ingeniero, siempre y cuando sus diseños no desvirtúen el espíritu del juego.

La habilidad de ingeniería también permite comprender los diseños de otros ingenieros. Un personaje que examine los planos de un ingenio puede realizar un prueba de ingeniería para comprender su función y características. La dificultad de esta prueba será igual a la del diseño -4.

Maestría: Un personaje puede añadir su maestría en ingeniería a las pruebas de arte cuando desee crear una obra sorprendente en sus proporciones físicas, en su composición o en su equilibrio.

Matemáticas:

Las matemáticas son la madre de todas las ciencias. En ellas se gestan todos los cálculos y medidas que el conocimiento científico exige para su avance y conservación. Pero el uso de los números va más allá del conocimiento científico. Muchos grupos sectarios han querido ver en ellos el lenguaje con que los Dioses describieron el universo. Por ello, algunos grupos clandestinos se identifican utilizando combinaciones numéricas u operaciones más o menos complejas; algunos incluso se comunican utilizando intrincados códigos de base matemática.

Algunas claves para la resolución de enigmas, ya sean pistas dejadas por los antiguos o contraseñas usadas por asociaciones de la actualidad estarán cifradas en base matemática. El máster puede proporcionar alguna pista a un jugador que supere una prueba de esta habilidad a la hora de resolver algún enigma con el que se haya topado.

Maestría: Un personaje que haya alcanzado cierto grado de maestría en matemáticas puede añadirla a sus tiradas en los cálculos que exijan otras ciencias tales como astronomía o física.

Mecánica:

En la era de la mecánica, el corazón del mundo es una amalgama de bielas y ruedas dentadas, danzando vertiginosamente entre nubes de vapor.

Esta habilidad tiene varios usos. El más frecuente de ellos es el de reparar artilugios mecánicos de todo tipo, desde pequeños aparatos domésticos hasta maquinaria de tamaño industrial.

Todo artilugio dispone de unos puntos de estructura que son, por así decirlo, los puntos de vida de la maquina. Una máquina cuyos puntos de estructura hayan sido reducidos por debajo de la mitad deja de funcionar. Realizar una prueba de mecánica para reparar un artilugio ocupará toda una jornada de trabajo y recuperará al objeto una cantidad de puntos de estructura igual al resultado de la prueba menos 6.

Un objeto no puede terminar teniendo más puntos de estructura que cuando estaba nuevo.

Tenga en cuenta que una máquina cuyos puntos de estructura lleguen a 0 ha sido destruida completamente y no puede ser reparada.

Esta habilidad también sirve para crear

multitud de máquinas y gadgets, siempre que se disponga del diseño (generado a su vez gracias a la habilidad ingeniería por él mismo u otro personaje). El coste de producción es siempre un tercio de su precio final. Para crear un artículo mecánico tan solo debe superarse la dificultad del diseño. Una prueba no superada significa que el mecánico ha sido incapaz de reproducir el diseño, por lo que todo el tiempo y material invertidos resultan desperdiciados.

Chapuza: Esta es una maniobra típica de situaciones desesperadas. En ella, el personaje intenta trampear el sistema de una máquina estropeada para que continúe funcionando, al menos durante un corto espacio de tiempo. Para hacer una chapuza, el mecánico realiza una prueba de habilidad: cada nivel de éxito obtenido permite a la máquina funcionar durante 1 asalto, el personaje puede continuar realizando pruebas de mecánica prolongando la vida de la máquina. Cada prueba de chapuza exige el gasto de 1 punto de fatiga por parte del mecánico, si se realiza mientras la máquina está funcionando. Una chapuza no devuelve puntos de estructura a la máquina, que se destruirá normalmente si éstos llegan a 0. No hay manera de hacer funcionar una máquina totalmente destruida.

Sabotaje: Cualquier mulo de carga armado con un mazo puede destrozar una caldera. Sin embargo, el sabotaje es algo sutil e insidioso y, en muchas ocasiones, más dañino. Para sabotear una máquina el mecánico realiza una prueba de habilidad cuya dificultad es igual a la del diseño de la máquina -4. Si supera la prueba, la máquina sufrirá la pérdida de 1 punto de estructura por cada asalto en el que esté activa. Al final, la máquina dejará de funcionar, seguramente en un momento en el que se halle a pleno rendimiento. Detectar un sabotaje antes de que esto suceda no es cosa fácil: para empezar hay que buscarlo, es decir, hacer una inspección completa y exhaustiva de la maquinaria. La mayoría de los sabotajes pasan desapercibidos hasta que ya es demasiado tarde. Si existe alguna sospecha, es posible que los operarios de la maquinaria realicen una buena inspección. Para encontrar el sabotaje deberán superar una tirada de mecánica cuya dificultad es igual a la del diseño de la máquina. Quien revise la máquina puede añadir su maestría en percepción a la tirada. Sin embargo, la dificultad aumentará en una proporción igual a la maestría en mecánica del saboteador.

Maestría: Un personaje que realice cualquier intento de ataque contra un objeto mecánico puede añadir su maestría al daño causado a su estructura.

Medicina:

La medicina es la ciencia que estudia la vida, la salud y la muerte de los seres vivos, sobre todo del hombre. Durante el último siglo se han descubierto numerosos y revolucionarios avances médicos que convierten esta ciencia en un foco de estudio increíblemente excitante.

Esta habilidad engloba un sinfín de técnicas y conocimientos, desde anatomía hasta medicina forense. Lógicamente, los usos más habituales que los personajes darán a esta habilidad serán la cirugía y la traumatología. A nivel interpretativo, al igual que ocurre con otras habilidades, será bueno que el personaje esté especializado. Sin embargo y por el bien de la crónica, en caso de emergencia, el personaje podrá utilizar esta habilidad para cualquiera de sus posibles usos sin penalización.

Para usar esta habilidad, el médico debe disponer de un equipo adecuado que incluye anestésicos como morfina, cloroformo o incluso opio, así como un set de sierras y bisturíes para las operaciones y amputaciones, vendas... Si el personaje se ve obligado a utilizar sus conocimientos sin las herramientas necesarias recibirá un penalizador de -2 a sus pruebas de medicina.

Primeros auxilios: El primer cuidado que un personaje herido necesita. Esta maniobra incluye cortar las hemorragias, entablillar las extremidades y limpiar las heridas. Un personaje cuyas heridas no hayan sido estabilizadas sencillamente no podrá recuperar puntos de vida: de hecho terminará por morir presa de la gangrena y otras calamidades.

Cuidar a un enfermo o herido: Un factor importante para la recuperación de un herido es el cuidado medico. Un solo personaje puede atender a tantos pacientes a la vez como su nivel de medicina, suponiendo que invierta en ello toda una jornada de trabajo. Cada paciente por encima de ese límite exigirá la pérdida de 1 punto de fatiga. El médico deberá realizar una tirada por cada paciente, cuya dificultad depende de sus lesiones (consulte el "Capítulo 12: Combate"). Si la tirada es exitosa el paciente se considera bien atendido, por lo que su tasa de sanación diaria aumentará en 1 punto.

Automedicarse: Cualquier tirada que el médico realice para sanarse a sí mismo recibe un penalizador de -2, debido a los dolores y achaques que el personaje sufre. Este penalizador es acumulativo con cualquier penalización que el personaje sufra debido a las lesiones. Un personaje que se cuide a sí mismo no puede además atender a otros pacientes.

Maestría: Un médico experimentado puede aumentar en 1 la tasa de sanación de uno de sus pacientes por cada maestría que posea en medicina. Para hacerlo deberá haber superado previamente la prueba de cuidados diaria. Un mismo paciente tan solo puede ver incrementada su tasa de sanación en 1, ya que la ciencia médica no hace milagros.

fig. 70

Metalurgia:

La metalurgia es el conjunto de conocimientos y saberes que permiten el trabajo de los metales, desde su estado mineral hasta el moldeado y templado final. Con esta habilidad, el personaje aprende a soldar, crear aleaciones, forjar y colar metales.

Crear piezas o materiales exige una prueba de habilidad cuya dificultad aparecerá listada junto a la descripción de la pieza en cuestión.

La metalurgia también puede utilizarse para identificar metales y minerales metálicos. Estas pruebas serán relativamente sencillas. Sin embargo, identificar aleaciones puede ser más complicado, dependiendo del proceso de aleado y de los componentes. Será el máster quien especifique la dificultad. Identificar materiales místicos como el magnio debería ser casi imposible para alguien no iniciado en el arte de la alquimia.

Es imprescindible disponer de herramientas para trabajar los metales. Si el personaje no dispone de ellas, no podrá realizar pruebas de metalurgia (salvo para identificar materiales metálicos).

Maestría: Un personaje que intente fabricar gadgets puede añadir su maestría en metalurgia a sus tiradas de mecánica e ingeniería. Los alquimistas también pueden añadir su maestría en metalurgia a sus tiradas para la transmutación del magnio.

Navegación:

El arte de la navegación está en su momento de máximo apogeo. La inclusión del motor ha revolucionado la industria naval y las técnicas de navegación.

Esta habilidad se utiliza para guiar todo tipo de embarcaciones y se utiliza del mismo modo que la habilidad de conducir a la hora de realizar maniobras.

El máster puede añadir penalizaciones a las tiradas de navegación en función del estado de las aguas. Durante un fuerte oleaje la penalización será de -2, -4 para una buena marejada, y la friolera de -6 durante una tempestad. Es imposible guiar una nave en aguas más peligrosas, pues estaríamos hablando ya de tifones y huracanes. Sin embargo, el máster puede exigir pruebas de navegación para mantener la integridad del navío.

La mayoría de los navíos exigen una tripulación de más de un integrante. Visite el "Capítulo 16: Vehículos".

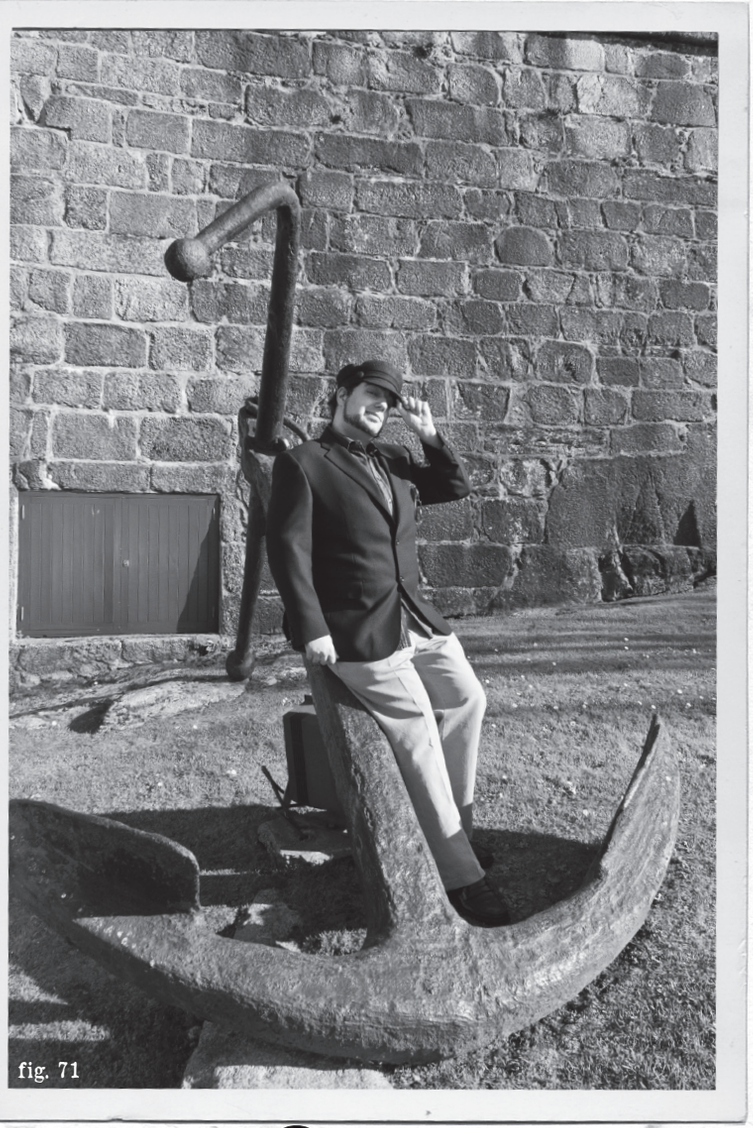


fig. 71

Química:

La química es la ciencia que estudia la composición de la materia y sus interacciones, consigo misma y con la energía. Es la evolución formal de la alquimia con la que, aún en nuestros días, está íntimamente relacionada.

Esta habilidad puede usarse para crear compuestos químicos o analizar muestras. La dificultad de estas pruebas dependerá de la complejidad de los compuestos y ocasionalmente de la inestabilidad de los mismos. Si en la prueba intervienen uno o más compuestos volátiles o inestables, la tirada de química recibirá un penalizador de -2.

Analizar un compuesto revelará los elementos que lo componen y su proporción. También dará una idea general del proceso de fabricación.

Para reproducir un compuesto será necesario disponer de los elementos que lo conforman y, por supuesto, del material de laboratorio adecuado. Queda a discreción del máster establecer la dificultad pertinente e incluso la imposibilidad de crear determinados compuestos. A modo de referencia, le ofrecemos las dificultades de fabricación de algunos compuestos que encontrará listados en este manual: pólvora 8, ácido sulfúrico 10, dinamita 12, nitroglicerina 12.

Trabajo de campo: Muchas veces, el químico se verá forzado a realizar pruebas de habilidad sin el material necesario y lejos de un laboratorio donde comparar muestras. La falta de herramientas adecuadas impone un penalizador de -2. Hallarse en el laboratorio, en cambio, ofrece un bonificador de +2.

Terreno inexplorado: Es posible que el químico se vea obligado a identificar o combinar compuestos que no son de nuestro mundo. En estos casos, toda prueba de química recibe un penalizador de -4.

Sociología:

La sociología es la ciencia que estudia las sociedades humanas. Sus procesos de cambio, sus costumbres y diferencias culturales, su economía. Una prueba de habilidad puede arrojar algo de información sobre un país o región, muy útil a la hora de interactuar con su población:

Resultado	Información
6	Economía
8	Gobierno
10	Costumbres generales
12	Tabúes
14	Costumbres específicas

Economía: El personaje puede hablar sobre el nivel de vida medio de la población, los recursos con que trabajan y las principales producciones de sus industrias.

Gobierno: El sociólogo conoce el estilo de gobierno del país o región así como los nombres de sus líderes y la rigidez de sus leyes.

Costumbres generales: El personaje sabe las costumbres más habituales de la socie-

dad tales como el modo en que deben saludarse o la religión que profesan.

Tabúes: A este nivel, el personaje se ha sumergido en la sociedad de tal modo que conoce las prohibiciones sociales de las que los nativos nunca quieren hablar.

Costumbres específicas: El personaje está ya tan familiarizado con la sociedad que comprende sus entresijos más rebuscados. Sabría por ejemplo qué miembros de una misma familia pueden casarse entre sí.

Maestría: Un personaje que realice una prueba de sociedad fuera de su entorno natal sufrirá algún penalizador a sus tiradas. Su maestría en sociología reducirá ese penalizador.

Táctica:

Muchos oficiales militares estudian estrategia y táctica durante su aprendizaje. La tradición militar ha conservado y perfeccionado tácticas, aplicando y recopilando los conocimientos de guerra de los grandes conquistadores de la historia.

Esta habilidad puede utilizarse para desplegar tropas o para reconocer y anticiparse a la estrategia enemiga.

Emboscada: Un táctico que planee una emboscada y prepare a sus compañeros puede otorgarles puntos de acción adicionales durante el primer asalto de sorpresa. Para ello, realice una prueba de habilidad: cada rango (es decir, cada 2 puntos) a partir de 6 otorga 1 punto de acción adicional a sus aliados y a sí mismo que deben invertir durante el primer asalto del combate. Para planear una emboscada el personaje debe de disponer de tiempo suficiente para inspeccionar el terreno y explicar el plan a sus aliados. El máster deberá juzgar si la situación lo permite.

Teología:

El estudio de la religión, propia y ajena, es un campo que permite ver en perspectiva la evolución y relación entre los pueblos. Pero para los verdaderos creyentes es mucho más: es el compendio del saber divino, de las enseñanzas de los dioses. Es también el único medio para identificar a los auténticos enemigos del hombre que han estado y estarán siempre cercanos.

Con esta habilidad, el personaje reconoce a los dioses a través de representaciones, símbolos y escritos. Le permitirá conocer parábolas y leyendas, así como profecías y seres sobrenaturales. También le aportará conocimiento sobre las generalidades del culto a un dios y las herejías que en éste se produzcan.

Identificación	Dificultad
Deidades	6
Culto	8
Mitología	10
Sacerdocio	12
Profecías	14
Herejías	16

Deidades: el personaje es capaz de enumerar los dioses que conforman el panteón de la religión, así como sus inclinaciones y campos de poder.

Culto: el personaje conoce las obligaciones del creyente, las virtudes que exalta, las faltas que no debe cometer…

Mitología: el personaje está familiarizado con los seres sobrenaturales que influyen en la religión, así como con sus parábolas y alegorías.

Sacerdocio: con este grado de conocimiento, el personaje ya conoce las obligaciones de sus sacerdotes. Está familiarizado con sus rituales y su significado.

Profecías: un auténtico experto sabe desentrañar las predicciones de los profetas, reconociendo las señales que las anuncian y haciendo cálculos aproximados.

Herejías: los mejores teólogos son capaces de diferenciar líneas y tradiciones que se alejan del culto principal. Reconocerá también la simbología de las sectas.

Religiones paganas: Todo conocimiento teológico debe ser visto en perspectiva. Para un personaje siempre resultará más sencillo identificar el culto que practica o la mitología relacionada con su propia nación que las extranjeras. El personaje recibirá un bonificador de +2 a todas las tiradas de teología relacionadas con la religión que practica.

Religiones antiguas: El conocimiento de las primeras religiones se ha perdido o transformado, por lo que identificar un culto puede resultar extremadamente complejo. Por ello, cuando un personaje realice una tirada de teología relativa a un culto que no se practica en la actualidad, deberá restar 2 a su tirada.

Habilidades de empatía:

Agricultura:

La agricultura ha sido, quizá, el descubrimiento más importante de la historia de la humanidad, después del fuego. Permitió al ser humano establecer residencias fijas, dando el gran salto hacia la civilización.

En la actualidad, la agricultura sigue siendo para muchas familias un medio de subsistencia. Sin embargo, para los grandes terratenientes representa mucho más: es un negocio seguro y estable, base de la economía de la mayoría de los países del mundo.

Un buen agricultor reconocerá las especies y tierras, a fin de maximizar la producción; sabrá usar los abonos adecuados y, en definitiva, sacar de la tierra un buen provecho.

Parece que va a llover: algo a lo que los agricultores y terratenientes están muy acostumbrados es a luchar contra los elementos. Por ello, son capaces de predecir cambios de temperatura, precipitaciones, nieblas… con al menos un par de días de margen y, por supuesto, los cambios inmediatos. Para predecir la meteorología tan solo debe realizarse una prueba de agricultura. Por cada rango a partir de 6, el personaje podrá predecir con relativa exactitud la meteorología durante unas 4 horas.

Astrología:

La astrología es la pseudociencia precursora de la astronomía. Durante toda la Edad Oscura y, sobre todo, durante la Edad Antigua, se tomaron como ciertos los axiomas indemostrables de un conocimiento, en el mejor de los casos, especulativo.

Pero, ¿qué hay de cierto en las teorías que hablan de la influencia de los astros en la vida del hombre? Muchas profecías, si bien imprecisas, se han visto cumplidas con el paso del tiempo.

Un astrólogo es capaz de predecir conjunciones astrales y otros eventos significativos referentes a los astros y las constelaciones que rodean Gea. También debería poder aproximar en qué modo afectan esos sucesos a la vida del hombre, pronosticando grandes cambios si los hubiera.

Carta astral: El auténtico motivo por el que la astrología sigue existiendo, incluso más pujante que nunca, es por su capacidad para definir la personalidad de cada individuo, calculando la posición de los astros en el momento de su nacimiento. Conociendo la fecha y hora exactas, el astrólogo puede calcular sus dones, superando una sencilla prueba de habilidad. Por cada rango de éxito a partir de rutina, el astrólogo conocerá uno de los dones del sujeto empezando por su humor (si posee alguno). Los siguientes en revelarse serán aquellos con mayor implicación mística y, por último, aquellos referentes a la educación (aunque el orden concreto será decidido por el máster).

Maestría: Un personaje que realice una prueba de teología para identificar, comprender o predecir el cumplimiento de una profecía puede añadir su maestría en astrología a la tirada.

Bajos fondos:

No todas las fiestas y reuniones están repletas de damas adornadas con tocados y hombres degustando coñac. En algunos ambientes menos recomendables se relacionan ladrones, asesinos, contrabandistas y gentes de mal vivir. Estar bien relacionado y valorado en estos ambientes es tan o más importante, si llega el caso, que en el club de costura.

Esta habilidad se utiliza para superar las pruebas de reconocimiento de criminales (en lugar de la habilidad "sociedad").

Otra utilidad típica para esta habilidad es la de encontrar a algún criminal al que se esté buscando. La dificultad de esta prueba será la misma que la de la prueba de reconocimiento del propio criminal. Sin embargo, la dificultad aumenta añadiéndole la maestría en sigilo del objetivo.

Si por el contrario la búsqueda no se centra en un criminal concreto, sino que se mantiene abierta a cualquiera que posea ciertas

habilidades, la dificultad será igual a 6 más el bonificador total de la habilidad más alta que se precise.

El éxito en esta prueba no da necesariamente acceso al objetivo: normalmente revelará su localización aproximada. El acercamiento final dependerá de la situación y la astucia de los jugadores.

Maestría: Cuando se encuentre entre criminales, su maestría en bajos fondos puede utilizarse para aumentar su fama (en lugar de su maestría en sociedad).

Bellas artes:

Esta habilidad permite al personaje desarrollar su creatividad en las disciplinas artísticas y visuales clásicas: la escultura y la pintura. Cuando un personaje decida crear una nueva obra podrá realizar una tirada de habilidad para determinar la calidad del resultado.

Genios con genio: Aunque para la creación de su obra necesitará un lugar seguro y tranquilo, un personaje sometido a un proceso sentimental extremo recibirá un bonificador de +2 a su tirada. Muchos grandes genios han creado su obra maestra durante una ruptura sentimental o incluso durante la guerra.

Caza:

La caza es seguramente, junto con la lucha, el deporte más antiguo que practica el ser humano. Aunque los medios y las técnicas han variado desde que los hombres corrían desnudos con lanzas tras los venados, hay partes que se mantienen prácticamente invariables: el rastreo de la presa, la persecución y su abatimiento. Son precisamente estas labores las que hacen de la caza el deporte rey hoy en día, además, por supuesto, de la obtención de verdaderos trofeos que no se dan en los deportes modernos.

Rastreo: Un buen cazador sabe rastrear a su presa, detectando los más leves signos de su presencia tales como heces, pelaje caído, sendas de animales, hoyos en el terreno, vegetación quebrada…

El rastreo es una labor ardua, cuya dificultad básica es 12, a lo que se añadirán los modificadores pertinentes. Por ejemplo, si se tratase de un grupo numeroso, tamaño familiar, el rastreador recibiría un bonificador de +2 a su tirada; si el grupo resultase ser muy grande, tamaño manada, el bonificador sería de +4. La dificultad también depende enormemente del volumen de la presa: el modificador por tamaño del animal se aplicará a la tirada de rastreo, que resultará más fácil cuanto más grande sea la criatura perseguida. Sin embargo, el mayor problema al que se enfrenta un cazador seguramente es el terreno: en un bosque, la dificultad del rastreo no sufre modificación, pero en zonas con menos vegetación y terrenos más sólidos la cuestión se complica: en colinas bajas, el rastreador recibirá un -2; en montaña, -4; en desierto o tundra, -6. En zonas donde el terreno sea llano y sólido, como el empedrado de una ciudad, las tiradas de rastreo reciben un penalizador de -8. Seguir un rastro a través de zonas muy transitadas podría elevar la dificultad a discreción del máster.

Ocultar el rastro: Un personaje que desee ocultar el rastro dejado por su paso y el de su grupo podrá hacer una tirada de caza añadiendo, si la tuviese, su maestría en sigilo. El resultado de la tirada será la dificultad de los posibles rastreadores para localizarle. La tirada recibirá un penalizador de -2 por cada persona que acompañe al cazador, aunque los acompañantes podrán a su vez reducir el penalizador con su maestría en caza (si poseen alguna), pudiendo llegar a anularlo (aunque sin posibilidad de convertirlo en un valor positivo).

Solamente un cazador puede realizar la tirada: normalmente, el más experimentado.

Cría de animales:

La cría de animales es, aún en estos tiempos modernos, un negocio muy rentable. Pese a los intentos de la industria por mecanizar el trabajo, hay tareas que por su complejidad o lo engorroso del terreno siguen requiriendo del uso de animales. Seguimos transportando el equipo de guerra en mulas, nuestros exploradores y policías marchan a caballo y, desde luego, nunca una máquina vigilará con el ahínco de un devoto perro guardián. Y aún cuando las máquinas llegasen a suplir estas funciones, será la tradición quien mantenga a nuestros fieles animales en su puesto predominante en deportes y festejos.

Esta habilidad permite al personaje domar y entrenar animales, así como manipular a los animales ya adiestrados. El tiempo y dificultad de la tirada, tanto para adiestrar como para domar a un animal, dependerán del carácter del mismo.

Lo primero que debe saberse para tratar con un animal es si se trata de un animal salvaje o uno nacido en cautividad. Los animales nacidos en cautividad se consideran domados (se entiende que los meses, o incluso años, de convivencia constante con el ser humano que transcurren entre el naci-

fig. 72

fig. 73

miento de la bestia y el inicio de su adiestramiento son suficientes para doblegar su carácter). Tratándose de animales salvajes, existe una gran diferencia entre animales destinados a la compañía, tales como los perros, y aquellos destinados a la monta, como los caballos. Para domar a un animal salvaje destinado a la compañía, el domador debe superar una prueba de habilidad, cuya dificultad será 6 más el carácter del animal. Por ejemplo, domar a un lobo salvaje con un carácter de 7 tiene una dificultad de 13. En el caso de un animal destinado a la monta, la posición de sumisión que es necesario imponer a la bestia aumenta sensiblemente la complejidad de la tarea. El domador deberá superar una serie de tiradas cuya dificultad es la misma que en el caso anterior. Cada tirada superada resta un punto de fatiga a la criatura, mientras que las tiradas fallidas restan fatiga al domador. Si la criatura se queda sin puntos de fatiga antes que el domador se considerará domada. En caso contrario, el domador resulta derribado. El domador puede añadir su maestría en montar a las tiradas para domar a un animal salvaje destinado a la monta.

A partir de que la criatura ha sido domada puede comenzar su adiestramiento: lo primero será enseñar a la criatura las tareas más básicas. Esto ocupará tantas semanas como el carácter de la criatura menos la maestría en cría de animales del domador (con un mínimo de 1 semana). Transcurridas dichas semanas el domador realizará una tirada de cría de animales, cuya dificultad seguirá siendo 6 más el carácter de la bestia. Si la supera, el animal se considerará entrenado en tareas comunes. Si la falla, deberá volver a empezar.

Una vez que la criatura ha aceptado el adiestramiento común, pueden empezar a enseñársele tareas específicas. Cada tarea específica tiene una dificultad propia para ser enseñada y requiere 1 mes de trabajo. Este tiempo se puede reducir, deduciendo tantos días como el resultado de la tirada de cría de animales del adiestrador. Si se falla la tirada, el animal no habrá aprendido la tarea y el mes de trabajo se habrá perdido. Siempre se puede volver a empezar.

• *Ataque:* Los animales entrenados para el ataque se lanzan agresivamente contra el objetivo que se les señale o les resulte evidente en el momento de la orden. Es habitual proporcionar a este tipo de animales una disciplina especialmente férrea, que permita retirarlos de vanguardia a una orden o, incluso, para que sean capaces de retener a su presa sin causarle mayor daño. La dificultad para enseñar esta habilidad a un animal es 14.

• *Defensa:* Un animal entrenado en la defensa vigilará y defenderá hasta la muerte a su adiestrador o jinete, atacando a sus agresores pero sin alejarse de su protegido. El animal se comportará de este modo incluso si su protegido está inconsciente. Es muy posible que el animal no distinga entre amigos y enemigos: esto dependerá de la actitud que tomen quienes se acerquen. Lógicamente, el animal guardián no atacará a aliados a los que conozca bien. Incluso podría ir a buscar ayuda si está entrenado en mensajería y no observa peligro inminente para su protegido. La dificultad para enseñar esta habilidad a un animal es 16.

• *Vigilancia:* Los animales guardianes vigilan un área designada con paciencia y ahínco. Avisarán e incluso amenazarán a quienes se acerquen al área vigilada y montarán una algarabía si ésta es invadida. Pueden llegar incluso a atacar al intruso si les es del todo desconocido y se ven capaces de vencerlo o ahuyentarlo. De lo contrario, retrocederán cediendo terreno lentamente. La dificultad para enseñar esta habilidad a un animal es 12.

• *Salto:* Los caballos no acostumbran a saltar obstáculos a través de los cuales no pueden ver. Mediante este entrenamiento, el animal llega a dejarse conducir completamente por su jinete, llegando incluso a saltar sobre obstáculos más altos que su propia vista. Cuando el animal está entrenado en esta disciplina, el jinete puede utilizar su habilidad de montar para realizar pruebas de salto, beneficiándose de la capacidad de salto del caballo. La dificultad para enseñar esta habilidad a un animal es 12.

• *Rastreo:* Cuando un animal se adiestra para el rastreo debe decidirse qué tipo de criatura o sustancia se desea que rastree. Durante su entrenamiento el animal se familiarizará con su olor, de modo que llegue a resultarle tan familiar que logre localizarla con el más mínimo indicio. Éste es el tipo de entrenamiento que reciben los perros de caza o, incluso, algunos perros entrenados por la policía, especializados en localizar personas desaparecidas, sangre o explosivos. Un animal entrenado para el rastreo ofrece un boni-

ficador de +4 a su guía, a la hora de localizar aquello en lo que el animal se haya especializado. La tirada llevada a cabo por el personaje variará según el objeto de la búsqueda: caza para animales, percepción para explosivos, etc. Ofreciendo una muestra que el animal pueda olisquear, se le puede pedir que busque algo diferente: para ello, el guía debe hacer una tirada de cría de animales de dificultad 12. Si la supera, obtendrá un bonificador de +2 a la búsqueda. La dificultad para enseñar esta habilidad a un animal es 14.

• *Retorno:* Cuando se establece este tipo de entrenamiento se le enseña al animal a reconocer un punto de control, es decir, una localización que se le muestra al animal antes de realizar una tarea. En caso de que el animal deje de ser guiado, acudirá al punto de control. Esta habilidad ha salvado incontables vidas de jinetes en combate quienes, después de caer inconscientes, han sido felizmente transportados por sus monturas de regreso al campamento. La dificultad para enseñar esta habilidad a un animal es 16.

• *Mensajería:* Un animal mensajero es capaz de rastrear a una persona que conozca o acudir a un punto previamente designado. El tiempo que tarda el animal en recorrer la distancia depende lógicamente de su capacidad de movimiento, pero también de si su objetivo se mueve y el área en la que se desplaza. Por ejemplo, un perro puede localizar a un personaje dentro de un valle siguiendo su olfato, pero tardará mucho más en realizar esta tarea que en acudir a una casa que conozca. La dificultad para enseñar esta habilidad a un animal es 12.

• *Temple:* Los animales, en general, tienden a sentirse intimidados con facilidad. Incluso los predadores más robustos prefieren retirarse discretamente ante situaciones inciertas. Los sonidos fuertes, como los producidos por la maquinaria o las armas de fuego, acostumbran a espantar a los animales. Un animal bien entrenado es capaz de ignorar los sonidos típicos de áreas industriales o incluso de un campo de batalla. Un animal entrenado en temple recibirá un bonificador de +2 a sus pruebas de voluntad. La dificultad para enseñar esta habilidad a un animal es 18.

Maltratar a los animales: Una táctica reprobable y digna tan solo de un domador falto de autoridad y experiencia es maltratar al animal para reducir su carácter. Esta maniobra rèduce permanentemente el carácter del animal tanto como el domador decida, lo que facilita enormemente su doma. Un animal en estas condiciones que cambie de adiestrador puede ser tratado para recuperar su carácter. Es una tarea penosa, que ocupa meses de dedicación, pero hay animales que lo merecen. Cada mes, el nuevo adiestrador realizará una tirada de cría de animales cuya dificultad será el doble del carácter actual de la criatura. Si se supera, el animal recuperará 1 punto de su carácter perdido.

fig. 74

Falsificación:

La falsificación es un arte sistemático en el que los detalles son tan o más importantes que la obra general. A la hora de copiar una obra o documento hay que ser muy pulcro, pero si se trata de auténticas invenciones, además será necesario tener una amplia visión del entorno en que va a ser introducida.

Esta habilidad funciona mejor si el falsificador posee alguna maestría en la habilidad que se utilizó para crear la obra original (si la posee, puede añadirla a su tirada). En cualquier caso, un personaje que desee falsificar una obra debe, al menos, poseer un rango en la habilidad correspondiente.

El resultado de esta tirada será la dificultad impuesta a los observadores para diferenciar la copia del original.

Los observadores que deseen diferenciar la copia deben examinar la obra y realizar una tirada de la habilidad correspondiente a la creación de ese tipo de artículos, a la que podrán añadir su maestría en percepción o falsificación, la que sea más alta.

Puede identificarse una falsificación a simple vista realizando una prueba de la habilidad correspondiente con un penalizador de -4 y sin posibilidad de añadir ninguna maestría. Este tipo de tiradas están destinadas a identificar rápidamente copias de muy baja calidad, muchas de las cuales serán meros adornos más que intentos de engaño.

Percepción:

La habilidad de percepción representa la sensibilidad de los sentidos: es la capacidad de un personaje para interpretar su entorno y permanecer alerta. Habitualmente, un personaje utilizará su percepción en contraposición a otras habilidades de otros personajes, ya sea para escuchar a quien avanza sigilosamente o descubrir un disfraz. Cada habilidad explica en qué modo puede la percepción oponerse a ella.

La percepción también puede utilizarse activamente: esto sucederá cuando el personaje busque algo o examine algún objeto.

La luz juega un papel muy importante en la percepción del ser humano: de noche, las tiradas de percepción visual se verán penalizadas en -2. En oscuridad completa, los personajes sencillamente no tienen derecho a realizar tiradas de este tipo de percepción.

La distancia es también un factor decisivo: hasta 10 metros, la percepción no se ve penalizada, pero sufrirá un -2 hasta los 100 metros, y un -4 hasta los 1000. La vis-

ta del hombre rara vez se posa más allá de esa distancia, aunque puede utilizarse para avistar objetos muy grandes en distancias superiores a discreción del máster.

El tamaño de aquello que debe ser avistado también puede influir en este tipo de pruebas, por lo que deberá ajustarse la dificultad en función del tamaño del objeto o criatura a atisbar. Tenga en cuenta que esta habilidad representa los cinco sentidos, no solo la vista y el oído.

Pesca:

La pesca es tanto un deporte como una profesión. Desde los tranquilos pescadores de río a los aguerridos balleneros, todos los hombres que se dedican a esta labor ancestral comparten dos rasgos comunes: amor y respeto por las aguas.

La dificultad de la pesca depende de la presa que se persiga y de lo profundas que sean las aguas que habita. Pescar truchas en un arroyo de Trirene puede tener una dificultad rutinaria. Sin embargo, cazar ballenas en el Polo ronda la dificultad extrema.

Tratándose de monstruos marinos antediluvianos, el máster puede llegar a exigir varias pruebas de pesca para localizar a la criatura y abatirla.

Prestidigitación:

Prestidigitación es la habilidad de los juegos de manos, del engaño y el ilusionismo. En esta época de apertura intelectual y social, las gentes de todas partes exigen más y mejores modos de maravillarse. Un prestidigitador puede hacer aparecer y desaparecer objetos, animales o incluso personas.

Escamotear: Un prestidigitador puede ocultar un objeto en sus ropajes o en cualquier otro lugar adecuado. Para lograrlo, enfrentará su tirada de prestidigitación a la percepción de su público. Unas ropas amplias pueden añadir una bonificación a este tipo de pruebas (por ejemplo, una capa y una chistera añadirán un bonificador a ocultar objetos de +1 cada uno). Los objetos grandes o aparatosos reciben una penalización al ocultamiento. Este tipo de maniobra puede realizarse también con animales tales como palomas, conejos… ocultar un animal impone un penalizador de -2 a la tirada.

Producción: Un prestidigitador puede revelar un objeto que tenía escamoteado de modo que parezca que lo ha creado de la nada.

Desaparición: El personaje crea una humareda de color en torno a sí mismo o deja caer su capa. Una vez creada la distracción, el personaje puede esconderse incluso si le están vigilando. Además añadirá su nivel de maestría en prestidigitación a su prueba de sigilo.

Maestría: Un prestidigitador es capaz de tener preparado un truco por cada nivel de maestría en todo momento. Dependiendo de la naturaleza del truco, deberá o no prepararlo de nuevo una vez mostrado. Añada su maestría a las tiradas de juego destinadas a hacer trampas.

Psicología:

Por fin en nuestros días comienza a estudiarse la mente humana desde un punto de vista científico. Hasta hace poco, se consideraba la mente como un oscuro e inaccesible mecanismo, incapaz de explicarse a sí mismo.

Sin embargo, gracias a los nuevos avances, podemos reconocer diversos procesos mentales frecuentes en nosotros mismos y en otros seres humanos. Esto permite, por ejemplo, desenmascarar embusteros (oponiendo una tirada de psicología a la de actuar); reconocer comportamientos alterados en otros personajes, incluso sin conocerlos de antes; identificar enfermos mentales (tras un pequeño interrogatorio) y, con tiempo y muchas sesiones, llegar a curarlos.

Sigilo:

Pasar desapercibido, en ocasiones, será la mejor manera de alcanzar sus objetivos. Tanto si desea esconderse como si prefiere pasar a hurtadillas junto a los guardias o incluso desaparecer entre una multitud deberá realizar una prueba de sigilo, a la que se opondrá la percepción de los guardias o sus perseguidores.

La distancia, así como la oscuridad, le ayudarán en su propósito (consulte la habilidad "percepción").

Lógicamente, un personaje no puede esconderse mientras esté siendo vigilado (salvo con la habilidad "prestidigitación". Sin embargo, en algunas situaciones, podrá correr para que sus perseguidores le pierdan momentáneamente de vista y esconderse en ese momento.

Para poder esconderse, un personaje debe disponer de algún tipo de cobertura: un objeto lo suficientemente grande para ocultarle. Si no existe ningún lugar donde esconderse, como por ejemplo en una habitación vacía, el personaje no podrá utilizar esta habilidad.

Un personaje que se desplace utilizando la habilidad de sigilo se moverá a razón de medio metro por punto de acción invertido.

Maestría: Un personaje puede añadir su maestría en sigilo a su primera tirada de ataque y al daño cuando realice una emboscada.

Distracción: Un personaje que desee atravesar un área vigilada sin ser detectado puede crear un efecto que atraiga momentáneamente la atención de los guardias. Cuando se lleva a cabo este tipo de maniobra, el personaje puede añadir su maestría en prestidigitación a su tirada de sigilo.

Sociedad:

En estos tiempos que corren, estar bien relacionado es tan importante como poseer una fortuna o la mejor formación. Quienes deseen estar al tanto de los eventos sociales que se produzcan y de la vida de sus protagonistas desarrollarán esta habilidad.

El uso más habitual para esta habilidad será el de realizar pruebas de reconocimiento, destinadas a decidir si el personaje conoce a otro o no y, en caso afirmativo, cuánto sabe de su vida. La dificultad de estas tiradas es la fama del personaje a reconocer (ver Capítulo 10: "Fama").

¿No nos habíamos visto antes?: Mediante esta maniobra, el personaje se presenta a un interlocutor al que haya reconocido previamente, recordándole la última ocasión en la que se vieron. Incluso si el interlocutor no lo recuerda, reaccionará de un modo mucho más positivo hacia el personaje. En el peor de los casos, le prestará su atención durante unos instantes.

Un personaje que no desee ser abordado de este modo puede enfrentar una tirada de etiqueta a la prueba de sociedad para desembarazarse rápidamente del interlocutor sin resultar grosero.

Maestría: La maestría en sociedad del personaje aumenta su fama, reduciendo la dificultad de las pruebas de reconocimiento de las que sea objetivo.

Supervivencia:

Esta habilidad representa un conjunto de conocimientos que permitirán a su personaje sobrevivir en entornos hostiles sin el equipamiento idóneo. Los peligros más inmediatos a los que se enfrenta un personaje lejos de la civilización son difíciles de combatir. A menudo el hombre moderno teme a los insectos venenosos y a las fieras salvajes; sin embargo, el auténtico enemigo del explorador es siempre más insidioso: hipotermia, deshidratación y algunas desagradables enfermedades derivadas del consumo de agua no potable.

La vida del explorador depende de su capacidad para encontrar refugio y agua potable, así como para encender fuego. Lejos de su campamento y sin el relativo confort que proporciona el equipo especializado, su personaje se verá obligado a realizar una prueba de supervivencia cada día. La dificultad de la prueba depende del entorno en que se encuentre. Si falla la prueba, el personaje perderá 1 punto de fatiga, que se acumulará con cualquier otro que pierda por otros motivos.

Entorno	Dificultad
Bosque	6
Sabana	8
Jungla	10
Desierto	12
Tundra	14
Polar	16

Disponer de un guía experimentado en el grupo puede suponer una diferencia crucial. Un personaje que supere su tirada de supervivencia puede asistir a otro por cada 2 puntos en que supere la dificultad impuesta por el entorno. Incluso puede perder 1 punto de fatiga en lugar de alguno de sus compañeros. Ningún personaje puede perder más de 1 punto de fatiga por cada jornada de supervivencia.

Maestría: Por cada nivel de maestría en esta habilidad, el personaje gana 1 punto de fatiga utilizable solo para soportar las jornadas de supervivencia.

9 Dinero

El mundo en que vivimos se mueve, tristemente, gracias al dinero. A continuación puede consultar una tabla de cambio de divisas en la que se reflejan los nombres y valores de las monedas más importantes del mundo. Todos los precios e ingresos de este manual están calculados, para mayor comodidad, en Coronas de Trirene.

Ingresos:

Saber cuánto dinero posee su personaje y qué ingresos puede esperar es crucial para planificar sus aventuras.

Para calcular los ingresos mensuales de su personaje lo más importante es saber la fuente de los mismos. Escoja la rama profesional a la que desee dedicarse. Sus ingresos dependerán de lo bueno que su personaje sea en su trabajo. Por lo tanto, recibirá una cierta cantidad de coronas por cada nivel de habilidad que posea en las habilidades de su profesión. La especialización en un trabajo determinado suele reportar la mayor parte de los beneficios. Por ello, su personaje recibirá una prima por cada nivel de maestría que posea en las habilidades listadas.

Súmelo todo y obtendrá el sueldo mensual en coronas de su personaje.

	Trirene	Altais/Sol	Cienia/Peso	Crieg/Blasón	Krastislava/Asta	Tarso/Pez
Corona	1	3,5	48	1,5	120	185

fig. 75

fig. 76

Profesión	Habilidades	Sueldo
Administración	Comercio, etiqueta, voluntad, leyes, matemáticas, sociología, falsificación, sociedad.	Por nivel: 7c Por maestría: 50c Máximo: 600c
Artesanía	Cordelería, comercio, carpintería, cocina, costura, geología, ingeniería, mecánica, metalurgia, bellas artes, falsificación.	Por nivel: 6c Por maestría: 50c Máximo: 500c
Bohemio	Actuar, danza, etiqueta, juego, música, oratoria, seducción, bajos fondos, bellas artes, sociedad.	Por nivel: 6c Por maestría: 40c Máximo: 600c
Campesino	Resistencia, cordelería, montar, comercio, biología, agricultura, caza, cría de animales, pesca, supervivencia.	Por nivel: 5c Por maestría: 40c Máximo: 500c
Criminal	Carrera, hurtar, actuar, intimidar, juego, explosivos, bajos fondos, falsificación, prestidigitación, sigilo.	Por nivel: 8c Por maestría: 40c Máximo: 1200c
Deportista	Carrera, escalar, fuerza, nadar, resistencia, saltar, equilibrio, pelea.	Por nivel: 5c Por maestría: 70c Máximo: 800c
Educación	Oratoria, astronomía, biología, física, geografía, geología, historia, ingeniería, leyes, matemáticas, medicina, química, sociología, teología.	Por nivel: 5c Por maestría: 60c Máximo: 700c
Ejército	Carabina, esgrima, pistola, conducir, maquinaria, montar, pilotar, etiqueta, artillería, explosivos, navegación, táctica.	Por nivel: 8c Por maestría: 40c Máximo: 600c
Espectáculo	Fuerza, saltar, contorsionismo, cordelería, equilibrio, montar, actuar, danza, disfraz, música, oratoria, astrología, cría de animales, prestidigitación.	Por nivel: 5c Por maestría: 50c Máximo: 600c
Explorador	Escalar, carabina, montar, biología, geografía, historia, sociología, teología, caza, percepción, supervivencia.	Por nivel: 8c Por maestría: 40c Máximo: 600c
Fuerzas del orden	Carrera, armas contundentes, pistola, conducir, montar, pelea, interrogatorio, intimidar, leyes, bajos fondos, percepción, psicología.	Por nivel: 7c Por maestría: 40c Máximo: 600c
Industria	Maquinaria, comercio, carpintería, explosivos, física, geología, ingeniería, mecánica, metalurgia, química.	Por nivel: 5c Por maestría: 70c Máximo: 1200c
Marina	Fuerza, nadar, armas de asta, cordelería, maquinaria, comercio, astronomía, carpintería, geografía, mecánica, navegación, pesca.	Por nivel: 6c Por maestría: 50c Máximo: 700c
Medicina	Hipnosis, biología, medicina, química, psicología.	Por nivel: 10c Por maestría: 60c Máximo: 800c
Periodismo	Actuar, etiqueta, interrogatorio, oratoria, historia, sociología, bajos fondos, percepción, sociedad.	Por nivel: 7c Por maestría: 40c Máximo: 600c
Política	Actuar, etiqueta, intimidación, oratoria, voluntad, historia, leyes, sociología, psicología, sociedad.	Por nivel: 7c Por maestría: 50c Máximo: 1200c
Religioso	Etiqueta, intimidar, oratoria, voluntad, ciencias ocultas, historia, sociología, teología, astrología, psicología, sociedad.	Por nivel: 6c Por maestría: 40c Máximo: 600c

Sin embargo, este dinero no se acumula en su casa. Todo lo contrario, su personaje gastará cierta cantidad mensualmente en cuestiones como ropa, alojamiento, alimentación y transporte; incluso sus aficiones tienen un precio. A todo esto se lo denomina "nivel de vida". Deberá escoger un nivel de vida acorde a sus ingresos. Su personaje vivirá un poco más feliz y descansado a cada peldaño que ascienda en el nivel de vida. Además hay algunas ventajas a las que ganará acceso.

Niveles de vida

Nivel de vida	Coste mensual	Modificador
Miserable	15	-3
Pobre	30	-2
Bajo	60	-1
Medio	120	0
Alto	240	+1
Acomodado	480	+2
Rico	960	+3

Miserable: Un personaje miserable no tiene asegurada más que una comida al día en algún comedor de beneficencia, jamás compra ropa nueva, debe vestirse con prendas usadas y rara vez encuentra un techo bajo el que protegerse. Si un personaje es incapaz de mantener el nivel de vida miserable, sencillamente morirá debido a una combinación de hambre, frío y enfermedades.

Pobre: Los personajes pobres suelen desempeñar los trabajos más duros de la sociedad. Trabajan sin descanso para mantener el alquiler de una mugrienta habitación. Al menos una de sus tres comidas diarias estará compuesta exclusivamente por pan y sopa. La longevidad de sus ropas es, cuando menos, heroica.

Bajo: Paradójicamente, en este mundo de desigualdad, la mayor parte de la población pertenece a este estamento. A este nivel una familia ocupa ya un modesto piso en las afueras de alguna gran urbe o una pequeña casita en el campo. Cada miembro dispone de lumbre para el invierno y de un traje para los domingos. Sus mayores problemas son la educación, el calzado y el ocio; que son respectivamente: básica, escaso e inexistente.

Medio: El nivel de vida medio está reservado a personas con un puesto de relativa responsabilidad dentro de la administración pública o en alguna empresa con cierto renombre. Estas personas suelen poseer alguna pequeña propiedad, un lugar bonito y salubre donde vivir. Es fácil que pertenezcan a una o dos asociaciones relacionadas con el ocio y la vida social de la comunidad.

Alto: Funcionarios de alto nivel, políticos con cargos intermedios, científicos reputados… son el selecto grupo de personajes que han escapado a la necesidad. Este grado es el de aquellos personajes que poseen cierta influencia dentro de su comunidad.

Acomodado: Directores de empresa, políticos y nobles de baja cuna viven cómodamente. Cualquiera de ellos poseerá un par de propiedades tales como una casa de tres plantas en el centro de la ciudad y una hermosa casa de campo. A estas gentes no les falta de nada; pueden permitirse viajar solo por placer, coleccionar curiosidades y codearse con los de su clase en los clubes de la alta sociedad.

Rico: Los dueños de empresas multinacionales y grandes terratenientes llevan un estilo de vida sencillamente impensable para la población común. Viven en lujosas mansiones rodeados de criados, embriagados entre las delicias de lujosas fiestas y negocios millonarios.

Ventajas del nivel de vida

El mundo en el que vivimos está fuertemente dividido por el clasismo. Incluso existen países de Yuugata en los que un estricto sistema de castas impide a los hombres prosperar.

En Atlas la situación no es mucho mejor. Aunque la revolución industrial y el sufragio universal han renovado la capacidad del hombre para soñar, lo cierto es que el policía testigo de un altercado entre un hombre de chaqué y uno harapiento aún golpea al pordiosero antes de escuchar pacientemente la versión del otro.

Así pues debe añadir el modificador de nivel de vida cada vez que su personaje realice una tirada relacionada con el carácter para interactuar con los agentes del orden o los funcionarios públicos. Pero no todo el monte es orégano, y el máster asignará dificultades más altas en función del rango de autoridad de la persona con la que se entreviste su personaje. Además, el modificador de nivel de vida puede invertirse en algunas situaciones singulares como, por ejemplo, las relaciones con el mundo criminal.

Nivel de vida y aventuras

Un personaje que se vaya de aventuras normalmente dejará de ganar dinero de su trabajo habitual. Afortunadamente, tampoco se verá obligado a gastar el coste de su nivel de vida. Dependerá exclusivamente de sus ahorros y del dinero ganado en sus aventuras.

Mantener la sensación de formar parte de una escala social determinada depende más de los servicios que el personaje contrate durante sus viajes y del equipaje que lleve consigo. Si un máster considera que el personaje no ha mantenido su nivel de vida de un modo adecuado puede reducir temporalmente el modificador del mismo para adecuarlo a las circunstancias.

Cuando regrese de sus viajes, el personaje encontrará su nivel de vida "esperándole" en casa y podrá retomar su antigua vida, siempre y cuando no haya perdido su trabajo.

Ahorros

Todo personaje comienza el juego con unos ahorros, fruto de su trabajo y capacidad de administración. Pero a veces la vida decide dar a los personajes duros golpes económicos o favorecerlos tremendamente. Para representar todo esto, sus ahorros se calculan restando a sus ingresos mensuales el coste de su nivel de vida y multiplicando el resultado por su intelecto. El resultado de esta sencilla operación es la cantidad de dinero con que su personaje comienza el juego.

Tenga en cuenta que el nivel de vida también incluye ropa, alojamiento, alimentación, ocio y todos los gastos habituales de la vida del personaje. El equipo especial de su personaje, como armas, vehículos… debe adquirirse gastando sus ahorros.

Por último y si lo desea, puede decidir otorgar a su personaje un nivel de vida inferior al que sus ingresos pueden pagar. Esto aumentará sensiblemente sus ahorros, pero quizá le convierta en uno de esos locos que duermen sobre un colchón lleno de billetes en un piso destartalado.

Bancos y dinero en efectivo

Salvo casos excepcionales, un personaje no llevará consigo más que un par de coronas. El resto de su dinero permanecerá a buen recaudo en la caja fuerte de un banco. Para viajes largos puede que quiera tener más dinero encima. Sin embargo, llevar demasiado siempre es peligroso.

Retirar dinero de sus cuentas es tan sencillo como acercarse a la oficina de un banco y hacerlo. Dependiendo de su localización, esto puede resultar más o menos costoso:

Retirar dinero en su localidad de residencia no tiene ningún coste añadido. Sin embargo, si solicita un reintegro en cualquier otra ciudad de su país o en cualquier capital del continente deberá pagar una comisión equivalente a un telegrama.

En cualquier otra localidad del continente o en alguna colonia de su nación, el coste será en torno a un 3% de la cantidad solicitada. Si se va a las colonias extranjeras o a países de otros continentes, la comisión podría ascender a la friolera de un 5%.

Conseguir dinero en Utopía es sencillamente imposible, puesto que allí la población recibe sus suministros mediante cartillas de racionamiento. De todos modos, no tendría donde gastarlo, salvo sobornando a alguna mafia local.

Evidentemente en países no civilizados es absurdo solicitar una transacción.

Tenga en cuenta que estos costes deben verse en perspectiva. Un colono no se verá obligado a pagar comisiones en Ultramar, pero podría sufrir estos contratiempos en las localidades del continente.

10 Fama

Un factor importante en la vida de su personaje es la fama. El reconocimiento social y el prestigio que ganan los científicos, exploradores y artistas del mundo ha dejado de ser una cuestión de alcance local: las distancias mueren y las noticias vuelan.

Por lo tanto, su personaje puede ser reconocido por sus iguales o incluso por la población, lectora y admiradora de las hazañas que aparecen a diario en los periódicos.

Si su personaje es reconocido o no por algún observador casual se decide mediante una prueba de reconocimiento, para lo que el observador debe realizar una tirada de sociedad (habilidad de empatía). La dificultad de la tirada es 24 menos la fama del sujeto a reconocer.

Dificultad de la prueba de reconocimiento = 24 - Fama

Su fama es igual a su nivel de habilidad más alto, no necesariamente relacionada con su profesión (algunos personajes históricos han destacado en campos absolutamente distintos al modo en que se ganaban la vida). A su habilidad más alta hay que sumar su bonificador de carácter: un personaje carismático atrae con frecuencia las miradas y comentarios de la concurrencia. También deberá añadir a su fama el modificador de nivel de vida (un personaje pudiente y bien relacionado está en boca de todos). El don "Fama" le permitirá aumentar también las posibilidades de ser reconocido. Hay otros dones que aumentarán su fama levemente como "Belleza" o "Nobleza" y también algunos defectos tales como "Criminal". Por último, la maestría que haya alcanzado en la habilidad sociedad se añade también a su fama.

Fama = Bonificador de carácter + nivel de habilidad más alto + nivel de vida + modificadores dados por dones + maestría en sociedad

Ser famoso está lleno de recompensas: los personajes famosos suelen recibir regalos de admiradores y un exquisito trato de favor. Pero cuidado, la fama también es un arma de doble filo. Algunos admiradores pueden resultar molestos o peligrosos, muchos personajes son reconocidos habitualmente por competidores o detractores. Y en el peor de los casos, su personaje puede ser considerado un criminal por una o más culturas debido a sus logros o ideales.

El efecto concreto de la fama en cada situación debe ser decidido por el máster en función de las circunstancias, la localidad en la que se encuentre su personaje, o las personas con las que interactúe.

La información que obtenga el personaje que le reconozca será más abundante en función del éxito de su tirada (restando de su resultado la dificultad que suponía).

fig. 77

Resultado - Dificultad	Información obtenida
0	Básica: Nombre, profesión y logro más destacado.
1	General: Origen. Viajes. Trabajos recientes.
2	Específica: Nombre de compañeros y patrones. Anécdotas destacadas.
3	Familiar: Vida privada. Proyectos de futuro. Inclinaciones políticas y religiosas.

Modificadores a la fama

En función de la situación es posible que un personaje sea más fácil de reconocer. Por ello deben aplicarse uno o varios de los siguientes modificadores a las tiradas de reconocimiento.

Modificador	Situación
+4	Localidad natal del personaje.
+4	Club al que el personaje pertenece.
+2	Misma profesión.
-2	País distinto.
-2	Continente distinto.

Modificadores temporales a la fama

Algunas situaciones específicas modifican la fama de un personaje temporalmente, como haber salido en el periódico durante la última semana.

¿Cuándo se realiza una prueba de reconocimiento?

Las pruebas de reconocimiento se llevan a cabo cuando el máster así lo considere necesario. Sin embargo, como guía general podemos establecer que se realicen cada vez que el personaje se halle en una situación que coincida con uno de los modificadores de fama que le sean aplicables. Por ejemplo: cuando el personaje hable con el posadero del pueblo en que nació, cuando un criminal sea interrogado por un policía o cuando haga acto de presencia en una fiesta de gente de su mismo estatus social.

Un personaje también puede forzar una prueba de reconocimiento con un acto tan cotidiano como presentarse.

Rumores

Es prácticamente imposible que un personaje con una vida social activa no acabe por cometer algún pequeño traspié. Cuando un personaje cometa un error en público el máster puede exigirle que anote un rumor en su hoja de personaje. A partir de ese momento la gente comenzará a murmurar sobre el tema. Cada vez que algún otro personaje supere una prueba de reconocimiento, conocerá además los rumores que sobre el personaje circulen (1 por cada punto de éxito por encima de la dificultad de la prueba). El máster decidirá el orden de prioridad de los rumores en función del círculo social en el que se encuentre el personaje en ese momento.

Algunos personajes pueden reaccionar de un modo particular, no necesariamente negativo, hacia el personaje en función de los rumores que acaban de escuchar.

Un personaje escandaloso con tendencia a generar rumores verá su fama incrementada a razón de 1 punto por cada 3 rumores que pesen sobre él.

fig. 78

11 Equipo

En *Brumas del Alba* el mundo se encuentra en plena revolución industrial. Los materiales y las técnicas están avanzando a una velocidad vertiginosa, los ejércitos del mundo se han embarcado en una escalada armamentística de trayectoria errátil y las empresas compiten por las mejores patentes.

En este entorno es difícil estar preparado. ¿Que pasará cuando el éxito de su misión dependa de si usted o sus competidores están realmente a la última? Pero no solo es cuestión de pragmatismo, el equipo también da carácter al personaje, le viste y le define.

Suponemos que su personaje ya posee los objetos más comunes e imprescindibles para su vida diaria; la cantidad y calidad de ese tipo de posesiones dependerá de su nivel de vida. Los jugadores y el máster llegarán a un acuerdo sobre ese asunto.

Armas de combate cuerpo a cuerpo

Armas	Daño	Cadencia	Ocultación	Coste	Tamaño	Cualidades
Alabarda	1d12	7	-8	30c	Arma larga	Arma de asta, Dos manos
Arpón	1d8	6	-5	12c	Arma de mano	Arma de asta, Arrojadiza, Dos manos
Bastón	1d6	4	-2	15c	Arma de mano	Esgrima, Arma roma, Contundente
Bayoneta calada	1d6	5	-	12c	Arma de mano	Puñal, Arma de asta, Dos manos
Bayoneta/Puñal	1d4	3	0	12c	Arma corta	Puñal, Arrojadiza
Boomerang	1d6	4	-1	7c	Arma de mano	Arma roma, Arrojadiza, Contundente
Cayado	1d8	5	-6	4c	Arma larga	Esgrima, Arma roma, Arma de asta, Contundente, Dos manos
Espada de punta y corte	1d8	5	-3	20c	Arma de mano	Esgrima, Guarda de lazo
Espada de mano y media	1d10	6	-4	25c	Arma de mano	Esgrima, Dos manos
Espada Ropera	1d6	4	-4	20c	Arma larga	Esgrima, Cazoleta
Espadín	1d4	4	-1	14c	Arma de mano	Esgrima, Puñal
Estaca/Porra	1d4	4	-1	0	Arma de mano	Arma roma, Contundente
Estoque	1d6	4	-3	18c	Arma larga	Esgrima, Guarda de lazo
Florete	1d4	3	-2	12c	Arma de mano	Esgrima
Fusta	1d3	2	-1	3c	Arma de mano	Arma roma, Contundente
Guadaña	1d12	8	-10	15c	Arma de mano	Contundente, Dos manos
Guantelete	1d3	3	-1	45c	Desarmado	Arma roma, Arma corta
Hacha	1d10	7	-5	12c	Arma de mano	Contundente, Dos manos
Herramienta grande	1d12	8	-6	8c	Arma de mano	Arma roma, Contundente, Dos manos
Herramienta mediana	1d8	6	-2	4c	Arma corta	Arma roma, Contundente
Herramienta pequeña	1d4	4	0	2c	Arma corta	Arma roma, Contundente
Horca	1d8	7	-8	10c	Arma larga	Dos manos, Arma de asta
Hoz	1d6	5	-4	8c	Arma de mano	Contundente, Arma de mano
Lanza	1d6	6	-6	14c	Arma larga	Arma de asta, Dos manos
Látigo	1d4	4	-2	8c	Arma de mano	Contundente, Arrojadiza, Arma roma
Machete	1d8	5	-3	6c	Arma corta	Contundente, Arrojadiza
Navaja	1d3	3	+2	5c	Arma corta	Puñal
Nudillera	1d3	3	+2	2c	Desarmado	Arma roma
Palanca	1d8	5	-2	3c	Arma de mano	Contundente
Puño	1d2	3	-	0	Desarmado	Arma roma
Sable/Cimitarra	1d8	5	-3	22c	Arma de mano	Esgrima, Hoja curva
Tachi	1d10	6	-3	60c	Arma de mano	Esgrima, Hoja curva, Dos manos

Descripción de las armas cuerpo a cuerpo

Alabarda: La alabarda es un arma de asta medieval. Se trata de un largo mango de hasta dos metros y medio, al final del cual se ha instalado una cabeza que combina un hacha, una lanza y un garfio. En la actualidad, las funciones de la alabarda se han reducido a la mera ceremonia. Sin embargo, adorna muchos grandes salones y, por lo tanto, podría llegar a ser utilizada por un combatiente desesperado.

Arpón: El arpón es, como la lanza, un arma de asta, aunque sensiblemente más corta. Habitualmente se utiliza como arma arrojadiza por pescadores, sobre todo balleneros. Lo más característico del arpón es su punta con forma de anzuelo, que le ayuda a afianzarse a la presa.

El arpón tiene un alcance de 5 metros cuando se utiliza como arma arrojadiza.

Bastón: El bastón es un complemento habitual de todo caballero. Los bastones tienen sobre todo una finalidad estética, aunque en la práctica adoptan multitud de aplicaciones: sirven para apoyarse al caminar o para apartar objetos y animales que no se desea tocar y, por supuesto, como arma. Existen multitud de leyes que impiden que un caballero porte un arma por la calle, lo que permite que algunos asaltantes hagan su agosto impunemente. El bastón es un discreto modo de defenderse. De hecho, muchos clubes de caballeros están promulgando una nueva corriente de la defensa personal: el Cane-Do o esgrima de bastón.

Bayoneta y puñal: Por mucho que evolucionen las armas, todo combatiente necesitará siempre un arma para el combate cuerpo a cuerpo. El puñal es un arma corta cuyo filo mide entre uno y dos palmos de longitud. Se trata probablemente del arma más usada del mundo y sus formas y usos pasan por todos los espectros imaginables.

Algunos espadachines utilizan una daga o puñal como àrma de parada en la mano izquierda, exagerando la guarda de la misma. A estos puñales suele añadírseles una guarda de lazo o una cazoleta. Un puñal con guarda de lazo costará 6c más que uno normal, 8c si se le añade una cazoleta. La ocultación del puñal se verá penalizada en 1 con la guarda de lazo y en 2 con la cazoleta. Estos puñales dejan de considerarse armas arrojadizas.

En la actualidad, a las carabinas de uso militar se les puede fijar una bayoneta al final del cañón, lo que permite combinar la longitud de un arma con el filo de la otra.

El puñal tiene un alcance de 3 metros cuando se utiliza como arma arrojadiza.

Un puñal puede también ser de hoja curva por un coste adicional de 3 coronas. Estos puñales no podrán tener guarda de lazo ni cazoleta.

Boomerang: El boomerang es un arma arrojadiza utilizada por algunos indígenas. Se trata de un palo plano y liso, con un pronunciado ángulo en el centro. Lo sorprendente del boomerang es que, debido a su característica forma, regresa hacia el tirador si no alcanza a su objetivo.

Este tipo de armas disponen de un sorprendente alcance de 20m.

Cayado: Se trata de un bastón largo, de entre metro y medio y dos metros, utilizado por pastores y peregrinos. Es un arma sencilla que casi cualquier persona puede aprender a utilizar eficientemente.

Espada de punta y corte: Éste fue el tipo de espada más común en Atlas durante los últimos siglos de la Edad Oscura. Aunque el aspecto general del arma fue evolucionando a lo largo de los siglos, desde la espada con guarda recta hasta la elaborada empuñadura de jaula, sus funciones han sido siempre las mismas. Se trata de un arma versátil pensada para asestar tajos y estocadas. La longitud de la hoja oscila entre los ochenta centímetros y el metro diez.

Aunque el diseño del arma es más propio de aquellas cruentas batallas feudales, muchos espadachines practican este tradicional estilo de esgrima, pues se considera el primero verdaderamente elaborado.

Un armero capaz no tendrá ningún problema en crear una espada sin la guarda de lazo. Esto reducirá el coste en 6 coronas.

Espada de mano y media: La espada de mano y media es un arma de filo largo, de entre un metro y un metro treinta de longitud. Su esgrima exige el uso de ambas manos, aunque algunos golpes, sobre todo propinados por tiradores expertos, se realizan empuñando el arma con una sola mano.

Debido al modo en que se empuña este arma, no admite una guarda más compleja que un pequeño anillo montado sobre los gavilanes.

Espada ropera: A medida que se desarrollaban las armas de fuego durante la Ilustración y se reducían las armaduras, las espadas se estrecharon, aligerando su peso, lo que permitió confeccionar filos más largos. Lógicamente, el modo en que se esgrimían también se adaptó, creando estilos más rápidos y refinados.

La espada ropera es la síntesis de esta evolución. Se trata de un filo estrecho y largo. La guarda se compone de una cazoleta que cubre completamente la mano, de la que sobresalen unos larguísimos gavilanes. Es un arma claramente defensiva de manejo muy rápido, orientada más a la estocada que al tajo.

Espadín: El espadín es, como su propio nombre indica, una espada pequeña. Suelen tener filos de entre cuarenta y setenta centímetros y una empuñadura reducida. Muchos ejércitos han adoptado este tipo de armas con un tinte ceremonial. Otros realmente las usan como armas de cuerpo a cuerpo. Para muchos espadachines, el espadín es una excelente arma de mano izquierda.

Los espadines son armas versátiles en su confección, ya que habitualmente se diseñan como una versión más pequeña de un arma tradicional. Así pueden encontrarse espadines con y sin guarda de lazo o incluso de hoja curva, como sucede en el Mikado.

Un espadín con guarda de lazo costará 6 coronas más y recibirá un penalizador de -1 en las pruebas de ocultación.

Un espadín de hoja curva tendrá un coste total de 20 coronas, no podrá tener guarda de lazo y dejará de considerarse un puñal.

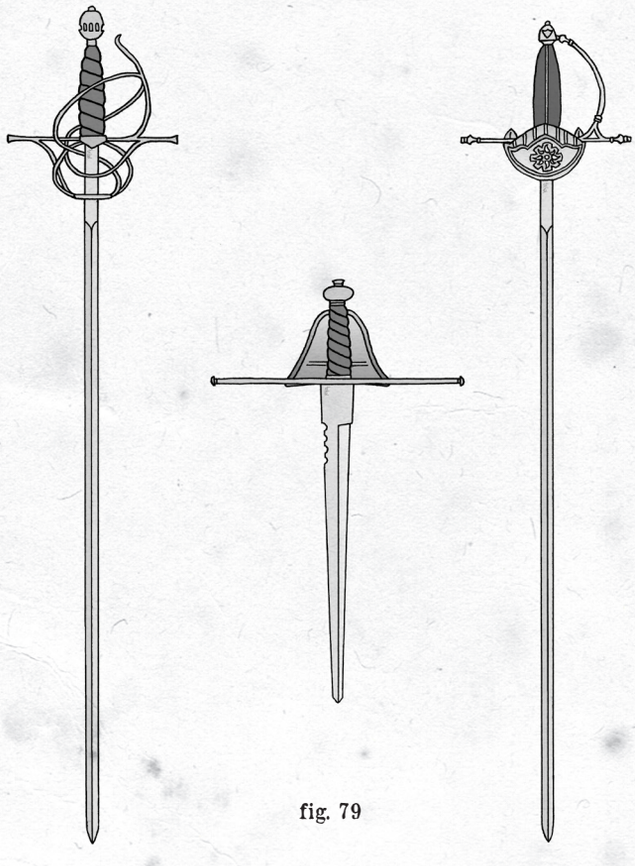


fig. 79

Estaca/Porra: La estaca es un palo, un trozo de madera utilizado como arma improvisada. La porra es un bastón corto de madera utilizado por la policía.

Estoque: El estoque es el paso intermedio entre la ropera y la vieja espada de punta y corte. Su filo es alargado y fino. Sin embargo su guarda, aunque más ligera, conserva la jaula o lazo de bandas de acero.

Florete: Siguiendo la evolución de la espada, su última forma es el florete. Se trata de un arma muy ligera, sin filo, cuya única función es la estocada. Algunos esgrimistas ven el florete como un arma meramente deportiva.

Fusta: La fusta es una vara de mimbre o acero forrada de cuero. Su uso habitual es azuzar a las bestias de monta. Sin embargo, algunos oficiales de caballería la portan como distintivo. No es extraño que acabe utilizándose como arma en discusiones callejeras.

Guadaña: Se trata de una potente hoja montada sobre un asta de madera. Probablemente sea la primera elección de un campesino realmente enfadado.

Guantelete: Un guantelete es el guante de acero de una armadura. Aunque su función primordial es la de proteger la mano del combatiente, cierto es que un puñetazo propinado por una mano debidamente enguantada resulta demoledor. Algunas escuelas de esgrima, como la Garra de Dragón, en Crieg, incluyen el guantelete como arma de mano izquierda. Los guanteletes también ofrecen protección en las manos (vea la sección de protecciones).

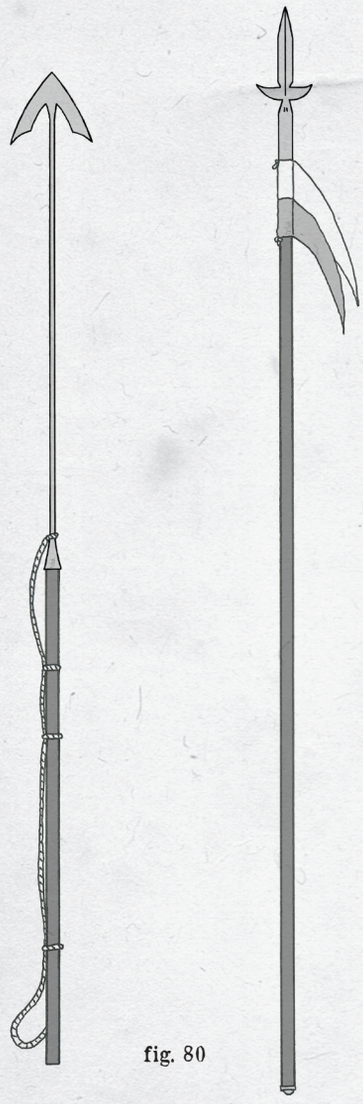


fig. 80

Hacha: Un hacha es un arma de filo montada sobre un mango de un metro de longitud aproximadamente. Sus usos hoy en día son múltiples: sirve como herramienta desde a leñadores a bomberos. Aunque en el pasado algunos soldados llevaban este tipo de armas (como puede aún verse en muchos blasones), en la actualidad su uso como arma de guerra es prácticamente inexistente. El hacha está diseñada para concentrar el golpe en un único punto, por lo que posee un factor de penetración de 1.

Herramientas: En el entorno industrial abundan las herramientas que, si bien no han sido diseñadas como armas, pueden sacarle de un apuro.

Horca: La horca es una especie de enorme tenedor que se utiliza en el campo para recoger paja.

Hoz: La hoz es una herramienta de labranza compuesta por un mango del que sale una hoja que se curva hacia adelante.

Lanza: Una lanza es un asta de madera de hasta tres metros de longitud rematada en una punta o filo del tamaño de un puñal. Aún se utilizan lanzas en algunas unidades de caballería, como arma ceremonial y, por supuesto, como decoración. Es un excelente arma disuasoria en las ocasiones en que la caballería policial debe dispersar a un tumulto.

La lanza utilizada a lomos de un caballo se convierte en un arma temible. En primer lugar, ya no es necesario empuñarla con ambas manos. Pero la gran ventaja es que el jinete puede beneficiarse de la fuerza del animal para asestar estocadas. Un personaje a lomos de un caballo puede utilizar el bonificador de fortaleza del animal en lugar del suyo propio para añadirlo al daño causado con la lanza, siempre que el caballo se haya movido ese mismo asalto.

Látigo: El látigo es una trenza de cuero de entre tres y cinco metros de longitud que se usa para castigar a los animales, a los que causa poco o ningún daño. Sin embargo, en la frágil piel del hombre acostumbra a abrir heridas realmente feas.

Debido al peculiar modo en que se maneja, el látigo puede utilizarse como arma arrojadiza aunque realmente no se lance. Además, tiene un alcance de 3 metros. Sin embargo, a diferencia de las armas de proyectiles y arrojadizas normales, no dispone de distancia media ni larga.

Machete: Se trata de un hacha pequeña, habitualmente destinada al trabajo en el campo, aunque existen versiones de guerra. Aún pueden verse tripulaciones de barcos armadas con machetes y los indios de Ultramar la usan como arma da mano y arrojadiza.

El machete tiene un alcance de 4 metros cuando se utiliza como arma arrojadiza.

Al igual que el hacha, el machete posee un factor de penetración de 1.

Navaja: La navaja es un cuchillo pequeño que muchos hombres llevan encima para múltiples usos. Algunos modelos son retráctiles o plegables. En general es una excelente opción si uno desea portar un arma realmente letal sin llamar demasiado la atención.

Nudillera: Se trata de un arma de matones y camorristas, consistente en un sencillo mango de metal unido a cuatro anillos soldados. Su función es maximizar el daño del puñetazo, a la vez que protege la mano de quien lo propina. Algunos puñales de combate incluyen en su mango una nudillera. Para tomar esta opción no hay más que sumar el coste de ambas armas.

La cazoleta o guarda de lazo de una espada puede utilizarse para propinar puñetazos: en este caso, el daño será el mismo que el de una nudillera, aunque la cadencia seguirá siendo la de la espada.

Palanca: No es más que una vara de hierro rematada en forma de pata de cabra. Sirve, como su propio nombre indica, para ejercer mayor fuerza. Una herramienta de estibador que, en ocasiones muy desgraciadas, ha llegado a usarse para el homicidio.

Puño: Aunque no es un arma como tal, se hace necesario mencionar el modo más básico de defensa.

Sable y cimitarra: Se trata de espadas de corte cuyo filo se curva hacia atrás. La función principal de estas espadas es servir como arma de mano a las unidades de caballería.

El sable es utilizado por prácticamente todos los ejércitos de Atlas. La cimitarra, por su parte, tiene como origen la península de Aran-Haliph.

Tachi: El tachi es el sable que portan los oficiales del Mikado de Kanayama. Se trata de una espada de mano y media, de filo curvo, destinada a propinar potentes tajos. Pero, por encima de todo, el tachi es un símbolo de posición, pues en el Mikado solamente los guerreros de noble linaje pueden portar este arma. En Atlas es considerada todo un tesoro, no solo por su valor estético sino por lo que implica poseer uno, ya que los únicos modos de obtener una de estas espadas es derrotar a un oficial enemigo o recibirlo con honores de mano del Emperador.

La fiebre colonial ha llevado a muchos fabricantes de armas del continente a crear burdas réplicas que se venden por un precio ridículo. Sin embargo, un entendido en la materia las reconocerá a simple vista.

Huelga decir que la ley militar considera no solo deshonroso sino delictivo portar distintivos que no han sido ganados en servicio.

Tamaño de las armas cuerpo a cuerpo

Desarmado: Un personaje que utilice un modo de combate que se considere "desarmado" se expone tremendamente a los ataques de cualquier personaje armado; por lo tanto, debe aumentar la cadencia de sus ataques en 1 si su adversario porta un arma corta, en 2 si lleva un arma de mano y en 3 si se trata de un arma larga. Este tipo de armas permiten realizar sus tiradas de ataque con la habilidad de pelea.

Arma corta: Estas son armas pequeñas y manejables, destinadas a combates cerra-

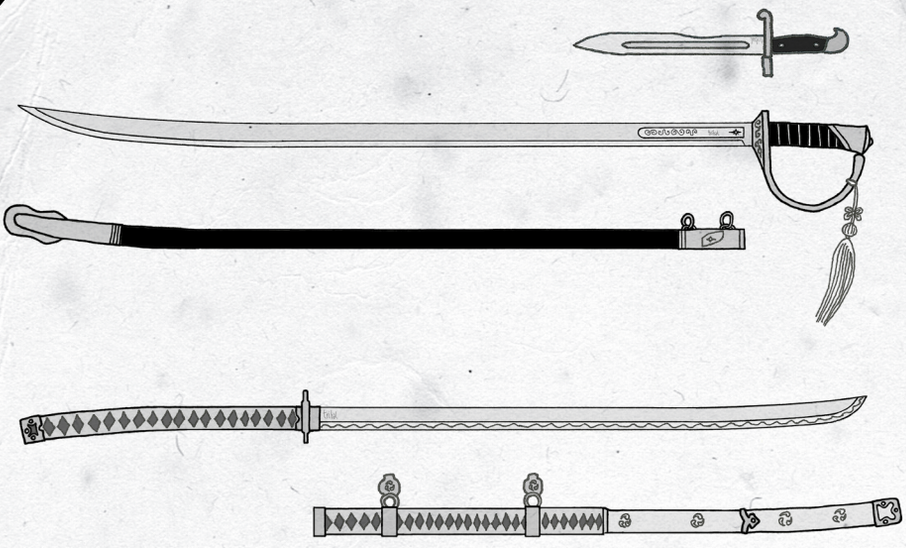


fig. 81

dos y, en muchas ocasiones, ventajosos para el atacante. También suelen suponer el último recurso de un combatiente. Cualquiera que blanda un arma corta contra alguien armado con un arma de mano que no lo sea verá la cadencia de su ataque aumentada en 1, debido a la distancia que su oponente es capaz de interponer entre ellos. La cadencia del ataque aumentará en 2 si el adversario se defiende con un arma larga.

Arma de mano: Las armas de mano son, o al menos han sido hasta ahora, las más comunes en los campos de batalla. Se trata de armas manejables de tamaño intermedio, con un capacidad asesina más que respetable. Un personaje que blanda su arma de mano contra un adversario armado con arma larga verá la cadencia de sus ataques aumentada en 1 punto.

Arma larga: Las armas largas como lanzas y alabardas están diseñadas para interponer una buena cantidad de espacio entre el usuario y su enemigo.

Cualidades de las armas cuerpo a cuerpo

Arma roma: Las armas romas son armas sin filos o partes metálicas que puedan causar, en principio, un daño mortal. Su función es disuasoria, más que destructiva. Al encajar un golpe realizado con un arma roma, el defensor no recibe una herida grave si el daño supera su fortaleza. Si el daño supera el doble de la fortaleza del defensor, éste recibe una herida grave en lugar de una herida crítica. Este tipo de armas no pueden causar heridas críticas.

Arma de dos manos: El tamaño o el particular equilibrio de estas armas exige que sean blandidas con ambas manos. Un arma de dos manos que sea blandida con una sola pierde eficacia y precisión, por lo que debe aplicársele un -2 a las tiradas de ataque, además de aumentar en 2 la cadencia de cada ataque.

Cazoleta: La evolución de la guarda de lazo llevó a recubrir completamente la mano del combatiente con una lamina de acero semiesférica. Este tipo de guarda suele estar completada por unos exageradamente largos gavilanes. El espadachín que blanda un arma con cazoleta recibe una protección de 4 en la mano armada. Esta protección puede añadirse a otra que el personaje ya posea en la mano. Los personajes armados con un arma con este tipo de guarda obtienen un valor de bloqueo de 1.

Guarda de lazo: La guarda de lazo está compuesta por una serie de bandas de acero que rodean la empuñadura. Estas bandas protegen la mano del espadachín confiriéndole una armadura de 2. Esta protección puede sumarse a cualquier otra que el personaje posea en la mano. Los personajes armados con un arma con este tipo de guarda obtienen un valor de bloqueo de 1.

Hoja curva: Las espadas de hoja curva resultan más cómodas a la hora del desenvainado, lo que permite al espadachín defenderse rápidamente. Este tipo de armas reduce la cadencia de desenvainado en 2.

Habilidades

Entre las propiedades de las armas se ha reseñado la habilidad con que deben ser utilizadas. Muchas armas pueden blandirse utilizando varias habilidades: en este caso, el personaje podrá usar la que mejor le parezca.

Arma de asta: Las armas con esta característica listada pueden emplearse utilizando la habilidad de armas de asta.

Arrojadiza: Las armas con esta característica listada pueden arrojarse utilizando la habilidad de armas arrojadizas. Para los ataques cuerpo a cuerpo se utilizará una habilidad de las listadas en la descripción del arma.

Las armas arrojadizas permiten añadir el bonificador de fortaleza del personaje en las tiradas de daño. Es de notar que las armas arrojadizas utilizan las mismas reglas que las armas de fuego en cuanto a modificadores y alcance.

Contundente: Las armas con esta característica listada pueden emplearse utilizando la habilidad de armas contundentes.

Esgrima: Las armas con esta característica listada pueden emplearse utilizando la habilidad de esgrima.

Puñal: Las armas con esta característica listada pueden empuñarse usando la habilidad de puñal.

Ocultar un arma

En algunas ocasiones es necesario que determinado armamento pase desapercibido. Para ocultar un arma puede realizarse una prueba de prestidigitación. El resultado de esta prueba constituye la dificultad de la prueba de percepción que un observador casual deberá superar para percibir el engaño. Tenga en cuenta que cada arma posee un factor de ocultación que deberá ser sumado o restado al resultado de la prueba de prestidigitación.

Armas de equilibrio perfecto

Aunque hace unos siglos, sobre todo durante la Edad Oscura, había multitud de excelentes forjadores de armas, hoy en día ese arte se está perdiendo. El nuevo modo en que se hace la guerra ha relegado el arma de mano, imprescindible en la antigüedad, a un segundo plano y amenaza con extinguirla de los campos de batalla.

Sin embargo, aún existen algunas forjas en las que este arte ancestral se sigue practicando como antes. Pagar los precios exorbitantes que el artesano exige puede resultar intimidante. Sin embargo, el auténtico aficionado suele apreciar la diferencia.

Un arma de equilibrio perfecto cuesta diez veces lo que una normal del mismo tipo. A efectos de juego, estas armas son más ágiles, construidas con las medidas y el peso exactos que el brazo del usuario precisa, por lo que otorgan un bonificador de ataque de +1.

Forjar armas

Un personaje ducho en metalurgia puede forjar armas metálicas. Algunas armas son de madera: para fabricar éstas será requerida la habilidad carpintería.

La fabricación de un arma requiere varios días de trabajo, aunque la cantidad de tiempo exacta queda a discreción del máster. La dificultad básica para la fabricación de un arma es 6. Deberá añadirse 2 por cada cualidad que el arma posea, exceptuando arma roma, que reduce la dificultad de la prueba en 2. También debe añadirse 1 por cada categoría de tamaño por encima de arma corta. Por ejemplo, un arma de mano ve su dificultad aumentada en 1 y un arma larga en 2. Las armas de asta reducen la dificultad en 2.

El precio de producción de un arma es un tercio de su coste en tienda.

Para forjar un arma de equilibrio perfecto el personaje debe multiplicar el coste de producción por 10 y añadir 4 al valor de diseño.

Armas de proyectiles arcaicas

Estas armas fueron utilizadas por los ejércitos de Atlas durante la Edad Oscura y aunque en la actualidad han sido relegadas, en el mejor de los casos, a un uso meramente deportivo, es cierto que otras culturas aún van a la guerra con ellas. Muchos han cometido el fatal error de subestimar a quienes las usan. Es todo un ejercicio de humildad para el explorador de Atlas tener que reconocer que las armas arcaicas causan agujeros arcaicos.

Armas arcaicas	Daño	Munición	Cadencia	Penetración	Ocultación	Alcance	Coste
Arco	2d6	-	9	1	-5	50	25c
Ballesta	2d8	1	5/10	2	-6	75	35c
Honda	1d4	-	8	0	0	20	2c

Arco: El arco fue probablemente el primer arma de proyectiles usada por la humanidad y es empuñado, aún hoy en día, por multitud de clanes de Ultramar. En Atlas todavía hay quien caza con arco y algunos clubes lo practican por tradición. Además, muchos exploradores se sienten más unidos a la tribu con que entran en contacto utilizando sus mismas armas.

El arco no puede llevarse listo para disparar como ocurre con las armas de fuego, por lo que no tiene característica de munición ni cadencia de recarga. Sencillamente un personaje armado con un arco dispara con una cadencia de 9 mientras le queden flechas en el carcaj.

Ballesta: La ballesta convive con el mosquete en muchos países atrasados a nivel armamentístico, sobre todo en la región sur de Yuugata. Este arma fue el azote de los caballeros durante la Edad Oscura, ya que podía atravesar sin problemas una recia armadura. Algunos asesinos y cazadores de lo sobrenatural han adoptado este arma por ser potente y silenciosa.

Honda: La honda es una tira de cuero que se utiliza para arrojar piedras, haciéndolas girar sobre la cabeza. Hay pastores que utilizan hondas para dirigir al ganado, pero su uso principal en la actualidad se da al noroeste de Atlas, donde los Tenai más tradicionales la utilizan para el deporte y la guerra. Un personaje armado con una honda puede sumar su bonificador de fortaleza al daño.

Al igual que sucede con el arco, la honda no puede llevarse cargada, por lo que no tiene característica de munición ni cadencia de recarga. Un personaje con una honda arroja piedras con una cadencia de 8, suponiendo que tenga un buen manojo en los bolsillos. Si tiene que recogerlas del suelo, tardará el doble.

Armas de fuego

Desafortunadamente, no todos los adelantos de este tiempo están al servicio de la paz. Muchos países invierten recursos, personal y dinero en investigación armamentística, con la excusa de defender sus fronteras. El rumor de la guerra ya ha comenzado a escucharse, y no hay nación que pueda permitirse el lujo de no estar preparada. Por tanto, ésta es una época confusa en la que las antiguas unidades de alabarderos de honor forman junto a líneas de granaderos, época en la que la fiel espada de la familia descansa junto a una moderna carabina de tambor.

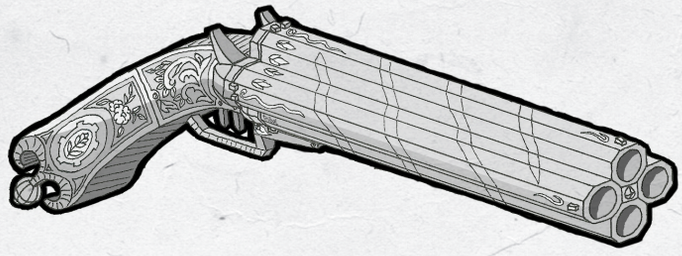


fig. 82

Características de las armas de fuego

Daño: El daño que causan las armas de fuego. Tenga en cuenta que el daño de esas armas no se ve bonificado por la fortaleza del personaje como ocurre con las armas cuerpo a cuerpo.

Munición: Las armas de tambor están dotadas de varios cañones, cada uno de los cuales carga un cartucho. Este atributo representa tanto la cantidad de cañones como la cantidad máxima de munición que el arma puede cargar.

Cadencia: La cadencia representa la cantidad de puntos de acción que el personaje debe gastar para disparar el arma y girar el tambor, colocando una nueva bala ante el percutor. Este gasto de puntos de acción representa siempre el apuntado, el disparo y, si el arma lo requiere, el giro del cañón.

La mayoría de las armas de fuego tienen un segundo número en su cadencia: éste representa el gasto de puntos de acción necesario para recargar el arma, suponiendo que se recarguen todos sus cañones.

La acción de recarga tiene, como norma general, un gasto igual a la cadencia del arma +1 por cada tubo que se cargue.

Penetración: Las armas de fuego traspasan las armaduras con mayor facilidad que las armas convencionales. El factor de penetración representa la cantidad de puntos de protección que el arma ignora en sus impactos, es decir: que la protección debe reducirse tantos puntos como el valor de penetración del arma antes de calcular y asignar el daño.

Ocultación: Representa la dificultad para esconder el arma en función de su tamaño. El factor de ocultación debe añadirse a la prueba de prestidigitación cuando se trate de ocultar el arma. Los modificadores positivos juegan a favor del personaje.

Alcance: Este factor representa el alcance corto de las armas, es decir, la distancia en metros a la que puede hacerse blanco sin penalización. Las armas pueden disparar con un penalizador de -2 al doble de esa distancia: a ésta se llama alcance medio. El extremo al que es posible hacer blanco con un arma de fuego es el alcance largo: esta distancia es el triple del alcance corto. Disparar un arma de fuego a alcance largo impone un penalizador de -4 en la prueba de ataque.

Precio: Este factor representa el precio que las armas alcanzan en el mercado. Su coste de fabricación es un tercio en concepto de materiales. Un personaje que diseñe y fabrique sus propias armas solamente deberá pagar el coste de fabricación.

Pistolas y carabinas de tambor

Las antiguas armas de avancarga resultaron lentas y tediosas frente a una larga guerra. Para solucionar sus múltiples problemas se desarrolló el cartucho. Pero, tras su invención, se hizo patente la necesidad de un método de recarga más rápido y fiable. Así se desarrolló el tambor, que es, en esencia, un cañón multitubo. Cada tubo carga un cartucho. Cuando se aprieta el gatillo, se dispara la bala del tubo superior. Luego, manualmente, se hace girar el tambor, colocando otro cañón listo para disparar en la parte superior del arma. Los modelos de estas

Armas de tambor	Tipo	Daño	Munición	Cadencia	Penetración	Ocultación	Alcance	Precio
Black Bear (9mm)	Pistola	2d6	3	4/7	2	0	20	35c
Conquistador (12mm)	Carabina	2d8	3	7/10	2	-7	105	106c
Godeye (15mm)	Carabina	2d10	3	9/12	2	-9	120	123c
Grzmot	Carabina	2d8	1	5/6	1	-6	45	77c
Maiden´s Ligther (6mm)	Pistola	2d4	2	3/5	2	+6	10	43c
Papillon (6mm)	Pistola	2d4	3	3/6	2	+1	20	30c
Redentor (6mm)	Pistola	2d4	3	4/7	2	-1	30	50c
Tsuru (6mm)	Carabina	2d4	4	4/8	2	-4	75	65c
U. Libertor (9mm)	Carabina	2d6	5	6/11	2	-2	30	66c
Wolf Fang (9mm)	Carabina	2d6	3	6/9	2	-5	90	69c
Zerstörer (12mm)	Pistola	2d8	2	5/7	2	-1	25	59c

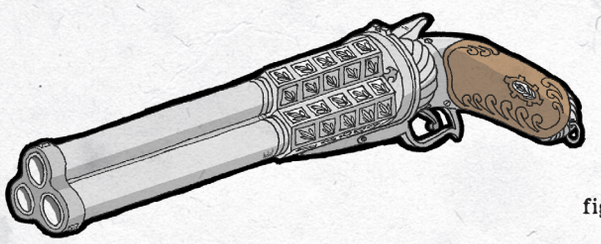


fig. 83

pistolas y carabinas han variado mucho en la longitud y número de tubos. Sin embargo, parece haberse asentado la idea de tres cañones por su ligereza. Es habitual que un caballero de alta alcurnia o un tirador de élite porten armas personalizadas, en ocasiones de diseño propio, cargadas incluso con munición especial.

Van Hutten´s Black Bear: El oso negro fue el primer arma de tambor fabricada en serie y con piezas modulares del mercado. Se trata de una pistola de tres cañones, con un calibre de 9mm. En la actualidad este arma, así como su munición y recambios, puede conseguirse en cualquier armería del mundo. Su valor de diseño es de 6.

La Van Hutten´s Firearms Company acostumbra a vender sus armas con empuñaduras de nogal decoradas con cachas de acero pulido, aunque hay quien las encarga de plata, duplicando el coste del arma.

Conquistador: El conquistador es la carabina de guerra del ejercito alteño. Se trata de un arma del calibre 12 con cañón largo. La culata es larga, para una firme sujeción. La longitud total del arma es de unos imponentes 154 centímetros. Su valor de diseño es 14.

La factoría Pandora acostumbra a barnizar sus armas en color haya y rematarlas con cachas de bronce. Ésta en concreto se suministra con una bayoneta, que va incluida en el precio del arma. Cuando la bayoneta está calada se considera arma larga.

Hay que tener en cuenta que las armas del calibre 12 reciben una penalización de -1 en sus disparos debido al retroceso. Este penalizador puede reducirse con el bonificador de fortaleza del tirador.

Godeye: El ojo de dios es una monstruosa carabina de caza mayor. Mide 1,84 metros y su calibre es de 15mm. Este arma no siempre está disponible en las armerías, ya que habitualmente se confecciona por encargo.

Su valor de diseño es de 17.

Hay que tener en cuenta que las armas del calibre 15 reciben una penalización de -2 en sus disparos debido al retroceso. Este penalizador puede reducirse con el bonificador de fortaleza del tirador.

Grzmot: El trueno es una arma de diseño brábaro. Se trata de una carabina con un único cañón de forma cónica. Sensiblemente más largo y esbelto que el de los trabucos tradicionales, otorga al arma un alcance y área de efecto excepcionales. Los brábaros han utilizado el Grzmot como arma de apoyo en la guerra de trincheras con excelentes resultados.

El Grzmot utiliza munición de postas. Tiene un valor de diseño de 10. Debido a su calibre, este arma recibe un penalizador de -1 en sus tiradas de ataque. Este penalizador puede reducirse con el bonificador de fortaleza del tirador.

Maiden´s ligther: El encendedor de las señoritas es una pistola pensada para la defensa. Tiene dos cañones recortados y una empuñadura muy reducida, lo que le confiere un tamaño realmente minúsculo, que puede ser abarcado con la palma de la mano. Los disparos con este arma reciben un penalizador de -1, ya que su culata reducida le resta precisión, lo que no suele ser un problema, pues está pensada para ser usada en distancias muy cortas.

Su valor de diseño es 11.

Papillón: La mariposa es una pistola ligera, económica y fiable. Es utilizada por varios cuerpos de policía de Atlas. Es un arma perfecta para autoprotección.

Su valor de diseño es 7.

Redentor: El redentor es la pistola oficial de la Guardia Precaelita, diseñada en exclusiva para ellos por la factoría Pandora. Se trata de una estilizada pistola de cañón largo y culata reforzada, preparada específicamente como arma de mano izquierda para el particular modo de esgrima de la Guardia.

Usado para golpear, el redentor causa 1d4 puntos de daño y se considera arma roma y contundente.

Su valor de diseño es 10.

Tsuru: La grulla es el primer diseño de arma de tambor del Mikado de Kanayama, que se ha unido a la carrera armamentística, sorprendiendo a la comunidad internacional. Se trata de una carabina de 6mm con un cañón de cuatro tubos ligeramente alargado.

Su valor de diseño es 12.

U. Libertor: El libertador utópico es una carabina de asalto, diseñada para la milicia de Utopía. Se trata de una carabina de cinco cañones recortados. Muchos estrategas son detractores del carácter multifuncional

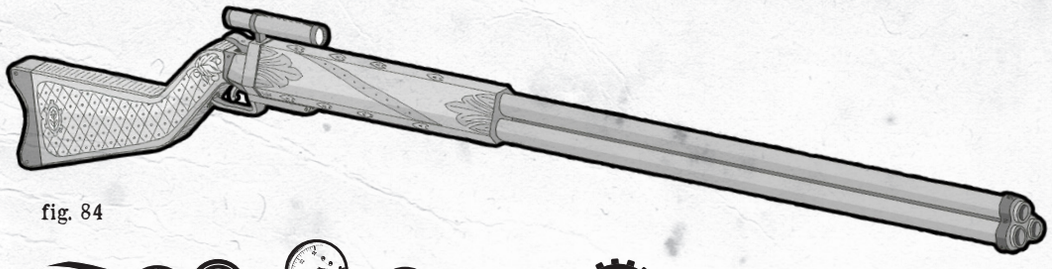


fig. 84

del arma, que es el motivo principal de su diseño. El libertador no tiene partes de madera y solamente adornan su empuñadura dos escudos de Utopía en cobre. Su valor de diseño es 12.

Wolf fang: El colmillo de lobo es la carabina de caza de la Van Hutten´s. Se trata de un arma de cañón largo y calibre intermedio.

Su valor de diseño es 11.

Zerstörer: El destructor es el aporte más significativo de Crieg al repertorio de armas de tambor de Atlas. Se trata de una pistola del calibre 12 con dos cañones largos dispuestos uno sobre el otro.

La Waffenfabrik crea sus armas en negro con cachas de hierro. Su valor de diseño es 8.

Hay que tener en cuenta que las armas del calibre 12 reciben una penalización de -1 en sus disparos debido al retroceso. Este penalizador puede reducirse con el bonificador de fortaleza del tirador.

Otros factores de las armas de fuego

Desmontar un arma: Desmontar un arma ayuda a su limpieza y transporte. Montar o desmontar una pistola suele ocupar unos 2 minutos, 4 en el caso de una carabina. Un arma desmontada ve su factor de ocultación aumentado en +2.

Para montar o desmontar un arma es necesario superar una prueba de mecánica, cuya dificultad es su valor de diseño menos 4.

Disponibilidad: Entrar en una armería no significa necesariamente que usted vaya a encontrar lo que busca. Hay artículos más fáciles y difíciles de conseguir y el suministro no siempre es constante.

Para saber si la tienda dispone del arma que se desea, el máster puede hacer una tirada de disponibilidad. La dificultad de la tirada será el valor de diseño del arma. Al dado se le sumarán los siguientes modificadores: +1 si nos encontramos en Atlas, +1 si se trata de una ciudad, +2 en el caso de tratarse de la capital de un país y +1 si la zona está en guerra o posee una fuerte presencia militar.

Un fallo en la tirada de disponibilidad no significa que sea imposible conseguirla. Sencillamente, el armero tardará una semana por cada punto de diferencia.

Es necesario hacer una tirada de disponibilidad por cada tipo de arma. Incluso puede suceder que la armería se encuentre sin existencias, por un motivo que el máster determine.

Si los personajes desean adquirir más de un arma del mismo tipo, la armería dispondrá de un stock igual al resultado de la tirada menos el valor de diseño más 1.

Encargo: La revolución industrial ha parido cientos, sino miles, de diseños de armas. Muchos de estos diseños se encuentran actualmente en el mercado. Desgraciadamente, sería imposible hacer un listado completo, por lo que se han incluido en este manual tan solo las más comunes o famosas.

Además, un personaje también puede solicitar que se le construya un arma especificando sus características, ya que multitud de armerías trabajan bajo pedido.

Por todo esto, es posible realizar una tirada de disponibilidad por armas que no figuren aquí listadas.

Armas de avancarga

Las armas de avancarga fueron las primeras armas de fuego que vieron la luz en el mundo. Se trata de sistemas sencillos que se cargan frontalmente con un único proyectil. Los proyectiles para estas armas y la pólvora no estaban unidos en un cartucho. El tirador debía meter la pólvora y luego apelmazarla junto al proyectil introduciendo una baqueta en el cañón.

La cadencia de fuego de estas armas era realmente reducida. Sin embargo sus ventajas, como por ejemplo la capacidad de penetrar las armaduras enemigas, cambiaron para siempre el arte de la guerra.

Las viejas armas de avancarga aún pueden verse en determinados lugares y situaciones. Aquí presentamos las características de las más comunes:

Mosquete: El mosquete es un arma larga de cañón recto al que habitualmente puede calársele una bayoneta. No es extraño ver una de estas armas en la casa de una familia de colonos. Algunas guarniciones de fuertes coloniales tristemente olvidadas aún utilizan mosquetes como arma reglamentaria.

Este arma se utiliza con la habilidad de carabina. Su valor de diseño es 8.

Los mosquetes reciben un penalizador en sus pruebas de disparo de -1 como si se tratase de armas del calibre 12mm.

Pistola de duelo: La pistola de avancarga ha sobrevivido al paso del tiempo gracias al tradicional sistema de duelo, que considera totalmente indigno emplear un arma de repetición.

Estas armas se usan con la habilidad pistola. Su valor de diseño es 4.

Trabuco: El trabuco es un arma de cañón cónico que dispara normalmente postas, aunque también puede cargarse con clavos, piedras, cadenas, trozos de madera, monedas... debido a su versatilidad, algunos asaltantes y rebeldes aún los usan en zonas rurales e incivilizadas.

El trabuco dispara un cono de proyectiles que se dispersa con rapidez a medida que se aleja del tirador. Por ello, el daño del arma se reducirá a 2d8 a distancia media y a 2d6 a distancia larga. Ya que el área de efecto aumenta a medida que aumenta la distancia, el trabuco puede impactar en dos objetivos que estén adyacentes a distancia media y hasta tres objetivos adyacentes a distancia larga.

El resultado de la tirada se compara con la defensa de todos los objetivos para determinar cuáles resultan impactados.

Para utilizar el trabuco se usa la habilidad de carabina. Su valor de diseño es 6.

Los trabucos reciben un penalizador en sus pruebas de disparo de -2 como si se tratase de armas del calibre 15mm.

Utilizar munición improvisada reduce el daño básico del arma a 2d8 y su factor de penetración a 0.

Construya su propio arma:

Las armas de fuego anteriormente listadas son las pistolas y carabinas más comunes, presentes en cualquier armería del mundo. Mediante las siguientes reglas, usted podrá crear su propio arma.

Puesto que el Black Bear fue el primer arma producida en serie y con piezas modulares, la tomaremos como base de todos los diseños de armas particulares. Cualquier ingeniero que desee crear un arma nueva deberá usarla como base incluso si ya hay algún arma en el mercado que se acerque más a las características deseadas. La dificultad de la prueba de ingeniería para el diseño de un nuevo arma será 6 más la suma de los modificadores impuestos por el total de modificaciones que se le añadan.

Aumento de calibre: El calibre más común de nuestros días es el 9mm. Posee la suficiente potencia como para dejar malherido a un hombre sin que el retroceso suponga un problema. Sin embargo, algunas armas con usos más específicos necesitarán calibres más potentes.

Aumentar el calibre de un arma aumenta el daño que causa: las armas de 12 milímetros causan 2d8, las armas de 15mm 2d10 y un arma de 18mm causaría 2d12. Afortunadamente, no existe ser humano capaz de soportar el retroceso de un arma más potente que un calibre 18. De hecho, las armas de semejante potencia ya suponen una pérdida de precisión exagerada: las armas del calibre 12 reciben una penalización de -1, las de calibre 15 de -2 y las del 18 de -3. Este penalizador puede reducirse con el bonificador de fortaleza del personaje que la empuña.

Cada aumento en el calibre de un arma supone un aumento de cadencia de 1. Además, las armas más grandes son más difíciles de ocultar, de modo que cada aumento de ca-

Armas de avancarga	Daño	Munición	Cadencia	Penetración	Ocultación	Alcance	Coste
Mosquete	2d8	1	7/21	2	-5	45	50c
Pistola de duelo	2d6	1	5/15	2	-1	15	25c
Trabuco	2d10	1	6/18	1	-4	10	40c

libre reduce el factor de ocultación en 1. A mayores, cada aumento eleva la dificultad de la prueba de ingeniería de su diseño en 2 y el coste de producción en 15 coronas.

Reducción de calibre: Diseñar armas de calibres reducidos no es necesariamente una tarea sencilla. Algunas piezas, al ser miniaturizadas, no soportan bien las presiones a las que se exponen durante el disparo.

Las armas de calibres en torno a 6mm causarán 2d4 y las de 3mm 2d3. La creación de armas más pequeñas carece de sentido, puesto que su potencia apenas alcanzaría a enfadar a un gato.

Reducir el calibre de un arma reduce la cadencia de la misma en 1 y aumenta su factor de ocultación en 1.

La dificultad de la prueba de ingeniería aumentará en 1 por cada reducción de calibre, además el coste de producción se reducirá en 5 coronas.

Cañón largo: Alargando el cañón de un arma se aumenta sensiblemente el alcance de la misma. Sin embargo, también puede volverse pesada y molesta. Cada aumento en la longitud de los cañones de un arma eleva su alcance básico en 5 metros, el coste de producción en 7 coronas y reduce su factor de ocultación en 1. La cadencia del arma aumentará en 1 por cada dos aumentos de longitud. Esta operación puede realizarse hasta seis veces, cada una de las cuales eleva la dificultad de la prueba de ingeniería para su diseño en 1.

Cañón recortado: Ésta es una tarea delicada. El cañón de un arma puede ser recortado hasta tres veces. Cada recorte reduce el alcance básico del arma en 5 metros y aumenta su factor ocultación en +1. Aumentará el coste de producción en 3 coronas y la dificultad de la prueba de ingeniería en 2.

Añadir tubos: Los cañones que más han prosperado en la industria armamentística han sido los de tres tubos, pero no es la única opción. Los distintos ejércitos del mundo han variado la cantidad de tubos de sus armas en función de sus tácticas. Un ingeniero que desee aumentar la cantidad de tubos de un arma debe saber que el valor de diseño aumentará en 1 y que el factor de ocultación del arma se reducirá en -1 por cada tubo. El coste de producción ascenderá en 8 coronas. La cadencia de recarga aumentará en 1 por cada tubo adicional. La cadencia de disparo del arma aumentará en 1 por cada dos tubos que se le añadan.

Eliminar tubos: Las armas se vuelven más ligeras reduciendo el volumen de sus cañones. Reducir la cantidad de tubos de un arma rebajará la dificultad de la prueba de ingeniería en 1 por tubo. El factor de ocultación aumenta en +1.

La cadencia de recarga se reduce en 1 por cada tubo eliminado. La cadencia de disparo se reduce en 1 si se retiran dos tubos, es decir, si el arma termina teniendo un solo tubo. Hay que tener en cuenta que la cadencia de recarga es siempre igual a la cadencia de disparo más 1 por cada tubo que tenga el arma.

Debido a la falta de piezas compatibles, eliminar cada tubo aumenta el coste del arma en 2 coronas por cada tubo eliminado.

Cierre de carabina: Transformando el cierre y las recámaras del arma, ésta permite el uso de munición de vaina más larga, lo que aumenta sensiblemente su alcance. Convertir su arma en carabina multiplica el alcance del arma por 2. Esta modificación aumenta también el coste de producción en 12 coronas, la dificultad de la prueba de ingeniería en 2, la cadencia en 1 y reduce el factor de ocultación en 1.

Las armas con cierre de carabina deben ser empuñadas con ambas manos (de lo contrario sufrirán un penalizador de 2 en las tiradas de ataque). Además, aumentará la cadencia en 2.

La multiplicación de alcance se realiza después de calcular el alcance básico del arma, de modo que el aumento o reducción de alcance por longitud del cañón también resulta multiplicado.

Modificar un arma añadiendo un cierre de carabina y una culata larga multiplica el alcance por 3.

Culata larga: Las culatas más largas permiten una mejor sujeción del arma, lo que añade una buena distancia a la capacidad de impacto del tirador. Al añadir esta complementación, el alcance del arma se multiplica por 2 y reduce el factor de ocultamiento en 2. La dificultad de diseño aumenta en 1 y el coste de fabricación en 8 coronas. Las carabinas de culata larga deben empuñarse con ambas manos, tanto para efectuar el disparo como para golpear con ellas. De lo contrario, el tirador sufrirá un penalizador de -2 en sus tiradas de ataque.

Culata reducida: Reducir la empuñadura de un arma de fuego la hace muy fácil de ocultar, pues se elimina hasta un 25% del volumen del arma. Sin embargo, se vuelve imprecisa, debido a la falta de sujeción. Esta modificación aumenta el factor de ocultación del arma en 2 a costa de una penalización de 1 en las pruebas de disparo. La prueba de ingeniería para su diseño aumentará en 1 y el coste de fabricación en 5. Obviamente, la culata larga y la reducida son incompatibles. Las armas de culata reducida no pueden ser utilizadas para golpear en cuerpo a cuerpo.

Culata reforzada: Algunos fabricantes aún refuerzan la culata de sus armas con placas de hierro o acero para que puedan ser utilizadas como mazas en combate. El aumento de peso del arma se resuelve añadiendo 1 a la dificultad de su diseño y 6 coronas al coste del arma. Usada como maza, el arma causará 1d4 puntos de daño (o 1d6 si se le ha añadido una culata larga). Se considerarán armas cortas, romas y contundentes, cuya cadencia es la misma que para el disparo.

fig. 85

Las pistolas cuyo cañón haya sido alargado dos o más veces se consideran armas de mano cuando se golpea con su culata. Las carabinas se consideran armas de mano que deben ser usadas con ambas manos.

Sin esta modificación, las armas que se usan para golpear en combate cuerpo a cuerpo causan 1d3 puntos de daño (o 1d4 si se ha añadido una culata larga).

Gatillo múltiple: Un arma con más de un gatillo en línea permite disparar varios tubos antes de tener que girar el tambor. Por cada gatillo adicional, el personaje puede disparar uno de los tubos durante la misma acción con un penalizador acumulativo de -2. Por ejemplo, un arma de tres tubos con dos gatillos adicionales podría efectuar tres disparos en la misma acción. El primero de los disparos sin penalizador, el segundo con un -2 y el tercero con un -4. Todos los disparos deben efectuarse sobre el mismo objetivo. Cada gatillo adicional aumenta el coste del arma en 10 coronas y la dificultad de su diseño en 2.

Mira telescópica: Se trata de un tubo con lentes que se instala sobre el arma, a modo de catalejo. El aumento de tamaño en la imagen permite acertar al objetivo a mayor distancia. Una de estas miras divide entre 2 los penalizadores por alcance del arma. Así, un arma que dispare a distancia media recibirá un penalizador de -1 en lugar del -2 habitual. En alcance largo, el penalizador será de -2 en lugar de -4. El coste de una mira telescópica es de 20 coronas y la dificultad de la prueba de ingeniería aumenta en 2. La mira telescópica ocupa tanto como otro cañón, lo que reduce el factor de ocultamiento en 1.

Mira multióptica: Se trata de un conjunto de lentes móviles instaladas sobre el cañón del arma. Ajustando las lentes, el tirador puede aumentar sensiblemente el alcance del arma. Con este invento, el arma gana una cuarta categoría denominada alcance extremo, cuya penalización por disparo es de -6. Además, el tirador puede realizar hasta tres acciones de apuntado antes de disparar, obteniendo un bonificador de +3.

La dificultad de ingeniería de este diseño aumenta en 4 y el factor de ocultamiento se reduce en -2. El coste de fabricación aumenta en 25 coronas. La cadencia del arma aumenta en +1.

La mira multióptica es compatible con la telescópica, lo que situaría el penalizador por alcance extremo en -3.

Sin elementos de puntería: Incluso las armas más sencillas disponen de una pestaña montada sobre el cierre, que permite apuntar el arma hacia el objetivo. A esta pestaña se la denomina alza. Retirar el alza permite ocultar el arma mejor, pero reduce las posibilidades de impacto. Esta maniobra impone un penalizador de -1 en las tiradas de disparo, pero bonifica en +1 el factor de ocultación. La dificultad del diseño de estas armas se reduce en 1; el coste, en 5 coronas.

Cañón estriado: El último y más revolucionario avance armamentístico es el cañón estriado, que imprime a la bala un movimiento de rotación. Este movimiento reduce el desvío del disparo sensiblemente. Las armas con esta mejora ofrecen un bonificador de +1 a todos los disparos efectuados con ellas. Esta novedosa tecnología tiene un precio exorbitante, por lo que el coste de fabricación del arma se multiplicará por 5 (siendo esta operación la última en realizarse para calcular el precio del arma). La dificultad de su diseño se verá aumentada en 2.

Las armas de calibres superiores a 12mm no pueden ser estriadas, ya que el desgaste producido por sus disparos es tremendo.

Las armas de cañón cónico tampoco pueden ser estriadas, pues el estriado no ejerce efecto alguno sobre la munición de postas.

Recarga rápida: Las armas de recarga rápida están preparadas para alojar la munición que ha sido instalada previamente en una lámina metálica. Retirar la lámina y sustituirla por otra es mucho más rápido que insertar cada cartucho por separado. Recargar este tipo de armas tiene una cadencia igual a la de dispararlas más 1, en lugar de añadir 1 por cada tubo.

Estas armas no pueden disparar sin una lámina de recarga insertada en ellas. Cada una de estas láminas cuesta 1 corona por cada tubo del arma. Deben ser fabricadas para el arma en concreto y son reutilizables. Insertar munición en una lámina de recarga tiene la misma cadencia que si recargásemos un arma de las mismas características sin recarga rápida.

Esta modificación aumenta la dificultad de ingeniería en 2 y el coste del arma en 15 coronas.

El sistema de recarga rápida no tiene ningún efecto sobre armas de un único cañón.

Camuflaje: Algunos asesinos y guardaespaldas acostumbran a portar armas camufladas. Estas armas tienen el aspecto de un objeto cotidiano: un bastón, la funda de un instrumento musical o incluso un bolígrafo. Todas ellas pueden resultar ser mortíferas armas de fuego. El máster y el jugador deben llegar a un acuerdo sobre la forma del arma en función de sus características. Esta modificación implica un aumento de la dificultad del diseño de 4, así como un bonificador de +4 a las pruebas de ocultamiento. Disfrazar un arma añade un coste a su fabricación de 20 coronas.

Tambor mecánico: Este sistema consiste en una pequeña palanca situada junto al dedo pulgar. Presionar la palanca hace girar el tambor hasta la siguiente posición. De este modo, el tirador puede colocar el arma en posición de disparo sin necesidad de utilizar la otra mano. Mecanizar el tambor cuesta 15 coronas y aumenta la dificultad del diseño en 2.

Cañón cónico: Este tipo de cañones sirven para que las armas carguen cartuchos de postas en lugar de balas. Las armas con el cañón cónico deberán utilizar cartuchos de postas de repetición.

Ya que las postas se dispersan a medida que se alejan del cañón del arma, el daño varia en función de la distancia del disparo. A distancia corta el arma causa el daño normal, a media distancia el dado de daño debe reducirse en 1 categoría y a distancia larga el dado de daño se reducirá en 2 categorías.

La dispersión de los proyectiles también hace que el arma pueda impactar en más de un objetivo si éstos se encuentran adyacentes: a distancia media el arma puede impactar en 2 objetivos y a distancia larga hasta en 3.

Este tipo de cañones solamente puede instalarse en armas de un único cañón, por lo que previamente deberán retirarse dos cañones al modelo básico.

Instalar este cañón aumenta la cadencia del arma y su valor de diseño en 1. El alcance del arma se reduce en 10m. Debido a la forma del cañón, el factor de ocultación se reduce en 2.

La penetración de la munición de postas se reduce en 1.

El cañón cónico es incompatible con una mira multióptica o telescópica.

Trípode: Un trípode es un conjunto de varillas que hacen las veces de patas, ofreciendo un punto de apoyo al tirador. El trípode puede plegarse a lo largo del cañón del arma para su transporte. Desplegar el trípode es una acción con una cadencia de 5. El tirador de un arma cuyo trípode haya sido desplegado puede disparar el arma ignorando 2 puntos del penalizador por gran calibre.

Solamente las armas con cierre de carabina pueden disponer de un trípode.

Instalar un trípode aumenta la dificultad del diseño en 1 y el coste de producción en 20 coronas.

Bayoneta: Las carabinas diseñadas para la guerra acostumbran a llevar una bayoneta a juego, que se puede calar en el cañón, transformando el arma en una especie de lanza. Sencillamente es necesario colocar una pequeña pestaña en la punta del cañón, lo que no eleva la dificultad del diseño. El precio de un arma con este sistema aumenta en 3 coronas, además del coste de la bayoneta.

La bayoneta de una carabina cuyo cañón haya sido aumentado tres o más veces se considera un arma larga.

Solamente las armas con cierre de carabina, a las que no se les haya recortado el cañón, pueden incluir una bayoneta.

Desmontable: Es posible diseñar un arma de modo que su montaje resulte rápido y cómodo. Hacer esto aumenta el valor del diseño en 2 y el coste de producción en 10 coronas.

Un arma con esta opción reduce su tiempo de montaje y desmontaje a la mitad. Además, la dificultad de la prueba de mecánica se reduce en 8 (en lugar de 4) y el factor de ocultación, cuando está desmontada, aumenta en 4 en lugar de 2.

Munición

Aunque las viejas armas de avancarga funcionan con balas de plomo redondas, fáciles de fabricar incluso en una cocina, los cartuchos de las armas de tambor requieren de un proceso industrial especializado.

En la tabla siguiente encontrará los costes de una caja de munición para las armas de

calibres comunes y la cantidad de cartuchos por caja. También se ha incluido el coste de la munición para armas arcaicas.

A las municiones se les ha añadido un valor de diseño no solo porque un personaje habilidoso pueda fabricarlas en su propio taller, también sirve para determinar su disponibilidad. Tenga en cuenta que una diferencia positiva entre el resultado de la tirada de disponibilidad y el valor de diseño indica el número de cajas que pueden adquirirse.

Las pistolas utilizan munición corta y las carabinas larga. Las balas de plomo se utilizan en armas de avancarga y deben adquirirse para el calibre concreto del arma. Sin embargo, su precio no varía. Los arcos utilizan flechas y las ballestas virotes. Los cartuchos de postas se usan en trabucos. Aunque un trabuco puede cargar cualquier cosa, como monedas o tuercas, resulta más eficaz con una carga bien medida.

En el coste de las balas de plomo y cartuchos de postas ya va incluido el precio de la pólvora necesaria para su disparo.

Munición	Diseño	Caja	Coste
3mm Corto	8	30	3c
6mm Corto	7	30	4c
9mm Corto	6	30	5c
12mm Corto	8	15	7c
15mm Corto	10	15	9c
18mm Corto	12	15	11c
3mm Largo	10	18	4c
6mm Largo	9	18	5c
9mm Largo	8	18	6c
12mm Largo	10	12	8c
15mm Largo	12	12	10c
18mm Largo	14	12	12c
Flechas	6	12	8c
Virotes	8	6	6c
Bala de plomo	4	25	1c
Cartuchos de postas de avancarga	7	12	3c
Cartuchos de postas de repetición	9	12	5c

Munición especial

Tal y como sucede con las armas en sí, los ingenieros del mundo han querido crear municiones más eficaces o especializadas, en un intento de maximizar la eficiencia de sus diseños.

En la siguiente tabla encontrará los tipos de munición disponible y el modo en que deben modificarse sus valores de diseño y precio. Por ejemplo: las balas de madera para una pistola de 9mm costarían 10 coronas y su valor de diseño sería de 8.

Las flechas, virotes, balas de plomo y cartuchos de postas no pueden ser modificados de este modo, exceptuando las balas de plomo de las pistolas de duelo y mosquetes, que pueden ser convertidas únicamente en balas de madera.

Madera: Las balas de madera son un cruel invento de la Gran Guerra. Este tipo de balas acostumbra a estallar en pedazos dentro del objetivo debido a la fuerza del impacto, por lo que genera horribles heridas llenas de pequeñas astillas que un cirujano puede tardar horas en extraer. De hecho, muchas de estas astillas se pierden en el cuerpo de la víctima, causándole problemas de por vida.

Al ser munición tan frágil también se reduce su capacidad de penetración, ya que una protección moderada puede causar la rotura del proyectil prematuramente.

Hueca: La munición hueca se caracteriza por ser estriada y tener una pequeña burbuja de aire en su interior. Al igual que sucede con la munición de madera, estas balas suelen romperse en pedazos al impactar. Sin embargo, en lugar de hacerse añicos, tienden a romperse en unos cinco o seis trozos relativamente grandes, que causan una herida de forma cónica.

Perforante: La munición perforante es un invento kanamés, otro claro ejemplo de su entrada en la carrera armamentística. Se trata de balas de forma cónica, en lugar de semiesféricas. Al tener forma de punta, perforan fácilmente las armaduras y los blindajes. Este tipo de munición acostumbra a entrar y salir limpiamente del cuerpo de la víctima, creando heridas menos mortales.

Vaina larga: Alargando el cartucho se obtiene más espacio para la pólvora, lo que permite impulsar el proyectil más lejos. Desgraciadamente, el aporte extra de energía lo sufre también el tirador en el retroceso, lo que ocasiona disparos menos precisos. El tirador puede reducir este penalizador con su bonificador de fortaleza como si se tratase de un arma de gran calibre.

Munición Especial	Efecto	Diseño	Coste
Madera	-2 a primeros auxilios, -1 a penetración.	+2	x2
Hueca	+1 al daño. -1 a penetración.	+4	x3
Perforante	+2 a penetración y -1 al daño.	+6	x2
Vaina larga	x1,5 al alcance del arma, -1 a impactar.	+4	x3

fig. 86

Explosivos

Se hace necesario en este punto hablar de los explosivos que, aunque son herramientas útiles en la vida civil, constituyen también un punto fuerte en la sección de armamento.

Un personaje que desee preparar sus propios explosivos debe poseer la habilidad explosivos.

La mayoría de los aquí presentados son armas arrojadizas con un alcance de 5m.

Bomba de magnesio: Éste es uno de los inventos más recientes de la armería Van Hutten. Aunque no ha sido probada en combate, sus diseñadores aseguran que proporcionará un valiosísimo tiempo durante los asaltos. Básicamente, esta bomba tiene el tamaño y forma de un huevo de gallina, es de color amarillento y en su interior hay un pequeño reactivo que se desencadena con un impacto. Su funcionamiento es simple: se arroja contra una superficie sólida y explota, creando un potente haz de luz que ciega a los enemigos más cercanos. Cualquiera que esté en una radio de 3m del punto de impacto recibirá un penalizador de -3 en todas sus acciones durante 2 asaltos. El coste de una bomba de magnesio son 12c, su valor de diseño 16 y la cadencia 6.

Cóctel molotov: El cóctel molotov es una bomba incendiaria casera de fabricación muy sencilla. Consta de una botella llena de alguna sustancia inflamable, como aceite o alcohol, en cuya boca se ha insertado un trapo. Para usarlo, se enciende el trapo y se arroja. Al romperse, el líquido se inflama al entrar en contacto con las llamas del trapo.

Todos los objetos inflamables en un radio de 1 metro desde el punto de impacto comenzarán a arder. Un personaje impactado directamente sufrirá 2d6 puntos de daño por fuego durante 3 asaltos. El personaje puede rodar por el suelo para mitigar las llamas. Hacerlo durante 1 asalto elimina el daño de ese asalto.

El valor de diseño es de 6. El coste de un cóctel molotov es de 6 coronas, aunque lo normal es fabricarlo personalmente, lo que reduce el precio a un tercio. La cadencia del cóctel molotov es 8.

Dinamita: La dinamita es uno de los grandes avances de este siglo. Los artificieros de todo el mundo se han devanado los sesos durante décadas, intentando crear un explosivo seguro y estable. La dinamita o TNT es ese explosivo. No es otra cosa que nitroglicerina estabilizada con arcilla. Al ser sólida, su transporte es más seguro, resiste infinitamente mejor los movimientos violentos y los impactos, así como elevadas temperaturas. Normalmente se corta en barritas llamadas cartuchos, que permiten una correcta dosificación. Cada cartucho de dinamita tiene un poder explosivo de 2d6 puntos de daño, que también pueden apilarse para realizar detonaciones más poderosas: dos cartuchos generarían una explosión de 4d6, tres cartuchos 6d6…

El poder de la explosión también se reduce en 1d6 por cada metro de distancia desde el centro de la misma.

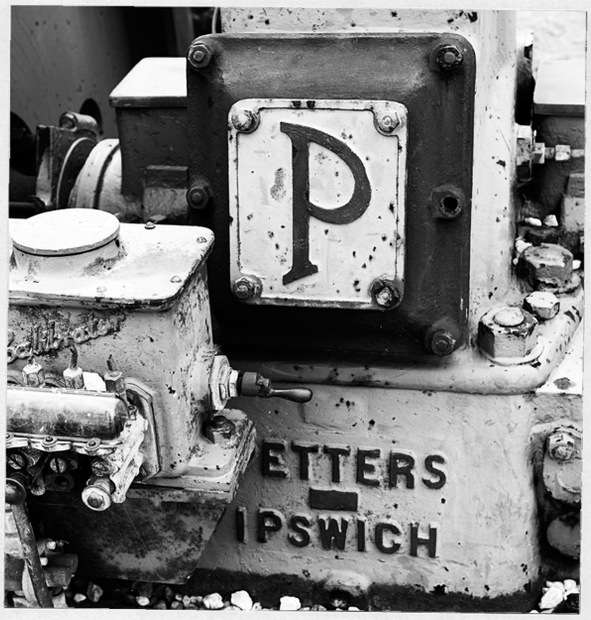


fig. 87

De todos modos, hay que señalar que ningún explosivo es totalmente seguro. La dinamita se descompone con el paso del tiempo, liberando la nitroglicerina. Las altas temperaturas favorecen el "sudado" del explosivo. Cuando esto ocurre, el explosivo pierde su estabilidad y se vuelve muy peligroso.

Es posible crear dinamita en laboratorio con una prueba de química de dificultad 14.

Utilizar la dinamita como arma arrojadiza tiene una cadencia de 8.

Granada de carabina: Esta granada se parece mucho a la de mano, pero su diseño permite que sea lanzada utilizando un arma de fuego. Estas bombas suelen ser esféricas para reducir la fricción con el aire. Además, el mango de madera ha sido sustituido por una varilla del calibre del cañón del arma. Normalmente, solo se fabrican para calibre 9mm, que es el utilizado habitualmente en la guerra. Una granada así utilizada tiene el mismo alcance que una bala normal (aunque en realidad las balas llegan mucho más lejos, entendemos que el alcance efectivo es el mismo). Por esto, suelen usarse en carabinas y no en pistolas, pues en este caso, el alcance sería más o menos el mismo que el de una granada normal lanzada con la mano. El efecto de estas bombas es el mismo que el de una granada de mano. El coste de una granada de carabina alcanza las 15c, su valor de diseño es de 12 y la cadencia la misma que la de la carabina más 2.

Granada de humo: Esta bomba consta de dos cilindros metálicos, encastrados el uno en el otro. Ambos cilindros están agujereados de modo que, cuando la bomba se halla inactiva, los orificios no coinciden. Para activar la bomba, se hace girar uno de los cilindros sobre el otro, hasta que las perforaciones coinciden, exponiendo al aire la carga de la bomba. Ésta se inflama de inmediato. Al contrario que el resto de las bombas aquí descritas, las granadas de humo no se deflagran violentamente, más bien sufren una lenta combustión, lo que libera una densa humareda. El humo se extiende a razón de 1m de radio por asalto, hasta haber cubierto un radio total de 10m. En espacios cerrados, el humo es denso e impide completamente la visión, otorgando un -4 a las tiradas de combate cuerpo a cuerpo y -8 a las de disparo. Además, causa asfixia de un modo normal. En espacios abiertos, el humo se dispersara, convirtiéndose en una molesta neblina que conferirá un -2 al combate cuerpo a cuerpo y un -4 a los disparos hacia y desde la zona afectada. En espacios abiertos, la bomba no provoca asfixia. El humo suele ser de color blanco o negro. Sin embargo, puede fabricarse de cualquier color. Este tipo de granada no funciona debajo del agua. El coste de una granada de humo asciende a 6c, su valor de diseño a 9 y su cadencia a 6.

Granada incendiaria: Esta bomba de mano está cargada de fósforo blanco, que se inflama al contacto con el aire. Este tipo de combustible resulta muy virulento en combate, pues se adhiere a la piel y es capaz de inflamarse incluso bajo el agua. Todo material inflamable en un radio de 2 metros en torno a la granada se prenderá automáticamente. Si la granada impacta directamente sobre un personaje u objeto le causará 2d6 puntos de daño por fuego durante 3 asaltos, es decir, un total de 6d6. No hay manera de apagar el fuego intentando sofocarlo con agua o tierra. Algunos extintores químicos pueden extinguir este fuego. El coste de una granada incendiaria es de 15c, su valor de diseño 14 y la cadencia 6.

Granada de mano: Una granada de mano es básicamente una bomba arrojadiza con forma de maza, cuyo mango de madera mide unos 25cm y su cabeza es un cilindro metálico de unos 10cm de alto y diámetro. Dentro del cilindro se aloja el explosivo, que utiliza su propia carcasa como metralla. El explosivo se activa pulsando un botón en la base del mango. Su activación posee un retardo de unos 3 segundos, tiempo suficiente para arrojar la granada al objetivo.

La granada de mano causa 3d6 puntos de daño a todo aquello que se encuentre en un radio de 1 metro de la explosión. Serán 2d6 a 2 metros de distancia y 1d6 de daño para los personajes que se encuentren en un radio de 3 metros. El coste de una granada de mano son 12c, el valor de diseño 10 y la cadencia 6.

Nitroglicerina: La nitroglicerina es un explosivo altamente inestable en su forma líquida a temperatura ambiente. Tanto es así, que acostumbra a ser transportada en cajas acolchadas. Sin embargo, cualquier sacudida o golpe originan su explosión. La temperatura límite de este compuesto son los 41 grados centígrados: cualquier temperatura superior la detonará.

Este explosivo ha sido la mejor opción de la industria minera durante décadas, debido al bajo poder explosivo de sustancias tradicionales como la pólvora.

La nitroglicerina tiene un poder explosivo colosal, que causará 1d6 puntos de daño decreciente en un radio de 1 metro por cada 100 mililitros de esta sustancia que intervengan en la explosión. Por ejemplo: 600 mililitros causarán 6d6 puntos de daño en la superficie con la que esté en contacto y hasta 1 metro de distancia, 5d6 a los objetos situados hasta 2 metros de distancia, 4d6 hasta los 3 metros...

Un personaje puede crear nitroglicerina en laboratorio superando una prueba de química de dificultad 12. Usar la nitroglicerina como arma arrojadiza tiene una cadencia de 5. Su precio asciende a 5c por cada 100ml.

Protecciones

A lo largo de este capítulo habrá descubierto varias maneras de causar daño a sus enemigos. Ingeniosos aparatos de destrucción que también pueden ser usados contra usted. Por ello, le ofrecemos una amplia gama de sistemas de protección, destinados a prolongar la vida del aventurero.

Protecciones comunes

Muchas prendas de la vida cotidiana ofrecen cierta protección ante el castigo físico, ya que han sido confeccionadas para soportar gran desgaste o para mantener cierta rigidez.

Todos los artículos que le presentamos a continuación son prendas comunes. Suponemos que un personaje recién creado poseerá varios de estos objetos como parte de su nivel de vida. No es necesario, por tanto, que pague su coste. El coste de los objetos se ha añadido por si en algún momento a lo largo de la aventura un personaje se ve obligado a reponer o cambiar su vestuario.

fig. 88

Protecciones	Valor	Estorbo	Coste	Localizaciones	Diseño
Botas	3	2	7c	1,2	Costura 10
Chaparreras de cuero	3	4	12c	3,4	Costura 8
Chaqueta de aviador	3	10	20c	7,8,9,10,11	Costura 12
Corsé	2	8	15c	9,10,11	Costura 16
Delantal de trabajo	2	8	8c	3,4,9,10,11	Costura 6
Enaguas	1	0	3c	3,4	Costura 10
Gorro de cuero	3	4	8c	12	Costura 14
Guantes de cuero	3	4	12c	5,6	Costura 10
Guantes de piel	2	2	3c	5,6	Costura 12
Miriñaque	2	4	20c	1,2,3,4	Costura 14
Mitones	1	0	1c	5,6	Costura 8
Pantalón de piel	2	2	10c	3,4	Costura 10
Peluca	1	0	7c	12	Costura 14
Polisón	2	2	15c	3,4	Costura 12
Sombrero	1	0	4c	12	Costura 12
Sombrero de piel	2	2	6c	12	Costura 10
Underbust	2	4	11c	9	Costura 12
Zapatillas o mocasines	1	0	2c	1,2	Costura 6
Zapatos	2	0	4c	1,2	Costura 8

Para más información sobre vestuario, visite el "Capítulo 5: Moda y costumbres".

Protecciones de campaña

En ocasiones de exploración extrema y en zonas de guerra, es posible que desee vestir de un modo más regio. Aquí le presentamos el atuendo típico de los soldados destacados en las colonias, así como prendas adoptadas por los exploradores más diestros.

Las piezas marcadas con un asterisco ofrecen, además de la protección, un valor de bloqueo (para más información, consulte el "Capítulo 12: Combate").

Protecciones de campaña	Valor	Estorbo	Coste	Localizaciones	Diseño
Broquel	6	6	12c	6 ó 5	Metalurgia 8
Casaca acolchada	2	6	15c	7,8,9,10,11	Costura 6
Casco de acero	6	8	80c	12	Metalurgia 16
Chaleco reforzado	4	10	50c	9,10,11	Costura 14
Chichonera	4	6	18c	12	Costura 16
Coraza	6	12	120c	9,10,11	Metalurgia 14
Escudo (acero/madera)	9/6	12	15c/10c	6,8 ó 5,7	Metal./Carp. 10
Grebas	6	6	50c	1,2	Metalurgia 8
Guanteletes	6	8	45c	5,6	Metalurgia 16
Guantes de goma	2	4	8c	5,6,7,8	Química 10
Guantes reforzados	4	6	30c	5,6	Costura 14
Hombreras de acero	6	6	55c	7,8	Metalurgia 10
Hombreras de cuero	3	2	25c	7,8	Costura 8
Hombreras reforzadas	4	4	40c	7,8	Costura 10
Manoplas de trabajo	3	6	6c	5,6	Química 8
Máscara antigás	2	8	35c	12	Química 14
Pantalón acolchado	2	2	10c	3,4	Costura 8
Pantalón reforzado	4	4	25c	3,4	Costura 10
Perneras de acero	6	8	40c	3,4	Metalurgia 10
Peto de acero	5	8	60c	10,11	Metalurgia 12
Polainas reforzadas	4	4	35c	1,2	Costura 12
Rondel	5	4	35c	11	Metalurgia 10
Salacot	3	4	15c	12	Costura 14
Traje de goma	3	24	90c	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11	Química 12

Broquel: El broquel es un escudo pequeño que se sujeta con la mano izquierda (con la derecha en caso de los zurdos). Cubre poco más que el puño y se utiliza en esgrima para desviar los golpes del adversario.

A mayores de la protección, el broquel ofrece al portador un valor de bloqueo de 2.

Casaca acolchada: Utilizando la misma tela gruesa que para los pantalones acolchados, se confecciona una chaqueta que cubre el torso y los brazos. Muchos esgrimistas la utilizan como atuendo de práctica y no pocos ejércitos usan este tipo de tela en sus uniformes.

Casco de acero: Éste es el casco con que la mayoría de los soldados del mundo blindan su cabeza. Aunque el diseño varía enormemente de unos países a otros, la función es invariablemente la misma. En Trirene utilizan un casco con ala redonda, casi plana; en Altais el medio morrión, que es una adaptación del antiguo casco de los descubridores; en Crieg se utiliza un casco semiesférico, habitualmente rematado en una punta; en Le Nebleau usan uno redondo con visera y en Kanayama han transformado la tradicional gingasa, un gorro cónico de paja, en casco militar sencillamente fabricándolo de acero.

Chaleco reforzado: Se trata de un chaleco de piel al que se le han remachado o cosido varias placas de acero en puntos estratégicos. Es una prenda excelente para quien desea ir bien protegido sin renunciar tajantemente a la movilidad.

Chichonera: La chichonera es un gorro muy parecido al de aviador, aunque está acolchada y reforzada. Es utilizada principalmente por unidades mecanizadas o por la aviación de guerra.

Coraza: La coraza es una armadura de placas de acero que cubre el tórax y el abdomen. Las placas se superponen y articulan en la cintura, permitiendo cierta movilidad. El conjunto acostumbra a rematarse con una gorguera que cubre el cuello.

Escudo: Aunque han desaparecido completamente de los campos de batalla, en las salas de armas aún pueden verse en manos de algún espadachín escudos de acero en combinación con una espada de punta y corte. También es cierto que muchas tribus de salvajes lo utilizan en la guerra. El escudo ofrece, además de su protección, un valor de bloqueo de 2.

Grebas: Se trata de un par de botas metálicas, usadas por las infanterías más pesadas del globo y, ocasionalmente, por la caballería, para proteger las piernas del combatiente.

Guanteletes: Éstos son los guantes de una armadura. Están hechos a base placas de acero superpuestas. En la actualidad, algunos esgrimistas los utilizan para bloquear golpes o como arma (vea la sección de armamento, en este mismo capítulo).

Guantes de goma: Los guantes de goma están diseñados para el trabajo de laboratorio. Cubren el brazo completo, desde la mano hasta el hombro. Su función principal es aislante, por lo que reducen cualquier daño energético en 2 dados.

Guantes reforzados: Son guantes o mitones de cuero que cubren casi hasta el codo, a los que se han remachado algunas placas de acero, dejando libre la articulación de la muñeca. Este tipo de guantes pueden ser reforzados en los nudillos para funcionar como una nudillera por un coste adicional de 5 coronas.

Hombreras de acero: Algunas unidades de coraceros aún utilizan este tipo de protección en combate, mientras otras las han relegado a un uso ceremonial. Estas hombreras suelen ir unidas a una coraza mediante una hebilla, aunque también pueden coserse sobre una casaca.

Hombreras de cuero: Las hombreras de cuero se fijan al hombro usando unas correas que se cruzan sobre el pecho. Son el complemento perfecto para armaduras más pesadas o para prolongar la protección de unos guantes de esgrima.

Hombreras reforzadas: Se trata de mangas de cuero reforzadas con escudillas de metal, asidas entre sí mediante correas o unidas a las galoneras de un uniforme. Muchos ejércitos utilizan esas escudillas para grabar sus emblemas.

Manoplas de trabajo: Son manoplas acolchadas de cuero o caucho, ideales para soportar grandes temperaturas. Debido a su carácter aislante, las manoplas de trabajo reducen en 3 dados cualquier daño por frío, calor, electricidad o ácido que la zona protegida sufra. El gran problema de estas excelentes protecciones es que todos los dedos, salvo el pulgar, están unidos, lo que permite muy poca movilidad. De hecho, además de cualquier problema que las protecciones en las manos puedan ocasionar, las manoplas de trabajo impiden al personaje realizar cualquier tarea que exija separar los dedos como, por ejemplo, disparar un arma de fuego.

Máscara antigás: Se trata de una bolsa de goma que va ceñida a la cabeza. Dispone de un respirador con filtro para gases nocivos y unos cristales que permiten ver relativamente bien. Todo esto le da al usuario un aspecto realmente extraño.

Un personaje que vista una máscara antigás es completamente inmune a gases venenosos y lacrimógenos. La máscara antigas también es aislante.

Pantalón acolchado: Una prenda confeccionada a partir de tela gruesa o cosiendo varias capas, normalmente en forma de cuadros. Este tipo de prendas acostumbran a utilizarse para complementar protecciones más pesadas.

Pantalón reforzado: El pantalón reforzado está confeccionado en cuero y dispone de rodilleras metálicas, así como de unas placas que protegen los muslos.

Perneras de acero: Se trata de varias planchas de metal superpuestas que protegen los muslos, fijándose al cinturón o a la coraza mediante unas hebillas.

Peto de acero: La reducción última de la armadura dejó solamente una placa rígida de metal que cubre el tórax. Una protección pesada para los órganos más vulnerables.

Polainas reforzadas: Estas polainas se ciñen a la pantorrilla mediante unas cinchas de cuero. Están confeccionadas a base de cuero reforzado con placas o varillas metálicas y son una excelente protección, utilizada por muchos cuerpos de infantería de primera línea.

Rondel: El rondel es una placa de acero que cubre el corazón. Va sujeta al cuerpo mediante unas correas que se pasan sobre el hombro izquierdo y alrededor del pecho. Es un vestigio de la pesada armadura de los caballeros que los maestros de esgrima exhiben con orgullo, como muestra de experiencia y tradición.

Salacot: El salacot es el sombrero de todo explorador que se precie. Aunque su función principal es cubrir la cabeza de los soles, lo cierto es que por su forma y rigidez ofrece una protección considerable. La versión femenina acostumbra a incluir una mosquitera que cubre la cara como un velo.

Traje de goma: Es una prenda de una sola pieza que cubre todo el cuerpo salvo la cabeza. El usuario debe introducirse en él estirando el agujero del cuello. Habitualmente, el traje de goma se utiliza en conjunto con una máscara antigás o una escafandra. El traje de goma es aislante.

fig. 89

Notas sobre las protecciones

Aislante: Las protecciones con capacidad aislante no son afectadas del modo habitual por el daño energético (fuego, electricidad, ácido y frío). En primer lugar, este tipo de daño debe reducirse en tantos dados como el número de protección de que se disponga. Por ejemplo: unos guantes de goma reducen 2 dados de cualquier ataque energético. Después de esta reducción, el daño restante debe aplicarse normalmente, como si el personaje no dispusiera de protección alguna.

Estorbo: El estorbo representa la incomodidad que supone llevar una armadura. Durante el juego, el personaje perderá puntos de acción en cada uno de sus turnos en función del estorbo de sus protecciones.

Para calcular los puntos de acción con que se ve penalizado el personaje, basta con sumar el estorbo de todas sus protecciones y dividir el resultado entre 12. El número resultante es la cantidad de puntos de acción que el personaje pierde cada asalto.

Las fracciones iguales o inferiores a 5 deben redondearse hacia abajo a favor del personaje. Las demás se redondearán hacia arriba.

Estorbo	Puntos de acción
0-6	0
7-18	-1
19-30	-2
31-42	-3
43-54	-4
55-66	-5
67-78	-6

Diseño de armadura: Las protecciones para brazos, piernas, manos y pies se venden por parejas. El estorbo también ha sido calculado pensando en que se utilicen juntas. Un personaje puede, si lo desea, utilizar solamente uno de los dos componentes. Por ejemplo: es posible vestir solamente un guantelete. Cuando se haga esto, el estorbo de la protección debe dividirse entre 2.

Esto permitiría a un personaje combinar varios tipos de armadura a lo largo del cuerpo.

Superponer armaduras: Un personaje puede vestir varias armaduras que cubran la misma localización. Si lo hace, el estorbo de las armaduras se sumará para calcular la cantidad de puntos de acción perdidos. También se sumarán los valores de protección. Sin embargo, el valor de penetración de las armas se aplicará a cada una de las armaduras apiladas. Por ejemplo, un personaje que vista un traje de goma (protección 3) junto a una coraza (protección 6) dispone de una protección total de 9 en el torso y sufre un estorbo de 36. Si recibe un disparo en el abdomen por valor de 9 puntos de daño y con una penetración de 2, sufrirá la pérdida de 4 puntos de vida, ya que la protección del traje de goma queda reducida a 1 y la de la coraza a 4.

Equipo de viaje y aventura

Esta sección está dedicada al equipo útil para las aventuras del personaje. Ése que parece una carga absurda al comienzo de un viaje y después resulta ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Alambique	100c	Escafandra	55c	Pico	2c
Astrolabio	25c	Esposas	10c	Piolet	3c
Baraja de cartas	1c	Esquís	12c	Pipa	1c
Baúl	12c	Farol	2c	Pitillera	2c
Billetera	2c	Gafas de lectura	15c	Pluma	3c
Botiquín	8c	Gafas de piloto	10c	Polea	2c
Brújula	4c	Gafas de soldador	12c	Ración de comida enlatada	1c
Cable (500m)	25c	Ganzúas	8c	Raquetas de nieve	8c
Cadena (10m)	3c	Garfio	2c	Reloj de bolsillo	3c
Caja de herramientas	7c	Hamaca	4c	Reloj de pulsera	5c
Cámara fotográfica	65c	Instrumento musical	2-300c	Remo	2c
Camilla plegable	15c	Jaula	8c	Saco terrero	0,30c
Camisa de fuerza	8c	Juego de mapas	12c	Sello	3c
Canoa	30c	Lacre (Barra 25 usos)	2c	Set de cocina portátil	12c
Cantimplora	1c	Lámpara	4c	Set de costura	4c
Caña de pescar	5c	Lápiz	0.50c	Set de maquillaje	9c
Carbón (1kg)	0,20c	Lupa	1.50c	Set de limpieza de armamento	7c
Cartuchera	1c	Maleta	6c	Set de pintura	18c
Catalejo	12c	Maletín	5c	Set quirúrgico de campaña	45c
Catre plegable	15c	Mapa	2c	Sextante	22c
Cepo	3c	Máquina de coser	35c	Silbato	3c
Cerillas	0.30c	Máscara antifaz	4c	Silla de montar	16c
Cesta de picnic	3c	Microscopio	150c	Símbolo religioso	2c
Compás	2c	Mochila	4c	Sobre	0,25c
Crampones	6c	Monóculo	5c	Telégrafo	150c
Cuaderno de notas	1c	Neceser de viaje	3c	Telescopio	125c
Cuerda (25m)	2c	Nitroglicerina (100 ml)	5c	Tienda de campaña individual	10c
Dinamita (cartucho)	6c	Olla o sartén	2c	Tienda de campaña para 4 personas	50c
Dinamo	150c	Pala	3c	Tienda de campaña para 16 personas	120c
Encendedor	2c	Papel (100 hojas)	2c	Tinta (100ml)	2c
Equipo de muestras	27c	Petaca	6c	Vela	0,25c

Gadgets

Estos artículos no son frecuentes en las calles, ni tan siquiera en los campos de batalla, pero en ocasiones puede verse la excéntrica creación de algún ingeniero intentando sacar partido a las nuevas tecnologías. A estos artefactos extraños se les conoce como gadgets. Normalmente no estarán disponibles en las tiendas, pero puede fabricar estos inventos en su propia casa o encargarlos a algún mecánico especialmente habilidoso.

El precio que aparece listado es la cantidad que le cobrará el fabricante, en caso de que sea usted capaz de encontrar uno. Si lo fabrica usted mismo, el coste será reducido a un tercio. También aparecen las dificultades de diseño.

Ningún arma listada entre los gadgets puede fabricarse con equilibrio perfecto.

Ballesta de doble arco: Un invento para combatientes discretos. Se trata de una ballesta con dos arcos, uno montado sobre el otro. Cada uno de los arcos puede cargar un virote, de modo que el tirador puede efectuar dos disparos antes de verse forzado a recargar. Las características de una ballesta de doble arco son las mismas que las de una ballesta común, salvo que su cadencia de disparo es 6 y la de recarga es 20 (10 por virote).

La dificultad de la tirada de ingeniería para diseñarla es 8 y el coste para adquirirla, 75c. Su factor de ocultación es -7.

Bastón-estoque: Hay ciudades más peligrosas que otras. Una buena dosis de protección extra para caballeros es un bastón -estoque. Este tipo de armas tienen el aspecto de un bastón común. Sin embargo, su empuñadura puede separarse del tronco, revelando la hoja de estoque que lleva dentro. El arma funciona exactamente igual que un estoque normal, salvo que no dispone de una guarda de lazo.

El bastón-estoque es uno de los pocos gadgets de uso común y puede adquirirse sin complicaciones en cualquier sombrerería de una gran ciudad. Sin embargo, llevar armas ocultas es delito en muchos países del mundo. Claro que, tratándose de caballeros de clase acomodada o superior, suele hacerse la vista gorda.

La dificultad de su diseño es ingeniería 6 y su coste 50 coronas. El factor de ocultación de un bastón-estoque es 4.

Bastón segmentado: Un bastón segmentado es un extraño artilugio que a simple viste parece un bastón normal. Sin embargo, el

asta del bastón se encuentra segmentada en varios fragmentos y es hueca. En la oquedad alberga una cuerda o hilo de acero tensado hasta el punto de mantener rígido el bastón. Girando la cabeza del mismo, la cuerda se destensa, liberando los segmentos. Esto convierte el bastón en un látigo.

Devolver el látigo a la forma de bastón requiere girar la cabeza varias veces, operación que llevará 1 minuto.

Diseñarlo requiere una tirada de ingeniería de dificultad 10. Adquirirlo tiene un coste de 100 coronas. Su factor de ocultación es de 4.

Brassman: El Brassman es una armadura pesada compuesta por láminas superpuestas de acero. Algunos ingenieros han creado armaduras muy decoradas imitando el estilo de la caballería de la Edad Oscura; sin embargo, la mayoría utiliza láminas lisas. Todas las placas que protegen las articulaciones están unidas unas a otras de modo que la armadura es casi hermética. Es una protección excelente pero resulta muy pesada.

La armadura Brassman se considera aparatosa. Estas armaduras ofrecen una protección de 12 en todas las localizaciones, con un estorbo de 60. Un personaje que vista esta armadura debe restar 3 a todas sus pruebas de percepción y trepar. Un personaje con una de estas armaduras no puede nadar: sencillamente, se hundirá como una piedra.

Diseñar una armadura Brassman requiere una tirada de ingeniería de dificultad 14. Adquirirla tiene un coste de 500 coronas.

Cartuchera automática: El recurso definitivo de un pistolero que desea desenfundar con la rapidez del rayo es la cartuchera automática. Este dispositivo parece una funda de pistola normal; sin embargo, dispone de un resorte alojado en el fondo que se activa con la más mínima sacudida.

Cuando el personaje echa mano de su pistola, el resorte la expulsa fuera de la funda, lanzándola a su mano, lo que ahorra al pistolero un tiempo precioso durante una escaramuza.

Desenfundar una pistola alojada en una cartuchera automática cuesta 2 puntos de acción menos de lo normal.

El diseño de una cartuchera automática precisa un resultado de 10 en una tirada de ingeniería. Adquirirla, por otro lado, cuesta 20 coronas.

Chistera plana: Se trata de una chistera cuya copa puede aplastarse. Al recibir un pequeño golpecito, la elasticidad de unas finísimas varillas de acero devuelven a la chistera su forma original. Muchos ilusionistas visten chisteras planas: un buen modo de comenzar o terminar un espectáculo.

Diseñar una chistera plana requiere una tirada de costura, dificultad 8, aunque puede comprarse en una buena sombrerería por 30 coronas.

Correa retráctil: Perder armamento en medio de una refriega es un engorro común para el combatiente. Este ingenioso sistema soluciona ese problema. La correa retráctil es un cable de acero que va enrollado en un carrete. El carrete va en el cinturón y el cable unido al arma. Cuando el soldado deja caer el arma, el carrete recoge el cable, ciñendo el arma a su cinturón.

El diseño tiene una dificultad de 6 (en una tirada de ingienería), y su coste es de 10c.

Corsé blindado: En estos tiempos zafios que vivimos, incluso una dama puede verse amenazada en un momento dado. Para este tipo de eventualidades, algunos costureros han creado el corsé blindado. Se trata de una coraza perfectamente disimulada bajo la rigidez de la prenda que imita. Las damas no deben preocuparse por su aspecto ya que el corsé es perfectamente funcional.

El corsé blindado tiene un factor de ocultación de +4, causa un estorbo de 12 y ofrece una protección de 6 en el torso, es decir, en las localizaciones 9, 10 y 11.

La habilidad necesaria para su creación es costura y la dificultad de la tirada 10. Adquirir un corsé blindado cuesta 150 coronas.

Descosturas: Las descosturas no son más que prendas comunes confeccionadas con hilos débiles. Un tirón con una fuerza moderada desmonta la prenda completamente. Las descosturas son utilizadas por personajes que desean cambiar rápidamente de ropa, llevando bajo ellas otra muda. Librarse de una muda completa de descosturas ocupa todo 1 asalto. Si el personaje lleva otra ropa bajo ellas, ganará un bonificador de +4 a las pruebas de disfraz que realice para librarse de un perseguidor.

Estas prendas se desgarran enseguida durante un forcejeo; los personajes así vestidos obtendrán un bonificador de +3 a su primer intento de liberarse de una presa.

Las descosturas tienen una dificultad de 10 (habilidad de costura) y un coste de 10 coronas.

Detector de éter: Un detector de éter permite localizar las fluctuaciones de energía que una fisura en el entramado del universo provoca. Los umbrales dimensionales, las criaturas y objetos de otros mundos y las fluctuaciones en el tiempo emiten un residuo energético que el detector de éter puede localizar y medir. El detector de éter suele instalarse en muñequeras para poder consultarlo en cualquier momento. Estos aparatos no consumen energía, pues se alimentan de las emanaciones que detectan. El alcance efectivo de un detector de éter es de unos 200m para emanaciones de intensidad intermedia. Algunas emanaciones más poderosas pueden incluso duplicar este alcance; las más débiles suelen reducir el alcance a la mitad.

Diseñar un detector de éter requiere una tirada de ingeniería, dificultad 20, mientras que adquirir uno cuesta 500 coronas. El factor de ocultación es 0.

Doble fondo: Un maletín con doble fondo es una herramienta muy útil para quienes desean guardar objetos bajo una privacidad mayor incluso que la de sus propios efectos personales. Este tipo de truco añade +4 a las pruebas de prestidigitación encaminadas a esconder un objeto.

Un doble fondo requiere una tirada de ingeniería, dificultad 6. Comprar uno ya hecho tiene un coste de 12 coronas.

Espadas engranadas: Las espadas engranadas tienen el filo repleto de ruedas dentadas. En realidad, estas armas cortan más como una sierra que como una espada y generalmente mastican otros materiales. El movimiento de las ruedas dentadas es impulsado gracias a un compresor de aire al que está unido el arma.

El daño de estas armas es de tan solo 1d4, pero disponen de una penetración de 4. Su cadencia es de 7.

Un ataque colocado al arma del adversario (contra su mano, en realidad) romperá el filo de su arma.

El compresor mantendrá las ruedas dentadas en movimiento durante unos 20 asaltos, antes de que deje de funcionar. Una espada engranada que se haya quedado sin aire perderá su poder de penetración y se convertirá en un arma roma.

Estas armas tienen un factor de ocultación de -6. Diseñar una de estas espadas precisa de una tirada de ingeniería, dificultad 12. Comprarla tiene un coste de 125 coronas.

Espada flamígera: Este cruel aparato consta de una gruesa espada cuya hoja dispone de un canal interior por el que corre el gas, que sale de una bombona alojada normalmente en la cintura. Una serie de orificios practicados a lo largo de su filo permiten al gas salir ardiendo gracias al mechero que se aloja en la empuñadura.

El gas permite al arma arder durante unos 10 asaltos. La cadencia del arma es de 6 y el daño igual a 1d6 más 1d6 de fuego. El factor de ocultación de una de estas armas es de -6. La prueba de ingeniaría para crear una de estas espadas tiene dificultad 14. El precio de una espada flamígera asciende a 200 coronas.

Espadas Tesla: Desde que el hombre experimenta con la electricidad, ha intentado obsesivamente aplicar su fuerza como ventaja en el combate. Las espadas eléctricas son la síntesis de ese deseo. Un acumulador alojado en un cinturón nutre de energía el arma, a la que está unida a través de un cable. Una empuñadura aislante completa el objeto.

Las espadas Tesla tienen una cadencia de 5, causan 1d6 puntos de daño físico más 1d6 de electricidad y no tienen una guarda de lazo o cazoleta, debido a la conductividad y lo aparatosa que ya es el arma de por sí. Se usan con una mano.

El exiguo acumulador que alimenta a estas armas tan solo permite golpear unas 5 veces antes de ser descargado por completo. Este tipo de espadas deben ser conectadas a una dinamo para su recarga.

El factor de ocultación de estas armas es de -5. La dificultad de la prueba de ingeniaría para crear una espada Tesla es 18 y su coste en el mercado, 400c.

Lanzagarfios: Este artefacto tiene un aspecto a caballo entre una ballesta y un arma de fuego, pero con algunas poleas y un carrete de cuerda o cable de acero. Aunque cada lanzagarfios es un objeto singular, habitualmente llevan un cañón en el que hay alojado un garfio retráctil unido al arma

mediante el cable. Al accionar el disparador, el garfio sale proyectado a una distancia de hasta 50 metros. Durante su vuelo, las puntas del garfio se despliegan automáticamente. Algunos lanzagarfios funcionan con cartuchos de pólvora, otros mediante un sistema de arcos tensados. El lanzagarfios posee un sistema que recoge el cable automáticamente. Aunque este sistema no tiene fuerza para levantar el peso de una persona, está combinado con un sistema de bloqueo que permite trepar cómodamente mientras el cable se recoge, lo que ahorra gran cantidad de esfuerzo.

Aunque es posible almacenar más cable, raramente estas armas son capaces de lanzar el garfio más lejos. Poseer un lanzagarfios reduce la dificultad de las pruebas de trepar en 4.

Usado como arma, el lanzagarfios se considera una carabina que causa 1d6 de daño. En este caso, trátela como un arma roma sin penetración, cuyo alcance son 15m. Tiene un factor de ocultación de -3.

Tras ser disparado, se tarda 1 minuto en preparar el lanzagarfios para volver a ser usado.

La prueba de ingeniería necesaria para diseñar un lanzagarfios tiene una dificultad de 10. El coste es de 110 coronas.

Lanzallamas: Un lanzallamas en una sencilla arma, compuesta por un depósito de combustible, un depósito de gas y un quemador. El gas proyecta el combustible a través del quemador, inflamándolo. El resultado es un chorro de pegajosas llamaradas, que causan 3d6 puntos de daño por fuego con un alcance de 15m. El depósito de un lanzallamas tiene capacidad para efectuar unos 10 disparos. La cadencia de un lanzallamas es de 9/16. Este tipo de armas puede realizar barridos. Los lanzallamas son armas aparatosas. La dificultad para su creación es de 16 (en una prueba de ingeniería). Su coste es de 400 coronas.

Lentes multiópticas: Estas grotescas gafas constan de una serie de varillas en las que se han montado todo tipo de lentes. Éstas permiten aumentar la imagen como una lupa o como un catalejo, por ejemplo. Un personaje equipado con estas lentes que inspeccione un área determinada podrá añadir un bonificador a su percepción visual de +1 por cada acción que el personaje invierta en graduar las lentes hasta un máximo de +4. Las lentes multiópticas no pueden utilizarse para mejorar la puntería con un arma de fuego.

La dificultad para la creación de este gadget con la habilidad ingeniería es de 12. Adquirir unas lentes multiópticas tiene un coste de 60 coronas.

Miembros mecánicos: El invento más reciente y revolucionario de la técnica médica ha sido el nervio voltaico de Kramer. El doctor Kramer fue un eminente médico que vivió los últimos años de la Gran Guerra. Tras haber atendido cientos de casos de amputación, Kramer se propuso sustituir los miembros perdidos por réplicas mecánicas. Para ello, experimentó a lo largo de toda su vida. Al final de sus días, el doctor había creado una célula reactiva a la conductividad, repleta de conexiones que prosperaban o se deterioraban en función de la corriente que las recorría. Conectando la célula a la parte del miembro amputado mediante decenas de filamentos de cobre, era posible crear una reacción en la célula. Teóricamente, esto permitiría al paciente aprender a manejar un nuevo miembro mecánico.

fig. 90

Pasarían veinticinco años hasta la creación de la primera mano mecánica que, activada mediante electroimanes, permitía cierta movilidad. Sin embargo, la mecanobiología tiene más de arte que de ciencia y sus primeras reacciones son imprevisibles. Solo tras años de terapia el paciente es capaz de manipular eficientemente los objetos de la vida cotidiana.

Un personaje que posea uno o más miembros mecánicos puede aplicar un +1 a su bonificador de fortaleza por cada localización sustituida en las pruebas relacionadas con esta característica. Si la misma tirada implica varias localizaciones mecánicas, el personaje puede sumar todos los bonificadores. Por ejemplo: un personaje que haya sustituido todas sus extremidades e intente una proeza del estilo de mantener una pesada puerta abierta, obtendría un titánico +8 a su prueba de fuerza, además de su bonificador normal de característica y su nivel de fuerza. Muy impresionante.

Sin embargo, los miembros mecánicos son torpes y lentos. Por ello, el personaje debe añadir 1 a todas las cadencias de acciones en las que intervenga un miembro mecánico, como por ejemplo los ataques. Además, se aplicará un -1 a las tiradas de pericia y habilidades relacionas en las que intervenga un miembro mecánico; este penalizador también es acumulable en el caso de que varias localizaciones mecánicas intervengan en la prueba.

Un miembro mecánico no utiliza los puntos de vida del personaje. Como máquina que es, el miembro mecánico dispone de unos puntos de estructura que serán el doble de la fortaleza del personaje y una dureza de 10.

El miembro mecánico está sujeto a las reglas normales de daño en maquinaria, es decir: dejará de funcionar si pierde la mitad de sus puntos de estructura y será totalmente destruido si los pierde todos.

Ya que el personaje no siente dolor ni sufre ninguna pérdida de sangre debido a las heridas en estos miembros, tampoco podrá reducir sus puntos de vida, quedar inconsciente ni morir por el daño, la inutilización o la destrucción de uno de ellos.

Crear un miembro mecánico requiere una prueba de ingeniería de 16 y tiene un coste de 300 coronas. Sin embargo, instalarlo requiere una intervención quirúrgica, que se resuelve con una prueba de medicina de dificultad 18.

Pistola-espada: Una pistola-espada es un arma versátil pensada para las maniobras de asalto. Su composición es sencilla: se

trata de una espada cuyo mango aloja una pistola. El cañón de la misma se extiende a lo largo la hoja. Normalmente, estas armas utilizan calibres grandes en un intento de economizar al máximo el daño de su único disparo.

El daño del filo de una pistola-espada es 1d8 y el del disparo es 2d8. La cadencia es, en ambos casos, de 5. El alcance del disparo es de 10 metros y su poder de penetración 2. Este tipo de arma se maneja con las habilidades de pistola para los ataques de disparo y de esgrima para el combate cuerpo a cuerpo.

Tenga en cuenta que el cañón de la pistola-espada es del calibre 12, por lo que recibe una penalización de -1 en sus disparos debido al retroceso. Este penalizador puede reducirse con el bonificador de fortaleza del tirador.

La dificultad para su diseño es 10 (en una tirada de ingeniería) y su coste 74 coronas. Su factor de ocultación es -3.

Pistola de rayos: Todas las armas energéticas que existen son prototipos experimentales muy alejados aún de la producción industrial. La pistola de rayos es un intento de crear un arma corta utilizando la energía eléctrica. El alcance efectivo de estas armas no suele superar los 10m. Más allá de los 30, el arma no consigue más que erizar el pelo (aunque algunas señoras también considerarían esto un ataque). La cadencia de fuego es de 6 y no permite más que unos 5 disparos antes de que su acumulador se agote.

Las pistolas de rayos pueden realizar ataques de barrido y tienen un factor de ocultación de -3.

Recargar un arma de rayos exige conectarla a una dinamo, lo que tomará varios minutos.

La prueba de ingeniería para fabricar una pistola de rayos tiene una dificultad de 22 y adquirir una cuesta 350 coronas.

Pistola lanzallamas: La pistola lanzallamas es un intento de contar con el fuego como aliado, utilizando un arma manejable. Estas armas causan 2d6 puntos de daño por fuego con un alcance de 5m. La cadencia de fuego es de 7/12 y permite unos 5 disparos. El factor de ocultación de una pistola lanzallamas es de -4.

Las pistolas lanzallamas causan daño expansivo. Las pistolas lanzallamas pueden realizar ataques de barrido.

Diseñar una pistola lanzallamas requiere una prueba de ingeniería, dificultad 18 y comprarla tiene un coste de 250 coronas.

Retropropulsor: Las mochilas retropropulsoras o jet packs, son cohetes unidos por un arnés a la espalda del piloto. La función de estos dispositivos es permitir al usuario volar o saltar grandes distancias. Son aparatos peligrosos e impredecibles y sus pruebas han ocasionado una buena cantidad de accidentes. Quizá el sistema de retropropulsión individual más eficiente que se haya construido hasta la fecha sea el modelo Icarus, del señor James Vom Steam.

Una mochila retropropulsora permite al personaje volar un total de 10.000m antes de agotar su combustible. El personaje tendrá que realizar pruebas de pilotar en cada aterrizaje. El máster deberá modificar la dificultad de estas pruebas en función de las circunstancias, sobre todo en función del espacio disponible para el aterrizaje.

Un personaje que falle su tirada de pilotar y se estrelle recibirá 3d6 puntos de daño. El daño debe tratarse como el de una caída.

El retropropulsor es aparatoso. Su diseño tiene una dificultad de 16 en una prueba de ingeniería. Adquirir uno de estos aparatos cuesta 450 coronas.

Rifle de rayos: El rifle de rayos es un arma eléctrica muy potente. En su diseño, el ingeniero no ha renunciado a las posibilidades tecnológicas en pro de la manejabilidad. Causan 3d6 puntos de daño eléctrico hasta 20m. Este tipo de rifles tiene una autonomía de 5 disparos. La cadencia de un rifle de rayos es 8. Los rifles de rayos pueden realizar ataques de barrido y se consideran armas aparatosas.

Recargar un arma de rayos exige conectarla a una dinamo, lo que tomará varios minutos.

Diseñar un rifle de rayos tiene una dificultad de 20 en una prueba de ingeniería y comprarlo, un coste de 600 coronas.

Sombrero blindado: Un sombrero blindado no es más que una sencilla lámina de acero oculta entre el forro y la mullida cobertura de fieltro de un sombrero de señora o caballero. Los modelos de sombrero blindado que mejor resultado han dado son el bombín y la caperuza o bonnet. La armadura de este tipo de sombrero es de 4 y el factor de ocultación es +2. Estos sombreros tienen un estorbo de 2.

La prueba de costura para fabricar un sombrero blindado tiene una dificultad de 6. El coste de este producto es de 90 coronas.

Sombrero cortante: Este maligno diseño incluye una cuchilla circular alojada en el interior del ala de un sombrero común. Cuando el sombrero es arrojado con suficiente fuerza contra algo o alguien, la presión del impacto hace que el suave fieltro del ala del sombrero se retraiga, dejando la cuchilla al descubierto.

Este tipo de sombreros se consideran armas arrojadizas que causan 1d4 puntos de daño y tienen un alcance de 5m. El sombrero cortante no ha sido diseñado para el combate cuerpo a cuerpo (utilizarlo de este modo impone una penalización de -2, ya que no puede asirse cómodamente). El factor de ocultación de estas armas es de +4.

fig. 91

Diseñar un sombrero cortante requiere una prueba de costura con dificultad 8. Comprarlo tiene un coste de 45 coronas.

Tercer brazo: Un tercer brazo es un arnés metálico que se coloca en torno a la cintura o los hombros del usuario. Sobre el arnés va montado un brazo mecánico capaz de sujetar una pieza de artillería ligera.

Un personaje equipado con este adelanto puede sostener y manejar una pieza de artillería con una dotación máxima de 1 integrante o hasta 6 cohetes ligeros. Puede encontrar este tipo de armamento en el "Capítulo 16: Vehículos". El arnés es aparatoso.

Las armas de artillería disparadas desde un tercer brazo reciben un penalizador de -4 en las tiradas de ataque del mismo modo que las armas de gran calibre (este penalizador también puede ser reducido aplicando la fortaleza del personaje).

El tercer brazo, junto con el armamento instalado en él, es aparatoso.

El diseño de un tercer brazo tiene una dificultad de 16 en una prueba de ingeniería. Su coste asciende a 200 coronas.

Traje reversible: Un traje reversible es un conjunto de prendas sin forro interior. En lugar de éste, las prendas tienen un aspecto completamente diferente por la otra cara, lo que permite cambiar de atuendo rápidamente.

Un traje reversible añade un bonificador de +4 a las pruebas de disfraz contra personajes que hayan visto solo la otra cara del traje. Por supuesto, también pueden confeccionarse vestidos reversibles.

Para dar la vuelta a un traje reversible es necesario desnudarse y volver a vestirse, lo que llevará 1 minuto completo, 12 asaltos. El personaje puede reducir este tiempo tantos asaltos como su maestría en disfraz.

Crear un traje reversible requiere una prueba de costura, dificultad 8. Su coste es de 30 coronas.

Yelmo plegable: Un yelmo plegable es básicamente un conjunto de láminas desplegable, habitualmente alojado en un collarín. En situación de combate, el usuario no tiene más que desplegar las láminas alrededor de su cabeza tirando de una pestaña. Este sistema constituye una protección eficaz y discreta, pues puede ocultarse fácilmente en el cuello de un abrigo (factor de ocultación -1). Las láminas ofrecen una armadura de 5, con un estorbo de 4.

La dificultad de la prueba de ingeniería para diseñar un yelmo plegable es 8. El coste es de 120 coronas.

Zancos mecánicos: Los zancos mecánicos son unas patas compuestas por varillas de acero y un sistema de muelles que pueden instalarse en los pies mediante correas. Cuando los lleva puestos, el usuario se eleva unos 30 centímetros del suelo, por lo que el factor de ocultación es de -6. Con ellos, uno puede correr dando largas zancadas o saltar gran distancia, gracias a la fuerza de sus muelles. Por lo tanto, cuando el personaje se desplace al trote, su velocidad se multiplicará por 3 en lugar de por 2. En carrera la velocidad se multiplica por 4. La potencia de salto de este artefacto es tan asombrosa que la distancia resultante de las tiradas de saltar del personaje se multiplica por 1´5. Estos zancos suelen tener unas pezuñas estrechas, más parecidas a la pata de una cabra que a un pie humano. Eso, junto con la altura adicional, aumenta la dificultad de las pruebas de equilibrio en 2.

La dificultad de una prueba de ingeniería para fabricar unos zancos mecánicos es de 12. El coste se eleva a 180 coronas.

Aparatoso

Algunas piezas de equipo resultan incómodas en su manejo o transporte, de modo que su usuario no puede moverse con total libertad. Portar una o más piezas de equipo aparatoso impide al usuario correr. Además, perderá un punto de fatiga si trota y su distancia de salto se verá reducida a la mitad.

Muchos artículos aparatosos tienen además un número de estorbo, que deberá sumarse al estorbo ocasionado por las demás protecciones y equipo del personaje a la hora de calcular la pérdida de puntos de acción.

Los gadgets con esta característica no pueden ser ocultados.

Barrido

Algunas armas, en lugar de disparar un proyectil sólido, generan un chorro continuo de energía. Normalmente, el tirador tratará de concentrar ese chorro en el objetivo, con el fin de maximizar sus efectos. Sin embargo, si lo desea, el personaje puede describir un arco que incluya varios objetivos. En caso de que el tirador desee realizar un ataque de barrido, el arma funcionará exactamente igual que un trabuco, es decir, podrá alcanzar hasta 2 objetivos adyacentes a distancia media y hasta 3 a distancia larga. Este tipo de ataques reducen el dado de daño del arma de la manera habitual.

Las armas capaces de hacer barridos como las de rayos y los lanzallamas no pueden realizar ataques colocados y tampoco ganan ningún bonificador de ataque por apuntar.

fig. 92

Servicios

Los servicios no son equipo como tal. Es decir, no se transportan ni guardan. Sin embargo, tienen una utilidad similar. Se trata de trabajos o transportes que uno alquila o que tienen una caducidad. Enseguida descubrirá que son absolutamente imprescindibles.

Servicio	Tipo	Coste
Alojamiento	Cuchitril	3c
	Pensión	5c
	Hotel	8c
	Lujoso	12c
Barco	Ferry	2c
	Estatal	10c
	Continental	60c
	Ultramarino	100c
Bebidas	Café o té (taza)	0,15c
	Vino o cerveza (copa)	0,20c
	Licor (copa)	0,50c
Carruaje	Metropolitano	1c
	Provincial	8c
	Estatal	25c
Cinematógrafo	Sesión	2-15c
Correo	Provincial	0,15c
	Estatal	0,25c
	Continental	0,75c
	Transcontinental	1,50c
Dirigible	Estatal	50c
	Continental	100c
	Transcontinental	200c
Espectáculos	Circo	2c
	Cabaret	5c
	Steamball	3c
	Ópera	12c
	Museo	1c
Ferrocarril	Provincial	1,20c
	Estatal	5c
	Continental	20c
Fotografía	Retrato	0,50c
Guía	Urbano	3c
	Rural	2c
	Nativo	1c
	Explorador	8c
Limpiabotas		0,10c
Prensa	Periódico	0,25c
	Revista	0,50c
	Anuario	3c
Telegrama	Provincial	0,25c
	Estatal	0,50c
	Continental	1c
Tranvía	Metropolitano	0,15c

Alojamiento: Encontrar alojamiento será crucial para los personajes durante sus aventuras. Existen muchos tipos de hoteles y pensiones, pero eso no significa que estén siempre disponibles. El máster decidirá qué tipo de alojamiento pueden escoger los personajes dependiendo de la comunidad en la que se encuentren. Muchos proletarios se ven obligados a hacer noche en dormitorios comunales e insalubres. Alquilar una habitación en un cuchitril cuesta unas 3c por noche. Las pensiones son un buen negocio para viudas y jubilados con grandes caserones. Este tipo de alojamiento es perfecto si uno busca un habiente familiar a un coste intermedio de 5c. Un auténtico hotel cuesta unas 8c por noche, pero merece la pena pagar la diferencia. Solamente en las grandes ciudades y en algunas colonias puede uno disfrutar del auténtico lujo de una *suite*. El precio de una estancia de ensueño son 12c.

Barco: La navegación sigue siendo el método de transporte más utilizado, incluso en estos tiempos modernos. Su velocidad y capacidad no han podido aún superarse, pese a que las nuevas tecnologías amenazaron con dejarla obsoleta. Contrariamente a lo que auguraban los visionarios de principios de siglo, la navegación ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos. La tecnología del vapor resultó sorprendentemente fácil de utilizar en náutica. Inventos como el paquebote han dejado atrás los tiempos de esperar vientos y corrientes, convirtiendo el barco en un valor seguro.

Como es lógico, el velero continúa usándose a pequeña y gran escala: los pescadores, por ejemplo, siguen utilizando la vela por su economía y fácil mantenimiento. En los viajes más largos, aquellos cuya misión es la exploración, el *clipper*, la nueva forma del velero, ha demostrado una infinita mayor autonomía.

En términos militares, la nueva revolución son los *ironclads*, barcos blindados capaces de resistir un impacto directo de obús. La línea de flotación de estos navíos es muy alta, de modo que la cubierta está casi al nivel del agua y su aspecto general es el de un intimidador amasijo de planchas de acero remachado.

Los viajes en barco resultan muy baratos en distancias cortas, pero casi prohibitivos para las largas y, aún así, hay quien recorre el mundo en busca de aventuras y fortuna. Un viaje en ferry para alcanzar una isla cercana a la costa o el otro lado de una bahía suele costar 2c. Un billete en una línea de costa hasta otro puerto del mismo país rondará las 10c. Alcanzar un puerto extranjero alcanzará las 60c. Un billete ultramarino ronda las 100c. Muchos ahorran durante años y otros se marchan con lo puesto, pero el coste exorbitante no parece reducir la afluencia de viajeros a las prometedoras costas del nuevo mundo.

Bebidas: Una buena parte de la vida social de la gente común se desarrolla en torno a locales públicos como bares y cafeterías. Una taza de café o té suele costar unas 0,15c, mientras que una copa de vino común ronda las 0,20. Las copas de licores más fuertes cuestan unas 0,50c.

Carruaje: Todas las ciudades del mundo disponen de algún tipo de servicio de carruajes. Desde los clásicos coches de caballos, tan comunes en Atlas, hasta los palanquines tirados por afanados hombres que pueden verse en las calles de Kanayama.

Un viaje metropolitano suele costar 1c; sin embargo, también pueden contratarse para trayectos más largos. El coste de un viaje provincial ronda las 8c y el de uno estatal las 25c.

Ya nadie contrata carruajes para viajes al extranjero, pues el ferrocarril resulta más barato, rápido y cómodo.

Cinematógrafo: El cinematógrafo es el sumun de la tecnología a los ojos de la gente más sencilla y una exquisita excentricidad para las clases más pudientes.

Una sucesión rápida e imperceptible dota a las fotografías de movimiento. Aunque el cinematógrafo aún no se halla muy diversificado, pues su uso se ciñe casi en exclusiva a reportajes estatales, es necesario fijarse en la existencia de pequeños grupos de actores que lo utilizan para el entretenimiento, un negocio muy lucrativo en zonas alejadas como las colonias de Ultramar.

Una sesión de cinematografía suele incluir una narración o incluso música, dependiendo del tipo de proyección. Las sesiones suelen tener temáticas de carácter lúdico o informativo. En cualquier caso y dependiendo de la calidad del servicio, existe gran variación entre los precios de la entrada. Una proyección en un salón o cantina de Ultramar con un proyector portátil no suele costar más de 2 coronas. Sin embargo, un espectáculo en un gran teatro de Atlas, con orquesta y varios dobladores, puede llegar a costar 15 coronas.

Fig. 93

Correo: El viejo servicio postal sigue funcionando a la perfección. De hecho, los avances en materia de transportes han venido a mejorar el servicio, reduciendo los tiempos de entrega. El coste de enviar un sobre depende de la distancia hasta su destino: 0,15c para un envío provincial, 0,25c para uno estatal, 0,75 si es continental y 1,50c para los envíos de carácter transcontinental. Los envíos suelen tardar en llegar a manos de su destinatario 3, 7, 15 y 30 días respectivamente.

El servicio de correo urgente tiene un coste 4 veces superior y reduce a la mitad el tiempo de entrega.

El Flyerfish de la Royal Airline y el Kragenstäbchen de la Handelsflotte son los dos únicos dirigibles que, de modo alterno y regular, cruzan el Océano Infinito, transportando correo y pasajeros hasta Ultramar y de vuelta.

Dirigible: El dirigible es, probablemente, el más prometedor de los aparatos aéreos por su velocidad, autonomía y sobre todo por su capacidad de carga, comparable, en ocasiones, a la de un navío.

Los dirigibles más comunes constan de un globo rígido o flexible lleno de helio o hidrógeno, bajo el que cuelga una barquilla en la que se alojan la carga, la tripulación y el pasaje.

Algunos dirigibles de guerra poseen apéndices para alojar armamento, como el famoso catamarán de artillería trireno "Mornigstar". El transporte de pasajeros es un negocio aún en estudio y expansión para la joven industria aeronáutica. Sin embargo, ya hay quienes viajan usando este medio pese a los elevados costes. Un viaje con alcance estatal cuesta unas 50c y no todos los países tienen este tipo de servicio. En distancias continentales los precios rondan las 100c. Un viaje desde Crowstonwn (Trirene) hasta Copperfield cuesta 200c. Aunque el precio es realmente exorbitante, resulta muy rápido: tan solo son tres días de viaje.

Espectáculos: Vivimos una época de descubrimientos, maravillas que se presentan al hombre común en forma de espectáculos. Museos para el exotismo colonial, cabaret para regalarse la vista y el oído, circo para sorprenderse, ópera para despertar la sensibilidad y steamball para vibrar con la emoción más pura.

Ferrocarril: El revolucionario método de transporte terrestre, cuyas líneas conectan toda ciudad importante dentro de un mismo continente es, sin lugar a dudas, el modo más rápido, cómodo y seguro de viajar.

Este negocio genera incontables ingresos y muchos son los empresarios que se han lanzado a una loca carrera para conseguir las patentes de las mejores máquinas, los contratos más ventajosos y las líneas más transitadas.

En Ultramar, el ferrocarril crece de modo inexorable, conectando colonias que de otro modo permanecerían aisladas. Desgraciadamente, en estas tierras salvajes son muchos los peligros de tan largas travesías.

La línea ferroviaria más larga y rápida que existe en la actualidad es el famoso transcontinental, que conecta Altais, Trirene, Condados Medios, Crieg, Brabaria y Utopía. Esta línea aún se encuentra en expansión, con el objetivo de alcanzar las costas más occidentales del continente.

Algunos inventores están empezando a desarrollar vehículos de tracción terrestre sin necesidad de raíles. Aquellos que funcionan movidos por una caldera se llaman locomóviles.

Un billete provincial cuesta unas 1,20c, uno estatal 5c y, para viajes realmente largos, el coste de un pasaje continental ronda las 20c.

Fotografía: La fotografía fue creada hace más de 100 años, pero aún sigue maravillando a todo el mundo. La gente paga por tener un recuerdo de su familia, de lugares o incluso para hacer planos de máquinas o estudiar anatomía. El ahorro de esfuerzos y recursos que supone este invento no tiene precedentes. La curiosidad del mundo exige a los fotógrafos más y más gasto de magnesio.

Es habitual topárselos en plazas y monumentos, donde retratan por unas 0.50 coronas a quienes lo solicitan. El revelado suele tardar un día. Las fotografías acostumbran a llegar al domicilio del cliente en manos de un mensajero.

Guía: Moverse por un entorno extranjero puede resultar muy engorroso si uno no conoce la zona o el idioma. Una solución sencilla a esta eventualidad es contratar los servicios de un guía. Habitualmente se tratará de un asistente especializado, aunque un habitante cualquiera de la zona puede resultar igualmente útil. El salario de un guía urbano es de unas 3c al día. Para uno en el medio rural el coste no suele superar las 2c al día. En las colonias más alejadas, un guía nativo cuesta la ridícula cantidad de 1c al día. Sin embargo, si uno quiere contar con la experiencia de un auténtico explorador, seguramente pueda contratar a algún aventurero del continente por unas 8c al día.

Limpiabotas: El oficio de limpiabotas es claramente un modo precario de ganarse la vida. Tradicionalmente son varones quienes desempeñan este trabajo; lo más habitual es que sean niños que se ven obligados a llevar un ingreso extra a sus hogares. Muchos huérfanos basan exclusivamente su manutención en este trabajo. La mayoría de los limpiabotas aceptarán cualquier cantidad como pago, aunque socialmente está mal visto darles menos de 0,10c.

Prensa: Éste es el medio de comunicación más habitual en nuestros tiempos. Los periódicos recorren las calles con noticias a diario.

La imprenta data de la primera revolución industrial. Fue su precursora, impulsora y beneficiaria. Los libros más conocidos han dejado ya de ser manuscritos. Hoy en día, cada copia es un duplicado exacto de la anterior. Gracias a este inigualable invento, que no deja de evolucionar, los hombres tienen acceso a bibliotecas públicas, diarios oficiales, periódicos y revistas, documentos más fiables y, por supuesto, papel moneda.

Las publicaciones periódicas cumplen la función de informar, ya sea a nivel general o especializado. Un rápido vistazo a un diario ofrece al personaje una idea general y, en ocasiones, información muy valiosa sobre la situación internacional o incluso de la comunidad en la que se encuentra, por tan solo 0,25c. Para obtener información más especializada existen publicaciones semanales o mensuales que el personaje puede utilizar para mantener sus conocimientos actualizados. Una revista suele costar 0,50c. Si el personaje desea información realmente específica sobre una materia, puede adquirir un anuario por unas 3c: en él se resumirán las generalidades del tema, así como los avances más destacados del último año; un excelente modo de ponerse al día en una materia en la que el personaje no sea un experto.

Telegrama: El sistema es un sofisticado pulsador que envía señales eléctricas alternativamente. La frecuencia de estas señales se traduce en palabras gracias al código Morse. Conocer el código es imprescindible para utilizar el telégrafo, por lo que ha surgido un nuevo tipo de profesional.

Cada pueblo o ciudad de Atlas dispone de una oficina de telégrafos, mientras que en las capitales son necesarias varias centralitas periféricas conectadas a una oficina central para poder atender la demanda.

En Ultramar, solamente la costa oeste está conectada a través del telégrafo, que parece estar compitiendo en expansión con el ferrocarril. Sin embargo, las adversidades meteorológicas y los ataques indígenas causan constantes cortes en la línea.

El telégrafo es el medio de comunicación más rápido que existe, pues la transmisión del mensaje de una centralita a otra se produce de modo instantáneo. Desgraciadamente, la velocidad termina ahí: una vez el mensaje llega a la central, no se transmite al domicilio del destinatario hasta el siguiente turno de reparto, lo que sucede una vez al día en pequeñas poblaciones y dos veces al día en las capitales, por lo que no suele recibirse respuesta hasta el día siguiente.

El precio de un telegrama depende de la cantidad de centralitas que deban repetirlo: así, un telegrama con distancia provincial suele costar 0,25c, estatal 0,50c y dentro del mismo continente 1c. El proyecto del cable ultramarino ha fracasado ya en dos ocasiones. Un nuevo intento se producirá coincidiendo con el cambio de milenio, durante la exposición universal de Trirene.

Es posible contratar un servicio urgente multiplicando el coste del telegrama por 4. Si se toma esta opción, la centralita receptora enviará un mensajero con el telegrama en cuanto lo reciba. De este modo suele obtenerse una respuesta en un plazo de una hora aproximadamente.

En realidad, el servicio telegráfico cobra 0,01c por palabra enviada. Puede ser divertido que confeccionen el mensaje intentando hacerlo lo más corto posible, pero salvando, claro está, los posibles malentendidos. Los puntos (stops) son gratuitos. Cuente el número de palabras y multiplique el precio por 2 para rango estatal y por 4 para el continental.

Tranvía: Sin duda el medio de transporte urbano más barato que existe. Un trayecto en tranvía cuesta tan solo 0,15c. Muchos de estos vehículos aún son tirados por caballos. Sin embargo, están siendo sustituidos en muchas metrópolis por versiones de vapor.

Venenos y drogas

Venenos

En esta época incierta, no todos los hombres ensalzan los viejos valores del honor y la valentía. Muchos asesinos deplorables se ocultan tras el uso de sustancias que les hacen el trabajo.

Toda esa ponzoña puede adquirirse de mano de sinvergüenzas a los que solamente podrá localizarse superando una prueba de "bajos fondos", cuya dificultad será igual a la potencia del veneno. El precio de una dosis de veneno es igual a su potencia en coronas.

Los venenos también pueden ser fabricados con una prueba de "química" de la misma dificultad, pero en este caso, el precio de la dosis será tan solo un tercio.

Cianuro: El cianuro es un veneno muy tóxico que causa quemaduras en contacto con la piel y los ojos. Sin embargo, su auténtico peligro es el riesgo de inhalación, ya que se evapora con facilidad. Para cuando el personaje percibe su extraño olor almendrado la dosis es ya peligrosa.

El cianuro impide a las células respirar. De hecho, sus víctimas acostumbran a presentar síntomas de asfixia, aunque la función respiratoria no queda impedida aparentemente.

Para ejercer su efecto, debe ser inhalado o ingerido y su potencia es de 20. Causa la pérdida de puntos de fatiga en función de la diferencia entre la tirada de salud de la víctima y la potencia. La lesión es progresiva: el personaje perderá 1 punto de fatiga por asalto, hasta completar el daño o hasta la asfixia total.

Cicuta: La cicuta es una planta que crece al sur del continente ultramarino. Se utiliza como materia prima para la elaboración del curare. Ingerida, la cicuta causa los mismos efectos: paraliza parcialmente al sujeto, además de causarle un claro malestar gastrointestinal.

La potencia de la cicuta es de 18. El jugador afectado deberá realizar una prueba de salud cuya dificultad es precisamente ésta. Si no la superase, perdería 3 puntos de pericia.

Curare: El curare es una pasta de color pardo que utilizan las tribus sureñas de Ultramar. Allí acostumbran a emponzoñar con este veneno la punta de flechas y dardos de cerbatana. El curare debe ser inyectado para que surta efecto. Es un paralizante tan poderoso que la víctima termina por encontrarse rígida hasta el punto de ser incapaz de respirar. Tras esto, le sobreviene la muerte.

Este veneno tiene un potencia de 16 y ocasiona una pérdida de pericia igual a la diferencia de la tirada de salud y la potencia del veneno. Esta pérdida es progresiva: el personaje perderá 1 punto de pericia por asalto, hasta que se agote la potencia del veneno o quede completamente paralizado, es decir, su pericia llegue a 0 (momento en el que morirá).

Mercurio: El mercurio es un elemento metálico que se presenta en forma líquida a temperatura ambiente. Es muy venenoso, ya que se absorbe fácilmente a través de la piel. Además, su bajo punto de evaporación permite que sea transformado en una nube

venenosa. Ser envenenado con mercurio causa confusión y temblores, ya sea por contacto o inhalación.

La potencia del veneno es de 10 si entra en contacto con la piel de la víctima en forma líquida y de 14 si es inhalado en forma gaseosa. Estas serán las dificultades de la tirada de salud para superar el envenenamiento. En caso de fallarla, el personaje perderá 2 puntos de empatía y fortaleza debido a los temblores y la confusión que causa.

Drogas

Las drogas son sustancias que generan placer en diferentes modos: euforia, somnolencia, alucinaciones, calma. Su uso se ha vuelto común en nuestro tiempo debido al floreciente comercio y la tradición. Como todos los placeres, no están exentas de peligro.

Un personaje que consuma una droga periódicamente puede volverse adicto a ella. Cada vez que la consuma y falle su prueba de resistencia (cuya dificultad será la potencia de la droga) el máster puede pedir al jugador que haga una marca en su hoja de personaje, hasta un máximo de 24, y realice una prueba de voluntad. La dificultad de la prueba será la cantidad de marcas referentes a esa droga que haya en la hoja del personaje. Si en algún momento el personaje falla su prueba, se volverá adicto a la droga en cuestión.

La adicción a una droga causa sus efectos negativos permanentemente. Sin embargo, para beneficiarse de sus efectos positivos, el personaje deberá volver a consumirla.

Los personajes adictos a una droga desearán su consumo con todas sus fuerzas, por lo que deberán realizar una prueba de voluntad con dificultad igual al número de marcas, cada día que deban abstenerse de su consumo. Un fallo en esta tirada supone la pérdida de 1 punto de carácter.

La adicción a una droga puede curarse tras una dura terapia de abstinencia, que podría durar semanas o incluso meses.

Un personaje que practique la abstinencia durante una semana, tanto si es adicto como si no, puede borrar una marca de su hoja de personaje.

Absenta: El licor de la absenta o ajenjo, llamada el hada verde por sus consumidores, es una fuerte bebida espirituosa. Su consumo causa alucinaciones y es bien sabido que muchos artistas han trabajado bajo sus efectos. En algunos manuales sobre mística se menciona la absenta como catalizador de la percepción extrasensorial. La absenta tiene una potencia de 12 y causa la pérdida de 1 punto de intelecto a la vez que potencia la empatía del sujeto en 2 puntos.

Una copa de absenta cuesta unas 2 coronas.

Alcohol: El alcohol está presente en todos los estamentos de la sociedad. Es la droga más antigua y más común de la historia del hombre. Contrariamente a lo que piensa la mayoría de la gente, el alcohol causa más problemas a la sociedad que ninguna otra droga. Con una potencia de 8, causa la pérdida de 1 punto de intelecto, carácter y empatía. El coste del alcohol ya ha sido mencionado en este capítulo, en la sección de servicios.

La adicción al alcohol se denomina alcoholismo. Se trata de un peligroso tipo de adicción, ya que va asociado a un elevado grado de intolerancia. Un personaje alcohólico falla automáticamente todas las tiradas de resistencia contra los efectos del alcohol.

Café: La infusión del café no está considerada una droga por la sociedad, ya que no se ha detectado en ella ningún efecto pernicioso. Es un excitante de uso común. En ciertas dosis, puede generar hiperactividad. El café tiene potencia 6 y ofrece al personaje un bonificador de 2 en cualquier prueba contra sueño. El café no causa adicción, al menos no un tipo de adicción pernicioso para el consumidor.

El coste del café ya ha sido mencionado en este capítulo, en la sección de servicios.

Morfina: Se trata de un potente derivado del opio. La morfina es líquida y debe ser inyectada para causar efecto. Esta droga genera insensibilidad y somnolencia. Su uso terapéutico está muy extendido, ya que es el analgésico más poderoso que se conoce.

La morfina tiene una potencia de 18. Un personaje drogado con morfina se sentirá adormecido, por lo que perderá 3 puntos de empatía. También se pierde la sensación de dolor, lo que le permite operar con relativa normalidad, ignorando el penalizador por pérdida de puntos de vida e incluso utilizar miembros que hayan recibido heridas graves. Una segunda dosis causa la inconsciencia.

Opio: El opio es un narcótico que se extrae de la adormidera. Suele comercializarse en forma de piedra de resina de color marrón. El modo más común de consumo es fumarlo. De hecho, es legal en muchos países de Atlas, siempre que su consumo se realice en locales autorizados. El consumo de opio causa una notable disminución del dolor, a la vez que se experimenta somnolencia y un aumento de la sensación táctil. El opio tiene una potencia de 14 y genera una pérdida de empatía de 2 puntos mientras se aumenta el intelecto en 2 puntos.

Una pipa de opio acostumbra a costar 3 coronas.

Tabaco: El tabaco es probablemente el placer más común de nuestros días. Se consume en todo tipo de formas: fumado en pipa, puros y cigarrillos, esnifado e incluso mascado. Aunque sus consumidores lo encuentren placentero, lo cierto es que sus efectos no son realmente cuantificables.

Lo que sí puede medirse es el efecto pernicioso de su adicción. Los adictos al tabaco en abstinencia experimentan una clara falta de serenidad y se muestran impacientes.

Mantener una adicción al tabaco cuesta 0,50 coronas al día.

fig. 94

12 Combate

fig. 95

Medir el tiempo

Durante los combates en *Brumas del Alba* el tiempo se divide en asaltos. En cada uno de ellos, todos los personajes que toman parte en el combate tienen su propio turno. Una vez que todos han actuado, el asalto termina y empieza uno nuevo. Aunque los personajes actúan por orden, a nivel descriptivo en cada asalto todo sucede de un modo prácticamente simultáneo, en aproximadamente 5 segundos. Por tanto, un minuto de combate consta de 12 asaltos.

Inicio del combate

Existen dos maneras básicas de iniciar un combate, que afectarán sensiblemente al orden en que actúan los personajes implicados. El máster puede decidir modificar las reglas para adecuarlas a situaciones específicas.

El duelo

No se deje engañar por el nombre, este modo de inicio de combate sirve tanto para duelos honorables como para peleas de taberna o ataques frontales. Lo más destacable de este sistema es que se trata de una situación en la que todos (o la mayoría) de los personajes implicados son conscientes de que va a haber un combate. Cuando uno de ellos decida llevar a cabo la primera acción, todos los personajes reaccionarán lo más rápido que puedan, intentando anticiparse. Para representar esto, cada uno de ellos debe anunciar su primera acción y tirar 1d12, añadiéndole su valor de empatía (tenga en cuenta que la primera acción de algunos personajes podría ser sencillamente desenfundar un arma). El que obtenga el resultado más alto actúa en primer lugar y luego los demás en orden decreciente.

La emboscada

La emboscada es, como su propio nombre indica, un ataque por sorpresa. En ella, un grupo de personajes no sabe que se va a producir el combate y el otro sí. Para representar esto, los atacantes disponen de un asalto de ventaja con todos sus puntos de acción. En este asalto no es necesario lanzar los dados para decidir el orden de combate. Sencillamente, anuncian su primera acción y luego actúan en el orden que prefieran. Los sorprendidos defensores deben anunciar sus primeras acciones en el momento en que perciban el primer signo de ataque (seguramente antes de saber cuántos atacantes hay a su alrededor).

Al principio del segundo asalto debe decidirse el orden de combate normalmente, mediante la correspondiente tirada anteriormente descrita.

El traidor: En algunas ocasiones muy particulares, uno o más personajes podrían saber que va a producirse una emboscada, sin saber exactamente cuándo, pero estando relativamente prevenidos. Los personajes en esta situación disponen de la mitad de sus puntos de acción durante el asalto de sorpresa (redondeando las fracciones hacia arriba). Además deberán actuar siempre de últimos, es decir, después que todos los atacantes.

Si hubiese varios personajes a los que aplicar esta regla, actuarán en el orden que prefieran (salvo que no tengan un plan predeterminado, en cuyo caso el máster podría decidir el orden en que actúan con una tirada de orden de combate). Tras el asalto de sorpresa los personajes acogidos a esta regla tirarán 1d12 para decidir el orden de combate como todos los demás.

Orden de combate

Una vez se haya decidido el modo en que comienza el combate, el máster deberá organizar a los personajes durante cada asalto. Los personajes actuarán en orden descendente según el valor de su tirada de orden de combate.

Una vez se haya decidido la secuencia en que actúan los personajes, ésta se repetirá cada asalto hasta que el combate termine.

Realizar acciones

Durante un turno, cada personaje dispone de una cantidad de puntos de acción igual a 6 más su bonificador de empatía. Cada acción tendrá un coste en puntos de acción: a este coste le llamamos cadencia. Cuando un personaje agote sus puntos de acción o decida no hacer nada más termina su turno. En ese momento otro personaje, según el orden de combate, realizará las suyas del mismo modo. Cuando todos los personajes implicados en el combate hayan realizado sus acciones, el asalto de combate termina.

Puntos de acción adicionales

Algunos personajes dispondrán de puntos de acción adicionales debido a su maestría en determinadas habilidades o a algún don que posean. Los puntos de acción adicionales suelen ser concedidos por un alto nivel en ciertas habilidades y solo pueden utilizarse para acciones relacionadas con esa habilidad.

Como norma general, un personaje gana 1 punto de acción por cada rango de maestría alcanzado en una habilidad (cada 3 niveles). Una misma fuente tan solo puede otorgar puntos de acción adicionales una vez por turno, incluso si el personaje realiza esa acción más de una vez por turno.

Ejemplo: La empatía de Mario asciende a 7 (bonificador +2), lo que le da un total de 8 puntos de acción. Además su nivel de esgrima es 6. Sus dos maestrías en esta habilidad le permiten tener 2 puntos adicionales para acciones relacionadas con ella, llegando a un total de 10. Mario emplea 8 de esos 10 puntos para realizar dos ata-

ques (con un coste de 4 cada uno). Con los 2 puntos sobrantes decide moverse. Como su habilidad de carrera tiene nivel 3, gana 1 punto adicional para desplazarse. Con estos 3 puntos, se mueve 3,9 metros.

Un personaje solamente puede ganar puntos de acción adicionales por maestría en un tipo de arma por turno. Aunque el personaje ataque con varios tipos de arma solo ganará los puntos de acción del nivel de maestría más alto. El resto de beneficios de una maestría puede utilizarlos normalmente, como el bonificador de daño, por ejemplo.

Acciones partidas

Algunas acciones requerirán más puntos de acción de los que un jugador dispone. En ese caso, el personaje destinará todos sus puntos de acción a realizar dicha actividad a lo largo de tantos asaltos como sea necesario para pagar el coste de dicha acción. Salvo contadas excepciones, una acción no puede interrumpirse para ser retomada más adelante. Si se interrumpe una acción, será necesario empezar de nuevo como si no se hubiera invertido en ella tiempo alguno.

Los puntos de acción adicionales ganados por una maestría en una habilidad pueden aplicarse cada asalto que el personaje sostenga una misma actividad. De este modo queda patente que un auténtico experto trabaja mucho más rápido.

Acciones típicas

En esta sección describimos las acciones más habituales durante un combate.

- Abrir o cerrar una puerta tiene una cadencia de 3.
- Desplazarse 1 metro andando tiene una cadencia de 1.
- Realizar un salto sin carrerilla tiene cadencia 4.
- Defensa desesperada: un personaje puede invertir puntos de acción en arrojar objetos o rodar por el suelo para defenderse de un adversario determinado. Ese enemigo restará 1 punto al primero de sus ataques realizados contra ese personaje durante su siguiente turno por cada 2 puntos de acción que el personaje invierta en defenderse desesperadamente.
- Lanzarse cuerpo a tierra tiene una cadencia de 2.
- Desenfundar un arma tiene la misma cadencia que realizar un ataque con ella.
- Calar una bayoneta tiene una cadencia de 3.
- Tomar cobertura y asomarse: un personaje deberá gastar 1 punto en asomarse para realizar un ataque desde una cobertura y otro punto en volverse a esconder tras realizar el ataque. En este tipo de movimiento no puede usarse la maestría de correr, ya que el personaje en realidad no se esta desplazando.
- Cambiar de mano un arma tiene una cadencia de 2. Intercambiar las armas de las manos, 4.
- Apuntar: todo personaje puede esperar el momento adecuado para realizar su ataque. Por cada 2 puntos de acción que invierta en ello puede añadir 1 al resultado de su tirada de ataque (hasta un máximo de +2).
- Realizar un ataque con un arma (tanto de cuerpo a cuerpo como a distancia) tiene un coste en puntos de acción igual a la cadencia del arma.
- Levantarse del suelo tiene una cadencia de 4.
- Realizar un ataque de pelea tiene una cadencia de 3.
- Concentrarse en mantener una técnica mística tiene una cadencia de 4.

Acciones a la espera

Un personaje que desee esperar al momento adecuado para realizar una acción puede pagar el coste de la acción durante su turno, pero realizar la tirada en el momento adecuado. Las acciones a la espera pueden desencadenarse en cualquier momento antes o después de una de las acciones de otro personaje pero nunca pueden interrumpir una acción. El jugador debe describir el modo en que se desencadenará su acción a la espera. Si las condiciones que el personaje aguarda no se cumplen esta acción se pierde.

fig. 96

Movimiento y posición

El movimiento es una cuestión muy relativa durante los combates. La mayoría del tiempo, los combatientes se mueven por el terreno manteniendo la distancia, de modo que sus posiciones relativas realmente no sufren ninguna variación.

Como norma general, durante los combates cuerpo a cuerpo, puede considerar que un combatiente es atacado por el flanco cuando lucha contra 2 enemigos él solo. Si llegasen a ser 3 o más contra 1, todos los ataques realizados contra el personaje que lucha en solitario se producirían por la espalda.

Un personaje que se acerque a una pared no puede ser atacado por la espalda. Un personaje posicionado en una esquina no puede ser atacado ni por los flancos ni por la espalda.

Para posicionar a los personajes durante un combate puede utilizarse una plantilla de hexágonos en la que cada uno represente 1 metro. Si decide hacerlo, considere el frente del personaje los tres lados frontales, sus flancos serán los laterales traseros y su espalda el lado opuesto al lugar hacia donde esté encarado. Es importante saber hacia dónde está encarado el personaje en cada momento. Un personaje puede cambiar su encaramiento de un modo gratuito durante su turno. Cuando utilice la plantilla de hexágonos deberá despreciar los decimales obtenidos mediante la habilidad carrera para acciones de movimiento.

Caminar

Un personaje cualquiera se desplaza 1m por punto de acción que invierta en moverse. En este caso, su personaje puede realizar otras acciones antes, después o durante su movimiento. Un mismo personaje puede tomar tantas acciones de caminar como guste durante su turno, e incluso intercalarlas con otras acciones distintas.

Trote

La velocidad trotando es el doble que caminando: cada punto de acción invertido en trotar permite al personaje desplazarse 2 metros. Un personaje solamente puede trotar una vez por asalto, aunque puede hacerlo durante todo el asalto si lo desea. Debe invertir al menos 3 puntos de acción en ello.

Carga: Una carga es un movimiento de trote al final del cual se produce un ataque cuerpo a cuerpo. El personaje que cargue debe ver a su objetivo al inicio de la carga. Debe realizar el movimiento del modo más recto posible, no pudiendo llevar a cabo ningún giro brusco durante el mismo.

Carrera

La velocidad de carrera de un personaje es tres veces superior a su velocidad caminando. La carrera debe ser lo más recta posible (si debe girar durante la carrera tendrá que reducir su velocidad a trote para hacerlo).

Un personaje que corra durante su turno no puede llevar a cabo ninguna otra acción salvo acciones de movimiento como trotar, saltar... Además, como sucede con el trote, tan solo podrá correr una vez por asalto.

Realizar ataques

El combate en Brumas se resuelve enfrentando las habilidades de armas con la defensa de los personajes.

Para llevar a cabo un ataque, lance 1d12, añada su bonificador de pericia y su nivel de habilidad del arma correspondiente al resultado y compárelo con la defensa de su adversario. Si su tirada iguala o supera la defensa del adversario, éste resulta impactado por su ataque y deberá sufrir el daño correspondiente.

Modificadores para ataques cuerpo a cuerpo

Atacando con la mano torpe	-2
Atacante tumbado	-2
Cargando	+2
Colocado	-2 por cada movimiento a una localización contigua
Defensor apresado	+2
Defensor aturdido	+2
Defensor sorprendido	Dificultad 6
Defensor tumbado	+2
Desde un flanco	+1
Por la espalda	+3

Modificadores para ataques a distancia

A quemarropa	+2
Apuntado	+1 por cada 2 puntos de acción (hasta +2)
Atacando con la mano torpe	-2
Colocado	-4 por cada movimiento a una localización contigua
Defensor aturdido	+2
Defensor sorprendido	Dificultad 6
Defensor tumbado	-2
Distancia larga	-4
Distancia media	-2

Cobertura

Cuando un personaje se pone a cubierto, el máster debe determinar cuáles de sus localizaciones están cubiertas. En caso de que éstas sean impactadas, el daño lo recibe la cobertura, que actúa como una armadura, reduciendo el daño. La protección de la cobertura puede sumarse a cualquier otra protección que vista el personaje, siguiendo las reglas de "superponer armaduras".

Cobertura	Protección
Puerta de acero	10
Puerta de vehículo	blindaje
Saco de arena	6
Tabique de ladrillos	4
Tabique de madera	2

Bloqueo

Un personaje puede desplazar el punto de impacto de los ataques que sufra cuerpo a cuerpo tantos espacios dentro de la tabla de localización como el número de su valor de bloqueo.

El valor de bloqueo se calcula sumando la maestría en esgrima (solo si se practica el estilo de la Garra del dragón de Crieg) a los valores aportados por cualquier arma o escudo esgrimidos que posean valor de bloqueo. Por ejemplo, un personaje que practique el estilo de la Garra del dragón y cuya habilidad de esgrima sea 6 tendrá un bloqueo de 2. Si recibe daño en la localización número 12 (la cabeza), el personaje podrá mover este daño a una localización contigua gastando 1 punto de bloqueo (es decir, al tórax izquierdo). Si emplea sus 2 puntos, podrá moverlo hasta el tórax derecho.

El valor de bloqueo anula ataques colocados, de modo que ambos valores se restan.

Ataques colocados

Un personaje que desee escoger la localización de impacto de su ataque deberá restar 2 al ataque por cada localización correlativa que desee mover el mismo. De este modo, un personaje que se imponga un penalizador de -4 podrá desplazar el golpe hasta 2 localizaciones (por ejemplo, desde la mano izquierda al tórax izquierdo).

Un ataque colocado debe anunciarse en voz alta antes de ser ejecutado (antes de hacer la tirada de ataque y la de localización).

Cuando se realice un ataque colocado con una arma de proyectiles o arrojadiza, debe duplicarse el penalizador debido a la falta de precisión de este tipo de armas.

Combatir con dos armas

Muchos combatientes terminan blandiendo un arma blanca en una mano y un arma de fuego en la otra. También hay quien esgrime dos armas blancas a la vez. Durante el siglo pasado, había quien incluso entraba en combate armado con dos pistolas. Sin embargo, este ardid desapareció con la invención del arma de tambor.

Un combatiente que use dos armas deberá pagar la cadencia de cada ataque con sus puntos de acción. El personaje tan solo puede añadir puntos de acción adicionales con una de las habilidades de armas que utilice. Como ha sido descrito anteriormente, los ataques efectuados con la mano torpe reciben un penalizador de -2.

Daño

Cuando un personaje es impactado por un ataque, lo primero que debe hacerse es determinar dónde ha sufrido la herida. Para ello se lanza 1d12. A cada número le corresponde una parte del cuerpo como se indica en la tabla, más adelante.

Lo siguiente será determinar cuánto daño sufre. El daño causado por un ataque es el resultado de tirar el dado de daño del arma y añadirle las bonificaciones de daño que el agresor pudiera tener.

La bonificación de daño en ataques cuerpo a cuerpo es igual al bonificador de fortaleza del personaje más su maestría en la habilidad del arma empleada. Por ejemplo: un personaje con fortaleza 9 añade 2 puntos de daño. Los ataques con armas de proyectiles no reciben bonificación alguna por la fortaleza del personaje, pero sí por la maestría que posean en la habilidad del arma correspondiente.

Al daño causado se le resta la protección que el defensor tenga en la localización impactada, si es que lleva alguna. La protección puede reducir el daño incluso a 0.

Una vez conozca el daño que sufre el defensor, se deduce de sus puntos de vida. Por último, será necesario averiguar la gravedad de su herida.

Aplicar el daño

Cuando los puntos de vida de un personaje sean inferiores a un tercio de su valor máximo (redondeando hacia abajo), el personaje deberá aplicar una penalización de -2 a todas sus tiradas, debido a la debilidad y el mareo inherentes a la pérdida de sangre.

Un personaje con 0 puntos de vida o menos queda inconsciente.

Gravedad de las heridas

Existen tres tipos de heridas: leves, graves y críticas.

En *Brumas del Alba* se supone que la mayoría de los golpes que el personaje recibe son tan solo rasguños sin importancia. A este tipo de heridas se les denomina heridas leves. No es necesario hacer ninguna anotación especial cuando el personaje recibe este tipo de heridas.

Cuando un personaje recibe más puntos de daño que su valor fortaleza, ha sufrido una herida grave.

En caso de que un personaje reciba más daño que el doble de su nivel de fortaleza, sufrirá una herida crítica.

Es interesante anotar la gravedad de la lesión. Hacer esto es tan sencillo como escribir al lado de la localización correspondiente, en la columna "gravedad", el número de puntos de vida que superaron a la fortaleza del personaje. Por ejemplo, si un personaje con fortaleza 7 recibe 9 puntos de daño en la mano izquierda, deberá anotar gravedad 2.

Número de localización	Localización	Herida grave (superada la fortaleza)	Herida crítica (superado el doble de la fortaleza)
1	Pie derecho	Inutilizado Primeros auxilios: 7	Amputada. Muerte en 3 horas Primeros auxilios: 11
2	Pie izquierdo	Inutilizado Primeros auxilios: 7	Amputada. Muerte en 3 horas Primeros auxilios: 11
3	Pierna derecha	Inutilizada Primeros auxilios: 9	Amputado. Muerte en 1 hora Primeros auxilios: 13
4	Pierna izquierda	Inutilizada Primeros auxilios: 9	Amputado. Muerte en 1 hora Primeros auxilios: 13
5	Mano derecha	Inutilizada Primeros auxilios: 6	Amputada. Muerte en 3 horas Primeros auxilios: 10
6	Mano izquierda	Inutilizada Primeros auxilios: 6	Amputada. Muerte en 3 horas Primeros auxilios: 10
7	Brazo derecho	Inutilizado Primeros auxilios: 8	Amputado. Muerte en 2 horas Primeros auxilios: 12
8	Brazo izquierdo	Inutilizado Primeros auxilios: 8	Amputado. Muerte en 2 horas Primeros auxilios: 12
9	Abdomen	Incapacitado Primeros auxilios: 10	Muerte en 30 min Primeros auxilios: 14
10	Tórax derecho	Incapacitado Primeros auxilios: 11	Muerte en 15 min Primeros auxilios: 15
11	Tórax izquierdo	Incapacitado Primeros auxilios: 12	Muerte en 5 min Primeros auxilios: 16
12	Cabeza	Inconsciente Primeros auxilios: 13	Muerte

Heridas graves en extremidades

Un personaje que reciba una herida grave en una extremidad perderá el uso de ella, es decir, la localización queda inutilizada. Si se trata de una mano o brazo, el personaje no podrá llevar a cabo acciones que requieran el uso exclusivo de esa mano como sujetar algo con ella, accionar maquinaria o atacar. Cualquier uso de una habilidad que requiera ambas manos tendrá un penalizador de -2 en sus tiradas. Si un personaje queda inutilizado de ambos brazos no podrá realizar ninguna acción que requiera el uso de manos.

En caso de la inutilización de un pie o pierna, el personaje pierde el uso de su tobillo y del pie, de modo que se ve obligado a cojear, reduciendo su movimiento a la mitad. Además el personaje no podrá correr y su distancia de salto se reduce a la mitad. Tenga en cuenta que al no poder correr, no puede realizar un salto con carrerilla. Todas las habilidades que requieran el uso de ambas piernas reciben un penalizador de -2, como defensa, conducir determinados vehículos, equilibrio, etc. Si se le inutilizan ambas piernas, será incapaz de moverse, salvo arrastrándose a un cuarto de su velocidad normal.

Heridas graves en el torso

Un personaje cuyo abdomen reciba una herida grave será presa de un dolor terrible que le imprimirá un penalizador de -2 a todas las acciones que emprenda. Además no podrá trotar, correr o saltar.

Un personaje cuyo tórax quede inutilizado, respirará con gran dificultad, por lo que no podrá moverse. Podrá llevar a cabo acciones que no requieran fatiga, pero las realizará todas con un -2. No podrá realizar ataques cuerpo a cuerpo, aunque sí disparar, y tampoco podrá defenderse si es atacado (la dificultad para impactarle será 6).

Heridas graves en la cabeza

Un personaje cuya cabeza reciba una herida grave queda inconsciente.

Heridas críticas en extremidades

Un personaje que reciba una herida crítica en una extremidad la pierde permanentemente. A nivel descriptivo, no siempre es necesario imaginar un brazo volando o una pierna rodando por el suelo, la mayoría de las veces lo que ocurre es que la extremidad queda tan dañada que el cirujano que atiende las heridas más adelante se ve forzado a amputarla para evitar daños mayores, como la gangrena.

Un personaje que reciba una herida crítica en una mano o un pie morirá en 3 horas si no es atendido. Si la herida crítica se aloja en el brazo la muerte le sobrevendrá en 2 horas, si se tratase de una pierna la muerte se produciría en tan solo 1 hora.

Heridas críticas en el torso

Las heridas críticas en el torso tienden a ser más complicadas que las de las extremidades, pues suelen afectar a órganos internos. En este caso, el personaje quedará completamente incapacitado. No podrá moverse e, incluso si permanece consciente, tan solo podrá quejarse y balbucear.

Un personaje cuyo abdomen reciba una herida crítica sufrirá una larga agonía hasta la muerte, presa de un dolor insoportable. El margen para salvar a un personaje con este tipo de herida es de unos 30 minutos.

Un personaje cuyo tórax reciba una herida crítica respirará con gran dificultad y morirá, probablemente ahogado en su propia sangre, en unos 15 minutos. Tratándose de la parte izquierda del tórax, el margen de supervivencia suele reducirse a unos 5 minutos.

Heridas críticas en la cabeza

Un personaje cuya cabeza reciba una herida crítica muere instantáneamente.

fig. 97

fig. 98

Curación

Primeros auxilios

Algunas heridas dejan al personaje en disposición de morir. Si se encuentra con un herido al que desea atender, lo primero que debe hacer es terminar con sus hemorragias, entablillar sus huesos partidos y asegurarse de que no se ahogue con sus propios humores (en caso de hallarlo inconsciente). Esta serie de medidas se denominan primeros auxilios.

Para aplicar los primeros auxilios debe tratar cada herida por separado. Será necesario superar una tirada de medicina cuya dificultad aparece listada en la tabla de localizaciones. Un personaje que se aplique primeros auxilios a sí mismo debe aumentar en 2 la dificultad listada.

Un fallo en la tirada de medicina no significa que el personaje tenga que morir irremisiblemente. La tirada puede volver a realizarse, pero cada nuevo intento supone retirar las vendas encharcadas y empezar de nuevo, lo que supone la pérdida de otro punto de vida para el herido.

Cada intento de primeros auxilios exige invertir todo 1 minuto, lo que significa que la cantidad de intentos de que dispone el médico está limitada por la gravedad de las lesiones. Cada herida debe ser atendida por separado, por lo que resulta prudente encargarse de ellas por orden de urgencia.

Un personaje con una herida grave, que no haya sido atendida con primeros auxilios, perderá 1 punto de vida al día hasta que le ayuden o muera, debido a la pérdida de sangre y las infecciones.

Los personajes en esta situación no tienen tasa de sanación diaria.

Una vez todas las heridas del personaje hayan sido debidamente atendidas, el personaje se encontrará estable y comenzará su curación.

Tasa de sanación

Un personaje herido recuperará tantos puntos de vida al día como su bonificador de fortaleza.

Si las heridas del personaje son atendidas adecuadamente, su tasa de sanación para ese día aumentará en 1. Atender las heridas del personaje exige que otro supere una prueba de medicina cuya dificultad es 6 más el valor de gravedad más alto que haya entre las heridas del personaje.

Un personaje que repose verá también aumentada su tasa de sanación en 1. El reposo implica una actividad muy reducida. No podrá viajar, a menos que lo haga en un vehículo que disponga de enfermería. En ningún caso podrá perder puntos de fatiga. De hecho, cada punto de fatiga gastado reduce en 1 la tasa de sanación, que puede llegar a ser negativa.

Si la tasa llega a ser negativa, el personaje perderá puntos de vida debido a las infecciones y a toda la sangre vertida.

Sanar heridas graves y críticas

Por cada punto de vida que un personaje recupere la gravedad de todas sus heridas debe reducirse en 1.

Las heridas críticas se transformarán en graves en cuanto su gravedad iguale a la fortaleza del personaje. Un personaje sufrirá las penalizaciones de una herida grave hasta que la gravedad de la herida llegue a 0. En ese momento, la herida debe borrarse de la hoja del personaje.

A nivel interpretativo, las heridas tardarán en curarse del todo e incluso dejarán cicatrices. Sin embargo, podrá operar con normalidad.

Daño y recuperación de característica

Si en algún momento una de las características de su personaje se ve reducida por debajo de su valor inicial (como por ejemplo, la pérdida de carácter ocasionada por el uso de la brujería), deberá ajustar el bonificador de característica en función de su nuevo valor. En condiciones normales, el personaje podrá recuperar 1 punto de cada característica (si hubiese varias dañadas) por día. Es posible que algún tipo de reducción de característica sea permanente: en ese caso, si puede o no recuperarse y cómo lograrlo dependerá del tipo de daño causado.

Si alguna o varias características de un personaje llegan a 0, éste queda incapacitado de un modo u otro según la característica (quedando esto a discreción del máster).

fig. 99

Daños especiales

Ácido

El ácido representa un peligro que muy poca gente comprende: está frío y, sin embargo, produce severas quemaduras al contacto con la piel. Por supuesto, hay muchos tipos de ácido y su potencia varía enormemente. Lo especial del ácido es que no golpea con violencia, sino que corroe los materiales. Las protecciones del personaje serán destruidas y el daño de ácido anulado a razón de 1 punto de daño por punto de protección. Una vez la protección haya quedado reducida a 0, el personaje sufrirá el resto del daño normalmente.

Asfixia

Un personaje puede contener el aliento voluntariamente durante tantos asaltos como su fortaleza. La habilidad de resistencia aumenta este límite (en un asalto por nivel de resistencia).

Si el personaje no contiene el aliento voluntariamente, probablemente tampoco tenga tiempo para prepararse, por lo que su límite será igual a su bonificador de fortaleza. Los asaltos adicionales ganados por la habilidad de resistencia también se aplican en este caso.

Cuando el límite de tiempo que un personaje puede contener el aliento se agota, éste comienza a perder puntos de fatiga. Un personaje cuyos puntos de fatiga lleguen a 0 por este motivo perderá el conocimiento. Cuando los puntos de fatiga del personaje lleguen al límite de desfallecimiento, es decir, su fortaleza en negativos, el personaje morirá debido a la asfixia.

Un personaje que haya perdido puntos de fatiga debido a la asfixia recuperará 1 de ellos por cada asalto en el que pueda respirar normalmente, suponiendo que no realice ninguna acción que requiera esfuerzo físico. Un personaje que haya quedado inconsciente debido a la asfixia no volverá a respirar normalmente hasta que se le practiquen primeros auxilios. De hecho, continuará asfixiándose incluso fuera del agua hasta la muerte si no es atendido debidamente. La dificultad de la prueba de medicina necesaria para que un personaje en este estado vuelva a respirar es igual a la cantidad de puntos de fatiga negativos más 6.

Caídas

Un personaje que caiga desde una altura sufrirá 1d6 puntos de daño por cada 3 metros de caída o fracción, hasta un máximo de 10d6. Las caídas generan daño expansivo (salvo por que la armadura no protege contra el daño de caídas).

El daño debe localizarse normalmente (lanzando 1d12 para averiguar la zona dañada). Sin embargo, el personaje puede desplazar el impacto tantas localizaciones como su maestría en salto. Esta regla funciona igual que el valor de bloqueo.

Daño expansivo

Algunos ataques, como los realizados por explosivos, tienden a expandir el daño en lugar de generar una herida localizada. Si su personaje sufre daño expansivo, tire la localización de la herida y el daño normalmente. Además de las heridas normales, su personaje sufrirá la mitad del daño en las localizaciones contiguas a la afectada en primer lugar, una cuarta parte en las localizaciones siguientes, una octava parte en las siguientes, etc. hasta que el daño sea inferior a 1. En cada una de estas operaciones el daño se redondea hacia abajo. Tenga en cuenta que el personaje debe descontar solo el daño principal de sus puntos de vida; el resto del daño se calcula tan solo para averiguar si una o varias de sus localizaciones sufren heridas graves o críticas.

La armadura que el personaje posea debe aplicarse a la hora de reducir el daño en cada localización.

He aquí un ejemplo: un personaje que sufra 17 puntos de daño en el abdomen, sufrirá también heridas por valor de 8 puntos de daño en el brazo izquierdo y en el tórax derecho, 4 en el brazo derecho y en el tórax izquierdo, 2 en la mano izquierda y en la cabeza y 1 en la mano derecha. Si el personaje en cuestión tiene una fortaleza de 7, el resultado final sería que el personaje descuenta 17 puntos de vida de su total, sufre una herida crítica en el abdomen y una herida grave en el brazo izquierdo y en el tórax derecho. Aunque el resto de su cuerpo también resulta magullado, el daño inferior a la fortaleza del personaje resulta irrelevante.

Un personaje con una fortaleza muy baja podría sufrir heridas graves y críticas en más localizaciones.

Drogas

Las drogas no dejan de ser venenos cuyos efectos se consideran placenteros o beneficiosos. Funcionan del mismo modo que los venenos. De hecho, es posible que un personaje especialmente corpulento necesite varias dosis para sentir sus efectos.

Electricidad

La electricidad es una energía que el hombre apenas comienza a controlar; hasta hace poco la fuerza del rayo despertaba la curiosidad y el miedo en los corazones. Muchos experimentos se han llevado a cabo de modo aislado por científicos de todo el mundo, intentando obtener de la electricidad beneficios de todo tipo: curas milagrosas, energía para los vehículos, iluminación... y, por supuesto, armamento. Obviamente, su uso no está generalizado, ni tan siquiera se han imaginado sus aplicaciones en el hogar. Es, más bien, una curiosidad. Quizá la más notoria de éstas sea el alumbrado del paseo fluvial de Le Nebleau, considerado una de las visiones más hermosas del mundo civilizado.

Algunos científicos han encontrado el modo de utilizar esta impredecible energía para la guerra, con los llamados campos de pulsos: una sucesión de torres sobre las que se sitúa una esfera de latón; bajo el suelo, un cable conecta y alimenta las torres. Cuando se produce un cambio en la carga ambiental, es decir, cuando algo penetra en el área protegida, se produce una descarga debido a la tendencia natural al equilibrio. El relámpago desencadenado recibe el nombre de pulso. Lo más útil de este sistema es que (además de destruir) permite detectar intrusiones en el área protegida, pues una serie un voltímetros situados en la sala de control registran cada cambio de tensión producido en el sistema.

Otro posible uso para la electricidad en defensa es el rifle de rayos. Sin embargo, esta arma es aún muy imprecisa y aparatosa, debido al monstruoso acumulador que hay que llevar para alimentarla.

Los ataques eléctricos ignoran completamente las armaduras con componentes metálicos. Sin embargo, las localizaciones mecánicas no sufrirán daño, éste será transmitido a la localización orgánica más cercana. El daño eléctrico se transmite a través del agua y de las estructuras metálicas, perdiendo 1d6 puntos de potencia por cada metro que deba recorrer hasta sus nuevos objetivos. El daño eléctrico es expansivo.

Como referencia, un rayo producido naturalmente en una tormenta eléctrica produce 5d6 de daño.

Fatiga

Cada vez que un personaje lleva a cabo una acción que suponga un considerable esfuerzo físico, se cansa. El cansancio acumulado se representa mediante los puntos de fatiga.

Un personaje posee, al inicio, tantos puntos de fatiga como su nivel de fortaleza. Puede aumentar su cantidad de puntos de fatiga desarrollando la habilidad resistencia. Cada nivel de esta habilidad proporciona al personaje otro punto de fatiga.

Mientras los puntos de fatiga sean positivos no hay problema. Pero, si en algún momento los puntos de fatiga de un personaje llegan a ser negativos, el personaje recibe un penalizador a todas sus tiradas igual al número de puntos de fatiga por debajo de 0.

Un personaje cuyos puntos de fatiga lleguen a su fortaleza en negativos habrá alcanzado el límite de sus fuerzas y desfallecerá. Un personaje desfallecido quedará inconsciente hasta que haya recuperado al menos 1 punto de fatiga.

Normalmente, los puntos de fatigan se recuperan a razón de su valor de fortaleza por jornada de descanso (un día en el que el personaje no pierda puntos de fatiga).

Todo personaje pierde 1 punto de fatiga por cada minuto que permanezca en combate debido al esfuerzo físico y al estrés.

Frío

El frío es un enemigo paciente e insidioso. Cuando un personaje se expone al frío no sufre daño inmediatamente, sino que se va entumeciendo hasta quedar completamente congelado. El daño de frío se presentará siempre en forma de una cifra constante.

fig. 100

Ésta es la cantidad de fatiga que el personaje sufre cada hora que permanezca bajo los efectos de esta inclemencia. Si el personaje llegara a desfallecer (es decir, su nivel de fortaleza en negativo), moriría congelado.

Inclemencia	Daño
Tormenta de aguanieve	1
Ventisca	2
Frío polar	3
Cámara frigorífica	4
Personaje enterrado en la nieve	5
Éter dimensional	6

Fuego

El fuego fue la primera de las energías con la que el hombre tuvo contacto. Pero esto no significa que se le haya perdido el respeto: mueve nuevas máquinas y templa los hogares, pero también supone en ocasiones un peligro incontrolable.

Los ataques basados en el fuego causan daño expansivo y poseen una penetración de 4. Todos los materiales inflamables en el punto de impacto de un ataque flamígero entran en combustión un asalto después de que se produzca el impacto. Además el fuego se extiende a razón de 1 metro por asalto en materiales comunes como la madera, tela o papel. En combustibles como aceite o diesel la velocidad de expansión se triplica.

Un fuego declarado sobre materiales inflamables genera una nube de humo irrespirable que crece a razón de 1 metro por asalto en que el fuego esté ardiendo. Los personajes inmersos en la nube de humo deberán atenerse a las reglas de asfixia.

Las nubes de humo tienden a crecer en una dirección en concreto. Cuando el fuego se declara al aire libre, el máster debería determinar aleatoriamente la dirección del viento, a no ser que se haya determinado previamente. En espacios interiores, el humo es más peligroso, ya que la nube se estanca, creciendo alrededor del foco del incendio. Además las nubes de humo de este tipo tardan minutos o incluso horas en dispersarse.

Los miembros mecánicos reducen el daño por fuego en 10 puntos, puesto que no pueden arder.

Atravesar un frente de llamas causa 1d6 puntos de daño por cada metro de llamas atravesado. El punto de impacto se localiza siempre sobre la extremidad en contacto con las llamas.

Terror y pánico

El terror es un miedo irracional. Algunas criaturas, técnicas místicas o situaciones provocan terror en quien las observa o sufre. El terror siempre se manifiesta como una prueba de voluntad: los personajes que observen la fuente de terror deberán superar una tirada de voluntad o quedarán aterrados. Los personajes aterrados desearán evitar todo contacto con la fuente de terror y, de hecho, se alejarán cuanto puedan y lo más rápido posible (dentro de un razonable margen de seguridad). Esto no significa que el personaje se vuelva indiscreto o suicida. Si la criatura que lo aterra no ha advertido su presencia, el personaje podría sencillamente quedar paralizado por el terror, siempre que su escondite sea lo suficientemente seguro.

Si la dificultad de la prueba de terror duplica a la tirada de voluntad del personaje, éste sufrirá pánico. En este estado, el personaje se alejará corriendo y no realizará acciones que no estén directamente encaminadas a eludir la fuente de terror. En este caso, el personaje sí se vuelve indiscreto y suicida; es decir, saltará desde cualquier altura sin pensarlo y correrá alocadamente para evitar a quien lo atemoriza.

Venenos

Los venenos son sustancias que, en contacto con el organismo, ocasionan problemas químicos de naturaleza muy diversa: convulsiones, agarrotamiento, náuseas, apnea, pérdida de conocimiento… Hay varias maneras de ser envenenado: el modo en que un veneno debe entrar en contacto con el organismo vendrá especificado en la descripción del veneno. Los modos de aplicación posibles para un veneno son: inhalación, que se refiere a venenos en polvo o en forma gaseosa; contacto, pues algunos venenos son capaces de causar sus males por vía transcutánea; inyección, aquellos que deben entrar en contacto con el torrente sanguíneo a través de una herida, o ingestión, para aquellos que deben ser tragados por la víctima. Siempre que un personaje sea envenenado, deberá superar una prueba de salud cuya dificultad dependerá de la potencia del veneno. En caso de fallo, el personaje deberá sufrir los efectos del veneno. Si un personaje supera la prueba de resistencia y vuelve a ser envenenado el mismo día con el mismo tipo de veneno, la dificultad de la prueba aumentará en 2 puntos. Esta operación puede repetirse sin límite. Para curar un envenenamiento es necesario superar una prueba de medicina cuya dificultad es la potencia del veneno. Administrar el antídoto no cura instantáneamente el daño: la víctima sanará el daño normalmente.

Los venenos son acumulativos. Si un personaje es envenenado con más de un tipo de veneno, sufrirá el daño de todos ellos. Si se ve afectado por más de una dosis del mismo veneno, sufrirá sus efectos multiplicados por el número de dosis que le han afectado. En este último caso, si el daño del veneno se prolonga en el tiempo o se repite por intervalos, el personaje se verá afectado durante más tiempo o a intervalos más cortos.

13 Artes Místicas

Existen poderes en el mundo, oscuros y antiguos, que el hombre aún comienza a comprender: las artes místicas son la ciencia del poder sobrenatural. Los eruditos diferencian tres ramas de este poder: la alquimia, la brujería y la psíquica.

La alquimia se basa en el concepto de que todo cuanto existe está construido con la misma materia o energía, aplicadas sobre los diseños del Gran Arquitecto para la Creación, por tanto, recombinando la esencia de un objeto, éste puede convertirse en cualquier otra cosa. La psíquica es, con mucho, la más joven de las ciencias místicas, se basa en la voluntad: aquellos dotados de una especial sensibilidad pueden moldear el Universo. Y la brujería, que concive la existencia como un constante enfrentamiento entre diferentes entidades y espíritus; el brujo aprende a doblegarlos a su antojo.

¿Cómo se usan las artes místicas?

Aunque en *Brumas del Alba* la brujería, la psíquica y la alquimia son habilidades bien distintas, el sistema para utilizarlas posee algunos puntos en común.

Primero su personaje debe haber aprendido a utilizar estos poderes desarrollando las habilidades adecuadas a cada arte mística. Para poder adquirir niveles en las habilidades alquimia, brujería o psíquica es necesario poseer los dones alquimista, brujo o psíquico, respectivamente. A partir de ahí, cada una de esas habilidades se desarrolla adquiriendo niveles normalmente. La habilidad de alquimia depende de intelecto; brujería, de carácter y la psíquica, de empatía.

Para poder sacarle partido a estas habilidades, su personaje debe conocer técnicas místicas: sortilegios, fórmulas o poderes. Cada una de éstas debe adquirirse invirtiendo dones durante la creación de personaje o experiencia durante la crónica. Cada técnica mística es un don. Para utilizar una técnica mística, el personaje hace una tirada de la habilidad correspondiente contra la dificultad de la fórmula, sortilegio o poder.

El uso de las artes místicas es agotador. Dado que la energía que impulsa estas artes es el propio espíritu, el místico consume una parte de su alma en cada técnica y tardará días en recuperarse plenamente. Cada vez que el personaje utilice una técnica mística, sufrirá una reducción en la característica propia de ese arte. Los puntos de característica perdidos se recuperarán normalmente, a un ritmo de uno al día. Tenga en cuenta que esta reducción puede afectar al bonificador de característica, lo que afectará drásticamente a su capacidad para realizar otras técnicas.

Si una característica llega a cero, el personaje caerá incapacitado según las reglas normales de daño.

Claves

La mayor parte de las técnicas místicas disponen de algunas cualidades comunes que a continuación se explican de un modo general:

Dificultad:

La dificultad es el resultado que deberá obtener el místico en su tirada de habilidad (alquimia, brujería o psíquica) para que la técnica surta efecto. La dificultad que aparece listada pude resultar modificada según la situación.

Algunas técnicas místicas pueden ser resistidas por su objetivo empleando la voluntad o alguna otra habilidad. En estos casos, trate la situación como una prueba enfrentada de habilidades en la que el místico utiliza la habilidad de la que su técnica dependa y el objetivo la habilidad que se indique en cada caso. Tenga en cuenta que el místico aún debe superar la dificultad de la técnica. Por lo tanto, cuando se utilice una técnica mística en estas situaciones, pueden darse tres resultados: que la técnica no surta efecto, que la técnica surta efecto pero la víctima la resista o bien que la técnica resulte y la víctima sufra sus efectos.

Un personaje puede aceptar voluntariamente los efectos de una técnica mística. En este caso, no será necesaria la tirada opuesta. Tenga en cuenta que la reacción natural de los seres vivos es la defensa, por lo que normalmente un personaje no será voluntario cuando sienta un efecto del que no ha sido informado previamente.

Alcance:

El alcance es la distancia máxima que puede mediar entre el místico y el objetivo de la técnica. El alcance suele ser relativo, más que una distancia exacta.

- *Contacto:* Significa que el místico debe poder tocar al objetivo alargando la mano. Sin embargo, esto no quiere decir que tocarlo sea imprescindible. A veces, resulta sencillamente más hermoso describir como se pasa la mano por encima.
- *Vista:* El objetivo debe poder ser percibido por el místico, con cualquiera de los sentidos. El personaje puede utilizar cualquier método que aumente su percepción, siempre y cuando pueda utilizarlo a la vez que la técnica mística. Por ejemplo, un personaje que perciba a su objetivo a través de un catalejo no podrá utilizar una técnica mística sobre él, ya que no podrá concentrarse y sostener el catalejo a la vez. El máster puede autorizar a un jugador a emplear cualquier otro sentido para localizar a su objetivo que no sea la vista, siempre y cuando la situación le permita un grado de precisión suficiente.
- *Intuición:* Permite utilizar la técnica mística sobre un objetivo cuya localización no puede precisarse o discernirse con exactitud, como, por ejemplo, unas formas móviles en el horizonte, el salón de la casa del propio místico o la habitación que haya justo bajo sus pies. Como de costumbre, la distancia exacta no es un factor.
- *Ilimitado:* Es el rango más lejano en el que una técnica mística puede lanzarse. A este nivel, ni siquiera será necesario saber la localización del objetivo. La técnica sencillamente le encontrará allá donde esté, siempre que se encuentre en la misma dimensión.

Tiempo:

Esta clave representa el tiempo que debe invertir el místico en desencadenar la técnica. La mayoría de ellas tendrá un número que representa la cadencia. El místico dispondrá de puntos de acción gratuitos para técnicas místicas en función de su maestría en el arte místico adecuado, igual que sucede con otras habilidades. Si una técnica mística se utiliza fuera de combate, probablemente el coste en puntos de acción sea irrelevante.

Algunas técnicas, sobre todo los encantamientos y los artefactos, requieren más que unos pocos segundos. En este caso el tiempo necesario aparecerá explicado más específicamente.

Duración:

La duración de los efectos de las técnicas místicas varía enormemente de unas a otras, desde unos pocos instantes a estaciones enteras.

- *Instantánea:* La técnica tiene lugar exactamente en el momento de ser utilizada y no extiende sus efectos más allá. Éstos tampoco pueden deshacerse.

- *Concentración:* La técnica permanecerá activa mientras el místico se concentre en ella, es decir, mientras no realice otras acciones más complicadas que caminar o hablar sin expresar ideas complejas. La concentración es un estado mental muy delicado que termina si el personaje sufre algún daño, si cae al suelo tras ser derribado o debido a un fallo en una prueba de equilibrio, si el místico lo desea o si el objetivo se aleja más allá del alcance inicial. Obviamente, un personaje incapacitado o inconsciente no puede mantener la concentración sobre una técnica. Mantener la concentración tiene una cadencia de 4 y causa la pérdida de un punto de fatiga.

- *Fecha:* Los efectos de la técnica se mantendrán hasta la llegada de dicha fecha. Por ejemplo: la próxima fase lunar, el amanecer, el próximo solsticio de verano… En este caso, el místico no tiene control alguno sobre la duración del efecto que ha desencadenado y no puede revocarlo: deberá esperar pacientemente hasta la fecha designada.

Las técnicas que crean artefactos y encantamientos tienen su duración explicada en su propio apartado.

Encantamiento:

Un encantamiento es un tipo de técnica cuya duración es, en principio, permanente. Los encantamientos deben hacer objetivo a algún ser, animado o inanimado, especificado en la descripción de la propia técnica. Mientras dure el encantamiento, el lanzador no podrá recuperar parte o todos los puntos de característica invertidos en su lanzamiento. Esto se debe a que parte de la esencia del místico queda impresa en el objetivo, ejerciendo su poder sobre él a modo de impronta. Un personaje podrá recuperar los puntos de característica invertidos en un encantamiento cuando éste haya terminado. Se recuperarán de un modo normal, a razón de uno al día, a partir del momento en que termine el encantamiento.

El modo en que puede terminar un encantamiento aparecerá especificado en la propia técnica. Sin embargo, como regla general, es necesario saber que todo encantamiento termina si el objetivo de éste resulta destruido. Un encantamiento permanece activo tras la muerte del místico que lo impuso. Seguirá teniendo efecto hasta que alguien encuentre el modo de acabar con él.

Artefacto:

Algunas técnicas dan como resultado la creación de algún objeto con cualidades místicas: a estos objetos se les llama en los círculos de entendidos ‘‘artefactos’’. Un artefacto posee las mismas cualidades que un objeto mundano del mismo tipo, salvo aquellas que hayan sido modificadas por la técnica que lo creó.

En algunos aspectos los artefactos funcionan como los encantamientos: exigirán una impronta que solo podrá recuperarse tras la destrucción del artefacto. Los artefactos habitualmente sobreviven a sus artífices: igual que ocurre con los encantamientos, seguirán poseyendo sus cualidades místicas hasta que sean destruidos.

En todos los casos será el místico quien deba crear el objeto, lo que puede exigir alguna habilidad artística o artesana.

Foco:

Algunas técnicas utilizan un tipo de energía muy particular y pueden beneficiarse de una fuente cercana de la misma. Si el místico dispone de una fuente de dicha energía al alcance de contacto, obtendrá un +2 a la tirada para la realización de la técnica. Normalmente el foco no se consume en el proceso, salvo que esté especificado en la descripción de la técnica o se trate de una fuente particularmente pequeña.

El foco más común es ‘‘íntimo’’ y se trata de un objeto personal de la víctima, como un anillo, un vial de sangre, un mechón de pelo…

Materia:

Algunas técnicas, habitualmente alquímicas, exigen el gasto de algún material. Normalmente este material pasa a formar parte de un ‘‘artefacto’’, consumiéndose y no pudiendo recuperarse de ningún modo.

Coste:

El coste de utilizar una técnica mística es siempre una pérdida de característica. Esta pérdida figura listada con el nombre de la característica seguida del número de puntos que deberán deducirse. El coste deberá pagarse siempre, tanto si la técnica ha surtido efecto, como si no.

Impronta:

La impronta es la energía que el místico imprime a sus creaciones. Es una parte de su esencia vital: el personaje pierde algo de sí mismo cada vez que crea un efecto permanente. La impronta es siempre parte del coste y va incluida en él. Pero es una parte que no puede recuperarse normalmente. Será necesario acabar con el efecto que retiene la esencia del personaje. Cuando esto suceda, los puntos de característica no regresarán inmediatamente al personaje, sencillamente los recupera a razón de uno al día, como sucede normalmente.

Por ejemplo: si utiliza una técnica mística con un coste de intelecto 3 y una impronta de 2, su personaje perderá 3 puntos de intelecto, de los cuales 2 no podrán ser recuperados hasta que el encantamiento termine o el artefacto sea destruido.

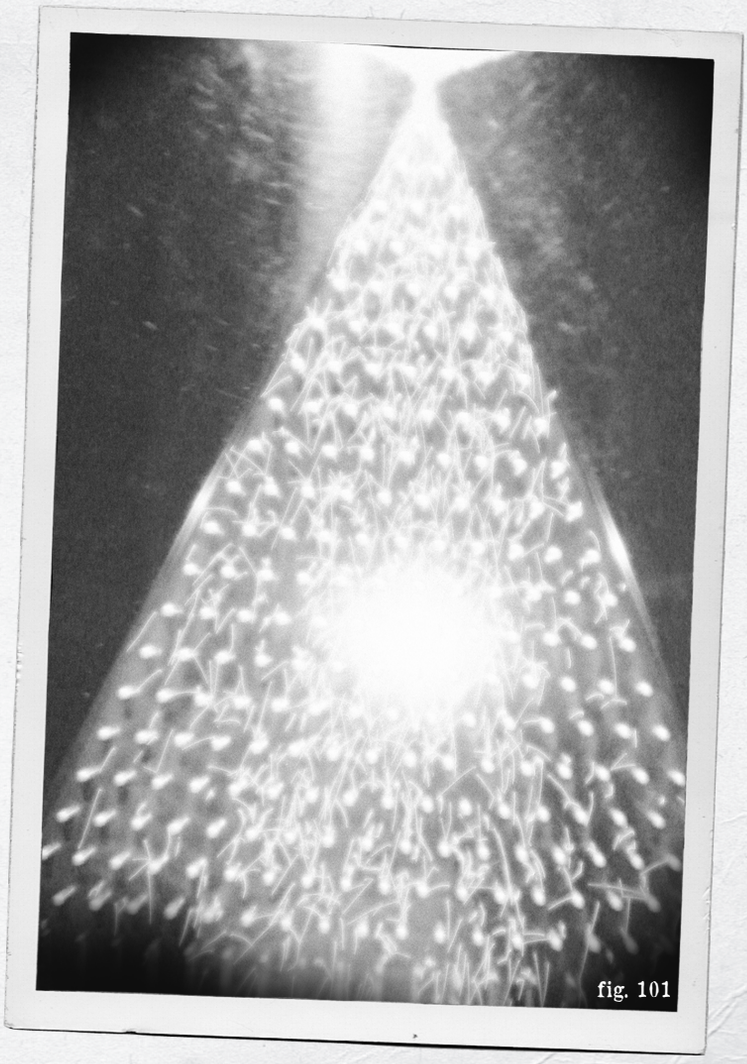


fig. 101

Título: Alcaesto

Dificultad: Alquimia 10

Alcance: Contacto

Tiempo: 12 horas

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: Ninguna

Coste: Intelecto 2

Impronta: 1

Descripción: La búsqueda incesante de la más sutil de las sustancias, la partícula primera de la que todo elemento está formado, ha dado como resultado el descubrimiento del alcaesto.

En grandes cantidades, las partículas de este material tienden a aglutinarse en una masa gris. Cada uso de esta técnica da como resultado 1 kilogramos de alcaesto. Cualquier alquimista, no necesariamente el que lo creó, puede moldearlo, transformándolo en cualquier material con la forma que desee. El personaje puede utilizar la habilidad de arte para este propósito, creando incluso objetos de una calidad exquisita. Para moldear el alcaesto el alquimista debe invertir 1 punto de poder por kilogramo de alcaesto con el que trabaje.

Desafortunadamente, la vida de los objetos creados con esta sustancia no supera la hora de duración. En cuanto el poder que mantiene la forma del alcaesto se desvanece, éste retorna a su forma de masa plástica y grisácea.

Algunos alquimistas han llevado a cabo estafas, moldeando con alcaesto monedas o lingotes de oro o plata. Afortunadamente, las monedas de hoy en día ya no son de metales preciosos, y los bancos exigirán unos trámites y una inspección rutinaria que durará seguramente más de una hora. Será necesario ser un buen estafador, además de alquimista, para sacar dinero de esta sustancia. Sin embargo, no es imposible.

Título: Bote vacío

Dificultad: Alquimia 14

Alcance: Contacto

Tiempo: 24 horas

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: Un recipiente

Coste: Intelecto 5

Impronta: 3

Descripción: Un bote vacío es un peligroso artefacto. El desarrollo de esta fórmula se pierde en la oscuridad de los tiempos. Su uso parece remontarse a la mítica guerra que los antiguos habitantes de Haanuptra mantuvieron contra los Djin.

Para crear un bote vacío basta con encantar una botella o recipiente de cualquier material, que pueda ser cerrado mediante una válvula o tapón.

Al abrir el recipiente, éste absorbe a su interior a cualquier criatura que tenga a alcance de contacto y en línea de tiro desde su boca. Para evitar ser absorbido al interior del recipiente, la criatura puede realizar una prueba de fuerza de dificultad 14 más la maestría en alquimia del místico que creó el artefacto. El tamaño de la criatura no importa: sencillamente se transformará en una nube de vapor que ocupará la totalidad del recipiente. Usar un bote vacío en combate tiene una cadencia de 5.

En el interior del bote vacío, la criatura no necesitará beber, comer o respirar, ni envejecerá lo más mínimo. Sin embargo, percibirá cuanto suceda a su alrededor utilizando sus sentidos normalmente (si se trata de un recipiente opaco, por ejemplo, no podrá utilizar la vista). La criatura no podrá comunicarse con el exterior, ni emprender acciones por medios normales. El máster puede permitirle utilizar algunas técnicas místicas a discreción suya.

No existen muchos modos de diferenciar un bote vacío ocupado de uno realmente vacío (si es opaco). Un alquimista que conozca esta técnica y disponga de un detector de éter puede percibir la diferencia. También un psíquico que lea el aura del objeto notará la presencia de un ser en su interior.

Abrir un bote vacío en el que haya alguna criatura atrapada libera inmediatamente a su ocupante.

Un mismo recipiente tan solo puede contener a una criatura al mismo tiempo. Siempre que sea abierto, liberará a quien tenga apresado o absorberá a quien pueda si está vacío.

Título: Brebaje de lágrimas de Yeti

Dificultad: Alquimia 6

Alcance: Contacto

Tiempo: 2 horas

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: El ojo de un gigante

Coste: Intelecto 1

Impronta: 1

Descripción: Destilando la esencia del ojo se crea una pócima que, tras ser bebida, otorga una resistencia al frío que anula los 3 primeros puntos de daño causados por este elemento. Además, el personaje así protegido no sufrirá ningún efecto pernicioso por ningún clima frío, incluyendo el de los polos. Esta resistencia dura 24 horas.

Para realizar esta transmutación el alquimista debe disponer de un ojo de gigante. El ojo de cualquier personaje con los dones "Vista de gigante" o "Sangre de Uria" también servirá.

Título: Cara de cuero

Dificultad: Alquimia 10

Alcance: Contacto

Tiempo: 6 horas

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: Piel de la cara de un ser humano

Coste: Intelecto 3

Impronta: 2

Descripción: Mediante esta transmutación, el alquimista crea una máscara de cuero utilizando la piel de la cara de otro ser humano. Será necesario disponer de toda la piel, lo que probablemente acabará con la víctima. Para crear la máscara, el alquimista debe curtir la piel, aunque no es necesario hacer un gran trabajo (habilidad de caza, dificultad 6).

Cada vez que alguien se ponga la máscara, adoptará el aspecto de la persona a la que se le robó la cara. El personaje adoptará toda su apariencia, es decir, copiará su cuerpo completamente. No adquirirá ninguna de sus cualidades (valor de características, niveles de habilidad, o dones), pero sí su voz, lo que supone un disfraz casi perfecto. Una vez colocada la máscara, tan solo el usuario o alguien que sepa que se trata de un disfraz pueden quitarla. Nadie más podrá encontrar el lugar en que ésta se une a la piel del usuario.

Título: Deconstrucción

Dificultad: Alquimia 6

Alcance: Contacto

Tiempo: 4

Duración: Instantánea

Foco: Ninguno

Materia: Ninguna

Coste: Intelecto 1

Impronta: 0

Descripción: Mediante esta transmutación, el alquimista divide un objeto, separando cada una de sus partes. Ninguna de las piezas sufre daño o deformación alguna durante el proceso, ni siquiera aquellas que se hubieran roto al intentar separarlas de un modo normal.

Las piezas del objeto aparecerán en contacto unas con otras en torno al lugar que ocupaba antes el objeto. Luego deberán atenerse a las leyes normales de la física, es decir: serán atraídas por la gravedad desparramándose por el suelo o formando un montoncito.

Los objetos que no están formados por piezas distinguibles no pueden ser objetivo de esta transmutación. Por ejemplo: un jarrón de porcelana no puede ser deconstruido. Los artefactos y objetos encantados son también inmunes a esta técnica. Tampoco puede afectar a objetos cuyas partes estén unidas o formen parte de otros objetos, por ejemplo: no se puede desmontar la puerta de una casa, salvo que se desmonte toda la casa.

Aunque se utiliza habitualmente sobre objetos pequeños, esta técnica puede emplearse con objetivos más grandes. Sencillamente el coste aumentará en 1 y la dificultad en 2 por cada escala de tamaño por encima de "diminuto". Por ejemplo: desmantelar un reloj de bolsillo tiene una dificultad de 6 y un coste de 1, mientras que la dificultad será 8 y el coste 2 para una carabina. Desmantelar un ornitóptero (monstruoso), en cambio, exigirá una dificultad de 14 y un coste de 5. Para un carruaje (gigantesco) la dificultad sería de 16 y el coste de 6. Puede encontrar las categorías de tamaño en el "Capítulo 15: Animales y monstruos". Tenga en cuenta que las categorías de tamaño son aproximadas.

Título: Destilado de sangre propia

Dificultad: Alquimia 8

Alcance: Contacto .

Tiempo: 1 hora

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: Sangre por valor de 1 punto de vida, perteneciente al beneficiario

Coste: Intelecto 1

Impronta: 1

Descripción: Para realizar esta transmutación, el alquimista necesita la sangre de la persona que habrá de consumir el elixir. Esto causa un punto de daño al sujeto. Luego, el alquimista destila la esencia vital de la sangre, fabricando un elixir de tonalidad rojiza. Beber la pócima resultante regenerará en el sujeto tantos puntos de vida como su tasa de sanación diaria más la maestría en alquimia del creador del brebaje.

Las heridas graves o críticas del personaje verán su gravedad reducida del modo habitual con la recuperación de estos puntos de vida.

Un personaje solamente puede beneficiarse de uno de estos brebajes al día. Ingerir más de uno no tiene efecto.

Cuando el elixir sea bebido, o derramado, el alquimista podrá recuperar la impronta normalmente.

Si la pócima es bebida por otro sujeto, distinto al que perteneciese la sangre con que se creó, no causará efecto alguno.

Título: Disolvente irresistible

Dificultad: Alquimia 8

Alcance: Contacto

Tiempo: 5

Duración: Instantáneo

Foco: Ninguno

Materia: Azufre por valor de 1 corona

Coste: Intelecto 1

Impronta: 0

Descripción: Ésta es la fórmula del más poderoso de los ácidos. El disolvente irresistible corroe cualquier material con una voracidad asombrosa. Cada uso de esta fórmula crea hasta 1 litro de esta sustancia, suficiente para disolver 1 metro cúbico de lo que sea que toque. Desgraciadamente, el disolvente irresistible no puede ser contenido por ningún recipiente, así que se destruye casi en el instante mismo de su creación.

Para sacarle partido a esta fórmula, los alquimistas suelen crear el ácido directamente sobre la superficie que desean corroer, tras calcular cuidadosamente la cantidad necesaria. El uso de este disolvente suele generar una nube púrpura de gases nauseabundos.

Como medida desesperada, el disolvente irresistible puede utilizarse en combate, arrojando el azufre alquímico hacia el enemigo y transmutándolo en el aire. Aunque este método de dispersión reduce sensiblemente la eficacia del ácido, también es cierto que la carne resulta especialmente vulnerable a sus efectos, por lo que constituye un ataque bastante eficaz.

Este tipo de ataque debe tratarse como un arma arrojadiza con un alcance básico de 2 m. Para el ataque se usará la misma tirada de alquimia enfrentándose a la defensa del objetivo. El objetivo sufrirá 2d6 puntos de daño, a lo que el alquimista podrá añadir su maestría en este arte.

Como todos los ácidos, el disolvente irresistible ignora el don "piel de fauno", además de consumir la armadura de la localización atacada a razón de 1 punto de armadura destruido por punto de daño, antes de dañar al objetivo. Los objetos de magnio poseen cierta resistencia a la abrasión, por lo que anularán los 2 primeros puntos de daño de cada ataque de este tipo.

La maestría en química, si se posee alguna, reduce la dificultad de esta técnica.

Título: Elixir de la vida

Dificultad: Alquimia 18

Alcance: Contacto

Tiempo: 24 horas

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: Una vida

Coste: Intelecto 5

Impronta: 1

Descripción: Para el uso de esta técnica, el alquimista debe disponer de un laboratorio bien equipado. Utilizarla implica, además, el sacrificio de otro ser humano, cuya esencia vital es extraída y destilada durante el proceso.

La víctima debe permanecer inmóvil durante la operación. Cada hora que permanezca unida al destilador perderá 1 punto de fortaleza. Cuando su fortaleza llegue a 0, morirá.

Al término del tiempo requerido, el alquimista obtiene un elixir cristalino y resplandeciente. Consumir ese elixir, ya sea por ingestión o inyección, rejuvenece a quien lo toma 1 año.

Una vez consumido el elixir, la impronta queda liberada.

fig. 102

Título: Estribo de Ícaro

Dificultad: Alquimia 10

Alcance: Vista

Tiempo: 6

Duración: Encantamiento

Foco: Ninguno

Materia: Ninguna

Coste: Intelecto 3

Impronta: 1

Descripción: Lanzar este sortilegio permite al objetivo deslizarse por el aire (aunque tan solo en dirección descendente), en una pendiente de hasta 45 grados, a una velocidad de 3m por segundo (suficientemente lento como para no sufrir daño en el aterrizaje). El objetivo de este encantamiento puede ser un personaje o un objeto. El encantamiento finalizará cuando el objetivo toque el suelo tras una caída de más de un metro.

Título: Fusión

Dificultad: Alquimia 10

Alcance: Contacto

Tiempo: 5

Duración: Instantánea

Foco: Ninguno

Materia: Ninguna

Coste: Intelecto 1

Impronta: 0

Descripción: Esta fórmula permite unir de un modo permanente dos objetos. Los objetos unidos deben ser inertes (esta técnica no puede afectar a seres vivos). Sin embargo, sí puede utilizarse sobre el equipo de otro personaje (como, por ejemplo, uniendo uno de sus zapatos al suelo).

Un solo uso de esta fórmula permite unir un cuadro de hasta 25 cm de lado.

Usar esta técnica sobre un arma de fuego o sobre un miembro mecánico los inutiliza completamente. Repararlos requerirá una prueba de mecánica cuya dificultad será 12 más la maestría en alquimia del místico.

Esta técnica ofrece un bonificador de +6 a cualquier prueba de mecánica destinada a efectuar la reparación de una máquina que haya sufrido pérdida de puntos de estructura.

Hacer objetivo de esta fórmula a un objeto en movimiento aumenta la dificultad en 2.

Título: Gólem

Dificultad: Alquimia 18

Alcance: Contacto

Tiempo: 48 horas

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: Arcilla

Coste: Intelecto 8

Impronta: 4

Descripción: Crear vida ha sido siempre una obsesión para los alquimistas. Muchos lo consideran un paso previo e indispensable a la verdadera iluminación. Aunque solamente el Gran Arquitecto lo ha logrado verdaderamente, algunos alquimistas han realizado aproximaciones más o menos prácticas.

Un gólem es una estatua de arcilla (el mismo material con el que se supone que se creó a los hombres) dotada de vida. Puesto que un gólem no tiene alma, tampoco posee inteligencia, ni voluntad o deseo, ni una memoria con más alcance que la última orden que le fue dada por su creador. Comprende conceptos sencillos y es capaz de utilizar eficazmente herramientas que no posean partes móviles.

Cuando su creador le de una orden, el gólem intentará llevarla a cabo del modo más rápido y sencillo posible. Utilizará herramientas si es necesario, pero no urdirá planes complejos. Abogará siempre por el curso de acción que le permita ponerse a trabajar lo antes posible.

Las características de un gólem aparecen descritas en el "Capítulo 15: Animales y monstruos".

Título: Mundo privado

Dificultad: Alquimia 18

Alcance: Contacto

Tiempo: 24 horas

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: Pintura, mural, bajorrelieve o fotografía

Coste: Intelecto 6

Impronta: 4

Descripción: Este hechizo debe lanzarse sobre una pintura, un mural, una fotografía o bajorrelieve, en el que esté representado un paisaje o estancia. A partir de ese momento, la superficie de la imagen actuará como puerta entre el mundo real y el mundo representado. El tamaño del mundo privado es igual al representado, no pudiendo sus ocupantes caminar más allá de los límites de la imagen.

Los seres vivos que se hallen dentro del mundo privado no se ven desde fuera, ni viceversa: a todas luces, la imagen es estática. Las leyes físicas funcionan igual en este mundo que en el real, salvo para los objetos que hayan sido representados desafiándolas. Cualquier criatura representada en la imagen aparecerá inanimada y estática, también dentro del mundo privado.

El alquimista solo puede recuperar la impronta destruyendo la imagen, tras lo que se regenerará de un modo normal. Si la imagen es destruida, todo lo que contenga será destruido también (pues su mundo ha sufrido un cataclismo). Si la imagen es doblada o cortada en pedazos la puerta entre ambos mundos se reducirá en consecuencia, muy probablemente imposibilitando tanto la entrada como la salida.

El mundo privado tendrá un aspecto exactamente igual al de su representación. Por lo tanto, el realismo del lugar representado dependerá de la habilidad del artista.

fig. 103

Título: Panacea universal

Dificultad: Alquimia 20

Alcance: Contacto

Tiempo: 24 horas

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: Oro por valor de 1000 coronas

Coste: Intelecto 5

Impronta: 3

Descripción: La panacea universal es, como su propio nombre indica, el remedio a todos los males. Tras ingerir el dorado elixir, el sujeto nota una pronta mejoría. La panacea universal es el antídoto de todos los venenos y la cura para todas las enfermedades. Todos los males que pueda sufrir el cuerpo son eliminados con esta poción milagrosa. La panacea universal restaura todos los puntos de vida de un modo instantáneo, repara los huesos y los músculos, e incluso puede regenerar miembros amputados. Devuelve al personaje todos los puntos de fatiga que le falten, cura incluso la calvicie y, por supuesto, elimina la licantropía.

Desgraciadamente, solo un pequeñísimo número de alquimistas han logrado reproducir esta compleja fórmula.

Título: Piedra filosofal

Dificultad: Alquimia 16

Alcance: Contacto

Tiempo: 48 horas

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: Elementos químicos por valor de 10 coronas

Coste: Intelecto 2

Impronta: 1

Descripción: Aunque muchos alquimistas coinciden en que la piedra filosofal es un concepto, la expresión máxima de sabiduría alcanzable por el hombre, existe una sustancia que, a falta de un nombre mejor, los místicos han dado en llamar piedra filosofal.

Esta sustancia no es una piedra, es más bien una sal. Dependiendo del modo en que se emplee para procesarla, la piedra filosofal puede tomar la forma de un cristal, puede ser un conjunto de escamas salinas o presentarse en forma de granos como de arena, todas ellas de color rojizo. Cada uso de esta fórmula crea un puñado de piedra filosofal.

La piedra filosofal posee varios usos: el más inmediato de ellos es utilizarla para pagar el coste de cualquier técnica mística. Un puñado de piedra filosofal funcionará como 2 puntos de poder. La piedra filosofal no puede usarse para pagar la parte del coste que se use como impronta. Si la técnica cuesta más de 2 puntos, el místico deberá pagar el resto normalmente; si costase menos, el exceso de piedra filosofal se desperdicia.

Utilizar la piedra filosofal como materia ofrece, además, un bonificador de +2 a las pruebas de alquimia y un +1 a las de brujería.

La piedra filosofal es además el más potente de los combustibles (consulte el "Capítulo 16: Vehículos").

Título: Transmutación del Magnio

Dificultad: Alquimia 14

Alcance: Contacto

Tiempo: 12 horas

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: 0´5 kg de oro y 0,5 kg de hierro (500 coronas)

Coste: Intelecto 2

Impronta: 1

Descripción: Para crear el más noble de los elementos, el alquimista debe disponer de hierro y oro en idénticas proporciones, además de pequeñas cantidades de otros elementos secretos que funcionan como catalizadores. Tras 12 horas de trabajo, en un taller adecuado para la creación de aleaciones, se obtiene 1 kilogramo de magnio.

El magnio es un metal de aspecto similar al acero, dotado de un cierto brillo oleaginoso. Es extremadamente resistente y, aunque en principio resulta rígido, al aplicársele una considerable fuerza, demuestra una elasticidad casi infinita.

Debido a las inusuales propiedades místicas del magnio, los objetos creados con él suelen disponer de capacidades excepcionales. Por ejemplo: todas las armas y municiones de este material poseen una penetración adicional de 2. Las armaduras creadas con magnio anulan la penetración de los ataques. Las armas de magnio interactúan con armaduras de este mismo material como si ambas fueran de acero. Además, el magnio es completamente inmune a la magia: todo intento de encantar o alterar místicamente el magnio fracasará, excepto el uso de esta fórmula.

El magnio soporta temperaturas increíbles y no se oxida bajo ningún concepto, lo que lo vuelve virtualmente indestructible. El alquimista que lo fabricó no recuperará la impronta nunca salvo que él u otro alquimista conocedor de esta fórmula decidan destruirlo, lo que costará 1 punto de intelecto por kilogramo de magnio y convertirá el glorioso metal en una amalgama de óxido anaranjado sin valor alguno.

El magnio no puede ser trabajado por nadie que no conozca esta fórmula. Cada vez que un alquimista desee trabajarlo deberá invertir 1 punto de intelecto por cada kilogramo de magnio con el que trabaje. El místico puede añadir su maestría en metalurgia a su tirada para la transmutación del magnio.

Munición y armas

Objeto	Cantidad de magnio
Munición (balas)	1g/mm*
Navaja, nudillera	300 g
Puñal, florete, lanza, arpón	500 g
Espada ropera, estoque, espadín, machete	1 Kg
Espada de punta y corte, sable	1,3 Kg
Tachi, espada de mano y media, hacha	1,5 Kg
Alabarda	2 Kg

*Por ejemplo, una bala de 9mm pesaría 9 gramos.

Armaduras

Objeto	Cantidad de magnio	Protección	Localización
Guantelete	1 Kg	6	5 o 6
Casco	2 Kg	6	12
Coraza	10 Kg	6	9,10 y 11

Sortilegios

Título: Balanza de las almas

Dificultad: Brujería 6

Alcance: Vista

Tiempo: 4

Duración: Instantánea

Foco: Máscara

Materia: Ninguna

Coste: Carácter 1

Impronta: 0

Descripción: Mostrando su verdadera esencia, el brujo trata de amedrentar a su adversario. Efectivamente, el objetivo podrá percibir el aura del brujo, lo que le causará cierta conmoción. El objetivo deberá oponerse a esta técnica con una prueba de voluntad. Si la supera, no sucede nada; pero si la falla, se sentirá aterrado y deseará huir del brujo tan rápido y lejos como le sea posible.

El terror durará tantos asaltos como la diferencia entre los resultados de las tiradas. Para que esta técnica surta efecto, el objetivo debe poder ver al brujo.

Este sortilegio puede volverse contra su lanzador si se topa con una entidad más poderosa que él mismo pues, durante la realización de este sortilegio, el brujo también tiene ocasión de ver el aura del objetivo. Por lo tanto, si la tirada de voluntad dobla al resultado de la tirada de brujería, será el brujo quien resulte amedrentado y se vea forzado a huir. En esta penosa situación, el brujo huirá tantos asaltos como la diferencia entre los resultados, en estado de terror.

Tenga en cuenta que si la tirada de brujería es inferior a la dificultad del sortilegio (6), éste sencillamente no funciona.

Título: Bendición

Dificultad: Brujería 12

Alcance: Contacto

Tiempo: 12

Duración: Encantamiento

Foco: Símbolo religioso

Materia: Ninguna

Coste: Carácter 2

Impronta: 1

Descripción: Una bendición es un regalo muy especial. Con ella, el místico da su beneplácito al receptor. A partir de ese momento, los buenos deseos del místico viajan junto al ser bendecido, para ayudarle y consolarle en momentos difíciles.

Mientras el receptor permanezca bendito, recibirá un bonificador de +1 en todas las tiradas de carácter en las que intervengan seres afines y aliados del místico y de la causa por la que luchen. Obtendrá el mismo modificador a todas las tiradas de voluntad que realice.

Pero es en los momentos difíciles cuando la bendición muestra su auténtico poder. Nombrando al místico o elevando una plegaria al poder al que éste sirva, el personaje puede desencadenar la bendición. De este acto se derivan dos efectos: el primero es que el místico recibe una sensación de angustia. Sencillamente tendrá el presentimiento de que algo no va bien. El segundo será uno de los efectos aquí listados (el que se adecue mejor a las necesidades inmediatas del personaje):

- El personaje recupera hasta 3 puntos de fatiga.
- Ignora las penalizaciones por dolor o escasez de puntos de vida durante 1 minuto.
- Realiza su próxima tirada utilizando el nivel de habilidad del místico.

Desencadenar la bendición elimina el encantamiento, lo que permite al místico recuperar su impronta. El místico puede revocar su bendición cuando lo desee.

El místico puede añadir su maestría en teología para superar la prueba de este sortilegio.

Título: Círculo de piedra

Dificultad: Brujería 12

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 minuto

Duración: Encantamiento

Foco: Ninguno

Materia: Círculo de piedras rodeando metal precioso

Coste: Carácter 1

Impronta: 1

Descripción: Muchos de los seres sobrenaturales de este mundo fueron creados con funciones específicas, lo que genera en ellos personalidades obsesivas. Mediante este ardid, el brujo explota esta debilidad. El sortilegio permite hipnotizar a los espíritus más débiles, obligándoles a perder un tiempo precioso observando el círculo.

Para que resulte, es necesario hacer un círculo de piedras rodeando algún metal precioso (unas monedas o un anillo servirán). El círculo intentará hipnotizar a todo aquel que lo observe. El poder del círculo depende del poder que su lanzador decida invertir en él. Por cada punto de carácter que su lanzador invierta adicionalmente en el círculo como coste e impronta, la dificultad de la prueba de voluntad aumentará en 2 (partiendo de una base de 6). El círculo puede destruirse físicamente o siendo revocado por su creador. Esto permitirá al brujo recuperar su carácter normalmente.

Los seres hipnotizados permanecerán de pie observando el círculo o caminado distraídamente a su alrededor. El tiempo que los seres hipnotizados invertirán en observar el círculo será de 1 minuto por cada punto de diferencia entre su tirada de voluntad y la dificultad de la prueba. Una vez trascurra este tiempo, los sujetos se alejaran distraídamente, teniendo la sensación de que no han estado allí más que unos pocos segundos.

Título: Consagración

Dificultad: Brujería 12

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 minuto

Duración: Encantamiento

Foco: Símbolo religioso

Materia: Ninguno

Coste: Carácter 2

Impronta: 1

Descripción: La consagración es un sencillo ritual mediante el que se cambia la naturaleza de un objeto, separándolo de los usos comunes para destinarlo a objetivos más elevados. La finalidad última de un objeto consagrado depende del tipo de objeto del que se trate:

Las armas consagradas están siempre destinadas a destruir a los seres sobrenaturales. La voluntad que impregna el arma conduce la mano de su portador hacia este tipo de seres, otorgándole un bonificador de +2 a las tiradas de ataque.

Los símbolos consagrados están destinados a la protección, de modo que las criaturas sobrenaturales se verán forzadas a retroceder ante su presencia. Toda tirada de ataque de un ser sobrenatural contra el portador de un símbolo consagrado recibirá un penalizador de -2. Las criaturas de este tipo sentirán terror ante el símbolo consagrado, tal y como se describe en el "Capítulo 12: Combate"; añada +2 a intimidación contra ellas. Toda tirada de voluntad destinada a enfrentarse a alguna habilidad o don de un ser sobrenatural se verá bonificada con un +2 para los usuarios de este tipo de símbolos.

Algunas religiones utilizan agua bendita (o quizá algún otro elemento incontable, como por ejemplo la arena para los sirvientes de Cronos) en sus rituales. Consagrar una cierta cantidad de este elemento lo convierte en una sustancia que se comporta como un ácido en contacto con seres sobrenaturales. Una dosis de este elemento consagrado les causará 1d6 puntos de daño, más la maestría en teología del místico. El usuario también puede añadir su bonificador de carácter al daño.

Esta sustancia es inocua contra los seres terrenales y por supuesto no consume armaduras ni otros materiales.

El místico puede añadir su maestría en teología para superar la prueba de este sortilegio.

Título: Exorcismo

Dificultad: Brujería 10

Alcance: Contacto

Tiempo: 10

Duración: Instantáneo

Foco: Símbolo religioso

Materia: Ninguna

Coste: Carácter 2

Impronta: 0

Descripción: Apelando a un poder superior, el místico trata de forzar a un ser sobrenatural a abandonar este mundo. Esta técnica puede utilizarse para destruir muertos vivientes, forzar a un espíritu o demonio a abandonar un cuerpo que esté poseyendo o incluso devolver a un licántropo a su forma humana. Cualquier criatura que no pertenezca a este mundo será devuelta al suyo si se realiza sobre ella un exorcismo.

La criatura opondrá su voluntad contra la tirada para realizar esta técnica, a fin de resistirla. Un licántropo afectado por este sortilegio perderá su forma monstruosa y no podrá volver a asumirla hasta la noche siguiente. Un muerto viviente afectado por un exorcismo es destruido.

El místico puede añadir su maestría en teología para superar la prueba de este sortilegio.

Título: Forma animal

Dificultad: Brujería 12

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 minuto

Duración: Hasta el siguiente amanecer

Foco: Piel del animal

Materia: Ninguno

Coste: Carácter 3

Impronta: 0

Descripción: Muchas leyendas de los indígenas de Ultramar aluden a la capacidad del hombre para cambiar de forma. Habitualmente, estas alegorías sirven para descubrir las cualidades del hombre y en ellas se narran fantásticos viajes (desde que el chamán transforma a un hombre en animal, hasta que éste aprende a aprovechar las cualidades de su nueva forma, lo que de algún modo le lleva a descubrirse a sí mismo).

Mediante este sortilegio, el sujeto se transforma en un animal. El tipo de animal será decidido por el máster en función de las cualidades morales del personaje aunque, por supuesto, el jugador puede aportarle algunas ideas.

Mientras se encuentre en este estado, el personaje utiliza las cualidades de fortaleza y pericia del animal correspondiente, pero conserva sus restantes características, así como sus propios niveles de habilidad. Los dones del personaje seguirán funcionando, apilándose con las cualidades especiales de la nueva forma.

Aquí se presentan algunas sugerencias sobre cualidades asociadas a algunos animales:

Cualidad	Animal	Cualidad	Animal	Cualidad	Animal
Astucia	Zorro	Elegancia	Gato	Liderazgo	León
Belleza	Cisne	Frialdad	Lagarto	Mentiroso	Serpiente
Charlatán	Loro	Habilidad	Mono	Sabiduría	Búho
Cobardía	Tortuga	Imaginación	Liebre	Soberbia	Gallo
Crueldad	Buitre	Inteligencia	Águila	Tozudez	Asno
Curiosidad	Mapache	Lealtad	Perro	Voluntad	Toro

Estas cualidades son tan solo una guía, el máster puede elegir otros animales que se adapten mejor al personaje. A veces, el lugar donde se desarrolla la crónica o la procedencia del personaje pueden hacer interesante pequeñas variaciones. Por ejemplo, un estoico indio podría transformarse en búfalo en lugar de en toro.

Un licántropo sobre el que se lance este sortilegio se transformará siempre en lobo.

Un personaje puede, si lo desea, oponer su voluntad para ignorar el sortilegio.

Título: Hoja nefasta

Dificultad: Brujería 10

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 hora

Duración: Encantamiento

Foco: Ninguno

Materia: Ninguna

Coste: Carácter 2

Impronta: 2

Descripción: Cuando un arma es forjada, ésta se concibe para la agresión. Mediante este sortilegio, el brujo explota el carácter del arma, concentrándolo en un solo instante. El arma así encantada causará una herida grave, siempre que cause al menos 1 punto de daño a un enemigo. Si el daño superase la fortaleza del enemigo (lo que en un arma normal causaría una herida grave), la hoja nefasta causaría una herida crítica. La gravedad de la herida será igual al daño causado. El arma se desvanecerá en una nubecilla de humo negro tras la primera vez que cause daño o si es destruida.

Este encantamiento puede lanzarse sobre cualquier arma o munición, pero no servirá de mucho sobre un arma de proyectiles (salvo que su plan sea golpear a alguien directamente con ella). Tampoco servirá si se lanza sobre un explosivo (pues el explosivo es destruido antes de que ninguna de sus partes impacte a nadie).

Título: Homúnculo

Dificultad: Brujería 16

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 hora

Duración: Artefacto

Foco: Mandrágora

Materia: Ninguna

Coste: Carácter 3

Impronta: 2

Descripción: Éste no es el único mundo que existe. Más abajo, cerca de la oscuridad total, se encuentra el Mundo de las Sombras. Éste es un lugar difuso, donde la realidad y la ilusión se confunden y donde la vida es, en el mejor de los casos, sutil.

Las criaturas que allí viven cambian su forma a voluntad. Sin embargo, al ser traídas a este mundo, pierden esa capacidad y se ven forzadas a adoptar una forma sólida. Habitualmente escogen el aspecto del primer ser que ven, normalmente su invocador, trasformándose en una grotesca caricatura.

Un homúnculo rara vez supera el metro de altura y acostumbra a tener uñas largas y afiladas. Para más información sobre sus características, vaya al ''Capítulo 15: Animales y monstruos''.

Los homúnculos suelen ser criaturas ruines y egoístas, dotadas de un cruel sentido del humor. Sin embargo, siempre se mostrarán fieles a su invocador, pues su presencia en este plano depende de su voluntad y ellos suelen odiar el lugar del que provienen.

Cada vez que el místico utilice esta técnica, puede invocar al mismo homúnculo o a otro, según desee. Algunos brujos dejan que sus criaturas pasen algún tiempo en el Mundo de las Sombras para instarlos a volverse más complacientes.

Un brujo puede revocar la invocación cuando guste, recuperando su impronta de forma normal.

Los brujos suelen utilizar al homúnculo como espía y mensajero. Cabe destacar que el homúnculo no puede hablar, pero sí entiende las órdenes de su creador.

Título: Maldición

Dificultad: Brujería 14

Alcance: Vista

Tiempo: 8

Duración: Encantamiento

Foco: Íntimo

Materia: Ninguna

Coste: Carácter 4

Impronta: 2

Descripción: Lanzar una maldición sobre alguien es un gran castigo. Este sortilegio exige la apelación a un poder superior. La persona maldita es, en cierto modo, condenada al ostracismo por el universo. A partir de entonces el sujeto comienza a notar un ferviente rechazo por parte de todo lo que existe. Así, recibe una penalización de -1 en toda tirada en la que intervenga un objeto, una penalización de -2 en aquellas tiradas en las que intervengan seres pensantes y una de -3 en las que se inmiscuyan animales.

A efectos interpretativos, el individuo maldito tropieza constantemente, nunca encuentra la posición adecuada en un asiento, nota reticencia y desconfianza en sus conciudadanos, es molestado a ladridos por todos los perros con los que se tope, los gatos le bufan y los caballos rehúyen su presencia.

El brujo puede revocar la maldición cuando lo desee. Esto, así como la muerte del ser maldito, le permitirá recuperar la impronta normalmente.

No resulta sencillo librarse de una maldición, ya que la muerte del brujo que la conjuró no termina con ella. Un posible método es la panacea universal, que cura todos los males: su ingesta terminará con la maldición automáticamente.

La otra opción es un exorcismo en el que se incluya, como materia, un vial de sangre del brujo o de cualquiera de sus descendientes.

El objetivo puede resistir la maldición enfrentando su voluntad a la tirada de brujería.

Título: Muñeco vudú

Dificultad: Brujería 16

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 hora

Duración: Artefacto

Foco: Ninguno

Materia: Pertenencia íntima, muñeco

Coste: Carácter 6

Impronta: 1

Descripción: Durante este ritual, el brujo crea un muñeco de trapo o arcilla blanda, normalmente. Dentro del muñeco se sitúa una pertenencia íntima de la víctima (esta pertenencia se rige por las mismas normas que un foco íntimo). La figurilla debe representar a la víctima, aunque generalmente el parecido es más bien rudimentario.

Una vez completado el ritual con éxito, el muñeco y la víctima quedan ligados espiritualmente, de modo que lo que sufra uno lo sufre el otro. Los houngan acostumbran a utilizar agujas para hacer sufrir a la persona vinculada. Si se causa daño al muñeco, la víctima sufrirá un dolor intenso.

El daño no es real, pero la persona reacciona como si lo fuera. Clavar una aguja en una de las localizaciones del muñeco hace que el sujeto reaccione como si hubiera sufrido una herida grave en ella. Retirar la fuente de daño de su localización termina con el dolor. Una misma localización no puede ser afectada por más de una fuente de daño a la vez.

La víctima de un muñeco vudú no puede morir a causa del daño recibido, pero sí quedar inconsciente.

Destruir el muñeco libera a la persona vinculada.

Cada vez que alguien use el muñeco para hacer daño al ser vinculado deberá realizar una tirada de brujería, que se opondrá a la voluntad de la víctima. Si la víctima gana la confrontación, puede ignorar el daño.

Causar daño al muñeco es una acción con una cadencia de 4.

Título: Rejuvenecimiento

Dificultad: Brujería 10

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 minuto

Duración: Encantamiento

Foco: Sangre de virgen

Materia: Ninguna

Coste: Carácter 2

Impronta: 1

Descripción: Durante la Edad Oscura existía la creencia de que las brujas poseían la capacidad de rejuvenecer sus cuerpos mustios, con el fin de seducir a los jóvenes y llevarlos a la perdición.

Utilizando este sortilegio, el brujo puede, efectivamente, recuperar el aspecto de la juventud o incluso de la niñez. Superar la dificultad y asumir el coste y la impronta listados asegura al personaje un rejuvenecimiento de hasta 10 años. Sin embargo, esta cifra puede ser mayor: por cada 2 puntos en que el brujo supere la dificultad del sortilegio, puede decidir gastar 1 punto de carácter adicional y aumentar la impronta también en 1 para rejuvenecer otros 10 años. Por ejemplo: un brujo que alcance un 16 con su tirada de brujería y acepte pagar 5 puntos de carácter y una impronta de 4 rejuvenecerá hasta 40 años.

Tenga en cuenta que el brujo solo puede adoptar una edad por la que ya haya pasado.

Un personaje que se disfrace utilizando este sortilegio gana una bonificación a su prueba de disfraz de +1 por cada década que haya rejuvenecido.

Un personaje que haya rejuvenecido de este modo puede revocar el defecto anciano, en caso de poseerlo. Incluso, si se convierte en un niño, llevando su edad por debajo de los 10 años, su tamaño se reducirá a pequeño, tal y como se describe en el capítulo 15 "Animales y Monstruos". El resto de sus capacidades no cambian.

Por mucho que un personaje rejuvenezca y sin importar cuánto tiempo pase en ese estado, la muerte inexorable le encontrará en el momento exacto que Cronos haya destinado para él.

El brujo puede revocar el encantamiento cuando guste.

El foco no exige la muerte del donante, un vial basta para cada uso del sortilegio.

Título: Revivificación

Dificultad: Brujería 18

Alcance: Contacto

Tiempo: 3 horas

Duración: Instantáneo

Foco: Ninguno

Materia: Cadáver

Coste: Carácter 6

Impronta: 0

Descripción: Mediante este macabro ritual, el brujo invoca el alma de un muerto y la devuelve al cuerpo que ocupaba en vida. El resultado es un muerto viviente conocido como necrófago.

A partir de ahí, el no muerto es completamente autónomo, no posee ningún vínculo con su creador ni esta obligado a obedecerle.

El ritual solo puede llevarse a cabo de noche.

Para más información sobre los muertos vivientes, consulte el "Capítulo 15: Animales y monstruos".

Título: Transposición

Dificultad: Brujería 14

Alcance: Intuición

Tiempo: 6

Duración: Instantáneo

Foco: Íntimo

Materia: Ninguna

Coste: Carácter 4

Impronta: 0

Descripción: Este poderoso sortilegio permite al hechicero intercambiar su posición con otro ser humano. El objetivo puede oponerse a esta técnica con una tirada de voluntad.

Las ropas y pertenencias que puedan hallarse en los bolsillos o bolsos de ambos personajes viajarán con ellos, pero no podrán arrastrar tras de sí otros objetos o seres, pues el intercambio de materia debe ser más o menos equivalente.

Solamente un ser con alma puede viajar de este modo y solamente un alma puede viajar desde cada lado.

Título: Umbral

Dificultad: Brujería 20

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 hora

Duración: Encantamiento

Foco: Azabache por valor de 25 coronas

Materia: Espejo

Coste: Carácter 6

Impronta: 3

Descripción: El uso de este oscuro sortilegio transforma un espejo común en una puerta al Mundo de las Sombras. Para utilizar este sortilegio, el personaje debe encontrarse a oscuras. Cualquier resplandor superior al de una vela arruina el sortilegio. Si el espejo es iluminado después del lanzamiento del sortilegio el encantamiento se rompe y el espejo estalla en mil pedazos. El encantamiento también puede ser anulado por el brujo, para lo cual sencillamente debe pasar su mano sobre la superficie, lo que no daña el espejo en modo alguno.

Tras la transformación, la superficie del espejo no cambia y, de hecho, continúa funcionando como espejo. Sin embargo, las imágenes en él reflejadas se ven ligeramente oscurecidas y deformadas.

Cualquier personaje que toque la superficie del umbral la notará extremadamente fría. Al tacto parece líquida como el mercurio.

Atravesar el umbral transporta al personaje al Mundo de las Sombras.

Esta técnica también puede utilizarse desde el Mundo de las Sombras para abrir un portal a nuestro mundo; para ello el personaje debe encontrar un espejo. Viajar con un espejo no sirve, pues los objetos introducidos a través del umbral pierden su representación en nuestro mundo.

Título: Velo del bosque ancestral

Dificultad: Brujería 14

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 minuto

Duración: Hasta la siguiente fase lunar

Foco: Ninguno

Materia: Ninguna

Coste: Carácter 3

Impronta: 0

Descripción: Todos los seres del mundo, incluso los inanimados, poseen un espíritu. Este sortilegio permite a los seres de un bosque rechazar a los espíritus malignos. Las criaturas sobrenaturales (muertos vivientes, apariciones, engendros y hombres lobo) que deseen penetrar en él deberán superar un chequeo de voluntad, cuya dificultad es la tirada obtenida en el lanzamiento del sortilegio. Si no la superan, se negarán a traspasar la primera línea de árboles. Además, si logran profanar este suelo, se encontrarán incómodas dentro y lo abandonarán a la mayor brevedad. Si hay algún ser sobrenatural en el bosque mientras se lanza este sortilegio, la criatura deberá superar la prueba de voluntad o se verá forzada a abandonar el bosque lo más rápido posible.

Este sortilegio no posee poder alguno sobre las creaciones, los críptidos, los seres faéricos y los malditos (excepto los hombres lobo).

Título: Zombi

Dificultad: Brujería 12

Alcance: Contacto

Tiempo: 15 minutos

Duración: Encantamiento

Foco: Íntimo

Materia: Fetiche

Coste: Carácter 3

Impronta: 1

Descripción: Contrariamente a lo que muchos estudiosos afirman, un zombi no es un muerto viviente, sino una criatura a la que se le ha arrebatado el alma. Pero a nadie puede culparse por este error, pues ciertamente el aspecto de un zombi suele ser, cuando menos, cadavérico. Privado de deseos y voluntad, el sujeto así hechizado tiende a no alimentarse ni asearse más que cuando el brujo que lo encantó se lo ordena. Tras un mes convertido en zombi, el sujeto contraerá todo tipo de enfermedades.

Para transformar a alguien en zombi, primero el brujo debe crear un fetiche, utilizando algún objeto íntimo de la víctima. Luego debe realizarse un ritual que dura unos 15 minutos, durante el cual la víctima debe estar quieta. La mejor opción suele ser drogarla o mantenerla atada. La víctima puede oponer su voluntad a la tirada de brujería para resistir los efectos del sortilegio. Si el encantamiento surte efecto, el alma del sujeto queda atrapada en el fetiche, lo que le convierte en un zombi. Los zombis son sumisos y obedientes ante cualquiera que sujete el fetiche en que está encerrada su alma.

El único modo de liberar a un zombi es destruir el fetiche al que ha sido atada su alma.

Podrá encontrar más información sobre las características del zombi en "Capítulo 15: Animales y monstruos".

Poderes

Título: Clarividencia

Dificultad: Psíquica 12

Alcance: Ilimitado

Tiempo: 12

Duración: Concentración

Foco: Íntimo

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 3

Impronta: 0

Descripción: Mediante esta técnica el psíquico sincroniza su mente con la de otro ser. El objetivo debe ser una criatura capaz de ver o de sentir de algún modo. El objetivo puede enfrentar su voluntad a la tirada de psíquica para anular sus efectos.

Si la técnica funciona, el psíquico podrá percibir cuanto el sujeto perciba: verá lo que él esté viendo en ese instante y escuchará lo que él oiga (también dispondrá del resto de sus sentidos, aunque esto probablemente será menos útil). El místico también sentirá el dolor que el sujeto sufra; por lo tanto, si el sujeto recibe daño, la concentración del psíquico se romperá como si lo hubiera sufrido él mismo.

Si durante el uso de clarividencia el sujeto realiza alguna tirada de empatía, el psíquico recibirá menos información, como si la tirada del sujeto hubiese sido 4 puntos más baja. Es decir, percibirá algunas cosas con menos claridad que si estuviera presente. Esta penalización se reduce en función de la maestría en psíquica que el místico posea.

Mientras el psíquico esté concentrado en este poder podrá hablar, pero perderá completamente el uso de sus sentidos (aunque zarandearlo o causarle daño romperá la concentración normalmente).

Título: Cronostasis

Dificultad: Psíquica 14

Alcance: Contacto

Tiempo: 3

Duración: Instantáneo

Foco: Reloj

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 3

Impronta: 0

Descripción: Mediante el uso de este poder, el psíquico crea una burbuja temporal entorno a sí mismo. El uso de esta técnica elimina de la realidad al místico durante un tiempo que él determine. El místico puede determinar la duración que guste: desde segundos hasta años. Sin embargo, no hay modo de regresar. Cuando la duración del poder termine, el personaje reaparecerá en la misma localización como si nada hubiera sucedido. Si el entorno ha sufrido cambios, cuando el místico re-aparezca podría sufrir daños o incluso morir, al fundir su cuerpo con alguna otra criatura o estructura (como un muro). La probabilidad de que esto suceda queda a discreción del máster.

Un personaje envuelto por una burbuja temporal está en éxtasis: no puede sufrir daño ni necesita respirar o comer, no nota el paso del tiempo ni puede llevar a cabo acción alguna. Por supuesto, tampoco recupera puntos de vida o característica, ya que tampoco descansa. En realidad para él no ha pasado más que un instante.

Los personajes que estén fuera de la burbuja temporal no la perciben, ni a ella ni a sus ocupantes.

Cada nivel de maestría en psíquica permite al místico incluir un objetivo adicional dentro de su burbuja temporal. Los objetivos involuntarios pueden comparar su tirada de voluntad a la tirada de psíquica para resistir los efectos.

Título: Ensoñación

Dificultad: Psíquica 16

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 hora

Duración: Instantáneo

Foco: Opio

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 4

Impronta: 0

Descripción: Llegando al estado de consciencia adecuado, es posible penetrar en el Mundo Onírico. El uso de este poder transporta al personaje al Mundo Onírico. Un personaje puede trasportar consigo a tantos otros personajes como su maestría en psíquica, aumentando el coste de empatía en 1 por cada viajero adicional.

Una vez en el Mundo Onírico, es necesario utilizar de nuevo este poder para regresar al mundo real. Los viajeros que regresen aparecerán en la misma localización en que estaban cuando se marcharon.

Título: Impronta psíquica

Dificultad: Psíquica 8

Alcance: Contacto

Tiempo: 3

Duración: Encantamiento

Foco: Íntimo

Materia: Cualquier objeto

Coste: Empatía 2

Impronta: 1

Descripción: Mediante este poder, el psíquico impregna un objeto de sensaciones y sentimientos, incluso de imágenes y palabras, para crear un mensaje. La primera criatura consciente capaz de comprender el mensaje que toque el objeto desencadenará el encantamiento, que proyectará en su mente toda la información impresa en el objeto.

El mensaje no debería ser muy largo o complejo o de lo contrario resultaría incomprensible.

El foco y la materia de este encantamiento son el mismo: sencillamente el psíquico recibirá la bonificación de foco si utiliza un objeto que sea reconocible como suyo.

Cuando el mensaje sea leído, el psíquico lo sabrá allá donde se encuentre, pero no sabrá por quién. Después de esto podrá recuperar la impronta normalmente.

Título: Inadvertencia

Dificultad: Psíquica 6

Alcance: Vista

Tiempo: 4

Duración: Concentración

Foco: Ninguno

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 1

Impronta: 0

Descripción: Este sencillo poder permite al psíquico pasar desapercibido, incluso en las situaciones más obvias. Para realizarlo, el místico realiza una prueba de psíquica, opuesta a la voluntad del sujeto al que se quiere engañar.

Si se logra la tirada, el sujeto es incapaz de percibir al psíquico con ninguno de sus sentidos (salvo que éste interactúe directamente con él, por ejemplo hablándole o empujándole). Además, el poder terminará si la víctima sale de la línea de visión del místico. La tirada de voluntad de la víctima se modifica en +2 si ya había percibido al psíquico y en +4 si tiene algún tipo de animosidad hacia él (por ejemplo, si estaban combatiendo). Puede aplicarse una bonificación de +2 si hay algún elemento que confunda la percepción de la víctima (por ejemplo, utilizando esta técnica en medio de una multitud).

El místico podrá afectar a un objetivo adicional por cada nivel de maestría que haya alcanzado en psíquica.

Título: Leer el aura

Dificultad: Psíquica 8

Alcance: Vista

Tiempo: 8

Duración: Concentración

Foco: Ninguno

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 1

Impronta: 0

Descripción: Mediante este poder, el psíquico es capaz de percibir el aura de los objetos y las personas. El aura es, por así decirlo, la parte visible del alma. Poder percibirla y saber interpretar sus características ofrece mucha información.

Lo primero que sucede cuando se utiliza esta técnica es que el psíquico detecta todas las auras de los objetos y personas que tiene a la vista. Aunque todo lo que existe posee un aura, en realidad solo las de los seres vivos y las de los objetos místicos son lo suficientemente fuertes como para llamar la atención.

Si ya tenía seleccionado un objetivo, el psíquico puede leer inmediatamente su aura. En su siguiente acción, puede leer el aura de otro sujeto y así continuar leyendo auras en cada una de sus acciones mientras se concentre en ello.

La lectura del alma ofrece la siguiente información:

Si el sujeto se trata de un ser animado: Se conocerá cuál o cuáles de sus características poseen la puntuación más elevada y cuál o cuáles la más baja, a qué rama de habilidades pertenece la habilidad cuyo nivel sea más alto, el número de dones y las ramas a las que pertenecen (si alguno de esos dones se tratase de un humor, se sabría cuál es exactamente), si la persona está encantada y a qué arte mística pertenece el encantamiento y, por último, si el ser está vivo o muerto.

Los cadáveres no poseen aura, pero los muertos viviente si. Un zombi no tiene aura.

En el caso de objetos: Se sabrá si se trata de un artefacto o de un encantamiento y el arte místico al que pertenece el mismo.

Título: Leer la mente

Dificultad: Psíquica 8

Alcance: Vista

Tiempo: 10

Duración: Concentración

Foco: Ninguno

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 2

Impronta: 0

Descripción: Mediante esta técnica, el psíquico lee los pensamientos superficiales del objetivo. Por supuesto, el objetivo puede oponer su voluntad a la tirada de psíquica para mantener a salvo sus intimidades.

Aunque la técnica surta efecto, el psíquico no puede acceder a los recuerdos o deseos del objetivo (salvo que éste se encuentre pensando en ellos en el momento de la utilización de la técnica). Es decir, en líneas generales, se verá limitado al campo consciente de su mente.

Título: Maravilla

Dificultad: Psíquica 12

Alcance: Vista

Tiempo: 6

Duración: Concentración

Foco: Ninguno

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 2

Impronta: 0

Descripción: Con este poder, su personaje puede hacer creer al objetivo que cualquier cosa está sucediendo. Desde que alguien ha llamado a la puerta, hasta que está siendo atacado por un oso polar. La víctima opondrá su voluntad a la tirada de psíquica. Si la maravilla surte efecto, el objetivo reaccionará en consecuencia y lo hará durante el tiempo en que el psíquico se concentre. Sus reacciones serán normales: si se le coloca en una situación de combate, luchará; si la mejor opción es huir, correrá, etc.

El psíquico solo decide en qué modo comienza la maravilla. Luego será la mente del sujeto quien la alimente. Si en algún momento la maravilla deja de tener sentido, el poder terminará. Por ejemplo: hay un cierto número de veces que una persona bajará a abrir la puerta de su casa sin que haya nadie en el umbral. A la tercera o cuarta vez dejará de hacerlo, suponiendo que los niños del barrio le están tomando el pelo.

El místico podrá afectar a un objetivo adicional por cada nivel de maestría que haya alcanzado en psíquica.

Título: Médium

Dificultad: Psíquica 12

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 minuto

Duración: Concentración

Foco: Íntimo o fotografía

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 3

Impronta: 0

Descripción: Ser médium es tanto una bendición como una maldición. Utilizando su poder, el psíquico puede invocar el alma de un fallecido para que le posea. Luego, el espíritu puede ser interrogado. El espíritu hablará y entenderá los idiomas que conocía en vida y su personalidad será la misma, seguirá amando a sus amigos y odiando a sus enemigos. No estará obligado a responder a las preguntas de sus interlocutores, lo hará si le apetece o si es convencido.

Hay que tener en cuenta que la mente del psíquico queda apartada durante la posesión: puede observar cuanto sucede, pero no hablar o actuar de ningún modo. El espíritu tampoco puede controlar el cuerpo del médium más que para obligarle a tirarse por el suelo o tener violentos estertores, lo que causará 1 punto de daño al médium.

Un espíritu que conozca alguna técnica mística puede utilizarla a voluntad mientras dura la posesión, siempre que cumpla todos los requisitos.

El médium puede terminar la posesión cuando lo desee, pero el espíritu está atrapado. Si se le obliga a permanecer en este estado mucho tiempo, con toda probabilidad dejará de colaborar. Por este motivo, las posesiones no suelen durar más de un par de minutos.

Un médium experimentado puede intervenir en la conversación en tantas ocasiones como su nivel de maestría en la ciencia psíquica. Esto podría llegar a permitir que el médium utilizase este poder en solitario (una práctica nada recomendable).

Título: Percepción extrasensorial

Dificultad: Psíquica 10

Alcance: Contacto

Tiempo: 12

Duración: Concentración

Foco: Absenta

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 2

Impronta: 0

Descripción: Las emociones fuertes suelen dejar una huella psíquica impresa en objetos y lugares. Mediante el uso de este poder, el psíquico puede rememorar los sucesos más importantes acaecidos en un lugar. Concentrándose en un objeto concreto, puede también recabar información sobre los momentos más destacables de la existencia del mismo.

Los objetos encantados están cargados de emociones que revelarán la función general del encantamiento.

Algunos objetos o lugares no poseen sucesos relevantes en su haber. En estos casos el místico, sencillamente, no sentirá nada.

El místico nunca controla lo que ve. Las emociones le asaltan e impregnan provocando, en muchas ocasiones, que él mismo se comporte como si estuviera viviendo la escena. Esto suele hacer que los observadores casuales le tachen de demente.

Título: Piroquinesia

Dificultad: Psíquica 14

Alcance: Vista

Tiempo: 8

Duración: Concentración

Foco: Fuego

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 2

Impronta: 0

Descripción: Esta es una técnica peligrosa. Su uso hace que cualquier material se caliente, llegando a alcanzar temperaturas realmente abrasadoras. Cualquier objeto inflamable sobre el que se proyecte este poder estallará en llamas.

Si se utiliza directamente contra un ser que posea puntos de vida, éste sufrirá 1d4 puntos de daño, a los que el místico puede añadir su maestría en psíquica. Contra este daño ninguna armadura ofrece protección, pues el objetivo se abrasa desde dentro, literalmente. El objetivo puede usar su voluntad para resistir esta técnica.

El personaje puede mantener la concentración en este poder, causando daño adicional durante cada turno que se concentre en ello.

El uso de esta técnica explicaría algunas muertes registradas, a falta de una nomenclatura mejor, como combustión espontánea.

Título: Telepatía

Dificultad: Psíquica 6, 8, 10, 12

Alcance: Contacto, vista, intuición o ilimitado

Tiempo: 8

Duración: Concentración

Foco: Íntimo

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 1, 2, 3 o 4

Impronta: 0

Descripción: Este poder permite al psíquico enviar sus pensamientos hasta la mente del receptor. El místico debe elaborar un mensaje que será recibido por el objetivo como una voz o una serie de imágenes en su cabeza.

El mensaje puede ser tan largo como el psíquico desee. Sencillamente, debe concentrarse durante un tiempo equivalente al que tardaría en pronunciarlo de viva voz. Un máster exigente podría cronometrar el tiempo que tarda el jugador en recitar el mensaje para saber cuánto tiempo de concentración necesita el personaje.

Tanto la dificultad como el coste de esta técnica dependen del alcance necesario para que el mensaje llegue al receptor. Dificultad 6 y coste 1 para contacto, 8 y 2 para vista, 10 y 3 en caso de intuición y dificultad 12 para ilimitado, con un coste de 4 puntos de empatía.

Dado que esta técnica no es, en principio, perniciosa para el objetivo, éste no opondrá su voluntad de un modo instintivo para resistirla. Sin embargo, puede hacerlo si lo desea.

Título: Telequinesia

Dificultad: Psíquica 6

Alcance: Vista

Tiempo: 8

Duración: Concentración

Foco: Ninguno

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 1

Impronta: 0

Descripción: La telequinesia es la capacidad de mover objetos con la mente. También puede moverse a otras personas o incluso al propio psíquico. Los objetivos involuntarios pueden oponer una tirada de voluntad a la del psíquico para eludir esta técnica.

Una vez el psíquico toma el control de un objeto, podrá moverlo como guste y durante tanto tiempo como se concentre. La velocidad máxima a la que se puede mover un objeto es unos 3 metros por acción.

Arrojar a una criatura contra una pared causa 1d6 puntos de daño expansivo a la víctima. A este daño podrá añadirse la maestría en psíquica del telequinético. Si el sujeto es levantado del suelo y dejado caer, recibirá el daño propio de la caída. Lanzar un objeto contra alguien causa una cantidad de daño que depende del objeto: si es un arma, causará el daño del arma; si se trata de otro objeto, el máster deberá decidir la cantidad de daño en función del tamaño y la consistencia del objeto.

El coste y la dificultad listados son los propios de un objeto diminuto. Tanto el coste como la dificultad aumentan en 1 con cada incremento de tamaño. Un máster sensato exigirá un gasto mayor cuando el psíquico pretenda arrancar un objeto sólidamente anclado.

Título: Viaje astral

Dificultad: Psíquica 14

Alcance: Contacto

Tiempo: 1 hora

Duración: Concentración

Foco: Absenta

Materia: Ninguna

Coste: Empatía 4

Impronta: 0

Descripción: Según algunas tradiciones, soñar es abandonar el propio cuerpo para visitar lugares lejanos (o quizá otros mundos). Mediante este poder, la mente del psíquico efectivamente deja atrás su cuerpo para vagar libre por el espacio. En este estado, la mente del personaje viaja a una velocidad igual a su empatía en metros por segundo. No existen los obstáculos para el cuerpo astral: se pueden atravesar muros y suelos, así como superficies líquidas, como si toda sustancia no fuese más que niebla. El cuerpo astral puede volar o flotar en el aire.

En este estado, el personaje tan solo dispone del sentido de la vista. Sin embargo, todos los objetos y seres le parecerán brumosos e insustanciales y le será difícil reconocer a las personas, debido a que todo perece fundirse en una borrosa tonalidad gris.

Durante el uso de este poder, la mente del personaje puede "saltar" de un emplazamiento a otro tantas veces como su nivel de maestría en psíquica. El salto es instantáneo y tarda en completarse tan solo 1 segundo. El nuevo emplazamiento debe encontrarse dentro del alcance de "intuición".

Durante el uso de este poder, el personaje pierde totalmente el control de su cuerpo, que permanecerá tumbado o sentado hasta que la mente del místico regrese. No podrá ver ni oír cuanto sucede a su alrededor, por lo que se encontrará totalmente indefenso. Cualquier daño o un movimiento violento terminarán con la concentración.

14 Experiencia

fig. 104

Otorgar experiencia

En *Brumas del Alba* la experiencia debe asignarse al finalizar cada sesión de juego.

Cada personaje obtendrá de 1 a 5 puntos de experiencia, en función de los méritos realizados.

Aunque cada máster puede considerar méritos las acciones que desee, aquí listamos las más frecuentes: realizar una buena interpretación dramática, amenizar la partida con alguna escena cómica, derrotar a uno o más enemigos, utilizar alguna habilidad de un modo creativo, estudiar o practicar nuevas habilidades o descubrir información relevante para la crónica.

Cada mérito solo puede puntuar una vez por sesión.

Los puntos de experiencia ganados deben anotarse en la hoja de personaje. Pueden ser guardados indefinidamente (sin máximo) o gastados para adquirir nuevos niveles de habilidad o dones, como se detalla a continuación.

Invertir la experiencia

El coste en puntos de experiencia de aumentar una habilidad es el mismo que cuando se creó el personaje. De modo que es necesario pagar tantos puntos como el nivel que se adquiere.

Sin embargo, para que el desarrollo del personaje tenga una coherencia mínima, se exige que el personaje haya utilizado la habilidad al menos en una ocasión antes de adquirir un nuevo nivel.

Puede marcar la habilidad como usada tanto si tiene éxito como si no, pero solo si la tirada tenía relevancia en la historia. El máster puede autorizar a un personaje a marcar como usada una habilidad que ha estado practicando junto a un maestro o en solitario para los niveles superiores a 6.

Un maestro debe ser siempre un personaje con un nivel de habilidad de al menos 3 y que sea superior al del alumno. Leer nuevos escritos o practicar también puede permitirle marcar la habilidad como usada, a discreción del máster.

No está permitido aumentar el nivel de una habilidad más de un punto por sesión de juego, nadie se convierte en experto de la noche a la mañana.

Los puntos de experiencia solo pueden gastarse al finalizar la sesión de juego, nunca en medio de la acción.

Adquirir nuevas habilidades

La adquisición de una nueva habilidad también tiene el mismo coste que durante la creación de personaje. Es decir, un punto de experiencia para adquirir el primer nivel.
No se puede adquirir más de un nivel cuando se aprenden habilidades nuevas.
Hay dos modos en que se pueden ganar nuevas habilidades: aprendiendo de un maestro, estudiando y practicando o en caso de necesidad extrema.
Aprender de un maestro es el modo más sencillo. El máster decide cuánto tiempo de práctica es el adecuado antes de que el personaje adquiera la nueva habilidad. Tenga en cuenta que el maestro deberá invertir el mismo tiempo en enseñar que el alumno en aprender.
Estudiar de un modo independiente es mucho más costoso, por lo que el tiempo debería ser mayor. Sería aconsejable que el personaje se hiciera con libros y material adecuado para practicar su nueva habilidad.

En casos de extrema necesidad, el ingenio o el instinto priman. Un personaje envuelto en una situación particularmente comprometida puede ser autorizado por su máster a adquirir una nueva habilidad que le permita continuar con la crónica.

Adquirir nuevos dones

La mayoría de los dones son cualidades con las que los personajes han convivido desde siempre, debería ser raro que un personaje los adquiera con la experiencia. Sin embargo, según qué casos, puede hacerse.

Los dones marciales y educacionales dependen exclusivamente del entrenamiento y estudio de un personaje. Todo personaje que disponga de un maestro, es decir, alguien que posea dicho don, puede adquirirlos.

Los dones sociales son más difíciles de adquirir, exigirán que el personaje se guíe por líneas interpretativas muy concretas y que alcance determinados objetivos antes de poder adquirirlos. Todo esto queda a discreción del máster.

Los dones místicos pueden ser fruto de la iluminación o la práctica. Debería ser más sencillo ganarlos para un personaje en cuyo inicio ya poseía algún don místico que para los advenedizos.

Además de todo esto, el personaje deberá invertir experiencia en los nuevos dones que adquiera. Cada nuevo don tiene un coste de 5 puntos, salvo en el caso de las fórmulas, sortilegios o poderes, así como nuevos idiomas, cuyo coste es 3 puntos de experiencia.

En el caso de los dones físicos, deberían ser sencillamente imposibles de aprender, puesto que son innatos al personaje (con la excepción de los relacionados con miembros mecánicos). Por supuesto, el máster tiene la última palabra.

Eliminar defectos

La mayoría de los defectos son de por vida; pero algunos pueden, si se dan las circunstancias adecuadas, eliminarse. El máster debería permitir que un personaje anule alguno de sus defectos siempre que se haya esforzado en ello y la línea interpretativa para lograrlo haya beneficiado a la crónica.

En cualquier caso, librarse de un defecto exigirá el gasto de 5 puntos de experiencia. Tanto como si se hubiera adquirido un nuevo don.

Nivel de personaje

Aunque en *Brumas del Alba* no hay niveles, sí puede resultar interesante comparar la experiencia de algunos personajes con el fin de equilibrar la campaña. Por ello animamos a los jugadores a anotar la cantidad de experiencia que han invertido a lo largo del juego en mejorar sus personajes: esto les dará una idea muy general de su poder.

fig. 105

fig. 106

fig. 107

15 Animales y Monstruos

En *Brumas del Alba* existen, lógicamente, un gran número de criaturas y seres que comparten el mundo con la humanidad. Estas son, en su mayoría, animales domésticos y salvajes: todo un campo de estudio en el que aún quedan muchas especies por catalogar. El hombre cree así dominar el globo. Pero esta ingenua soberbia solo lo hace más vulnerable a otro tipo de criaturas, más infrecuentes pero más peligrosas: los seres sobrenaturales.

En esta sección haremos una aproximación a algunas de estas criaturas y sus características más salientables.

fig. 108

Tamaño

El tamaño de un ser es determinante a la hora de comparar sus cualidades con las de otros. Se ha convenido crear una serie de categorías de tamaño a fin de posibilitar esa comparación:

En el centro de la escala está el tamaño humano, equivalente al del hombre y la mujer adultos. El pequeño describe a criaturas con la mitad de masa corporal, como un niño o un perro. Por debajo de este tamaño está el minúsculo, equivalente al de un gato. El tamaño diminuto es similar al de un ratón.

Siguiendo la escala en el sentido opuesto nos encontramos con las criaturas de tamaño monstruoso, cuya masa corporal puede alcanzar la de un caballo. El tamaño gigantesco está destinado a describir criaturas mucho más grandes, como un elefante. El ciclópeo está reservado a los auténticos titanes, como la ballena azul.

Las criaturas y personajes reciben 1 punto menos de acción y un penalizador de -1 a su defensa por cada categoría de tamaño superior al humano debido a su reducida movilidad. También recibirán un penalizador de -2 en las pruebas de esconderse y en aquellas tiradas de escapismo destinadas a pasar por lugares estrechos. Los seres de un tamaño superior al del ser humano reciben 2 puntos de vida adicionales por cada categoría de tamaño por encima de la humana y un bonificador de +1 a las pruebas de intimidación y derribo, tanto para derribar a otras criaturas como para evitar ser derribadas.

Las criaturas y personajes obtienen 1 punto más de acción y un bonificador de +1 a su defensa por cada categoría de tamaño inferior al humano. Recibirán además un bonificador de +2 en las pruebas de esconderse y en las de escapismo cuando intenten escurrirse por lugares estrechos. Los seres de tamaño inferior al humano reciben 1 punto de vida menos por cada categoría de tamaño y un penalizador en las pruebas de intimidación y derribo, tanto para derribar a otras criaturas como para evitar ser derribadas.

Por último, todas las formas de movimiento de la criatura también se modifican, multiplicando sus distancias por el factor de tamaño. Esto afecta a su velocidad caminando, trotando o corriendo, a su velocidad nadando o trepando, a la distancia de salto e incluso al vuelo si procede.

Tamaño:	P. acción/Defensa	Esconderse/Escapismo	Intimidar/Derribo	P. vida	Movimiento
Diminuto	+3	+6	-6	-3	1/4
Minúsculo	+2	+4	-4	-2	1/2
Pequeño	+1	+2	-2	-1	3/4
Humano	-	-	-	-	-
Monstruoso	-1	-2	+2	+2	x1,5
Gigantesco	-2	-4	+4	+4	x2
Ciclópeo	-3	-6	+6	+6	x3

Armas naturales

El golpe de una criatura representa el ataque causado con su propio cuerpo, suponiendo que el ser no posea o no desee utilizar un arma más especializada. El golpe tiene una cadencia de 3 y se considera un ataque desarmado y arma roma.

Algunos animales están dotados de pezuñas o cascos sólidos como el roble con los que pueden propinar duros golpes. Un ataque con pezuña, es decir, una coz, tiene una cadencia de 3 y se considera arma corta y roma.

Los depredadores acostumbran a tener uñas largas y afiladas con las que desgarrar la carne de sus presas. Las garras se consideran armas cortas con una cadencia de 3.

Las criaturas con cuernos pueden usarlos para golpear causando impactos realmente duros. Los ataques con cuerno tienen una cadencia de 4 y son equivalentes a un arma de mano.

Por último, el mordisco es un recurso al que casi todos los seres de la creación pueden recurrir. Se consideran ataques desarmados con una cadencia de 5.

La siguiente tabla muestra una guía aproximada del daño causado por las diferentes armas naturales en función del tamaño de la bestia. Sin embargo, debe juzgarse el tamaño y poder muscular del arma en cuestión más que el tamaño general de la criatura. Buen ejemplo de ello es la dentadura humana: el mordisco de un ser humano causa 1d3 puntos de daño, pues hace decenas de miles de años que los homínidos no cazan con los dientes.

Tamaño/Arma	Golpe	Pezuña	Garra	Cuernos	Mordisco
Diminuto	0	0	1	1d2	1d3
Minúsculo	0	1	1d2	1d3	1d4
Pequeño	1	1d2	1d3	1d4	1d6
Humano	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
Monstruoso	1d3	1d4	1d6	1d8	1d10
Gigantesco	1d4	1d6	1d8	1d10	1d12
Ciclópeo	1d6	1d8	1d10	1d12	2d8

Cualidades

Muchas características de las criaturas que en el mundo habitan no son únicas. Como la teoría de la evolución sugiere, gran parte de los rasgos más particulares de algunos seres son versiones mejoradas o atrofiadas de otros. En estos términos, podemos establecer unas generalidades que, con ligeras variaciones, describan específicamente las cualidades de un gran número de seres.

Las cualidades de los animales y monstruos funcionan como los dones de los personajes. Definen a la criatura, resaltando sus características más sobresalientes. Algunas criaturas disponen de dones entre sus cualidades que serán aplicados con total normalidad.

Acuático: El medio natural de los seres con esta cualidad es el agua, por lo que se verán asfixiados si son llevados fuera de ella.

Cola: Algunas criaturas poseen una cola gruesa y fuerte que pueden utilizar para realizar diferentes tareas, además de aportar equilibrio. Un criatura que use su cola como arma puede considerarla arma larga.

Cuadrúpedo: Las criaturas con más de dos patas acostumbran a desplazarse a gran velocidad. Ser cuadrúpedo multiplica el movimiento de la criatura por 2 mientras camina, por 3 cuando trota y por 4 cuando corre.

Flotar: El movimiento de flotación es igual al de levitación, salvo que la criatura sí puede elevar su ritmo al de trote, lo que le permite multiplicar su movimiento por 2. Una criatura que flote puede también cargar sobre sus enemigos.

Levitación: Una criatura capaz de levitar pude desplazarse por el aire lentamente. Su movimiento será el mismo que caminado. La criatura no podrá acelerar su paso al ritmo de trote o carrera. La criatura que levite puede desplazarse hacia arriba o abajo al mismo ritmo o permanecer inmóvil si lo desea.

Olfato: Las criaturas con el olfato especialmente sensible pueden ignorar el penalizador por terreno en las pruebas de caza destinadas a seguir rastros.

Piel gruesa: Las criaturas con esta característica disponen de placas óseas o una gruesa capa de grasa que las protege del daño, por lo que pueden usar su bonificador de fortaleza a modo de armadura. Es decir, cuentan con una protección igual a su bonificador de fortaleza en todas las localizaciones.

Poder camaleónico: Una criatura con poder camaleónico puede esconderse siempre, incluso en lugares donde no hay cobertura alguna.

Regeneración: Las criaturas con esta habilidad pueden aplicar su tasa de sanación diaria cada asalto.

Sin órganos: Las criaturas sin órganos vitales no pueden morir o quedar incapacitadas por heridas graves o críticas. Tampoco sufrirán penalizaciones por dolor o pérdida de puntos de vida. Estas criaturas ignoran completamente las heridas graves, aunque sí se les pueden amputar miembros causándoles heridas críticas.

Sobrenatural: Las criaturas con esta cualidad son afectadas por cualquier técnica mística que tenga por objetivo los seres sobrenaturales.

Terror: Algunos monstruos poseen una presencia amedrentadora o, sencillamente, un aura sobrenatural que hiela la sangre de los seres mundanos. Cualquier personaje que contemple a una criatura con esta característica deberá superar una prueba de voluntad o quedar aterrado como se indica en el "Capítulo 12: Combate".

La dificultad de la prueba de terror será 6 más el nivel de intimidar de la criatura más su bonificador de carácter. El tamaño de la criatura puede modificar este atributo.

Vuelo: Las criaturas capaces de volar pueden desplazarse por el aire a cualquier ritmo, pero no pueden permanecer estáticas. Una criatura que vuele puede también cargar sobre sus enemigos.

Criaturas nuevas y mejoradas

Todos los seres que aquí presentamos han sido construidos como personajes sin experiencia. Un máster que decida modificar estos monstruos o crear otros puede asignarles una cantidad de experiencia en función del protagonismo que estas criaturas deban tener en su crónica.

Caballo de monta

Los caballos han viajado junto al hombre a lo largo de toda la historia. Han servido en los viajes, en la guerra, en las ceremonias y en el trabajo. Un caballo de monta cuesta 125 coronas.

Caballo de monta

Características		Habilidades				Cualidades
Fortaleza:	14/+4	Carrera 3		IIntimidar 2		Cuadrúpedo
Pericia:	4/+1	Fuerza 3		Voluntad 2		Olfato
Carácter:	3/+0	Nadar 1				Piel de fauno
Intelecto:	1/+0	Resistencia 3		Táctica 1		Tamaño monstruoso
Empatía:	4/+1	Saltar 1				
		Salud 3		Percepción 3		
P. Vida	22			Sigilo 1		
P. Acción:	6	Defensa 3		Supervivencia 2		
P. Fatiga:	17	Equilibrio 1				
Defensa:	9	Pelea 3				
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Mordisco		+4	1d8+4	5	1	Desarmado
Coz		+4	1d6+4	3	1	Arma corta, roma

Caballo de tiro

El caballo percherón es un magnífico animal de poderosos músculos utilizado para tareas realmente duras. Actualmente, en cuestiones de combate, aún se utilizan animales de este tamaño por su aspecto intimidador. Un caballo de tiro ronda las 200 coronas.

Caballo de tiro

Características		Habilidades				Cualidades
Fortaleza:	16/+5	Carrera 3		Intimidar 3		Cuadrúpedo
Pericia:	4/+1	Fuerza 4		Voluntad 2		Olfato
Carácter:	6/+1	Resistencia 3				Piel de fauno
Intelecto:	1/+0	Salud 3		Táctica 1		Tamaño monstruoso
Empatía:	3/+0					
		Defensa 3		Percepción 3		
P. Vida	24	Equilibrio 1		Supervivencia 2		
P. Acción:	5	Pelea 3				
P. Fatiga:	17					
Defensa:	9					
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Mordisco		+4	1d8+6	5	1	Desarmado
Coz		+4	1d6+6	3	1	Arma corta, roma

Elefante

Los elefantes son los mamíferos más grandes que caminan sobre Gea. Han acompañado al hombre en las tierras del oeste, sobre todo en Kendala, desde siempre. Allí han servido como bestias de tiro y montura. Se les tiene un respeto especial debido a su legendaria inteligencia, muy superior a la del resto del reino animal. Sin embargo, a los habitantes de Atlas les llama la atención el marfil de sus colmillos y el reto de su caza. Son, sin lugar a dudas, la presa más grande que un cazador puede abatir.

Elefante

Características		Habilidades		Cualidades
Fortaleza:	20/+6	Carrera 1 Fuerza 6 Nadar 1 Resistencia 1 Salud 3 Defensa 1 Pelea 4	Intimidar 3 Voluntad 2 Táctica 1 Percepción 4 Supervivencia 3	Cuadrúpedo Olfato Piel gruesa (6) Tamaño gigantesco
Pericia:	5/+1			
Carácter:	6/+1			
Intelecto:	1/+0			
Empatía:	7/+2			
P. Vida	30			
P. Acción:	6			
P. Fatiga:	21			
Defensa:	6			

Ataques:	Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Pisotón	+6	1d8+7	3	2	Arma corta
Colmillos	+6	1d12+7	4	2	Arma corta

Gran felino

Los grandes felinos, como los leones de Ultramar o los tigres que habitan las junglas de Harya, son terribles depredadores, capaces de despedazar a un hombre en cuestión de segundos. Son el mejor trofeo de un cazador, porque el cazador les considera sus iguales.

Gran felino

Características		Habilidades		Cualidades
Fortaleza:	15/+4	Fuerza 3 Carrera 3 Resistencia 1 Salud 3 Saltar 2 Nadar 1 Escalar 1 Pelea 4 Defensa 3 Equilibrio 2 Contorsionismo 1	Intimidar 3 Voluntad 3 Percepción 3 Caza 2 Sigilo 2 Supervivencia 1 Táctica 1	Cuadrúpedo Ojo de lobo Olfato Piel de fauno Tamaño monstruoso
Pericia:	8/+2			
Carácter:	9/+2			
Intelecto:	1/+0			
Empatía:	7/+2			
P. Vida	23			
P. Acción:	8			
P. Fatiga:	16			
Defensa:	10			

Ataques:	Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Mordisco	+6	1d6+5	3	1	Desarmado
Garra	+6	1d10+5	5	1	Desarmado

Lobo

Los lobos son cazadores gregarios que han compartido hábitat con el hombre desde tiempos inmemoriales. Aunque el lobo sufrió un gran declive durante la Ilustración, debido a las infamias que sobre esta noble criatura se contaban, en la actualidad parece estar recuperando algo de población en los bosques de Atlas.

Lobo					
Características		Habilidades			Cualidades
Fortaleza: 8/+2 Pericia: 5/+1 Carácter: 6/+1 Intelecto: 1/+0 Empatía: 9/+2		Carrera 2 Fuerza 3 Nadar 1 Resistencia 2 Saltar 1 Salud 3 Contorsionismo 1 Defensa 3 Equilibrio 1 Pelea 3		Intimidar 3 Voluntad 2 Táctica 1 Caza 2 Percepción 3 Sigilo 2 Supervivencia 2	Cuadrúpedo Ojo de lobo Olfato Piel de fauno
P. Vida	14				
P. Acción:	8				
P. Fatiga:	10				
Defensa:	10				
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Mordisco		+4	1d8+3	5	1	Desarmado

Perro

Los perros son los grandes amigos del hombre. Han estado y estarán siempre a su lado, como compañeros y protectores. Su particular inteligencia les convierte en el complemento perfecto de una gran variedad de situaciones.

El animal a continuación descrito tiene el tamaño aproximado de un labrador. Los perros de compañía deberán tener tamaño minúsculo.

Perro					
Características		Habilidades			Cualidades
Fortaleza: 5/+1 Pericia: 5/+1 Carácter: 3/+0 Intelecto: 1/+0 Empatía: 9/+2		Carrera 3 Fuerza 2 Nadar 1 Resistencia 2 Saltar 1 Salud 2 Contorsionismo 1 Defensa 3 Equilibrio 1 Pelea 3		Intimidar 2 Voluntad 2 Táctica 1 Caza 2 Percepción 3 Sigilo 2 Supervivencia 2	Cuadrúpedo Ojo de lobo Olfato Piel de fauno Tamaño pequeño
P. Vida:	7				
P. Acción:	8				
P. Fatiga:	7				
Defensa:	11				
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Mordisco		+4	1d6+2	5	0	Desarmado

Apariciones

Las apariciones parecen ser espíritus que, tras su fallecimiento, no han podido o no han querido abandonar este mundo. Algunos teóricos de la ciencia paranormal sugieren que no siempre son seres o almas completas, sino más bien una huella o impresión dejada por los muertos. Siguiendo este postulado, algunos expertos afirman que las almas más castigadas se fraccionan, dejando atrás el lastre de sus sentimientos negativos.

Las apariciones no tienen cuerpo: se cree que son entidades psíquicas, cuya presencia abarca un área más o menos definida. Lo más probable es que perciban cuanto sucede dentro del área sin importar si hay paredes o si la zona está o no iluminada, exceptuando los momentos en que se estén manifestando, durante los cuales su atención está concentrada en el lugar de la manifestación.

Algunas apariciones se manifiestan en forma de ectoplasma. El ectoplasma es una sustancia gaseosa, más sutil que el aire, que puede atravesar cualquier material que no sea de origen místico.

Espectro

Un espectro es un tipo de aparición realmente peligroso, creado por el espíritu de una persona que murió presa de la frustración o la sed de venganza. Su único objetivo es causar sufrimiento y, si le es posible, la muerte de aquellos a los que odia. Para colmo de males, el espectro no es inteligente, solamente alberga furia, una furia infinita alimentada desde el más allá. Por lo tanto, no cejará en su empeño ni aún cuando logre su objetivo. Continuará atemorizando y atacando a cuantos se acerquen a su morada.

Los espectros no tienen memoria y no es posible razonar con ellos, pues se hayan atrapados en un bucle de sentimientos negativos. De hecho, es habitual que este tipo de entidades identifiquen a cualquier persona como un enemigo que tuvieron en vida por cualquier rasgo que les resulte familiar.

Cuando un espectro se manifiesta, puede verse una tenue nube de ectoplasma blanquecino. En ocasiones, esta nube adopta una forma vagamente humana, cuyos rasgos podrían resultar familiares para quienes conocieron al difunto.

Un espectro que se haya manifestado podrá ser derrotado mediante ataques místicos como piroquinesia, exorcismo, bote vacío y disolvente irresistible o mediante el uso de algunas armas como las de de magnio, las encantadas con el sortilegio hoja nefasta o armas de rayos. Solamente el exorcismo lo destruye permanentemente. El bote vacío lo encerrará, obligándole a dejar de molestar hasta que sea liberado. Los ataques que causen daño y lo reduzcan a 0 puntos de vida disolverán su frágil cuerpo de ectoplasma, incapacitándole para manifestarse o utilizar ninguno de sus poderes hasta que hayan transcurrido 24 horas.

Espectro

Características		Habilidades		Cualidades
Fortaleza:	0/+0	Defensa 4	Intimidar 2	Flotar
Pericia:	7/+2		Voluntad 6	Nervudo
Carácter:	15/+4			Terror (12)
Intelecto:	1/+0		Ciencias ocultas 3	Foco de poder
Empatía:	13/+4		Historia 1	Potencia (3)
				Psíquica
P. Vida	4		Percepción 4	
P. Acción:	8		Psíquica 5	Telepatía
P. Fatiga:	X			Telequinesia
Defensa:	12			

Fantasma

El fantasma es probablemente el tipo de aparición más complejo al que uno se puede enfrentar. Se trata de entidades conscientes marcadas por el fracaso de una empresa inconclusa. Los fantasmas buscan la consecución de sus fines, literalmente con toda su alma, lo que les llevará a empujar a otros a revivir sus actos, llegando incluso a poseer a los seres vivos.

Como las demás apariciones, el fantasma es invisible hasta que se manifiesta. La manifestación del fantasma es también una nube de ectoplasma pero de rasgos bien definidos.

Lo más peligroso del fantasma es su capacidad para poseer cuerpos vivos. Para hacerlo, el fantasma debe moverse a la localización de una criatura viva y realizar una prueba enfrentada de voluntad contra la víctima. Si la tirada del fantasma es superior a la de su objetivo, el fantasma posee su cuerpo. En cualquier caso, el intento de posesión tiene una cadencia de 6 y exige al fantasma la pérdida de 1 punto de carácter.

Las criaturas poseídas quedarán completamente paralizadas. El fantasma podrá utilizar el cuerpo de la víctima durante 1 asalto invirtiendo 1 punto de carácter. Mientras dure la posesión, el fantasma utiliza la fortaleza y la pericia de la víctima, así como sus niveles de habilidad relacionados.

La criatura poseída, por supuesto, no puede hacer nada, salvo resistirse a la posesión, pero aún será capaz de percibir a través de todos sus sentidos. Resistirse a la posesión exige el gasto de 1 punto de carácter por parte de la víctima y obliga al fantasma a realizar una nueva prueba de posesión.

Un fantasma puede ser derrotado por los mismos medios que un espectro. Sin embargo, el exorcismo no lo destruye, solo lo obliga a retirarse durante 24 horas. El único modo de acabar definitivamente con un fantasma es dar conclusión a sus objetivos o eliminar la posibilidad de que eso suceda.

Fantasma			
Características	Habilidades		Cualidades
Fortaleza: 0/+0 Pericia: 12/+3 Carácter: 12/+3 Intelecto: 7/+2 Empatía: 15/+4	Defensa 5	Intimidar 3 Voluntad 5 Ciencias ocultas 4 Historia 2 Percepción 3 Psíquica 6	Flotar Nervudo Posesión Terror (12) Foco de poder Psíquica Impronta psíquica Leer el aura Maravilla Telepatía Telequinesia
P. Vida: 3			
P. Acción: 11			
P. Fatiga: X			
Defensa: 14			

Fuego fatuo

Un fuego fatuo no es exactamente una criatura, pues no es posible interactuar con él en ningún modo. Se trata de recuerdos, marcas de una psique que contempló hechos terroríficos.

Habitualmente, los fuegos fatuos se manifiestan en forma de un tenue resplandor blanquecino, ya sea una esfera de luz flotante o un fulgor sobre un objeto. Algunos fuegos fatuos especialmente intensos pueden manifestarse en forma de imágenes o incluso escenas.

Tristemente, muchos fuegos fatuos terminan por atraer a algún desdichado hacia los mismos males que ellos sufrieron en vida.

En cualquier caso, este tipo de apariciones solo se manifiestan en determinados momentos, cuando se repiten las circunstancias en que fueron generados. Un buen ejemplo de fuego fatuo se produce en la plaza central de la ciudad olvidada de Auac, al sur de Ultramar, donde puede verse, en las noches de luna llena, al espíritu de la princesa Akenseth caminado hacia la pirámide en que fue sacrificada.

Un psíquico que utilice la técnica de percepción extrasensorial podrá ver manifestarse al fuego fatuo en cualquier momento e incluso, a discreción del máster, obtener información adicional.

Un exorcismo elimina el fuego fatuo para siempre, lanzando su historia al olvido.

Un fuego fatuo tendrá un carácter en torno al 9 y una voluntad de 6. Consecuentemente, dispondrá de un bonificador total de +8 para resistir el exorcismo.

Poltergeist

Un poltergeist en una fuerza de rechazo dejada atrás por una conciencia obsesiva y egoísta, decidida a mantener a salvo un lugar, posesión o secreto.

En interiores, el poltergeist atrae el frío y la humedad, junto a los que vendrán el moho y los insectos. En exteriores, hará prosperar de un modo notable zarzas y malas hierbas. Con el tiempo, la presencia del poltergeist dará al lugar un aspecto lúgubre. En cualquier caso, la zona se volverá desagradable, alejando a habitantes y transeúntes. Algunas familias se han visto obligadas a abandonar sus casas debido a una presencia de este tipo.

Pero ésta no es la manifestación del poltergeist. El poltegeist es siempre invisible y solo se manifestará si ve el objeto de su celo amenazado. Para hacerlo, recurrirá a la telequinesia, desplazando objetos para amedrentar a los observadores casuales o incluso arrojándolos en un intento de herir a los más persistentes.

También puede utilizar la impronta psíquica para enviar mensajes amenazadores y la maravilla para molestar y confundir.

Un exorcismo exitoso acabará con el poltergeist, aunque nunca se puede estar seguro. Algunas de estas apariciones dejan de molestar al recibir una oposición tan clara solo para retomar su actividad un tiempo después.

Es posible que el poltergeist estalle de ira si ve vulnerados sus intereses. En este caso, lanzará ataques indiscriminados contra todo ser viviente hasta consumirse. Si la empatía del poltegeist llegase a 0 debido al uso de sus poderes dejaría de existir para siempre.

El sortilegio balanza de las almas lanzado con éxito contra un poltergeist lo obligará a retirarse durante 24 horas.

No es común, pero puede suceder que un poltegeist se desplace utilizando la impronta psíquica sobre el objeto que desea. De este modo, su portador se vería acosado por la aparición hasta que se librase del objeto.

Poltergeist			
Características	Habilidades		Cualidades
Fortaleza: 0/+0 Pericia: 0/+0 Carácter: 12/+3 Intelecto: 0/+0 Empatía: 8/+2		Voluntad 6 Percepción 4 Psíquica 4	Psíquica Impronta psíquica Maravilla Telequinesia
P. Vida: X			
P. Acción: 8			
P. Fatiga: X			
Defensa: X			

Creaciones

Aunque el hombre es incapaz de crear vida como lo hicieran los dioses o la naturaleza, sí ha podido construir algunos seres que se comportan como si estuvieran vivos.

Gólem

El gólem es una construcción mística creada mediante el poder de la alquimia, un ser hecho de arcilla al que se le ha insuflado vida, pero no un alma.

El gólem no necesita respirar, comer o dormir. Es inmune al frío y al calor (salvo casos realmente extremos). No puede enfermar o envejecer, ni sentir cansancio. Tampoco puede ser disuadido, no siente miedo y es inmune a cualquier ataque que exija una tirada de voluntad. El gólem no siente dolor, por lo que no recibirá negativos cuando sus puntos de vida lleguen a un tercio. Tampoco puede ser dañado por venenos.

Un gólem que sea reducido a 0 o menos puntos de vida quedará desactivado. Sin embargo, solo resultará destruido si llega a -25 puntos de vida. El gólem es inexorable: si sufre daño, pero no es destruido, sanará 6 puntos de vida al día (su tasa de curación normal). En cuanto sus puntos de vida lleguen a ser positivos continuará intentando cumplir la última orden que su creador le haya dado. Un gólem puede sufrir heridas graves o críticas, pero no puede morir a causa de ellas, ni quedar inconsciente. Éstas solo le causarán los penalizadores habituales a habilidades, movimiento, etc. Incluso podrían llegar a dejarlo incapacitado. Los miembros amputados de un gólem no volverán a crecer.

Golem

Características		Habilidades				Cualidades
Fortaleza:	21/+6	Carrera 1		Percepción 3		Nudillos de acero
Pericia:	4/+1	Fuerza 6				Piel gruesa (6)
Carácter:	0/+0	Salud 4				Práctica (fortaleza)
Intelecto:	0/+0	Trepar 1				Sin órganos
Empatía:	1/+0					Tamaño monstruoso
		Armas contundentes 2				
P. Vida	31	Defensa 2				
P. Acción:	5	Pelea 4				
P. Fatiga:	X					
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Puño		+5	1d4+7	3	1	Desarmado

Críptidos

Tras el desarrollo de la teoría evolutiva, muchos científicos y exploradores se lanzaron al estudio y catalogado de todas las especies del planeta. Sin embargo, existen pruebas y testimonios que secundan la existencia de seres que no se ciñen estrictamente a esta teoría. Hablamos de criaturas que figuran en la mitología de algunos pueblos o a aquellas que podrían haber sobrevivido a los cataclismos que acabaron con sus congéneres. Estos seres ocultos son el campo de estudio de la criptozoología.

Kraken

Se trata de un cefalópodo, de la familia de los calamares o los pulpos, que habita en aguas frías y profundas. Las historias hablan de un ser de tamaño colosal, capaz de partir pequeñas embarcaciones bajo la presión de sus enormes tentáculos.

Según los balleneros, es posible que se produzcan titánicos enfrentamientos en las profundidades entre esta criatura y los cachalotes, o incluso que unos sean depredadores de otros ocasionalmente. Cierto es que se han pescado ballenas con heridas circulares, como de ventosa, del tamaño de un plato sopero, que si bien no han sido producidas por un kraken, demuestran la existencia en las profundidades de seres capaces de herir a los animales vivos más grandes que se conocen.

En combate, el kraken arrojará sus tentáculos fuera del agua para apresar a cuantos enemigos pueda con un máximo de 4. El kraken reservará la mitad de sus tentáculos para mantener la estabilidad. Una vez apresados, los enemigos podrán recibir el ataque de su temible pico. En una presa, el ataque del pico no se considera desarmado.

Es de señalar que las víctimas del mordisco de kraken se encontrarán seguramente dentro del agua, por lo que es posible que deban enfrentarse a la asfixia.

El kraken se verá obligado a utilizar 2 tentáculos para apresar a criaturas de tamaño monstruoso y 4 para criaturas de su misma talla.

Kraken					
Características		Habilidades			Cualidades
Fortaleza: 18/+5 Pericia: 7/+2 Carácter: 4/+1 Intelecto: 1/+0 Empatía: 5/+1		Fuerza 4 Nadar 4 Resistencia 3 Salud 2 Trepar 1 Contorsionismo 1 Defensa 2 Pelea 4		Intimidar 3 Voluntad 2 Táctica 1 Caza 1 Percepción 3 Pesca 1 Sigilo 3	Acuático Ojo de lobo Piel gruesa (5) Resistencia al frío Tamaño gigantesco
P. Vida	26				
P. Acción:	7				
P. Fatiga:	13				
Defensa:	8				
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Tentáculo		+6	1d4+6	3	1	Arma larga
Pico		+6	1d12+6	5	1	Desarmado

Sasquatch y yeti

Según los testimonios, estas dos especies serían homínidos bípedos, que caminan erguidos. Se cree que ambas están emparentadas debido a la similitud de sus descripciones.

El yeti sería un habitante de las regiones de alta montaña al oeste de Atlas. El sasquatch, por su parte, habitaría en las regiones boscosas del norte de Ultramar, donde los colonos lo han bautizado como "Big Foot", pie grande.

Ambas regiones están realmente inexploradas debido a la dureza del terreno. Todos los testimonios acerca de la existencia de estas criaturas se deben a habitantes de las zonas circundantes. Ningún experto en zoología ha podido jamás avistar a estas criaturas, por lo que se sabe poco o nada de sus costumbres, alimentación o cultura, si la tienen. Se les presume omnívoros.

Según los biólogos más venturosos, estos animales podrían ser el eslabón perdido entre el hombre y el mono. Más imaginativa es la propuesta de algún místico, que ve en el abominable hombre de las nieves a los gigantes de la religión pantocrática.

La gran diferencia física entre ambas especies es la coloración de su pelaje. El sasquatch posee un vello negro o pardo mientras que el del yeti, más espeso, es de color blanco o gris.

Además de las características que les presentamos a continuación, el yeti debería de poseer resistencia al frío.

Es posible que utilicen herramientas, por lo que se ha incluido el garrote como posible arma.

Yeti y Sasquatch						
Características		Habilidades				Cualidades
Fortaleza: 11/+3 Pericia: 5/+1 Carácter: 6/+1 Intelecto: 2/+0 Empatía: 8/+2		Carrera 2 Fuerza 3 Nadar 1 Resistencia 2 Saltar 1 Salud 2 Trepar 3 Armas contundentes 2 Contorsionismo 1 Defensa 2 Equilibrio 1 Pelea 3		Intimidar 3 Voluntad 2 Cocina 1 Táctica 1 Caza 1 Percepción 3 Pesca 1 Sigilo 3		Piel de fauno Tamaño monstruoso
P. Vida	17					
P. Acción:	7					
P. Fatiga:	13					
Defensa:	8					
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Puño		+6	1d3+4	3	1	Desarmado
Garrote		+5	1d6+3	4	1	Arma de mano, contundente

Engendros

Los engendros son criaturas antinaturales, la mayoría de los cuales pertenecen a otras dimensiones. Su naturaleza es tan distinta a la nuestra que nos es imposible clasificarlos debidamente. Por ello han sido reunidos a continuación.

Bestia alada

Las bestias aladas son uno de los mayores depredadores del Mundo de las Sombras. Se trata de monstruos enormes, con grandes alas de unos 7 metros de envergadura. Su piel es totalmente negra, de una tonalidad similar al petróleo, lo que en su mundo les confiere cierto poder mimético. Las alas terminan en garras con forma de anzuelo. Al final de su esbelto cuerpo, estas bestias tienen una cola estrecha y correosa, que usan como látigo.

Acostumbran a cazar de día, realizando asombrosos picados o ataques rasantes en los que desgarran las carnes de sus víctimas utilizando las garras. De hecho, es habitual que estos grotescos anzuelos arranquen jirones de carne que la bestia alada puede devorar más tarde, si la caza finalmente fracasa.

Las bestias aladas no poseen extremidades inferiores con las que tomar impulso, así que para despegar deben lanzarse desde alguna altura para luego remontar el vuelo.

En tierra, las bestias aladas son torpes pero aún son peligrosas. Ya que no tienen más extremidades que las alas, su largo cuello y la cola, se desplazan reptando sobre su panza, impulsándose lentamente con las garras.

Si uno de estos seres se ve obligado a defenderse en esta situación utilizará su cola como látigo, aunque su mejor opción es siempre huir hacia una caída desde la que lanzarse al vuelo.

En realidad, las bestias aladas son ciegas y, al igual que los murciélagos, guían sus movimientos mediante el sonido. Por lo tanto, se considera que estas criaturas pueden ver en total oscuridad.

Mientras permanezcan en el Mundo de las Sombras, o durante la noche en otros mundos, poseen poder camaleónico.

Las bestias aladas pueden volar pero, en tierra, no pueden correr ni trotar.

Estas criaturas son terroríficas, sobre todo cuando emiten su agudo chillido.

Bestia alada

Características		Habilidades		Cualidades
Fortaleza:	13/+4	Carrera 2	Intimidar 4	Cola
Pericia:	16/+5	Fuerza 3	Voluntad 2	Poder camaleónico
Carácter:	10/+3	Resistencia 2		Resistencia al frío
Intelecto:	3/+0	Saltar 1	Táctica 2	Tamaño gigantesco
Empatía:	9/+2	Salud 2		Terror (17)
		Trepar 3	Caza 2	Vuelo
P. Vida	21		Percepción 2	
P. Acción:	7	Defensa 4	Sigilo 3	
P. Fatiga:	15	Equilibrio 2	Supervivencia 2	
Defensa:	13	Pelea 5		

Ataques:	Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Ala	+10	1d4+5	3	1	Arma de mano
Coletazo	+10	1d10+5	5	1	Arma larga

fig. 109

Homúnculo

Los homúnculos son los habitantes más numerosos del Mundo de las Sombras. Se trata de seres compuestos por oscuridad sólida. Prácticamente todo lo que sabemos de estos seres se debe a la capacidad de algunos brujos para invocarlos. Sin embargo, al penetrar en nuestro mundo pierden su forma fluida y se ven obligados a adoptar una más definida.

Mientras estén en el Mundo de las Sombras o en una zona poco iluminada, los homúnculos se benefician del rasgo poder camaleónico.

Homúnculo

Características		Habilidades				Cualidades
Fortaleza:	3/+0	Salud 3		Ciencias ocultas 2		Ojo de lobo
Pericia:	11/+3			Matemáticas 1		Poder camaleónico
Carácter:	2/+0	Contorsionismo 2		Mecánica 1		Resistencia al frío
Intelecto:	3/+0	Defensa 4		Medicina 1		Tamaño minúsculo
Empatía:	8/+2	Equilibrio 1		Táctica 2		
		Hurtar 2				
P. Vida	5	Pelea 2		Percepción 3		
P. Acción:	10			Prestidigitación 1		
P. Fatiga:	3	Intimidar 1		Sigilo 4		
Defensa:	15	Voluntad 1		Supervivencia 2		
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Garra		+5	1	3	0	Arma corta

Horror dimensional

Los horrores dimensionales son seres prácticamente desconocidos, de los que se sabe muy poco. Las raras ocasiones en que la humanidad ha tenido la desgracia de toparse con ellos han terminado en una grotesca carnicería.

El aspecto general de un horror dimensional es similar al de una ameba, repleta de garras, fauces y ojos que crecen y prosperan o son reasumidos de un modo aleatorio. La pigmentación de su piel cambia según las circunstancias, ayudándoles a camuflarse o a parecer aún más amenazadores.

En realidad, estos seres proceden del Espacio Interdimensional, el Éter. Su mundo es tan diferente al nuestro que somos incapaces siquiera de adivinar sus motivaciones. Sabemos que están dotados de una extraña inteligencia, cuyas deducciones se basan en axiomas diferentes a los nuestros.

Algunos místicos aseguran que se trata de los siervos de Cronos, cuya misión última es proteger la cohesión del Multiverso.

Los horrores dimensionales flotan y superan automáticamente todas las tiradas de contorsionismo. Estos seres proceden de una dimensión en la que existen muy pocos cuerpos sólidos por lo que el contacto con otros objetos o seres les resulta desagradable. Un horror dimensional jamás se sumergirá en el agua y evitará el contacto con gases más densos que el aire. Debido a su rapidísimo metabolismo, son muy vulnerables a los venenos; sin embargo, su singular naturaleza les hace completamente inmunes a la electricidad. Los horrores dimensionales son capaces de regenerarse.

Debido a su extraña composición corporal, no tienen localizaciones, ni pueden sufrir heridas graves o críticas. Al poseer ojos que apuntan en todas direcciones, sus adversarios nunca pueden beneficiarse por flanqueo o espalda. Ver a una de estas criaturas genera un terror cercano a la histeria.

Un horror dimensional que sea reducido a 0 puntos de vida se disolverá en un charco gorgoteante e irá filtrándose por cualquier grieta o superficie porosa. No sabemos si esto acaba con ellos o, por el contrario, se trata de un modo de huida.

Sí sabemos que existen horrores más grandes y más pequeños. Se cree que su modo de reproducción es la mitosis. No necesitan dormir, pero pueden hibernar durante siglos.

Horror dimensional

Características		Habilidades				Cualidades
Fortaleza:	15/+4	Carrera 2		Voluntad 4		Flotar
Pericia:	13/+4	Fuerza 2				Inmune electricidad
Carácter:	10/+3	Resistencia 2		Astronomía 2		Ojo de lobo
Intelecto:	4/+1	Salud 2		Ciencias ocultas 2		Piel gruesa (4)
Empatía:	9/+2			Táctica 1		Poder camaleónico
		Defensa 4				Regeneración (4)
P. Vida	21	Pelea 5		Astrología 2		Sin espalda
P. Acción:	7			Caza 2		Sin localizaciones
P. Fatiga:	17			Percepción 3		Tamaño monstruoso
Defensa:	13			Sigilo 2		Terror (11)
				Supervivencia 2		
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Garra		+6	1d6+5	3	0	Arma corta
Mordisco		+6	1d10+5	4	0	Desarmado

Malditos

Los malditos son seres que han sufrido algún tipo de transformación que ha cambiado su naturaleza. La mayoría de ellos no comprende su nueva situación y tienden a afrontarla de un modo violento. En ocasiones el ser ha sufrido una metamorfosis tan profunda que ni siquiera recuerda quién es.

Hombre lobo

Un hombre lobo es un ser humano que, en las noches de luna llena, se transforma en una bestia peluda, de fauces afiladas y babeantes, dotada con garras al final de las extremidades. Estos seres suelen caminar erguidos, pero corren a cuatro patas.

Los hombres lobo son cazadores voraces y salvajes, que no distinguen entre hombres o bestias a la hora de consumir carne.

Los hombres lobo demuestran una increíble resistencia al castigo físico, pues su propia maldición les otorga una capacidad de regeneración casi ilimitada. Existe una buena cantidad de documentos en la biblioteca de los Partisanos de Briddenburg en los que se constata este hecho.

La transformación de los hombres lobo suele durar desde que Selene asoma por el horizonte hasta que se oculta, y se produce tres noches al mes, aunque los malditos pueden notan la atracción lunar un par de días antes y después. Esta atracción se traduce en una mayor actividad nocturna del sujeto, así como un empeoramiento del carácter.

Se sabe que la transformación en monstruo es increíblemente dolorosa. Esto, unido al hecho de que las primeras víctimas de un hombre lobo suelen ser sus seres queridos, causa un rechazo total por parte del maldito hacia su nueva condición. Sin embargo, el instinto de supervivencia que les imprime la bestia que llevan dentro les impide entregarse a las autoridades. Muchos terminan exiliándose en zonas menos pobladas, lo que no hace más que aumentar la superstición que sobre ellos pesa.

No existe modo conocido de curar la licantropía y aun acabar con ellos es extremadamente difícil. Solamente dos sustancias en el mundo les causan un daño permanente: la plata y el agua bendita.

La plata, por algún motivo que se desconoce, causa en estos seres heridas que no pueden regenerar. Sin embargo, hay constancia de algunos licántropos que han sobrevivido a heridas hechas con armas de plata que han sanado normalmente de una fase lunar a otra.

El agua bendita, por su parte, causa un efecto aún más sorprendente. Tratándose de una sustancia completamente inocua, al contacto con estas criaturas funciona como un ácido, lacerando sus carnes y causándoles un tremendo dolor. Tanto es así que algunos hombres lobo han llegado a ser capturados mientras se revolvían entre convulsiones a causa del dolor que este líquido les provoca. Los licántropos en forma humana no son vulnerables al agua bendita.

Contagio: Lo más peligroso de la licantropía es la facilidad con que se transmite. El contacto de la saliva fresca de estas bestias con el torrente sanguíneo infecta inmediatamente. Se sabe también que la maldición tiene un tiempo de incubación no inferior a tres días, y que tan solo puede transmitirse mientras el portador está en forma de monstruo. Por lo tanto, los infectados sufren su primera transformación invariablemente un mes después de ser infectados. Esto hace que frenar un brote sea una tarea extremadamente complicada. Habitualmente las partidas de cazadores deben regresar atrás para dar caza a nuevas bestias.

En combate, los hombres lobo acostumbran a huir de los grupos numerosos de enemigos y a cazar presas aisladas. Suelen debilitar a sus víctimas con sus zarpas y reservar sus fauces para el momento en que han logrado una presa sobre su enemigo o para situaciones desesperadas.

Los hombres lobo matan siempre a su presa, salvo que ya se hayan alimentado esa noche, en cuyo caso tenderán a dejarla moribunda: es ahí cuando se produce el auténtico riesgo de contagio.

Cuando un licántropo se transforma en bestia sufre un cambio en sus características: su fortaleza y empatía aumentan en +3 y su intelecto se divide entre 3 (redondeando las fracciones hacia arriba).

Cuando corren, la velocidad de los hombres lobo se multiplica por 4 en lugar del habitual x3.

Personajes licántropos: Los personajes aquejados de licantropía se encuentran en un grave aprieto. No hay modo de eliminarla. Una vez transformado el jugador entrega su hoja de personaje al máster y será éste quien lo controle hasta que vuelva a su forma humana. El personaje puede intentar controlarse atándose o encerrándose durante las noches de luna llena. Sin embargo, durante la noche, deberá intentar por todos los medios la fuga.

Al amanecer el personaje tendrá marcadas las siguientes habilidades: salud, fuerza, pelea, resistencia, correr, saltar, percepción. En caso de que el personaje no posea ningún nivel en alguna de estas habilidades estará obligado a invertir experiencia en adquirir al menos el primer nivel lo más rápido que le sea posible.

fig. 110

Hombre lobo					
Características		Habilidades			Cualidades
Fortaleza: 10/+3 Pericia: 7/+2 Carácter: 6/+1 Intelecto: 3/+0 Empatía: 8/+2		Carrera 2 Fuerza 3 Resistencia 2 Saltar 2 Salud 3 Trepar 1 Defensa 3 Equilibrio 2 Pelea 4	Intimidar 3 Voluntad 2 Táctica 2 Caza 1 Percepción 3 Sigilo 3 Supervivencia 1		Contagio Ojo de lobo Ojos en la nuca Piel de fauno Reflejos de cazador Regeneración (4) Terror (10) Vulnerabilidad (plata)
P. Vida:	16				
P. Acción:	8				
P. Fatiga:	12				
Defensa:	11				
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Garra		+5	1d4+4	3	1	Arma corta
Mordisco		+5	1d6+4	5	1	Desarmado

Ogro

Los ogros son conocidos bajo muchos nombres: hombre del saco, candyman, wendigo... Ha habido ogros en todas las culturas a lo largo de todas las épocas.

Un ogro es un ser que, habiendo sido concebido por padres humanos, no lo es. Una singular combinación de rasgos hace de este desdichado un ser enorme, más grande que cualquiera de los miembros de su familia. En ocasiones, alguna de sus partes no está proporcionada o sufren deformidades.

Los místicos de la Edad Oscura toman a los ogros por híbridos de gigante y humano, cosa que hoy se considera imposible. Los estudiosos de la Ilustración ven más probable que los hombres y los gigantes unieran su sangre durante la Edad Heroica y que sus rasgos hayan permanecido ocultos en la sangre del hombre hasta nuestros días.

Lo que sí sabemos es que estos seres son extremadamente fuertes, tienden a ser poco sociables y acostumbran a consumir carne humana. De hecho, lo que los convierte en enemigos peligrosos es su necesidad de calcio. Por algún tipo de deficiencia en los humores de la criatura, ésta se ve obligada a consumir huesos humanos. Si no lo hace, se debilita y muere.

Muchos de estos seres se han convertido en asesinos en serie, protagonistas de escalofriantes historias sobre desapariciones, fosas comunes y canibalismo.

Idiomas: al ser una criatura tan poco sociable, es raro que el ogro hable ningún idioma, aparte del que le enseñaron sus progenitores.

Ogro						
Características		Habilidades				Cualidades
Fortaleza: 14/+4 Pericia: 5/+1 Carácter: 3/+1 Intelecto: 8/+2 Empatía: 4/+1		Carrera 3 Fuerza 4 Resistencia 3 Saltar 3 Salud 4 Armas contundentes 1 Defensa 2 Pelea 4	Intimidar 4 Voluntad 1 Cocina 2 Caza 2 Percepción 3 Sigilo 1			Estilo de mano y media Humor colérico Nudillos de acero Tamaño monstruoso Vista de gigante
P. Vida:	24					
P. Acción:	6					
P. Fatiga:	17					
Defensa:	8					
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Puño		+5	1d4+5	3	1	Arma corta, roma
Palanca		+2	1d8+4	5	1	Arma de mano, contundente

Quimera

Una quimera es un ser, normalmente un animal, que ha sido radicalmente modificado por la brujería o la ciencia. La mayoría de las quimeras no conocen otro modo de existencia, pues los experimentos realizados para su creación acostumbran a ser anteriores a su nacimiento.

Estos seres suelen tener una extraña mezcla de instintos que hace difícil predecir su comportamiento. Una quimera en libertad tratará de buscar su hábitat natural. Desgraciadamente, ese hábitat no existe, por lo que la criatura, incapaz de encontrar su sitio o, al menos, seres que se le parezcan, tornará su frustración en agresividad.

Los motivos por los que se crean quimeras son muy variados. La mayoría de ellas son experimentos fallidos, intentos de mejorar o especializar exageradamente una especie.

Muchos híbridos, sobre todo aquellos cuyos genes son más dispares, son incapaces de reproducirse. Además, las quimeras suelen ser especímenes únicos, por lo que el riesgo de propagación es bajo. Aún así, es mejor acabar con estos seres para evitar posibles infestaciones, ya que muy probablemente en ese punto resultarían incontrolables.

En teoría, es posible crear quimeras humanas. Afortunadamente no hay constancia de ningún experimento en esa línea.

La mantícora del profesor Le Vou fue un intento de recrear la fantástica criatura derrotada por los héroes de la Edad Mítica. El ser creado por el profesor Le-Vou era un híbrido de murciélago, tigre y escorpión. Después de devorar a su creador, sembró el caos en la pequeña localidad crieguita de Bridendorf, en la que el científico tenía su laboratorio.

Poseía una extraña mezcla de rasgos: placas óseas y pelambrera atigrada. La configuración de la boca hizo que su mordisco no fuese tan letal, lo que no restaba peligrosidad al conjunto. Como el tigre, la mantícora era cuadrúpeda, de manera que corría prodigiosamente. Tenía alas con las que podía volar torpemente. No poseía sentido del olfato; sin embargo, tenía unos ojos de insecto y el agudo sentido del oído de un murciélago, por lo que era capaz de orientarse y localizar a sus presas en total oscuridad. Quizá lo más peligroso de aquel ser era su cola, rematada en un enorme aguijón envenenado.

Además de que su aspecto resultaba repulsivo, la criatura era completamente estúpida y extremadamente agresiva.

El veneno de escorpión tiene una potencia de 14. La localización impactada queda inutilizada si no se supera la prueba de resistencia.

Quimera (mantícora)

Características		Habilidades				Cualidades
Fortaleza:	14/+4	Carrera 2		Intimidar 3		Cola (aguijón)
Pericia:	8/+2	Fuerza 4		Voluntad 2		Cuadrúpedo
Carácter:	6/+1	Resistencia 2				Flotar
Intelecto:	1/+0	Saltar 2		Táctica 1		Piel gruesa (4)
Empatía:	4/+1	Salud 3				Tamaño monstruoso
				Caza 2		Veneno (14)
P. Vida:	22	Defensa 4		Percepción 2		
P. Acción:	6	Pelea 4		Sigilo 2		
P. Fatiga:	16			Supervivencia 1		
Defensa:	11					
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Garra		+6	1d6+5	3	1	Arma corta
Mordisco		+6	1d8+5	5	1	Desarmado
Aguijón		+6	1d6+5	3	1	Arma larga, Veneno

Zombi

Un zombi es un ser humano al que se le ha arrancado el alma por medio de la brujería. El resultado es un patético ser sin voluntad. Los houngans acostumbran a castigar a sus enemigos transformándolos en esclavos mediante algún tipo de brujería.

Tras ser convertido en zombi, el sujeto verá reducidas todas sus características en 2 puntos, salvo el carácter, que caerá a 0. Mantendrá el resto de sus cualidades intactas, tales como niveles de habilidad y dones. Los zombis no sienten miedo e ignoran el dolor, por lo que reducirán en 1 las penalizaciones por pérdida de puntos de vida. El zombi no puede ser intimidado, pero sí puede sufrir efectos de miedo cuyo origen sea místico, tales como balanza de las almas.

Todas las acciones que un zombi lleva a cabo las realiza sin ganas, por lo que no podrá utilizar su maestría para ningún propósito. Además, lo más rápido que puede lograrse que un zombi se desplace es al trote.

Si no se le ordena nada, el zombi permanecerá estático o deambulando sin rumbo, cerca del fetiche que contiene su alma. Poseer su fetiche al zombi no le sirve de nada: si se da el caso, pasará el resto de sus días, que no habrán de ser muchos, admirándolo y protegiéndolo. El único modo de liberar al zombi es destruir el fetiche.

Tras la liberación, el sujeto recupera automáticamente todas sus puntuaciones de característica, salvo la fortaleza, que se recuperará normalmente.

El zombi representado en la tabla es un colono de Ultramar, que llegó al nuevo continente esperando poder comenzar desde cero. Sin embargo, sus sueños se vieron frustrados al contrariar a un hougan local, quien lo transformó en su esclavo.

Zombi					
Características		Habilidades			Cualidades
Fortaleza: 6/+1 Pericia: 5/+1 Carácter: 0/+0 Intelecto: 5/+1 Empatía: 4/+1		Carrera 2 Fuerza 2 Resistencia 2 Saltar 2 Salud 2 Trepar 2 Arma contundente 2 Equilibrio 1 Pelea 2 Puñal 2	Contorsionismo 1 Defensa 2 Biología 1 Carpintería 2 Ciencias ocultas 1 Cocina 2 Agricultura 2 Percepción 3 Sigilo 2		No puede correr Sin maestrías Sin miedo
P. Vida:	10				
P. Acción:	7				
P. Fatiga:	8				
Defensa:	9				
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Puño		+3	1d2+1	3	0	Desarmado, arma roma
Estaca		+3	1d4+1	4	0	Arma roma, contundente

Muertos vivientes

Los muertos vivientes son seres que, tras la muerte, continúan moviéndose y conservan cierto grado de consciencia. La explicación más común para este fenómeno de no-vida es que el alma no ha abandonado el cuerpo por algún motivo.

El comportamiento de los muertos vivientes varía mucho de unos a otros. Algunos continúan en la no-vida intentando alcanzar metas que poseían en vida, tales como viajes, investigaciones o venganzas. Otros deambulan preguntándose qué les pasó.

Un rasgo común entre estos seres es una insaciable sed de sangre. Ya que las funciones corporales se han detenido completamente y el cuerpo inicia su inexorable putrefacción, es el alma del muerto viviente quien alimenta su existencia. Para que el alma no se agote, el no-muerto debe consumir otras vidas.

Dado que los muertos vivientes ya no están vivos, no tienen funciones corporales y por lo tanto no pueden sufrir asfixia, fatiga, no necesitan dormir ni alimentase (al menos no de un modo convencional), no pueden ser envenenados y tampoco envejecen. No poseen sangre que puedan perder, por lo que no tienen puntos de vida. Pueden sufrir heridas graves y críticas que les romperán y amputarán miembros, pero esto no necesariamente acaba con ellos. De hecho, un muerto viviente no puede morir por acción de una herida crítica o grave.

Por el mismo motivo, las heridas de los muertos vivientes tampoco sanan naturalmente. Hay algunas partes del cuerpo que necesitan para existir. Esto podría deberse a que el alma se aloja en determinados órganos, como relatan algunos tratados sobre mística antigua.

A los muertos vivientes, y en especial a los vampiros, se les atribuyen poderes sobrenaturales tales como la capacidad de volar, transformarse en fieras o incluso hacerse invisibles. La transformación en no-muerto no justifica de por sí la obtención de ningún tipo de poder. Lo que sí es cierto es que, generalmente, el muerto viviente conserva todos los recuerdos y conocimientos que poseía en vida. Quizá un practicante de la magia negra pueda continuar utilizándola más allá de la muerte.

Aunque cada muerto viviente es una singularidad en sí mismo, según su origen y comportamiento, pueden clasificarse del siguiente modo:

fig. 111

Momia

Las momias, a diferencia de los otros tipos de muerto viviente, han decidido transformarse en lo que son, o bien eran adorados en vida de tal modo que sus seguidores han decidido otorgarles la inmortalidad mediante un complejo ritual. En cualquier caso, una momia se considera a sí misma un ser bendecido.

El ritual de embalsamamiento de una momia conserva el cadáver, otorgándole la consistencia del cuero curtido. Las momias de Amir suelen estar envueltas en vendas repletas de inscripciones, que relatan las hazañas que en vida pudo realizar el sujeto, honrándolo por toda la eternidad.

Después de varios milenios, el aspecto del cadáver sigue siendo terrorífico, por supuesto. Su cuerpo reseco acostumbra a pesar entorno a un 30% de lo que pesaba en vida. Estos seres conservan intactas sus características y habilidades tras la resurrección.

Las momias no poseen órganos vitales, que están conservados en los vasos funerarios. En realidad, el cuerpo de la momia solo es un vehículo para su alma inmortal. Destruir su cuerpo no acaba con el ser: una vez la momia sea reducida a polvo se dispersará y su cuerpo volverá a formarse en algún lugar oculto, lo más cerca posible de sus vasos funerarios. El proceso de regeneración dura 12 días, aunque la momia puede acelerar el proceso reduciendo tantos días como su bonificador de carácter. El único modo de acabar definitivamente con una momia es destruir los órganos conservados en los vasos funerarios.

Los vasos funerarios son cuatro: uno para el cerebro, otro para las vísceras, otro para los pulmones y un cuarto para el corazón. Cuando uno o más vasos son destruidos, el cuerpo de la momia se reduce a polvo y debe volver a regenerarse. Si todos los vasos son destruidos, la momia muere definitivamente.

La momia puede reimplantar sus órganos embalsamados. Si hace esto, recuperará el aspecto que tenía en vida, aunque conservará todos sus poderes y seguirá siendo un muerto viviente, con la salvedad de que sus órganos pueden ser heridos. Además, podrá decidir no utilizar su maldición sobre quienes la contemplen o la toquen.

Una momia puede reducir su cuerpo a polvo cuando guste, aunque deberá regenerarse del modo habitual.

La maldición de la momia: Las momias han sido bendecidas, elevadas a un estatus de existencia superior comparable al de los mismos hijos de los dioses. Por ello, perturbarlas suele acarrear terribles desgracias. Quienes tienen la desdicha de ver a una momia envejecen rápidamente hasta convertirse en polvo.

Cada asalto que un personaje contemple a uno de estos seres deberá superar una prueba enfrentada de voluntad contra la del muerto viviente: el fracaso implica la pérdida de 1 punto de fortaleza. Si la fortaleza del personaje llegase a 0 moriría bajo el peso de los años. El contacto con el cadáver acelera este proceso: cada vez que la momia impacte con su habilidad de pelea a un personaje, éste deberá superar una prueba enfrentada de fortaleza contra la voluntad del ser: un fracaso implica la pérdida de 1 punto de fortaleza, además del daño que el ataque pudiera causar y de las pérdidas ocasionadas por contemplar a la momia. Si una momia se enzarza en una presa, el personaje que esté en contacto con ella deberá realizar la prueba automáticamente.

Es habitual que una momia fuese en vida un sacerdote o hechicero poderoso, por lo que acostumbran a conocer una o más técnicas místicas.

Las momias regeneran debido a su infinita voluntad, por lo que se les aplica su tasa de sanación diaria cada asalto.

La visión terrorífica de la momia es suficiente para helar el corazón más resuelto. Las momias causan terror.

El cuerpo de una momia tiene la consistencia del cuero curtido por lo que todas las momias poseen el don piel de fauno.

Los ojos de la momia ya no tienen ninguna función, la criatura ve a través de su alma, por lo que puede ver en completa oscuridad.

La momia que hemos tomado como ejemplo es Anemhoteph, que fue sacerdotisa (y posiblemente concubina) del último emperador de Amir de la Edad Heroica. Fue enterrada como una diosa en una cámara funeraria excavada en las inmediaciones de la pirámide real.

El emperador, obsesionado con la belleza de Anemhoteph, ordenó ocultar su cuerpo en una intrincada cámara repleta de pasajes secretos, lo que le permitió descansar durante cinco mil años.

La momia despertó diecisiete años después de que su tumba fuese saqueada, cuando unos trabajadores de la Real Sociedad de Arqueología descubrieron casualmente el pasadizo que conducía a su sarcófago, durante una inspección rutinaria.

Los vasos funerarios de Anemhoteph llevaban quince años expuestos en el Real Museo Colonial de Trirene en Crownstown. En la actualidad se hallan en paradero desconocido, tras un violento robo rodeado de extrañas circunstancias.

omia (Anemhoteph)

Características		Habilidades		Cualidades
Fortaleza:	5/+1	Carrera 1	Brujería 3	Maldición de la momia
Pericia:	8/+2	Fuerza 1	Danza 1	Piel de fauno
Carácter:	12/+3	Resistencia 1	Etiqueta 1	Regeneración (1)
Intelecto:	8/+2	Saltar 1	Hipnosis 2	Terror (12)
Empatía:	6/+1	Trepar 1	Intimidar 3	Ver en la oscuridad total
			Seducción 1	Bruja
P. Vida:	X	Armas contundentes 1	Voluntad 3	Foco de poder
P. Acción:	8	Contorsionismo 1		Huella mística
P. Fatiga:	6	Defensa 4	Astronomía 1	
Defensa:	12	Equilibrio 1	Ciencias ocultas 3	Balanza de las almas
		Montar 1	Historia 2	Hoja nefasta
		Pelea 2	Medicina 1	Maldición
			Teología 2	Revivificación
			Astrología 2	
			Percepción 2	
			Sigilo 2	

Ataques	Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas
Golpe	+4	1d2+1	3	0	Desarmado, arma roma, maldición
Cayado	+3	1d8+1	5	0	Arma roma, dos manos

Equipo	
Gorjal de oro (Prot: 4 en 10, 11)	Cayado
Estorbo total: 6 (no pierde puntos de acción)	

Necrófago

El mal llamado necrófago, pues como todo muerto viviente se alimenta de vida, tiene el aspecto de un cadáver reciente: escuálido y de piel pálida. Ocasionalmente se les describe con dientes y uñas muy largos, pero esto se debe a que sus cuerpos han permanecido muertos algún tiempo, lo que retrae la carne de las manos y encías. Suelen tener los ojos saltones y vidriosos, de modo que su aspecto resulta bastante ansioso.

El nombre de necrófago se debe a que estas criaturas acostumbran a devorar la carne de sus víctimas. Lo más horrible de este hecho es que éstas suelen continuar con vida mientras se las devora (de lo contrario, el necrófago iría en busca de una nueva presa).

En cierto modo, los necrófagos se comportan como animales, salvo por algunos aspectos: por ejemplo, dado que están muertos, nunca descansan.

Por motivos que aún se desconocen, los necrófagos rehuyen la luz solar, aunque ésta no les causa daño alguno. Es habitual que busquen refugio durante las horas de luz y que aumenten su actividad durante la noche. Sin embargo, no dudarán en perseguir a una presa, incluso bajo los soles del mediodía.

Los necrófagos no poseen ningún tipo de arma especial y su limitado intelecto no les permite trazar planes o utilizar herramientas de ningún tipo. Aun así son enemigos peligrosos, pues una vez han detectado a un ser vivo no se detienen ante nada para cazarlo.

Cuando un cadáver se transforma en necrófago sus características no sufren demasiados cambios, salvo el hecho de que su intelecto y su carácter se reducen a 1. Lo que sí cambia son sus habilidades: ya que el ser ya no es inteligente olvidará todos los niveles de habilidad que hubiera tenido en vida, excepto los listados en la siguiente tabla. También perderá todos los dones que no sean físicos. Usará sus niveles en pelea para hacer presas y golpear a sus víctimas.

Acabar definitivamente con un necrófago es una ardua tarea. Una herida grave en la cabeza inutiliza permanentemente al necrófago, haciendo que caiga presa de terribles convulsiones o se tambalee de un modo errático. Una herida crítica en la cabeza liberará para siempre al desdichado necrófago de su penosa existencia.

Contagio: Como muchos males del alma, el del necrófago es epidémico. Cualquier ser humano (y algunos animales) que muera mientras es devorado por un necrófago se transformará en uno durante el siguiente anochecer.

Existen teorías sobre el fin de los tiempos que describen su inicio como una pandemia necrófaga.

fig. 112

Necrófago

Características		Habilidades				Cualidades
Fortaleza:	8/+2	Carrera 2		Percepción 3		Contagio
Pericia:	7/+2	Fuerza 4		Sigilo 3		Ojo de lobo
Carácter:	1/+0	Saltar 1				Sin órganos
Intelecto:	1/+0	Trepar 2				Terror (6)
Empatía:	6/+1	Contorsionismo 1				
P. Vida:	X	Defensa 3				
P. Acción:	7	Equilibrio 1				
P. Fatiga:	X	Pelea 4				
Defensa:	11					
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Puño		+6	1d2+3	3	1	Desarmado, arma roma
Mordisco		+6	1d3+3	5	1	Desarmado

Vampiro

El vampiro es probablemente el muerto viviente más complejo y peligroso del que tenemos constancia.

Se desconoce el origen del vampirismo, aunque existen algunas teorías al respecto. Una de ellas, quizá la más popular, habla de una maldición impuesta por Helios a aquellos hombres que, tras la expulsión de Ilos, se alimentaron de sus congéneres, incapaces de sobreponerse al destierro. Otra teoría explora la posibilidad de que se trate de una recompensa de Melam hacia aquellos que demostraron tamaña capacidad de adaptación.

Lo que sí se sabe es que estas criaturas existen desde tiempos muy remotos y que

aterrorizaron Atlas durante la Edad Oscura. También fueron el enemigo más enconado del hombre durante la Ilustración, ya que pese a sus poderes demoníacos, lo más peligroso de estas criaturas es su apariencia casi humana. De hecho, prácticamente todos los vampiros de los que se habla en crónicas y leyendas conservan el nombre y las posesiones que habían tenido en vida.

Como ya hemos dicho, a simple vista un vampiro es un ser humano. Suelen ser muy delgados y de tez pálida, aunque acostumbran a recuperar algo del rubor propio de la vida después de alimentarse. Poseen unos largos colmillos retráctiles y sus uñas se endurecen como las de una fiera.

El vampirismo es lo más parecido a la inmortalidad que el hombre conoce. Mientras se alimenten, los vampiros mantienen inalterable el aspecto que tenían en el momento de morir. Un vampiro no puede estar mucho tiempo sin consumir sangre o su cuerpo se deteriorará: por cada día que el vampiro pase sin beberla su cuerpo envejece, perdiendo 1 punto de fatiga. Un vampiro cuyos puntos de fatiga lleguen a ser negativos tendrá un aspecto cadavérico. Estos seres no pueden morir de inanición, pero quedarán aletargados si su cuerpo se agota hasta la extenuación (su fortaleza en negativo). En estado de letargo, tienen la apariencia de un cadáver reseco. El vampiro puede permanecer así indefinidamente: sencillamente, su cuerpo se reseca cada vez más, llegando incluso a convertirse en polvo. Derramar 1 litro de sangre sobre él lo devuelve a la vida en un estado inmediatamente anterior al letargo. Si esto sucede, el vampiro se apresurará a buscar alimento desesperadamente.

Los vampiros consumen la sangre de sus víctimas para arrancarles la vida. El último trago, que mata a la víctima, es seguramente el más dulce, pues solamente los vampiros más cautos dejan vivir a sus presas. Por cada asalto que un vampiro drene sangre de una presa, ésta pierde un punto de fortaleza y él recupera un punto de fatiga. Si la víctima llega a fortaleza 0, muere.

Al transformarse, el sujeto gana un vigor sobrenatural que aumenta en 2 puntos su fortaleza y su pericia. Los sentidos del vampiro son extremadamente sensibles, por lo que su empatía también aumenta en 2 puntos. Por último, muchos vampiros gozan de un irresistible atractivo, que utilizan para confundir a sus víctimas, seduciéndolas o tratándolas con sorprendente autoridad. Para reflejar esto, el carácter del vampiro debe aumentarse en 2 puntos.

El mordisco de un vampiro no hace mucho más daño que el de un humano, apenas 1d4 más su bonificador de fortaleza, por lo que no lo utilizarán en combate. La cadencia del mordisco es 5 y se considera un ataque desarmado. A falta de otra cosa, usarán sus afiladas uñas. Éstas se consideran armas cortas que causan 1d3 (más bonificador de fortaleza) puntos de daño y cuya cadencia es 3.

Aún se desconoce por qué, pero se sabe que la luz del día les daña tremendamente. Cada asalto en que el vampiro permanezca bajo la luz del día perderá 1 punto de fatiga, llegando incluso a convertirse en polvo. Es habitual que el viento esparza las cenizas de estos seres cuando son derrotados al aire libre, imposibilitando su retorno.

Si el vampiro sufre una herida crítica en el corazón se transforma en cenizas inmediatamente. Un vampiro que reciba una herida grave en el corazón quedará inconsciente.

Tras sufrir una herida que no le haya transformado en cenizas (incluso si está inconsciente) puede invertir 1 punto de acción y 1 punto de fatiga en reducir la gravedad de una herida en 1 punto. Esto puede hacerlo tantas veces como guste. Si la gravedad de la herida llegase a ser 0 quedaría totalmente curada.

El único modo de acabar definitivamente con estas criaturas es practicar un exorcismo. Si el vampiro ha sido reducido a cenizas no puede defenderse oponiendo su voluntad: sencillamente, será destruido.

La mayor parte de los vampiros duerme pesadamente durante el día. Este sueño es un estado parecido a la muerte, del que solo despertará si se le causa al menos 1 punto de daño. En ocasiones los vampiros permanecen activos durante las horas diurnas, escondidos de los soles. Se sabe que esta proeza les agota rápidamente. Para permanecer activo durante el día el vampiro deberá perder 1 punto de fatiga adicional al día.

Al anochecer, el vampiro, si ha dormido durante todo el día, despertará con su cuerpo totalmente recuperado: los miembros amputados habrán crecido de nuevo y sus características se encontrarán al máximo (sin importar cuánto daño haya sufrido o qué técnicas místicas haya utilizado). Sin embargo, no podrán recuperar por este método la impronta de una técnica mística, sino que habrán de hacerlo de la manera habitual.

Los vampiros poseen una férrea voluntad y una afinidad natural con la brujería, por lo que pueden adquirir ciertos poderes y sortilegios sin necesidad de adquirir el don "Brujo" o "Psíquico". El vampiro también puede desarrollar las habilidades de brujería y psíquica sin necesidad de adquirir estos dones. Los sortilegios que un vampiro puede adquirir de esta manera son: Balanza de las almas, Forma animal (murciélago), Revivificación y Umbral. Los poderes a los que un vampiro tiene acceso son: Inadvertencia, Leer el aura, Piroquinesia y Telequinesia.

Nuevos vampiros: Un vampiro no se crea por casualidad. Para transformar a un ser humano, el vampiro debe arrebatarle toda su sangre, dejándolo al borde de la muerte, reduciendo su fortaleza exactamente a 1. La literatura romántica ha querido llamar a este acto "el beso del vampiro". Esto al vampiro le cuesta 1 punto de fatiga. La víctima pasará todo el día siguiente agonizando. Al anochecer, el sujeto se transforma en vampiro.

Es posible impedir la transformación. Para ello hay dos métodos: el primero sería practicar una transfusión sanguínea a la víctima, lo que a nivel de juego supone retirar 1 punto de fatiga de un personaje para restablecer 1 punto de la fortaleza del sujeto. Realizar esta operación exige una prueba exitosa de medicina cuya dificultad es 14. El problema es que este método solo retrasa la transformación. La víctima perderá 1 punto de fortaleza cada día, hasta que se sitúe en fortaleza 1. En ese momento, si no se le practica otra transfusión, sufrirá el cambio.

El segundo y definitivo método es acabar con el vampiro que le mordió, lo que termina con la "infección" y permite a la víctima recuperarse normalmente.

El ejemplo de vampiro que aquí les presentamos corresponde al Barón Gregori Von Bramstein. Las malas lenguas aseguran que el Barón podría ser un vampiro. Gregori mantiene una activa (y nocturna) vida social y es miembro de los Dragones de Crieg.

fig. 113

Vampiro (Barón Gregori Von Bramstein)					
Características		Habilidades			Cualidades
Fortaleza: 10/+3 Pericia: 9/+2 Carácter: 10/+3 Intelecto: 7/+2 Empatía: 9/+2		Carrera 2 Fuerza 3 Nadar 1 Resistencia 2 Saltar 2 Trepar 2 Contorsionismo 1 Defensa 3 Equilibrio 1 Esgrima 3 Montar 1 Pelea 2 Pistola 2	Actuar 1 Etiqueta 2 Intimidar 2 Seducción 3 Voluntad 2 Ciencias ocultas 3 Historia 2 Teología 1 Bellas artes 1 Percepción 3 Psíquica 2 Sigilo 2 Sociedad 1		Autodidacta Belleza La garra del dragón Nobleza Ojo de lobo Reflejos de cazador Inadvertencia
P. Vida:	X				
P. Acción:	8 (-1)				
P. Fatiga:	12				
Defensa:	11				

Ataques:	Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Garra	+4	1d3+3	3	1	Arma corta
Mordisco	+4	1d4+3	5	1	Desarmado
Espada punta y corte	+6	1d8+4	5	1	Guarda de lazo
Zerstörer (12mm)	+4	2d8	5/7	2	Pistola

Equipo			
Casaca	(Prot: 2 en 7, 8, 9, 10, 11)	Zerstörer (pistola de 9mm)	
Rondel	(Prot: 5 en 11)	Espada de equilibrio perfecto	
Guante de cuero	(Prot: 3 en 5)		
Guantelete	(Prot: 6 en 6)		
Botas	(Prot: 3 en 1, 2)		
Estorbo total: 18	(-1 punto de acción)		

Nota: Gregori dispone de un valor de bloqueo de 2 mientras esgrime su espada, debido a la guarda de lazo y el estilo de esgrima que practica. El vampiro utilizará el bloqueo para proteger su cabeza y su corazón.

Seres Feéricos

Los seres feéricos han formado parte de la mitología durante toda la historia de la humanidad. Desde las leyendas épicas de la Edad Heroica hasta los cuentos y fábulas de la Ilustración, han sido aliados del hombre y también acérrimos enemigos.

Según la tradición druídica, habitan en el Reino de las Hadas, un mundo cercano al nuestro. Allí, estos seres disponen de un complejo orden social, así como diferentes facciones y líderes.

Pero lo que realmente distingue a estos seres es su peculiar carácter: sus motivaciones son siempre muy diferentes a las del hombre.

Duende

Los duendes son, sin duda, los seres feéricos más conocidos. Por lo visto, en su carácter prima un cruel sentido del humor. Existen múltiples historias en las que el hombre es puesto a prueba por seres de este tipo o, sencillamente, resulta la víctima de sus bromas pesadas.

Físicamente, los duendes son humanoides minúsculos, de no más de 40 centímetros de altura, desgarbados, con la boca grande y las extremidades largas.

A los duendes se les relaciona con Momo, señor de las máscaras.

fig. 114

Duende					
Características		Habilidades			Cualidades
Fortaleza: 3/+0 Pericia: 14/+4 Carácter: 6/+1 Intelecto: 6/+1 Empatía: 8/+2		Carrera 2 Nadar 1 Resistencia 1 Saltar 2 Salud 2 Trepar 1 Armas proyectiles arcaicas 3 Contorsionismo 1 Cordelería 1 Defensa 4 Equilibrio 1 Hurtar 1 Pelea 1	Actuar 2 Juego 2 Voluntad 2 Ciencias ocultas 2 Táctica 2 Bajos fondos 1 Percepción 2 Sigilo 3 Supervivencia 1		Humor melancólico Ojo de lobo Salud de hierro Tamaño minúsculo Deconstrucción
P. Vida	3				
P. Acción:	10				
P. Fatiga:	4				
Defensa:	16				
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Honda		+7	1d2+1	8	0	Alcance 20m
Mordisco		+5	1d4	5	0	Desarmado

Fauno

Los faunos son seres humanoides, con marcados rasgos de origen animal. Habitualmente se representa a los faunos como mitad hombre, mitad macho cabrío, pero éste no es el único tipo de fauno que existe.

Los faunos viven en el Bosque Profundo y rara vez han tenido contacto con los seres humanos. Se les relaciona con Oberón, ya sea como siervos o miembros de la misma raza. Adoran los placeres sencillos, especialmente comer, dormir, el sexo, la caza y la música.

En la ficha del fauno se presentan todos los tipos de arma natural que el fauno puede poseer. El máster determinará cuáles de ellos posee cada fauno en concreto, dependiendo de sus rasgos.

Tampoco es extraño que los faunos utilicen armas propias de la cacería como arcos y lanzas.

Algunos héroes mitológicos fueron alumnos de un fauno antes de estar preparados para afrontar su destino.

Lejos de Atlas, en Ultramar, los indios hablan de hombres-jaguar, auténticos guerreros defensores de espíritus más antiguos.

También existen leyendas que describen a los faunos como seres brutales y viciosos. De hecho, las más truculentas historias fantásticas de la antigüedad hablan de mujeres humanas violadas por faunos.

Fauno					
Características		Habilidades			Cualidades
Fortaleza: 9/+2 Pericia: 8/+2 Carácter: 6/+1 Intelecto: 5/+0 Empatía: 7/+2		Carrera 2 Fuerza 2 Nadar 2 Resistencia 2 Saltar 2 Salud 2 Trepar 2 Defensa 3 Equilibrio 1 Pelea 4	Intimidar 2 Música 2 Voluntad 2 Astrología 1 Biología 1 Ciencias ocultas 1 Cocina 1 Medicina 1 Caza 2 Percepción 2 Sigilo 3 Supervivencia 1		Humor colérico Ojo de lobo Olfato Piel gruesa (2) Salud de hierro Sangre de trol
P. Vida	13				
P. Acción:	8				
P. Fatiga:	11				
Defensa:	11				
Ataques:		Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Coz		+6	1d3+3	3	0	Arma corta, roma
Garra		+6	1d4+3	3	0	Arma corta
Cuernos		+6	1d6+3	4	0	Arma de mano
Mordisco		+6	1d8+3	5	0	Desarmado

Hada

Las hadas son seres diminutos, también humanoides, con alas de libélula o mariposa. Un hada mide 20 centímetros de altura aproximadamente y su estilo de vida parece alegre y libertino.

Muchos autores describen las hadas como seres bioluminiscentes, como las luciérnagas, capaces de iluminar a su alrededor tanto como una vela. En muchas leyendas las hadas son aliadas de la humanidad y sirven como guía a héroes y viajeros perdidos.

En origen, las hadas parecen conectadas a Titania, señora de la primavera. De hecho, según los cuentos clásicos, la función de las hadas es despertar a las flores al final del invierno. Alegóricamente, algunas muchachas en edad casadera son consoladas y aconsejadas por un hada.

Hada

Características		Habilidades		Cualidades
Fortaleza:	3/+0	Carrera 1	Actuar 2	Flotar
Pericia:	16/+5	Resistencia 1	Danza 2	Fosforescencia
Carácter:	6/+1	Saltar 1	Música 2	Humor sanguíneo
Intelecto:	7/+2	Salud 2	Oratoria 2	Ojo de lobo
Empatía:	11/+3		Seducción 2	Salud de hierro
		Defensa 5	Voluntad 2	Tamaño diminuto
P. Vida	4	Equilibrio 1		
P. Acción:	11	Hurtar 2	Ciencias ocultas 2	Maravilla
P. Fatiga:	2		Costura 1	
Defensa:	19		Historia 3	
			Astrología 2	
			Percepción 3	
			Sigilo 4	
			Sociedad 1	

Trol

Los trol son monstruosos seres del Reino de las Hadas, asociados al invierno. Según algunas leyendas, se trata de una belicosa raza, sierva de la Dama de las Nieves, quien ansía usurpar permanentemente el trono de Ávalon.

Los trol aparecen nombrados frecuentemente en historias épicas, como guardianes de lugares míticos. En estas historias se ensalza su tamaño y fiereza, a la vez se les describe como seres estúpidos, que acostumbran a ser derrotados por medio de la astucia.

Estos seres son grandes y desgarbados, de rasgos toscos y fieros. Su piel es áspera como la piedra, al igual que su carácter. Se sabe que los demás seres feéricos les temen y les odian por igual.

Los trol son la única raza del Reino de las Hadas a la que se representa portando armas y armaduras propias de la guerra.

Trol

Características		Habilidades		Cualidades
Fortaleza:	14/+4	Carrera 1	Intimidar 4	Humor flemático
Pericia:	6/+1	Fuerza 3	Voluntad 1	Nudillos de acero
Carácter:	8/+2	Nadar 1		Ojo de lobo
Intelecto:	2/+0	Resistencia 2	Ciencias ocultas 1	Piel de fauno
Empatía:	4/+1	Saltar 1	Geología 1	Regeneración (5)
		Salud 4		Salud de hierro
P. Vida	26	Trepar 1	Caza 3	Tamaño gigantesco
P. Acción:	6		Percepción 1	
P. Fatiga:	16	Armas contundentes 3	Supervivencia 2	
Defensa:	8	Defensa 3		
		Pelea 3		

Ataques:	Bonificador	Daño	Cadencia	Penetración	Notas:
Puño	+4	1d4+5	3	1	Arma corta, roma
Mordisco	+4	1d10+5	5	1	Desarmado
Martillo de piedra	+4	2d8+5	8	1	2 Manos

16 Vehículos

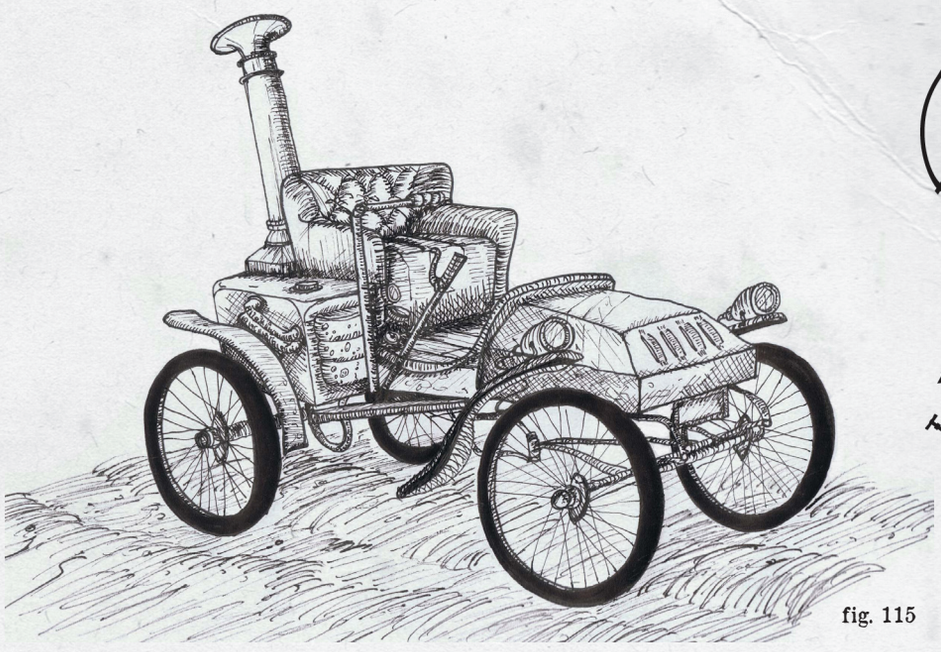


fig. 115

Diseño

Para poder diseñar un vehículo, un personaje debe al menos tener 1 nivel en ingeniería y realizar una prueba de habilidad cuya dificultad depende del tamaño y características del vehículo.

El tamaño del vehículo viene dado por el chasis. Los vehículos con chasis A tienen una dificultad básica de 6, a los de chasis B les corresponde una dificultad de 7, a los C de 8, a los de clase D dificultad 9 y a los de tipo E dificultad 10.

La dificultad de la prueba de diseño también varía en función del motor. Instalar un motor adecuado al tamaño del vehículo no varía la dificultad. Sin embargo, instalar uno más grande o más pequeño aumenta la dificultad en 1 por cada diferencia de tamaño. A los vehículos de clase A les corresponden un motor tipo 1, a los de clase B un motor tipo 2, a los de clase C un motor tipo 3, a los de clase D uno tipo 4 y a los E les corresponden los tipo 5. Esto solo se aplica al motor principal. Instalar más de un motor también aumenta la dificultad de la prueba de diseño en 1 por cada motor adicional.

Tiempo de construcción

La construcción de un aparato, incluyendo su diseño, puede ser un largo proceso. Para calcular el tiempo necesario, multiplique la dificultad de la prueba de diseño por el multiplicador de peso del chasis. El resultado será la cantidad de días necesaria para su diseño y construcción.

Si el ingeniero dispone de un taller adecuado el tiempo de construcción se reduce en un 25%.

Un buen equipo de trabajo también reduce el tiempo de construcción. Se considera adecuado un equipo de trabajo a aquel formado por 2 integrantes para vehículos de clase A, son necesarias 4 personas para los de clase B, 8 para los de C, 16 para los de clase D y un nutrido equipo de 32 personas para los de clase E. Para que el equipo de trabajo se considere adecuado, al menos la mitad de sus integrantes deben tener nivel 3 en mecánica. El ingeniero puede, si lo desea, formar parte del equipo. Si se cumplen todos los requisitos, el equipo de trabajo reducirá el tiempo de construcción en un 25% adicional.

La maestría del ingeniero también influye en la velocidad de construcción de sus proyectos. Cada nivel de maestría en ingeniería que posea reducirá el tiempo de construcción en un 5%, siempre que esté presente dirigiendo los trabajos.

Estructura

Los puntos de estructura representan la cohesión de cada pieza de un vehículo. Cuando una pieza sufra daño, se restarán los puntos de daño a los de estructura.

El número entre paréntesis representa la resistencia de la estructura. Este número deberá restarse del daño sufrido por la estructura. La resistencia de la estructura puede reducir el daño incluso a 0. Cuando un vehículo sea objetivo de un ataque deberá determinarse aleatoriamente en dónde impacta dicho ataque. Para ello se debe confeccionar previamente un listado de componentes del aparato en el que deben figurar también tripulantes y pasajeros, en caso de haberlos.

También se deberá determinar qué componentes del aparato están bajo la protección de la carrocería. La protección de la carrocería y la resistencia de la estructura se suman a la hora de reducir el daño sufrido.

Si los puntos de estructura de una pieza del vehículo se reducen a la mitad, ésta deja de funcionar.

Cuando los puntos de estructura de una pieza se reduzcan a 0 la pieza es destruida.

Impactar sobre un vehículo

Como es lógico, impactar sobre un vehículo con un arma es fácil. La dificultad básica de la tirada de ataque ya sea con un arma de fuego o con artillería contra un vehículo estacionado, es de 6. Sin embargo, debe reducirse la dificultad en 1 por cada categoría de tamaño del vehículo por encima de la A. Los ataques cuerpo a cuerpo impactan automáticamente contra vehículos estacionados.

La dificultad de impacto sobre un vehículo en movimiento será también de 6, pero se le añadirá la maniobabilidad del vehículo (obviamente, los vehículos más ágiles ven su defensa incrementada). La maestría del conductor también juega un papel crucial en la defensa del aparato: un conductor que sea consciente de que su vehículo está siendo atacado puede añadir su maestría a la dificultad de los impactos.

Maniobra evasiva: Un conductor que desee defender su vehículo de los ataques externos puede realizar una serie de giros inesperados a fin de reducir la puntería de sus atacantes. Para ello, el piloto debe invertir 4 puntos de acción y realizar una prueba de pilotar, conducir o navegar según el caso. A esta prueba se le añadirá como de costumbre la maniobrabilidad del vehículo.

El resultado de la prueba será la nueva defensa del vehículo.

Atropellos

Un personaje que se cruza en el camino de un vehículo suele resultar seriamente herido, debido a la velocidad y peso del mismo. Poca o ninguna resistencia ofrecen nuestros endebles cuerpos a las potentes máquinas de estos tiempos.

Si un personaje es atropellado sufrirá 1d6 puntos de daño por cada categoría de tamaño del vehículo que lo atropelló. Además, la velocidad del vehículo añadirá 1d6 de daño adicional por cada 30 km/h.

El daño de los atropellos es expansivo.

Atropellos intencionados

Normalmente un atropello es un accidente. Sin embargo, en algunas situaciones, el conductor de un vehículo puede utilizarlo como arma. Para atropellar intencionadamente a alguien debe realizarse una prueba de conducir contra la defensa de ese personaje, como si de un ataque con arma se tratase. Si la prueba resulta exitosa, el personaje es atropellado. Los objetos sólidos circundantes, así como los espacios estrechos deberían, a discreción del máster, ofrecer un bonificador a la defensa del personaje agredido.

Colisiones

La colisión entre dos vehículos puede llegar a ser una auténtica catástrofe. Cuando dos vehículos colisionen, cada uno resultará dañado de un modo similar al de un atropello. Sin embargo, la velocidad de los vehículos, y sobre todo su masa, resultan mucho más determinantes en las colisiones que en los atropellos.

Si la colisión se produce de manera frontal, es decir, si los vehículos avanzan en direcciones opuestas, la velocidad de ambos se suma para calcular el daño.

Si la colisión se produce de un modo perpendicular, solamente debe aplicarse la velocidad del vehículo que impacta.

Si la colisión se produce desde atrás, la velocidad del vehículo más lento debe restarse de la del más rápido antes de calcular el daño.

El tamaño de cada vehículo también se aplica al daño. Es decir, los vehículos sufren 1d6 puntos de daño por cada categoría de tamaño que tenga el otro. Por ejemplo: si un vehículo de clase A colisiona contra un vehículo de clase E sufrirá 5d6 puntos de daño, mientras que el de clase E solamente sufrirá 1d6.

Sin embargo, la cantidad de dados de daño por tamaño no se suman a los de velocidad, sino que se multiplican. Por ejemplo: si dos locomotoras de tamaño E sufren una colisión frontal a 150 km/h, cada una de ellas sufriría 50d6 de daño.

El daño de las colisiones es expansivo.

Maniobrabilidad

El factor de maniobrabilidad muestra lo fácil que es hacer un cambio de dirección con el aparato. La maniobrabilidad de un aparato depende sobre todo de su tamaño, aunque hay otros factores que la modifican.

Los vehículos de chasis tipo A tienen una maniobrabilidad básica de +2. A medida que aumenta el tamaño del vehículo, se reduce su capacidad de maniobra. Cada aumento de tamaño reduce la maniobrabilidad del vehículo en 1 punto hasta un mínimo de -2 en vehículos de clase E.

El conductor de un aparato puede realizar un único giro por asalto.

Cuando el conductor de un aparato desea hacer un giro, debe realizar una prueba de maniobra cuya dificultad es 6. Al resultado de la tirada de conducir, pilotar o navegar debe añadírsele el factor de maniobra del aparato. La dificultad de la tirada aumenta en +1 por cada 15 grados de viraje. Además, la velocidad a la que circula el aparato aumenta también la dificultad del giro, a la que habrá que añadirle un +1 por cada 30 km/h.

Si un conductor falla una prueba de conducción, hay que determinar qué tipo de fallo ha cometido. Si se trata de un fallo leve, el viraje no se ha completado. Es decir, si falla por una diferencia de 1 o 2 puntos supondremos que a su viraje le han faltado 15 y 30 grados respectivamente.

Si se trata de un error grave, el descontrol habrá provocado que el viraje sea excesivo. Si falla por una diferencia de 3 o 4 puntos se excederá en el viraje 15 o 30 grados respectivamente.

En fallos garrafales, cuya diferencia sea de 5 o más puntos, el vehículo vuelca. Un vehículo que vuelque sobre el suelo sufre un daño en su chasis equivalente al de una colisión perpendicular con un vehículo de su mismo tamaño (consulte el apartado colisiones).

Si se tratase de un vehículo acuático, zozobraría. Los vehículos que zozobran son invadidos por el agua, lo que aumenta su peso en un 10%, con todo lo que ello implica: una embarcación cuya capacidad de carga sea superada por el agua comenzará a hundirse.

En el caso de los aparatos aéreos (excepto los dirigibles), el vehículo entraría en barrena. Un vehículo en barrena cae descontroladamente y en picado hacia el suelo. Los aparatos en barrena aceleran o deceleran hasta alcanzar su velocidad de sustentación a un ritmo de 5 km/h por segundo en el caso de los aeroplanos y 10 km/h por segundo en el caso de los girocópteros (es decir, 25 km/h por asalto y 50 km/h por asalto respectivamente, algo muy poco saludable). Cuando el aparato alcance su velocidad de sustentación, el piloto puede intentar enderezar el aparato con una tirada de pilotar, lo que tiene una dificultad increíble de 16 (la maniobrabilidad del aparato modifica esta dificultad). Un piloto puede intentar enderezar su vehículo antes de alcanzar la velocidad de sustentación, en cuyo caso la dificultad aumentará en +2 por cada 30 km/h por encima de la velocidad de sustentación. A veces esta puede ser la única alternativa posible, ya que un aparato en barrena que alcance el suelo sufrirá una colisión de tipo perpendicular como si el suelo fuese un vehículo de su mismo tamaño. Los vehículos que caigan por debajo de la velocidad de sustentación no pueden remontar hasta que la alcancen.

Aterrizaje

Para que un vehículo volador aterrice en condiciones óptimas ha de hacerse una

fig. 116

prueba de pilotaje de dificultad 6. Algunos factores pueden modificar esta dificultad.

La velocidad adecuada para un aterrizaje es exactamente la velocidad de sustentación del aparato. Cada 30 km/h por encima de la velocidad de sustentación, elevan la dificultad de la prueba en +2.

El vehículo debe disponer de espacio suficiente para frenar, de lo contrario colisionará. Si el vehículo debe girar durante el aterrizaje, cada 30 grados de giro elevarán en +2 la prueba de aterrizaje.

La tirada de aterrizaje se verá modificada por la maniobrabilidad del aparato. Lógicamente, los aparatos más grandes requieren mayor habilidad.

El aparato debe disponer de un terreno liso sobre el que aterrizar. Los suelos blandos o abruptos elevan la dificultad del aterrizaje en +4. Pueden clasificarse como terrenos blandos o abruptos nieve, arena, rocas…

La visibilidad también influye: tomar tierra de noche aumenta la dificultad en +4. Una pista bien iluminada puede eliminar este problema. Si el vehículo lleva un fanal instalado, el aumento de dificultad será tan solo de +2.

La fuerza del viento también puede, a discreción del máster, aumentar la dificultad de la prueba de aterrizaje.

Un vehículo que falle su tirada de aterrizaje por una diferencia de 1 o 2 puntos sufre el daño equivalente a una colisión en su tren de aterrizaje.

Hay infinidad de eventualidades que pueden modificar la dificultad de una prueba de conducción, por lo que sería imposible listarlas aquí todas. Animamos al máster a modificar la dificultad de este tipo de pruebas en función de las circunstancias.

Tripulación

Los vehículos son máquinas complejas que acostumbran a necesitar más de un tripulante. En vehículos de tamaño reducido, es posible que un solo tripulante desempeñe todas las funciones. Sin embargo, a medida que aumenta la envergadura del aparato, se hace patente la necesidad de una tripulación bien nutrida.

Cada acción que un vehículo realice debe ser costeada por los puntos de acción de uno, y solo uno, de sus tripulantes. Por eso es habitual la presencia de un copiloto y algunos maquinistas que realicen otras funciones.

Acción\Vehículo	Tipo A	Tipo B	Tipo C	Tipo D	Tipo E
Giro	4	8	12	16	20
Aceleración/Frenado	1	2	3	4	5
Fogoneros	0	0	1	2	3

Giro

Ya se ha comentado cuál es la dificultad para llevar a cabo un giro. Sin embargo, el tiempo necesario para completar una maniobra depende del tamaño del vehículo. En la tabla figura la cadencia de los giros en función del tamaño del aparato.

Recuerde que el piloto puede aplicar su maestría cada asalto para obtener puntos adicionales con los que pagar el coste de una maniobra. El giro debe ser costeado completamente por el piloto. Ningún personaje puede ayudarle a completarlo más deprisa.

En vehículos aéreos y sumergibles, los ascensos y descensos son también considerados giros.

Aceleración

Aumentar la velocidad del vehículo requiere la manipulación de algunos mandos y válvulas. Más compleja resultará esta tarea cuanto más grande sea el aparato. Cada vez que se complete una acción de aceleración, el aparato ganará una cantidad de velocidad igual a su aceleración.

La tabla muestra la cadencia de una acción de aceleración.

Frenado

El frenado reduce una cantidad de velocidad que depende del sistema de frenos del vehículo. Los vehículos muy pesados necesitan distancias de frenado más largas. Para representar esto se ha asignado una cadencia también al frenado.

Fogoneros

Los vehículos pequeños acostumbran a consumir poco combustible. Además, la boca de su caldera suele estar al alcance del piloto, por lo que éste puede tomarse unos instantes en alimentar el motor sin que esto afecte a su capacidad para la conducción.

En cambio, los vehículos de mayor tamaño tienen calderas tan grandes que deben estar alejadas del piloto y requieren una alimentación constante.

La tabla muestra la cantidad de fogoneros que deben trabajar en un vehículo para su correcto funcionamiento. Por cada fogonero que falte, la velocidad máxima y la aceleración del vehículo se reducirá proporcionalmente. Por ejemplo: un vehículo de tipo E en el que trabajen solamente 2 fogoneros perderá un tercio de su aceleración y velocidad máxima. Si contase con 1 solo, perdería dos tercios de su velocidad y aceleración. Lógicamente, un vehículo que precise fogoneros y no cuente con ninguno no se moverá.

Cada hora que un personaje desempeñe esta función perderá 1 punto de fatiga.

Jefe de máquinas

Uno de los fogoneros del aparato puede asumir este papel. Al hacerlo puede, o bien añadir un porcentaje de aceleración y velocidad máxima al vehículo equivalente a su maestría en maquinaria multiplicada por 10, o reducir el consumo de combustible en la misma proporción.

Otras labores

Además de los trabajos de conducción y alimentación, los vehículos precisan tripulantes para otros menesteres. Cada implemento tiene también una cadencia que debe ser costeada por un personaje. De este modo, los vehículos multifuncionales requieren mayor número de tripulantes.

fig. 117

	Tipo A	Tipo B	Tipo C	Tipo D	Tipo E
Bomba de achique*	5	5	5	5	5
Excavadora	6	12	18	24	30
Fanal (encender y apuntar)	3	6	9	12	15
Grúa	8	16	24	32	40
Linterna de señales (idea simple)	3	3	3	3	3
Linterna de señales (frase sencilla)	6	6	6	6	6
Linterna de señales (mensaje complejo)	9	9	9	9	9
Sirenas y bocinas	2	2	2	2	2
Tanque de lastre	5	10	15	20	25
Tubos acústicos	2	2	2	2	2
Tubos neumáticos	8	8	8	8	8

*Bomba de achique: activar una bomba de achique tiene siempre una cadencia de 5, sin importar la potencia de la misma. El sistema hidráulico expulsará una cantidad de agua equivalente al resultado de la prueba de maquinaria en litros. Esta cantidad debe multiplicarse en función del tamaño del vehículo, ya que la potencia del sistema depende del tamaño y necesidades del aparato en que se instala: x2, x3, x4 y x5 para vehículos de tipo B, C, D y E respectivamente.

A todo esto puede añadirse la figura de un capitán, encargado de coordinar los esfuerzos del personal de abordo, así como profesionales especializados: un médico, un mecánico...

Como habrá visto, cuanto más grande es un vehículo y mayor cantidad de funciones posee, más personal debe trabajar para sacarle partido. Es natural, por ejemplo, que un vehículo de tamaño E precise de, al menos, una docena de tripulantes.

Coste

El coste de cada componente del vehículo debe sumarse para calcular el coste final.

El coste final representa el precio que el vehículo tendría en el mercado, es decir, es el precio que el ingeniero le pondría si su diseño llegase a salir a la venta.

Sin embargo, el coste de los materiales y la mano de obra necesaria ronda un tercio del coste final. A este precio le llamamos coste de producción.

Es necesario invertir el coste de producción antes de realizar la tirada de ingeniería.

Si la tirada de ingeniería falla, el diseño tendrá algún fallo que impide su funcionamiento. Para solucionarlo, el ingeniero puede realizar una nueva prueba de ingeniería tras invertir un tercio del tiempo de construcción. Si la nueva tirada es un éxito los problemas habrán sido corregidos y el aparato funcionará normalmente. Si la tirada fracasa, el diseño continúa teniendo fallos que deben corregirse repitiendo la operación.

Cada nueva tirada de ingeniería exige la inversión de un tercio del tiempo de construcción y un gasto monetario de una décima parte del coste final.

fig. 118

Chasis

El chasis es la estructura interna del vehículo. Es, por así decirlo, su esqueleto. Resulta completamente imprescindible que todo vehículo posea un chasis, sobre el que luego habrán de montarse los demás componentes.

La capacidad de carga es la cantidad de peso, en kilogramos, que el chasis es capaz de soportar. Todos los componentes, carga y tripulantes cuentan para ese límite. Sin embargo, el propio peso del chasis, así como las ruedas, no. Debido al empuje que el agua genera hacia arriba, el chasis de un vehículo que se desplace por ella ve su capacidad de carga duplicada.

El peso del chasis sí cuenta para la cantidad de peso que el motor debe mover. Por lo tanto, debe añadirse al peso total del vehículo.

Muchos componentes para vehículos son más pesados y costosos debido al tamaño del vehículo en el que se instalan. Para calcular esta diferencia hemos incluido un multiplicador al lado del peso del chasis. El multiplicador de peso debe aplicarse a todas las cifras de los diferentes componentes marcadas con asteriscos.

El tamaño del chasis puede influir en otros factores durante el diseño de un vehículo, por lo que los hemos clasificado por letras. Los de la clase A corresponden a vehículos habitualmente monoplaza, con una longitud media de 3 metros. Los de clase B tienen una longitud media de 6 metros y suelen utilizarse para vehículos cuya finalidad es el desplazamiento de cargas ligeras o una pequeña cantidad de pasajeros. La clase C acostumbra a conformar vehículos de servicios, ya sea de trasporte público o de carga, con longitudes de unos 12 metros. Los de clase D son ya grandes transportes cuya media es de 25 metros. La clase E son los auténticos gigantes de la mecánica, con esloras de unos 50 metros.

Por supuesto, es posible construir máquinas más grandes. Sin embargo, este tipo de proyectos escapa a la posibilidad de financiación privada, por lo que no han sido incluidos en este reglamento. Preferimos que sea el máster quien, con total libertad, diseñe esas auténticas fortalezas móviles.

Chasis	Tipo	Carga	Peso	Estructura	Coste	Maniobra
Mono 360	A	200	50 (x1)*	10 (3)	20c	+2
Birdo	A	500	100 (x2)*	15 (3)	60c	+2
Traveler 4P	B	1.000	200 (x4)*	20 (6)	75c	+1
Fortschritt	B	2.000	500 (x6)*	30 (6)	150c	+1
Service L3	C	6.000	800 (x16)*	40 (9)	200c	0
Traveler 8P	C	10.000	1.500 (x24)*	50 (9)	350c	0
Transport B	D	24.000	2.400 (x64)*	80 (12)	500c	-1
Mamut	D	30.000	3.000 (x80)*	100 (12)	750c	-1
Modular 05	E	48.000	12.000 (x256)*	160 (15)	1000c	-2
Enterpraiser	E	60.000	15.000 (x320)*	180 (15)	1500c	-2

Autonomía

La autonomía representa la cantidad de tiempo que el vehículo puede mantenerse en marcha sin repostar. La autonomía del vehículo depende directamente del consumo de su motor y la cantidad de combustible que pueda cargar.

Los motores están clasificados en función de su consumo: el tipo de motor corresponde a la cantidad de kilos de carbón que consume en 1 hora. Aunque los motores pueden funcionar a mayor y menor potencia, se ha calculado su consumo medio.

La cantidad de combustible dependerá del espacio que quede libre en el vehículo al final de su diseño. El peso de la carbonera ya está incluido en el del chasis.

Un kilo de carbón cuesta 0,20 coronas aproximadamente. Pueden utilizarse otros combustibles como madera, pero su valor calorífico es muy inferior, por lo que se consumirá el doble de combustible. La piedra filosofal, por su parte, posee un valor calorífico excelente y una lenta combustión, lo que la convierte en el combustible más potente que existe. Un puñado de piedra filosofal pesa aproximadamente 100 gramos, pero equivale a 100 kilos de carbón. Además, cualquier vehículo verá duplicada su aceleración mientras esté consumiendo piedra filosofal. Las calderas alimentadas de este modo emiten un humo rojizo muy característico.

fig. 119

Motores

El motor es poéticamente el corazón de la máquina, pues genera el movimiento que los diferentes componentes del vehículo precisan para su funcionamiento. Es imprescindible que un vehículo tenga un motor. Aunque existen vehículos sin motor, éstos no son el caso que aquí nos ocupa.

La potencia del motor muestra la cantidad de peso, en kilogramos, que el motor es capaz de desplazar. De la relación entre el peso total del vehículo y la potencia de su motor se deducen factores clave para el manejo del mismo, tales como la aceleración y su velocidad máxima.

La aceleración del vehículo es el resultado de dividir la potencia del motor entre el peso total del vehículo. El número obtenido es la cantidad de km/h que el vehículo puede acelerar por cada acción de acelerado que realice. Es necesario que el vehículo tenga una aceleración de al menos 1 para que sea capaz de moverse. De lo contrario la potencia del motor es insuficiente. La excepción a esta regla está en el agua. Debido a la reducida resistencia del agua, los vehículos que se desplazan a través de ella pueden moverse con una aceleración mínima de 0,5.

La aceleración máxima de cualquier vehículo es 5, intentar superar esa aceleración suele causar terribles accidentes.

En el cálculo de la aceleración, el primer decimal es válido; los demás se redondean hacia abajo. Por ejemplo, es posible tener una aceleración de 1,7.

La velocidad máxima de un vehículo es su aceleración por 30.

Motores adicionales

Es posible instalar varios motores a un mismo vehículo. Muchos utilizan parejas de motores iguales para su locomoción, otros disponen de varios motores secundarios de menor potencia que el principal, destinados a soportar el esfuerzo adicional de las maniobras.

A efectos prácticos, el segundo motor en funcionamiento de un vehículo aporta un 75% de su potencia al total del motor principal. Un tercer motor aportaría tan solo un 50% de su potencia. Un 25% para un cuarto motor. Más motores no generan mayor potencia (aunque pueden instalarse como reserva).

Motor	Tipo	Potencia	Peso	P. Estructura	Coste
Beheindigkeit	1	350	20	3 (3)	17c
Mono B1	1	500	50	5 (3)	25c
Sago	1	600	30	4 (3)	40c
E&H 2.200	2	2.200	90	9 (6)	85c
Modular T2	2	2.500	100	10 (6)	100c
High Lander	2	3.100	150	12 (6)	145c
Transporto	3	8.500	250	16 (9)	275c
E&H 10.000	3	10.000	300	20 (9)	350c
Proletarian Horse	3	12.000	450	25 (10)	400c
Modular T4	4	50.000	1.200	40 (12)	800c
Proletarian Bull	4	62.000	1.600	50 (13)	1.200c
Gigante 75	4	75.000	2.000	60 (12)	1.500c
Titán 250	5	250.000	6.000	80 (15)	2.000c
Leviatán	5	300.000	10.000	105 (15)	4.200c

Carrocería

La piel de la máquina. La carrocería es la cobertura exterior de vehículo (de hecho, su aspecto final depende casi exclusivamente de ella) y sus paredes.

No es obligatorio poner una carrocería al vehículo, pero si no lo hace, tanto tripulación y pasajeros, como sus diferentes componentes, estarán al descubierto. De hecho, el aspecto de la máquina será el de un esqueleto metálico.

La mayoría de los vehículos cubren a sus ocupantes hasta el abdomen. Si el diseño del vehículo debe cubrir completamente a sus ocupantes e incluir un techo deberá instalársele una cubierta.

La protección de la carrocería se aplica siempre a todos los componentes del vehículo y también a sus ocupantes en las localizaciones 1,2,3,4 y 9.

Hay muchos materiales que pueden combinarse para fabricar la carrocería de un vehículo.

Las carrocerías de madera ligera están confeccionadas a base de tablillas que no superan el centímetro de grosor. Se utilizan para prototipos y vehículos ultraligeros. Se trata de materiales de fácil sustitución que permiten acabados con gran valor estético. Sin embargo son endebles; de hecho, un hombre adulto suele poder atravesarlas de un puñetazo.

Las carrocerías de madera más habituales son aquellas confeccionadas con tablones de entre 2 y 4 centímetros de grosor. Estas superficies suelen reforzarse con tablones dispuestos en otro sentido o en aspa. Es el tipo de carrocería típico de los vagones de carga.

Para lograr una carrocería realmente recia puede construirse el vehículo con listones de hasta 10 centímetros de grosor. Los navíos mercantes acostumbran a tener un casco grueso realizado con la mejor madera.

El metal laminado de entre 2 y 5 milímetros es perfecto para vehículos ligeros con un acabado realmente aerodinámico.

Para un diseño verdaderamente resistente algunos ingenieros instalan placas metálicas de 1 a 3 centímetros de espesor. Este tipo de carrocería es propia de aparatos que requieren una buena dosis de resistencia a los impactos, como los vehículos militares.

Cuando hablamos de artefactos de guerra, el blindaje se maximiza hasta crear una cubierta de placas superpuestas y remachadas que en ocasiones alcanza los 8, o incluso más, centímetros de espesor.

Cubierta

La cubierta es el techo del vehículo. Algunos vehículos, dependiendo de su tamaño, poseen varias cubiertas, como los pisos de un edificio. Es habitual que la cubierta exterior sea practicable o incluso constituya la vía de desplazamiento más habitual de la tripulación.

El coste y peso de una carrocería con cubierta es el doble de una carrocería normal.

Los vehículos de tamaño D pueden tener hasta 2 cubiertas y los de tipo E hasta 4. En cualquier caso, no es necesario pagar el coste de cada cubierta: en el precio y peso de la tabla ya está reflejada la posibilidad de que haya más de 1.

Los vehículos con cubierta ofrecen la protección de su carrocería a sus ocupantes en todas las localizaciones, salvo a aquellos que se encuentren en la cubierta exterior, a quienes protege las localizaciones 1,2,3,4 y 9.

Casco hermético

Un vehículo acondicionado con este asombroso conjunto de adelantos puede aislarse completamente del medio exterior. Todas las puertas del vehículo pueden sellarse gracias a un revestimiento de caucho en sus quicios y un poderoso sistema de cierre. Además, los parabrisas del vehículo son de un grueso cristal capaz de soportar grandes presiones.

Este tipo de máquinas está especialmente indicado para viajes subacuáticos o incluso interdimensionales. En la guerra, pueden utilizarse también para defenderse de gases nocivos.

Transformar una carrocería en un casco hermético eleva el peso de la misma en un

10%. El coste aumenta en un 50%.

Un vehículo cuya carrocería esté confeccionada con madera ligera o láminas de metal no puede tener un casco hermético.

Un vehículo con casco hermético no recibe agua al zozobrar.

Un casco hermético aumenta la dificultad del diseño en +1.

Un vehículo sin cubierta no puede contar con un caso hermético.

Esclusas y escotillas

Un vehículo equipado con esclusas y escotillas puede sobreponerse a una vía de agua aislando la dependencia afectada. Realizar esta maniobra es tan sencillo como cerrar la escotilla de la dependencia en cuestión. Los vehículos adaptados de este modo también permiten el acceso de los tripulantes al medio sin contaminar o inundar el interior.

Instalar un sistema de esclusas y escotillas eleva el peso de la carrocería en un 5%. El coste aumenta en un 25%.

Carrocería	Protección	Peso*	Coste*	Diseño
Madera ligera	3	5	10c	0
Madera tablones	6	10	20c	+1
Madera recia	12	20	30c	+2
Metal lámina	5	15	25c	+1
Metal placa	10	30	50c	+2
Metal blindado	20	60	75c	+3

Sistema motriz

El sistema motriz es el modo en que se desplaza el vehículo.

Los diferentes sistemas motrices nunca están protegidos por la carrocería, ya que están situados fuera del aparato, en contacto con el medio a través del que éste se desplaza.

El sistema motriz determina la habilidad con que se debe manejar el vehículo. Los vehículos terrestres utilizan la habilidad "conducir", los vehículos aéreos deben ser utilizados con la habilidad "pilotar" y "navegar" para los acuáticos.

Sistemas terrestres

Ruedas: La rueda es el elemento imprescindible para los vehículos terrestres. Es obligatorio que un vehículo terrestre tenga, al menos, 1 rueda. Solamente los vehículos de chasis tipo A pueden descansar sobre 1 o 2 ruedas (el peso y el coste es el mismo para 1 que para 2), los demás deberán tener por lo menos 3 (el peso y el coste de 3 ruedas será el mismo que para 4). El peso de las ruedas no cuenta para el límite de peso que el chasis debe sostener, pero sí para la cantidad de peso que el motor debe desplazar.

Los puntos de estructura de las ruedas deben multiplicarse x2 si se trata de un vehículo tipo B, x3 si hablamos de un vehículo tipo C, x4 para los D y x5 en vehículos de tipo E.

Ruedas (por par)	P. Estructura	Peso*	Coste*
Madera ligera	3 (2)	1	3c
Madera reforzada	6 (4)	2	5c
Hierro	5 (6)	4	10c
Blindada	8 (8)	8	25c

• *Ejes adicionales:* Por cada par de ruedas por encima del segundo el vehículo es capaz de soportar un 20% más de peso, hasta un máximo de +60% para vehículos con 5 ejes. Como de costumbre, pueden instalarse más ejes, pero eso no aumenta la capacidad de carga del vehículo.

Los vehículos con más de 2 ejes son difíciles de conducir. Por ello, su maniobrabilidad disminuye en 1 punto por cada eje por encima del segundo.

Si el vehículo tiene 4 o más ejes, la dificultad de su diseño aumentará en +1.

• *Aumento de radios:* Es posible aumentar el radio de las ruedas motrices para aumentar la aceleración del vehículo. Cada vez que el radio de las ruedas sea duplicado, la aceleración del vehículo aumenta en 0´2 km/h. Hay que tener en cuenta que el cálculo para saber si el vehículo es capaz de moverse por sí mismo debe realizarse sin tener en cuenta el aumento de radio de sus ruedas.

Además, el aumento de radio permite al vehículo superar obstáculos más altos de los que normalmente podría. Por ello, cada aumento de radio reduce en -1 las penalizaciones por obstáculos en las pruebas de conducción.

Cada aumento de radio en las ruedas multiplica por 4 el peso de las mismas.

Raíles: Algunos vehículos son diseñados para desplazarse sobre raíles. El raíl tiene varios propósitos, como soportar el vehículo y guiarlo en su trayecto. Los vehículos montados sobre raíles pueden moverse con una aceleración mínima de 0,5. Sin embargo, no pueden desplazarse fuera de los raíles.

La maniobrabilidad de un vehículo montado sobre raíles aumenta en +2.

Debido al recio sistema de guiado, una prueba de conducción fallida supone un serio problema. Los errores de conducción leves causan a las ruedas 1d6 puntos de daño por cada 30 km/h de velocidad del vehículo. Un error grave causa la misma cantidad de daño a las ruedas, pero además el vehículo descarrila. Un error garrafal causa también el descarrilamiento, el daño a las ruedas y además el vehículo vuelca.

Un vehículo que haya descarrilado queda automáticamente inmovilizado. Un vehículo que vuelque sufre daño de colisión perpendicular como si el suelo fuese un vehículo de su mismo tamaño.

Orugas: Algunos vehículos se desplazan sobre un conjunto de ruedas unidas mediante una cadena. Este tipo de máquinas permite al piloto ignorar el primer rango de dificultad en las tiradas de conducción debido a terreno difícil. Por otro lado, si una rueda se rompe, la cadena perderá uno de sus ejes y el vehículo quedará inmovilizado.

El coste y el peso de las orugas son iguales al 20% de los del chasis en que van instaladas.

Un sistema de orugas solo puede instalarse en un vehículo de al menos 2 ejes.

Una ventaja adicional de los vehículos con orugas es que pueden girar sobre sí mismos sin desplazarse hacia delante, invirtiendo el sentido de giro de una de ellas.

Equipar el vehículo con orugas elevará la prueba de diseño en +1.

Patines: Los patines son flotadores montados bajo el chasis de algunos aparatos aéreos. Este tipo de complemento les permite amerizar. En este punto el ingeniero dispone de dos opciones: puede montar patines en lugar de ruedas o bien montar ambos sistemas, lo que permitiría al aparato posarse tanto sobre tierra como sobre agua. El coste y el precio de unos patines es igual al de un sistema normal de ruedas, adaptado al tamaño y peso del vehículo.

Esquíes: Los esquíes permiten a un vehículo aéreo aterrizar sobre nieve o hielo eliminando el aumento de dificultad por esta circunstancia. El coste y peso de unos esquíes es igual a la mitad del de un sistema de ruedas normal. Si se montan esquíes en un aparato, éste no puede tener ruedas y viceversa.

Sistemas acuáticos

Hélices: Las hélices permiten el desplazamiento acuático. El tamaño de la hélice depende directamente de la cantidad de peso que debe mover. El coste

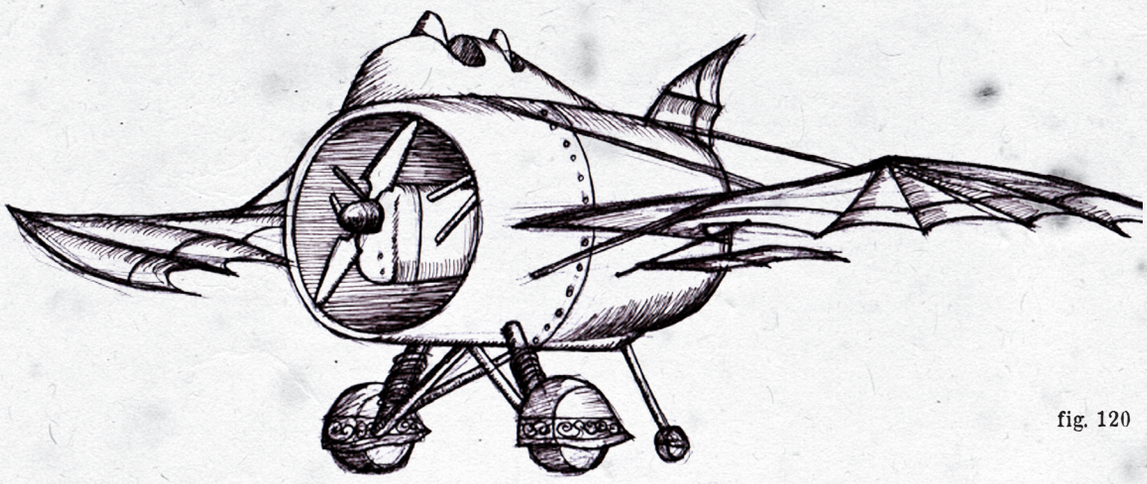


fig. 120

y peso de la hélice es de 10 por el multiplicador de peso del vehículo.

Suponemos que un vehículo equipado con hélices ha sido equipado también con un casco capaz de flotar. El coste y peso de este asunto ya está incluido en el de la hélice.

Palas: Las palas fueron los primeros sistemas de automoción instalados en embarcaciones. Son enormes ruedas de madera dotadas de palas, muy similares a las de un molino. Su peso es de 25 por el multiplicador de peso del vehículo; sin embargo, su coste es tan solo 5 por el multiplicador de peso.

Sistemas aéreos

La aeronáutica es una ciencia joven e impetuosa, con la que solo los más arriesgados se atreven a viajar. Los aviones monoplaza y biplaza son los más populares, pues el diseño de otros mayores está resultando costoso y lento. Los exploradores más aguerridos son los que aún a riesgo de sus vidas utilizan, diseñan y mejoran esta ciencia, en ocasiones de un modo aislado, pues las fortunas del mundo, conservadoras por naturaleza, no desean desarrollar un modo de viaje que, aunque rápido, resulta caro y peligroso, además de tener una capacidad reducida de carga.

Los países con mayor flota aérea son Trirene (cuyos nobles, inspirados por el valor, financian de un modo personal sus aparatos, que son además un modo excéntrico de mostrar su posición social), Crieg (que está desarrollando los más pequeños de estos vehículos, con el fin de probarlos en combate) y Utopía (que aunque como nación no concibe los valores de libertad como el resto de los pueblos, desarrolla los aparatos más voluminosos para su defensa y gloria).

Cabe destacar en este contexto la reciente aparición de los llamados piratas aéreos, bandidos que asaltan el comercio marino gracias a la capacidad anfibia de sus aparatos. Estos criminales hacen su agosto en las aguas del mar, lejos de las autoridades, pero lo suficientemente cerca de islas y costas en las que esconder sus aparatos para reabastecerse. Debido a esto, un nuevo tipo de profesional está surgiendo: los ases del aire, mercenarios que por un módico precio ponen sus aviones y cualidades al servicio del empresario que desea contar con una escolta eficaz para sus mercancías.

Alas: Las alas son el sistema de sustentación con el que más se está experimentando en nuestros días. Prometen una poderosa velocidad punta a la que todavía no hemos podido acceder, seguramente debido al actual diseño del vehículo.

En cualquier caso, un vehículo con alas, llamado aeroplano, requiere de una velocidad de sustentación de 90 km/h.

Un vehículo alado pierde 2 puntos de maniobrabilidad mientras está en tierra; 4 si además de permanecer en el suelo se desplaza por encima de su velocidad de sustentación.

Algunos ingenios voladores incluyen más de un par de alas, dispuestas unas encima de otras o a lo largo del vehículo. Aquellos aparatos dotados de 2 pares de alas son conocidos como biplanos, los de 3 pares de alas triplanos y así sucesivamente.

Instalar más de un par de alas en un aparato reduce su velocidad de sustentación en 10 km/h por par de alas adicional, aunque solamente el segundo y tercero aportan un beneficio real. Cada par de alas añade su peso y coste completos al total del vehículo.

En la actualidad se utilizan tres tipos de materiales para la construcción de las alas: tela, madera y acero.

Las alas de tela se realizan a partir de un armazón de metal o madera enfundado en lona. Son excelentes para aparatos ligeros. Su peso y coste se sitúan en torno al 25% del chasis en que se instalan.

Las alas de madera otorgan al conjunto resistencia, sin renunciar a la flexibilidad. Su peso y coste ascienden al 50% del chasis.

Las alas de acero destacan en resistencia. Están especialmente indicadas para aparatos de combate. Su peso y coste son los mismos que los del chasis.

Los puntos de estructura de unas alas de tela son iguales al 25% de los del chasis. Para unas alas de madera los puntos de estructura son iguales al 50% de los del chasis. Y si hablamos de alas de acero la cantidad de puntos de estructura es igual al 75% de los que posea el chasis.

Convertir un vehículo en aeroplano eleva la dificultad del diseño en +1 por cada par de alas.

Girocóptero: El girocóptero es un vehículo volador que se sustenta mediante unas aspas montadas sobre un rotor. Las aspas no van conectadas al motor del vehículo, giran gracias al rozamiento con el aire. Por lo tanto, a mayor velocidad, mayor sustentación.

La velocidad de sustentación de un girocóptero es inferior a la de un aeroplano, tan solo 80 km/h.

Además pueden instalarse varias aspas, ya sea en torno al mismo rotor o en diferentes rotores a lo largo del aparato. El segundo conjunto de aspas reduce la velocidad de sustentación en 10 km/h. Un tercer conjunto de aspas reduciría la velocidad de sustentación otros 5 km/h.

El coste, puntos de estructura y peso de un conjunto de aspas son iguales al 25% de los del chasis que deben sustentar.

Transformar un vehículo en girocóptero eleva la dificultad del diseño en +1 por cada conjunto de aspas.

Un girocóptero pierde 2 puntos de maniobrabilidad mientras está en tierra; 4 si además avanza por ella a una velocidad superior a su velocidad de sustentación.

Aunque esta tecnología es originaria de Altais, donde se ha vuelto muy popular entre los corsarios aéreos, que acostumbran a hacer sus incursiones en hidrogiros, es Utopía quien ha desarrollado las fortalezas aéreas, que son aparatos enormes, fuertemente armados, sustentados por varios pares de hélices.

Dirigible: Un dirigible es un aerostato sostenido por un globo lleno de algún gas más liviano que el aire, ya sea aire caliente, helio, vapor de agua o hidrógeno. El empuje que sufre el globo hacia arriba lo mantiene elevado.

Los tripulantes y pasajeros viajan en la barquilla (el chasis) que cuelga del globo.

La gran ventaja de los aerostatos sobre los aeroplanos es que no precisan de ninguna velocidad de sustentación e incluso pueden permanecer estacionados en el aire.

Hay tres tipos de globos para un dirigible: blando, rígido y semirígido. El blando se compone exclusivamente de tela y va unido al la barquilla mediante un aparejo de cables. El rígido está compuesto enteramente de láminas de acero remachadas sobre un armazón. El armazón va unido a la barquilla. El semirígido, por su parte, se compone de un esqueleto metálico sobre el que se extiende una funda de lona.

Cuando se diseña un aerostato siempre se incluye en él un globo con capacidad para soportar el peso completo del vehículo junto con su carga. Además, el globo ya es capaz de sostenerse a sí mismo, por lo que el cálculo de su peso resulta irrelevante.

Los puntos de estructura de un globo blando son iguales al 20% del los del chasis que sostiene. Los de un globo semirígido son iguales al 35% de los de chasis que sustenta. Para uno rígido otorgaremos el 50% de los puntos de estructura del chasis.

A medida que un dirigible pierda puntos de estructura el aerostato perderá altura en la misma proporción (el cálculo exacto queda a discreción del máster).

La maniobrabilidad de un dirigible aumenta en +2 con respecto a otros vehículos de su mismo tamaño, debido al voluminoso globo que lo sustenta.

El coste de añadir un globo blando a su vehículo es del 25% sobre el coste del chasis, de un 50% para globos semirígidos y de un 100% para globos rígidos.

Transformar su vehículo en un dirigible aumentará la dificultad del diseño en +2.

Un dirigible pierde 3 puntos de maniobrabilidad en tierra.

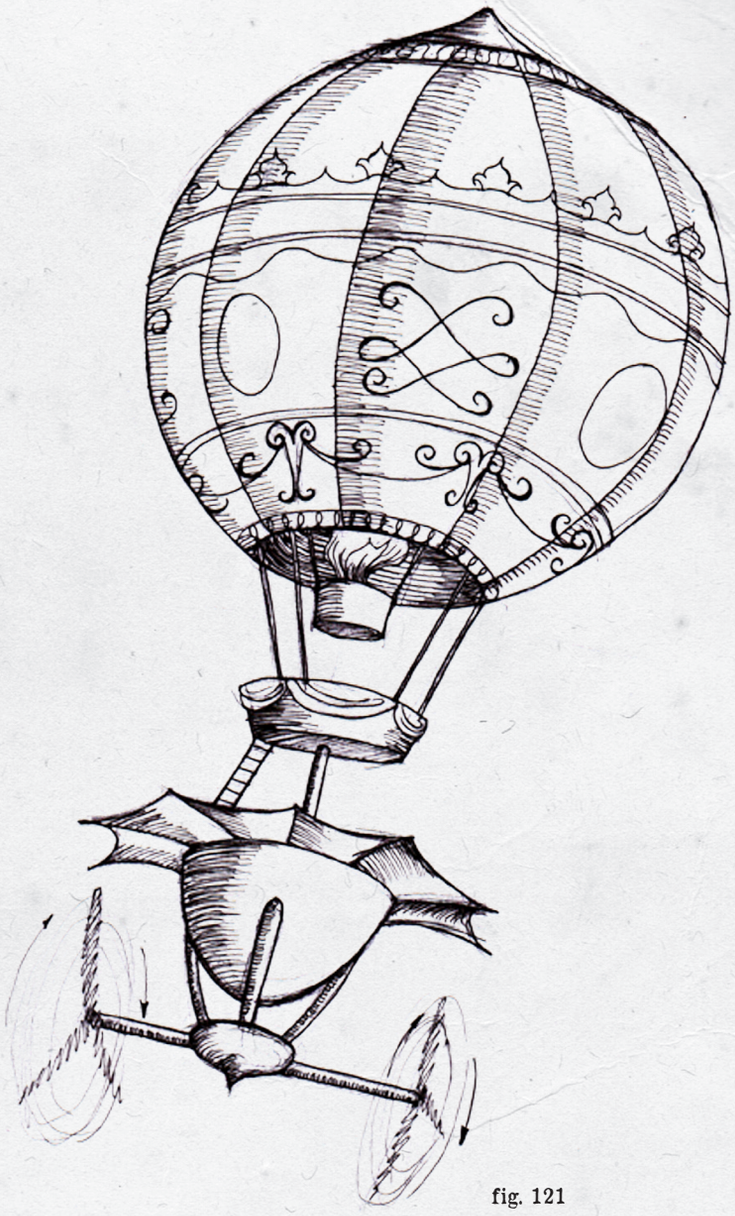


fig. 121

Frenos

Los frenos son el recurso de que dispone el piloto para reducir la velocidad del vehículo. Cada acción de frenado invertida reduce la velocidad 2, 4 o 8 km/h dependiendo de la calidad del sistema.

El multiplicador de peso del chasis debe aplicarse al peso y al coste. Los puntos de estructura del sistema de frenos deberán calcularse multiplicando los referidos en la tabla por 2 para vehículos tipo B, 3 para C, 4 para D y 5 para E.

Tenga en cuenta que en el caso de vehículos aéreos, si el aparato frena hasta que su velocidad sea inferior a la de sustentación, entrará en barrena. Esto supondrá las mismas complicaciones que las descritas en el apartado maniobrabilidad.

El freno de cinta

Es un sencillo sistema que, mediante el rozamiento contra el eje, reduce la velocidad de giro del mismo.

El freno de llanta

Consta de una tenaza, habitualmente revestida de caucho, que atrapa el sistema motriz, reduciendo su velocidad con mayor eficacia que el arcaico sistema de cinta.

Los frenos de disco

Son un innovador sistema de frenado que presiona un disco contra el sistema motriz. Esto genera una impresionante fricción que proporciona velocidades de frenado imposibles hasta su invención.

Frenos multieje

Este sistema de frenos consta de un complejo entramado de palancas que aplica la fuerza del frenado sobre todos los ejes del vehículo simultáneamente. Al hacerlo, la capacidad de frenado del vehículo se multiplica x1,5.

El coste y peso de un sistema multieje debe multiplicarse por el número de ejes del vehículo. Los puntos de estructura de este sistema son el doble de un sistema normal del mismo tipo.

Instalar frenos multieje aumenta la dificultad del diseño en +1.

Frenos de bloqueo

El sistema de frenando más poderoso hasta la fecha. Se trata de un drástico sistema que bloquea el sistema motriz, duplicando la capacidad de frenado del vehículo. Sin embargo, los ejes sufren tremendamente durante este tipo de frenados. Cualquier sistema motriz conectado a los frenos de bloqueo sufre 1 punto de daño acumulativo por acción de frenado. Por ejemplo, un vehículo que utilice el sistema de bloqueo 3 veces perderá 6 puntos de estructura en cada uno de sus sistemas motrices (1 en la primera acción de frenado, 2 más en la segunda y 3 en la tercera).

El peso y el coste de un sistema de bloqueo son 4 veces superiores a un sistema de frenado normal.

Incluir un sistema de frenos de bloqueo aumenta la dificultad del diseño en +2.

Frenos	P. Estructura	Peso*	Frenado	Coste*	Diseño
Cinta	2 (2)	1	2	10	0
Llanta	4 (4)	2	4	20	+1
Disco	6 (6)	3	8	40	+2

Implementos

Bomba de achique

Una bomba de achique es un sifón que se acciona manualmente. Su función es impulsar el agua de dentro del vehículo hacia el exterior.

La bomba debe ser activada por un tripulante. Activar la bomba tiene una cadencia de 5. Cada acción que el tripulante invierta en activar la bomba, expulsa una cantidad de agua equivalente al resultado de su tirada de maquinaria en kilogramos (cada kilogramo de agua es 1 litro). Esta cantidad se ve multiplicada según el tamaño del vehículo (por 2, por 3, por 4 y por 5 en los vehículos de tipo B, C, D y E, respectivamente).

Activar una bomba de achique es un trabajo agotador: cada acción que un personaje invierta en activarla le costará 1 punto de fatiga.

Una bomba de achique tiene un coste y peso igual al multiplicador de peso del vehículo.

Camarotes

No todos los vehículos son incómodos amasijos metálicos. Algunos disponen de confortables habitaciones en las que la tripulación puede descansar, guardar su equipaje o entretenerse.

El tamaño, capacidad y prestaciones de los camarotes de un vehículo depende exclusivamente del tamaño del mismo: lógicamente, es imposible instalar camarotes en vehículos de chasis tipo A y B. En los vehículos de tipo C puede instalarse un camarote con literas para dos tripulantes y quizá una pequeña mesa para comer o escribir. Los vehículos de tipo D ya permiten cierta comodidad: en ellos es fácil alojar a 8 pasajeros e incluso encontrar espacio para una minúscula cocina en la sala común, junto a una mesa con bancos. También habrá una letrina. El auténtico confort puede lograrse en vehículos de clase E: en ellos pueden ser alojadas hasta 25 personas, habrá sitio para un par de salas comunes con diferentes propósitos y cuarto de aseo, además de una cocina junto al comedor.

La disposición de los camarotes depende, claro está, de las preferencias del ingeniero. Sin embargo, lo más habitual es que los tripulantes de menor rango duerman en camarotes comunes, de hasta cuatro camastros, los pasajeros y oficiales se alojen en camarotes por parejas y se reserve un camarote individual para el capitán.

El peso de unos camarotes es igual a 10 por el multiplicador de peso del chasis.

No es posible incluir camarotes en un vehículo sin chasis ni cubierta.

El coste de los camarotes es igual al doble del coste del chasis.

Un vehículo equipado con camarotes aumentará la dificultad de su diseño en +1.

Espolón de proa

La más antigua de las armas navales. El espolón es una prolongación reforzada de la quilla, situada en la proa del vehículo. Su función es la de embestir a otros aparatos.

Un vehículo dotado con un espolón puede duplicar la dureza de su chasis para reducir el daño causado por colisiones frontales. Además, el daño recibido por el vehículo impactado se calcula como si el vehículo dotado de espolón fuese una categoría de tamaño más grande.

El coste y peso de un espolón de proa son iguales al 10% de los del chasis en que va instalado.

Colocar un espolón de proa en el vehículo supone un +1 al valor de diseño.

Excavadora

Una excavadora es una gran pala instalada sobre uno o dos brazos mecánicos. La pala puede ser utilizada para múltiples tareas como remover tierra, transportar arena o nieve.

El volumen de carga de una pala excavadora depende del tamaño del vehículo en que va instalada. La de un vehículo de tipo A tendrá una capacidad de unos 50 litros. Cada incremento de tamaño multiplica por 4 la capacidad: 200 en los tipo B, 800 en los C, 3200 en los tipo D y hasta 12800 litros en las gigantescas palas de un vehículo tipo E. Evidentemente, en el vehículo debe quedar capacidad de carga suficiente para la carga de la pala. El motor debe tener al menos la misma potencia que la capacidad de carga de la pala en litros.

El peso y coste de una excavadora es igual a un cuarto de los del chasis que la lleva y sus puntos de estructura la mitad. La dureza de la pala es la misma que la del chasis.

Fanal

El fanal es un potente foco alimentado eléctricamente mediante una dinamo conectada al motor. La finalidad de este dispositivo es permitir la visibilidad alrededor del vehículo durante las horas de oscuridad. La mayoría de los fanales se instalan sobre un soporte giroscópico que permite enfocar el haz de luz en todas direcciones.

La potencia del fanal depende directamente del tamaño del aparato, que a su vez depende del tamaño del vehículo en que es instalado. Los fanales montados sobre vehículos con chasis tipo A acostumbran a proyectar un cono de luz de unos 10 metros y 5 metros de ancho en su base, los vehículos de tipo B equipados con un fanal proyectan un haz de 25 metros por 10 en su base. 50 por 15 para los de tipo C, 100 por 20 en vehículos de tipo D y hasta 300 por 25 en los de tipo E.

El peso del fanal en kilogramos es 3 por el multiplicador de peso del chasis.

Es posible instalar un fanal más grande de lo indicado: por ejemplo, un vehículo de tipo B puede portar un fanal diseñado para un vehículo de tipo C. Sin embargo, el fanal apuntará en una dirección fija a menos que se monte sobre una torreta como si de un arma se tratase. También es posible instalar uno o varios fanales más pequeños de lo indicado, para lo que no existe ningún tipo de límite.

El precio del fanal es igual al 20% del coste del chasis.

Grúa

Todos los puertos del mundo disponen de algún sistema de carga y descarga. Sin embargo, esta tarea resulta muy engorrosa en zonas menos civilizadas. Instalar una grúa en el vehículo soluciona ese problema.

Una grúa normal acostumbra a pesar en torno al 25% del peso de chasis en el que está instalada y habitualmente permite levantar un peso igual al del propio chasis.

En vehículos cuya función primordial sea la de levantar peso puede instalarse una grúa más potente. Este tipo de aparato pesará tanto como el propio chasis y podrá levantar 4 veces su peso.

El coste de una grúa normal es la mitad que el del chasis en que va instalada. Si se opta por la grúa más grande su coste será igual al del chasis.

El diseño de un vehículo equipado con grúa aumentará en +1.

Linterna de señales

Una linterna de señales en un dispositivo pensado para la comunicación de embarcaciones y aparatos aéreos a larga distancia. Su funcionamiento es relativamente sencillo. La luz de una llama, alimentada por gas, es filtrada por una rejilla dotada de pequeños paneles móviles. Unos mandos alojados en la base de este ingenio permiten abrir o

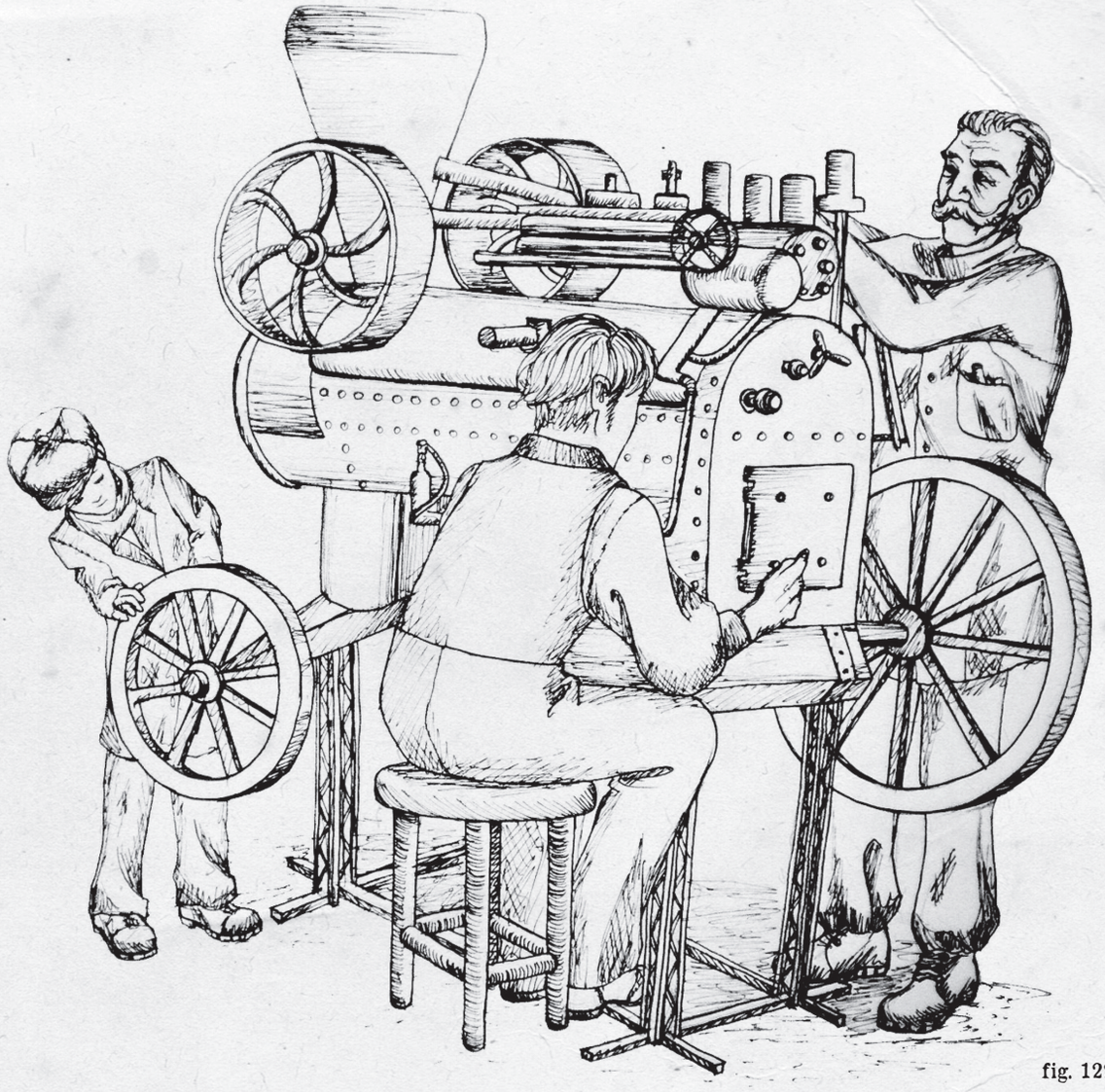


fig. 122

cerrar las celdas de la rejilla, dibujando diferentes formas. La comunidad internacional ha ido desarrollando todo un lenguaje de señales que permiten una comunicación bastante fluida.

Para comprender el mensaje enviado por un navío es preciso realizar una tirada de pilotar o navegación (a la que se añadirá el bonificador de intelecto en lugar del de pericia). La dificultad de esta prueba es de 6 para ideas sencillas y mensajes habituales dentro del mundo de la navegación (“socorro”, “problemas con el motor”, “escollos al frente”, “se avecina tormenta”, “nave tomada”). La dificultad aumentará progresivamente, a discreción del máster, a medida que el mensaje se complique y se aleje de asuntos navales.

Las señales son legibles a una distancia de 100 metros, 1 kilómetro si el observador dispone de un catalejo. Esta distancia debe multiplicarse por 2 para vehículos de tipo B, por 3 para vehículos de tipo C por 4 para los del D y por 5 para vehículos de tipo E.

El peso de una linterna de señales es 0,5 kilogramos por el multiplicador de peso del chasis.

El coste será igual al 10% del coste del chasis.

Mandos adicionales

Algunos ingenieros instalan más de un conjunto de mandos dentro del vehículo. Esto se hace sobre todo en aparatos pequeños, en los que la movilidad de los tripulantes está muy reducida. Así, un copiloto puede relevar al piloto en caso de que éste esté cansado o herido sin tener que llevar a cabo incómodas maniobras.

Un conjunto de mandos adicionales pesa 3 veces el multiplicador de peso del vehículo y tiene un coste igual a la cuarta parte del coste del chasis.

Un conjunto de mandos adicionales aumentarán la dificultad del diseño del vehículo en +1.

Prelanzador

El prelanzador es un sistema que permite conectar el rotor de un girocóptero al motor. De esto modo, las aspas giran a cierta velocidad antes de que el vehículo comience a moverse.

Esto permite al piloto acelerar el vehículo durante todo un asalto sin moverse, obteniendo cierta velocidad de sustentación. Esta acción puede alargarse varios asaltos, pero la velocidad obtenida nunca puede superar aquella que el piloto obtendría acelerando durante un asalto completo.

Cuanto más experimentado es el piloto, más provecho puede sacar de este sistema, llegando incluso a efectuar lo que se conoce como despegue en salto, una maniobra que consiste en elevar el vehículo varios metros casi sin desplazarse, para luego tomar vuelo lanzándose hacia adelante.

El prelanzador eleva el peso del rotor en un 25% y su coste en un 50%.

Instalar un prelanzador en su girocóptero aumentará la dificultad del diseño en +2.

Puerto de atraque

Algunos vehículos especialmente grandes se utilizan como base y trasporte de otros más pequeños. Un vehículo equipado con puerto de atraque dispone de espacio suficiente como para albergar a 1 vehículo 2 categorías más pequeño, 4 con 3 categorías de diferencia, o hasta 16 si la diferencia es de 4 categorías de tamaño. También es posible albergar una combinación equivalente de ellos: por ejemplo, 1 vehículo con chasis de categoría E podría albergar 2 vehículos de la B y 8 de categoría A.

El puerto de atraque suele ir equipado con un portón o pasarela adecuada para el desembarque de los vehículos, así como sistemas de sujeción para su correcto trasporte.

Dependiendo del diseño del vehículo nodriza, aquellos que despeguen desde él podrían deducir la mitad de su velocidad a la necesaria para el despegue.

El peso de un puerto de atraque es igual a 4 por el multiplicador de peso del chasis. El coste es la mitad del coste del chasis.

Incluir un puerto de atraque aumenta la dificultad del diseño en +2.

Sirenas y bocinas

Las sirenas y bocinas son sencillos aparatos cuya función es emitir señales acústicas.

Una bocina es un cono de latón cuyo extremo más fino está rematado con una vejiga de caucho; apretando esa vejiga impulsaremos el aire en ella contenido a través del cono de latón, emitiendo un sonido bastante llamativo.

La sirena a su vez es un enorme silbato, a través del que se hace pasar vapor proveniente de la caldera del vehículo. El sonido emitido es también muy característico y realmente potente.

La distancia a la que puede escucharse una bocina o sirena varía entre los 50 metros para vehículos de tipo A, y los 2 kilómetros para los de clase E.

El peso de estos sistemas es despreciable en el cálculo de peso total del vehículo. Su coste es un 5% del chasis.

Tanques de lastre

Los tanques de lastre son espacios vacíos, alojados a lo largo del casco del vehículo. Un sistema de bombas de drenaje permite que estos tanques se llenen con agua, si la hay en el exterior. El exceso de peso hace que el vehículo se sumerja. Vaciar los tanques devuelve el vehículo a la superficie.

El peso en kilogramos de los tanques de lastre llenos es igual a 100 por el multiplicador de peso del vehículo. Los tanques vacíos pesan solamente 10 kilogramos por el multiplicador de peso.

Es recomendable, aunque no obligatorio, instalar este sistema en vehículos de casco hermético. De lo contrario, el habitáculo del vehículo sencillamente se inundará a medida que éste se sumerja.

Los tanques de lastre aumentarán la dificultad del diseño en +1.

El coste de este sistema es el doble del coste del chasis.

Torreta

La torreta es un puesto de vigía o tirador instalado en un lugar privilegiado del vehículo. Algunas embarcaciones y vehículos blindados poseen una en la parte superior, mientras que en las fortalezas aéreas es más común instalarlas en los bajos.

Una torreta puede incluir un arma. El mecanismo de la torreta permitirá apuntar el arma en 360 grados, girándola mecánicamente.

El coste y peso de una torreta depende de la cantidad de tripulantes que está destinada a albergar. Para calcularlos, trate la torreta como un vehículo adicional que precisa de chasis y carrocería. Del tamaño de dicho chasis depende la cantidad de tripulantes que caben en ella: 1 en las de tipo A, hasta 2 en las de tipo B y hasta 4 en las de tipo C. Un vehículo solamente puede montar torretas de 2 categorías de tamaño inferiores o menos, aunque puede instalarse más de una. La carrocería puede estar hecha de un material diferente a la del resto del vehículo. Una torreta puede ser también cubierta.

Un vigía apostado en la torreta de un vehículo podría tener un bonificador a las pruebas de percepción o ignorar algunos penalizadores, a discreción del máster, según las circunstancias y características de la torreta.

Instalar una o más torretas elevará la dificultad de la prueba de diseño en +1.

Tubos acústicos

En la actualidad todos los vehículos cuya sala de máquinas está alejada del puente de mando disponen de discos de colores que permiten solicitar diferentes rutinas de trabajo. Para una comunicación más eficaz entre las diferentes dependencias de una nave se utiliza un sistema de tubos acústicos.

El funcionamiento del sistema es sencillo: se trata de una serie de tuberías vacías que conectan diferentes puntos clave dentro del aparato. La boca de dichas tuberías está abierta y dispone de un cabezal cónico a través del que se puede hablar o escuchar. La resonancia de la tubería trasmite eficazmente el mensaje a lo largo del aparato.

Algunas bocas de tubo disponen de altavoces que permiten dar ordenes a toda la tripulación. Otras disponen de tapas que impiden escuchar a los curiosos. En general el sistema es muy fiable, ya que no precisa de ningún tipo de energía para funcionar y solamente la rotura u obstrucción intencionada del tubo impiden la comunicación.

Este tipo de sistema no tiene ningún sentido en aparatos de tamaño inferior al D.

El peso total del sistema es igual al multiplicador de peso del chasis en que va a ser instalado y tiene un coste igual al 25% de coste del chasis.

Tubos neumáticos

Aunque son más comunes en edificios administrativos, algunos navíos disponen de este tipo de sistema de comunicación. Los tubos neumáticos son tuberías a través de las cuales pasa una corriente de aire. Para enviar un documento o algún objeto de pequeño tamaño basta con introducirlo en una capsula y ésta en la terminal. La corriente de aire impulsará la capsula hasta su destino.

Este sistema no sirve de mucho en vehículos de tamaño inferior al D, en los que un tripulante puede alargar la mano y entregar el documento.

El peso total del sistema es igual a 2 por el multiplicador de peso del chasis en que va a ser instalado y tiene un coste igual al 50% del coste del chasis.

Artillería

Muchos vehículos llevan armamento incorporado en su estructura. Algunos son sencillos sistemas de defensa, pensados para disuadir a los posibles asaltantes. En cambio, los vehículos militares suelen portar todo un repertorio de máquinas asesinas.

Instalar armamento en un vehículo no aumenta la dificultad del diseño excepto en los casos siguientes:

- +1 si una o más armas deben ser disparas por el piloto.
- +1 si una o más armas tienen una dotación superior a 1.

Torretas

Las armas en los vehículos pueden ir montadas sobre torretas, siempre que éstas últimas sean del tamaño adecuado (es decir, sean capaces de albergar a la dotación de la pieza).

Una torreta puede llevar más de un arma instalada. El límite de armamento de una torreta es el mismo que el de un chasis de su tamaño (se debe tener en cuenta también el peso de la dotación).

Bomba

Las bombas son armas explosivas no propulsadas. Su finalidad es el ataque aire-tierra, por lo que se impulsan sencillamente mediante la fuerza de la gravedad. Una carga explosiva alojada en la bomba detona al chocar contra una superficie sólida.

El alcance de las bombas es técnicamente ilimitado. Sin embargo, se les ha asignado una distancia a efectos de puntería.

Los puntos de estructura listados en la tabla se refieren al sistema de lanzamiento (compuertas, arneses o raíles). El peso es por cada bomba.

Las bombas de mano suelen utilizarse en aparatos ligeros. No es necesario instalar ningún sistema para su lanzamiento, pues su manejo consiste en arrojarlas con la mano fuera del vehículo.

Las bombas de mano pueden ser activadas también con la habilidad de armas arrojadizas.

Cañón

Los cañones de avancarga han sido substituidos por modernas armas cuyos proyec-

fig. 123

tiles se ensamblan en fábrica, permitiendo una mayor cadencia y precisión. Aunque en la actualidad ya existen armas aún más avanzadas como el multicañón, lo cierto es que éstas permiten mayores calibres y su mantenimiento no es tan complejo, hecho que está propiciando una tendencia divergente en cuanto a la fabricación de nuevo armamento.

Cohete

Los cohetes son armas experimentales. Se trata de proyectiles autopropulsados dotados de una carga explosiva. La carga detona cuando el cohete impacta, generando grandes destrozos. Desgraciadamente, el vuelo de los cohetes tiende a ser errático, por lo que no pueden ser utilizados de un modo preciso. Todos los ataques producidos con cohetes reciben un penalizador de -2.

Lanza arpones

Un lanza arpones es un arma típica de los barcos balleneros. Consiste en un cañón de resorte que propulsa un enorme arpón, generalmente dotado de anzuelos retráctiles. El arpón está unido a un cable de soga o acero que puede ser recogido, atrayendo a la presa hacia la embarcación.

Aunque es una maniobra poco ortodoxa, el lanza arpones puede ser utilizado contra otros vehículos.

Si el daño causado por el lanza arpones supera la resistencia de alguna pieza del vehículo sin destruirla, ambos vehículos quedarían unidos por la soga. Si el daño del lanza arpones no supera a la resistencia de la pieza, el arpón sencillamente rebota. Si el arpón destruye la pieza, ésta será arrancada del vehículo.

Para librarse de un arpón lo mejor es destruirlo. El arpón tiene una estructura de 10 y una resistencia de 5.

Lanzallamas

El lanzallamas es un arma terrible que arroja chorros de aceite ardiente sobre el enemigo. El aceite es propulsado por una bomba de gas e inflamado por un quemador alojado en la punta del cañón del arma. La zona afectada tiene forma de cono. El cono del lanzallamas mide 50m de longitud y unos 15 de ancho en el extremo. El daño del lanzallamas es daño de fuego.

Mortero

Los morteros son armas de tiro parabólico. Sus proyectiles describen grandes parábolas antes de impactar, lo que permite al artillero alcanzar objetivos que no tiene en línea de visión. Lógicamente, el artillero debe disparar siguiendo alguna referencia: es habitual que un vehículo o un explorador envíen información sobre el objetivo a la dotación del mortero mediante señales o una línea de telégrafo.

Los morteros no pueden disparar a menos de la mitad de su alcance. Un artillero que no vea a su objetivo no puede hacer fuego sobre él a menos que reciba información sobre su localización.

Multicañón

El multicañón es el arma más moderna que un vehículo puede poseer. Se trata de un artilugio muy similar a una enorme carabina. Tiene tres cañones que disparan proyectiles macizos. Los calibres más habituales son 20, 40 y 60 milímetros. Este tipo de arma suele ir montada de un modo fijo en el frontal de los vehículos o sobre una torreta.

Torpedo

Los torpedos son proyectiles autopropulsados pensados para su utilización en el medio acuático. Estas armas son proyectadas desde exclusas en la línea de flotación del navío, y se desplazan por la superficie del agua hasta su objetivo.

Daño

Este factor representa la cantidad de daño que el arma genera. El número entre paréntesis refleja la penetración de la misma, que deberá restarse de cualquier protección que se oponga al impacto.

El daño producido por cualquier tipo de bomba, cohete, mortero o torpedo es expansivo.

Cadencia

Al igual que con las armas normales, la artillería tiene una cadencia, que representa el coste de puntos de acción que cuesta activarla y recargarla. Algunas armas tienen la cadencia dividida en dos factores. En estos casos, el segundo factor corresponde al tiempo de recarga.

Es necesario recordar que el tiempo de recarga está calculado para una pieza con toda su dotación. Si la pieza es manipulada por una dotación incompleta la cadencia debe multiplicarse por uno más el número de integrantes que faltan. Por ejemplo: un cañón de 90mm al que le falten 2 integrantes tiene una cadencia de recarga de 60.

Alcance

Las armas de artillería también tienen un alcance corto, medio y largo. El número lis-

Arma	Daño	Cadencia	Alcance	Estructura	Dotación	Peso	Coste
Bomba de mano	4d6	6	50	---	1	3	25c
Bomba ligera	8d6	7	300	20 (2)	1	20	150c
Bomba pesada	12d6	8	300	30 (4)	2	50	400c
Cañón 50mm	4d10 (10)	9/11	250	15 (5)	2	75	300c
Cañón 90mm	6d10 (15)	18/20	800	120 (8)	4	500	3000c
Cohete ligero	3d6	7	100	3 (0)	1	5	50c
Cohete mediano	5d6	9	500	5 (2)	2	10	200c
Cohete pesado	7d6	12	1500	8 (4)	3	20	500c
Lanza arpones	2d10 (2)	9/30	200	25 (4)	1	150	250c
Lanzallamas	5d6	9	---	25 (2)	2	300	800c
Mortero ligero	4d6	8	1500	15 (3)	1	50	200c
Mortero pesado	8d6	10	3000	40 (5)	2	150	500c
Multicañón 20mm	3d8 (4)	8/14	150	8 (2)	1	25	200c
Multicañón 40mm	3d10 (6)	10/16	200	20 (4)	2	100	500c
Multicañón 60mm	3d12 (8)	15/30	500	60 (6)	3	300	2000c
Torpedo ligero	2d12	8	200	20 (2)	2	50	300c
Torpedo pesado	5d12	10	400	40 (4)	3	100	500c

tado corresponde al corto. El alcance medio es el doble del corto y el largo el triple. Los negativos al disparo se aplican del mismo modo: -2 a la prueba de artillería en alcance medio y -4 en alcance largo.

Estructura

Al igual que el resto de componentes de un vehículo, las armas disponen de unos puntos de estructura y una dureza. Las armas cuyos puntos de estructura se reduzcan por debajo de la mitad no podrán ser disparadas.

Los torpedos, cohetes y bombas cuyos puntos de estructura lleguen a 0 explotarán dentro del vehículo.

Dotación

La dotación es la cantidad de artilleros que deben manipular el arma para su correcto funcionamiento. Un arma cuya dotación esté incompleta opera con dificultades tales como aumento de cadencia y penalizaciones de disparo.

La penalización de disparo por falta de dotación es igual al número de integrantes que faltan.

Crear piezas de artillería

Todo el armamento aquí listado puede utilizarse para crear piezas de artillería individuales. Hacer esto en tan sencillo como montarlas sobre una cureña. La cureña tendrá las mismas características que un chasis de vehículo, con la salvedad de que no tiene que alojar ni tripulantes ni pasajeros y tampoco tiene que tener motor. Si se le instalan uno o más ejes, la pieza será móvil y estará lista para ser remolcada. Si se opta por no hacerlo, se tratará de una pieza fija.

Las piezas de artillería pueden tener una cubierta que proteja a la dotación y al arma desde el frente: el peso y coste de la cubierta de una pieza de artillería son la mitad que los de un vehículo del mismo tamaño.

Baterías

Varias armas pueden ser instaladas en la misma cureña. A este tipo de piezas se les llama baterías. Lo más habitual es instalar un arma principal y una o varias de apoyo.

Hay que tener en cuenta que una batería solo puede activar una de sus armas a la vez, así que suele ser más útil colocar armas con diferentes propósitos que varias iguales (con la excepción de los cohetes, que acostumbran a ser cargados por decenas).

Ajustes finales

Al finalizar el diseño del vehículo es interesante confeccionar un boceto del mismo. La finalidad de esto no solo es la de facilitar su descripción a los demás jugadores; también ayudará a ubicar las entradas y salidas del vehículo, la distribución de su interior y la localización de su armamento y componentes.

Los mandos del armamento estarán ubicados cerca del mismo y solo podrán ser accionados por el personaje que se siente frente a ellos. Colocar demasiadas armas frente al piloto, por ejemplo, reduce la funcionalidad del vehículo ya que el personaje debe dividir el tiempo entre las tareas de conducción y artillería.

Las armas tendrán un ángulo de disparo de 90 grados desde el punto en que son instaladas, a menos que dispongan de una torreta. Esto debe tenerse en cuenta si se quiere maximizar su utilidad.

Todos estos pequeños detalles y otros muchos que surgirán, deben ser discutidos con el máster.

Cuanto más detalle se añada al aparato mayor será su valor en la aventura.

Vehículos sin motor

Estas reglas permiten también crear vehículos sin motor. De hecho, los vehículos más comunes en nuestra sociedad continúan siendo los de este tipo. Sin embargo, estamos tan acostumbrados a verlos que ya nadie repara en su tránsito.

Velocípedo

El velocípedo es un tipo de vehículo sin motor cuya fuerza de tracción proviene del conductor. Haciendo girar unos pedales con los pies se transmite la energía cinética a las ruedas a través de un sistema de cadenas y piñones. Hoy en día existen infinidad de modelos de velocípedo: desde el extendido dos ruedas hasta complejos triciclos con espacio de carga.

La velocidad media de un velocípedo monoplaza es de 20 km/h. Como la fuerza motriz de un velocípedo depende del piloto, cada hora de viaje consumirá 1 punto de fatiga al personaje. Un personaje puede ir más deprisa si lo desea, pero cada 5 km/h de aumento de velocidad requerirá el gasto de otro punto de fatiga. Por ejemplo, un personaje que circule en velocípedo a 30 km/h invertirá 3 puntos de fatiga por hora.

Algunos velocípedos pueden llevar carga o incluso pasajeros. Por cada 50 kg de peso adicional la velocidad se reduce en 5 km/h y el gasto de fatiga aumenta en 1. El peso del velocípedo y del conductor se consideran despreciables para este cálculo.

El precio de un velocípedo suele estar entre las 10 y las 50 coronas, dependiendo de la calidad y el acabado.

Globo aerostático

Este aerostato es el primer artefacto que permitió volar verdaderamente al hombre. Su mecanismo es sencillo: consta de una bolsa de lona llena de algún gas menos denso que el aire (normalmente helio, hidrógeno o incluso aire caliente). Bajo la

bolsa cuelga una barquilla de madera, acero o mimbre, en la viajan los tripulantes. El movimiento del globo depende en buena medida del viento, aunque también puede maniobrarse mediante un sistema de lastre.

Algunos globos se utilizan para defensa: manteniéndolos en el aire, los tiradores disponen de una posición ventajosa, pues el globo se transforma en una atalaya inaccesible. Contrariamente a lo que pueda parecer, esta práctica entraña poco peligro, pues las barquillas suelen estar blindadas y el globo en sí, aún agujereado por múltiples balas, suele descender suavemente.

Puede diseñarse un globo aerostático siguiendo las mismas reglas que para los vehículos de motor pero sin asignarle uno. Sencillamente, su velocidad y dirección dependerá principalmente del viento.

Ornitóptero

El ornitóptero es básicamente un vehículo dotado de alas, que le confieren sustentación y que se baten como las de un pájaro para ganar empuje.

Este es, sin duda, el auténtico pionero del vuelo humano. Los primeros planos de máquinas voladoras se refieren al ornitóptero y fueron desarrollados por los grandes genios de la Ilustración. Desgraciadamente, ninguno de ellos llegó a volar. En aquella época era imposible crear un sistema de automoción lo suficientemente potente como para batir unas alas generalmente más frágiles o pesadas que las que podemos fabricar hoy en día. Pronto se dejó de intentar volar con alas en pro de los globos.

Hasta que en 9884, el brábaro Karl Postniack crea el "motor de relojería" para su "entomóptero" (una mochila dotada de dos pares de alas como las de una libélula) que no pretendía ser una máquina voladora, sino un potenciador del salto.

En su primer intento documentado, Postniack saltó veinticinco metros y se partió las dos piernas. Tanto Postniak como sus colaborados clasificaron el experimento como todo un éxito.

El motor de relojería no es otra cosa que una poderosa espiral de acero a la que se le da cuerda mediante un sistema mecánico o una voluminosa llave. El sistema no tiene mucha autonomía: en el mejor de los casos bate las alas cien o doscientas veces. Sin embargo, fue adaptado con facilidad al ornitóptero que, en tiempos modernos, pudo ser dotado de alas más resistentes y ligeras, permitiendo al piloto realizar la mayor parte del vuelo planeando (con lo que reserva sus contados y valiosos batires de alas para maniobras específicas).

Hoy en día, algunos dirigibles de carga y de guerra llevan como escolta a un escuadrón de ornitópteros que se despliegan desde la barquilla en caso de ataque, creando así una peligrosa nube de combatientes individuales alados.

Hay que destacar que el entomóptero se ha desarrollado paralelamente en Brabaria y Crieg como sistema de abordaje y desembarco aéreo (o de defensa antiaérea de algunas ciudades).

Las grandes diferencias entre los dos sistemas de vuelo individual son la autonomía y la capacidad de despegue.

El ornitóptero no puede despegar por sí mismo, pues requiere una gran velocidad inicial que se obtiene habitualmente en caída libre. Sin embargo, su autonomía es casi ilimitada, dependiendo de la habilidad y resistencia del piloto. El entomóptero, por su parte, sí es capaz de despegar desde el suelo (y verticalmente, además), pero carece de buena sustentación y, por lo tanto, está limitado a vuelos cortos y erráticos.

El precio de un entomóptero asciende a las 320 coronas. Mientras que el de un ornitóptero suele rondar las 350 coronas.

Manejo del ornitóptero: La velocidad de sustentación de un ornitóptero es de 50 km/h, por lo que sus pilotos deben arrojarse desde cierta altura para despegar. La mayor parte del tiempo, el aparato planea suavemente. Aún así, el hecho de volar consume 1 punto de fatiga por cada hora que el aparato permanezca en el aire. Este gasto incluye cualquier maniobra inferior a 15 grados.

El motor de relojería acumula hasta 100 puntos de fatiga que el piloto puede emplear en maniobras.

Los giros bruscos requieren un esfuerzo muy grande, por lo que costarán 1 punto de fatiga por cada 30 grados. Para paliar esta pérdida, el piloto puede utilizar el motor de relojería alojado sobre su espalda.

Una vez en el aire, el piloto puede acelerar batiendo las alas a razón de 5 km/h por punto de fatiga gastado. La velocidad máxima del ornitóptero es de 75 km/h. En cuanto deje de acelerar, el vehículo perderá 5 km/h por turno hasta situarse en velocidad de sustentación.

Manejo del entomóptero: El entomóptero no tiene velocidad de sustentación. De hecho, en cuanto deja de acelerarse pierde velocidad a razón de 10 km/h por turno hasta que se detiene. Al igual que el motor de relojería del ornitóptero, éste acumula 100 puntos de fatiga que el piloto puede emplear en acelerar a razón de 10 km/h por punto gastado. La velocidad máxima del entomóptero es de 80 km/h. El aterrizaje del entomópteo es todo un arte. Tanto el piloto como el aparato reciben 1d6 puntos de daño por cada 30 km/h que lleven en el momento de tomar tierra. Lo ideal es tomar tierra a una velocidad de 20 km/h. Desgraciadamente, las circunstancias no siempre lo permiten.

Para dar cuerda al motor de relojería, normalmente se emplea un motor de combustión, pero en caso de apuro y con el vehículo parado, se puede utilizar una llave de tuercas normal. El personaje deberá realizar una prueba de fuerza, cuyo resultado será la cantidad de puntos de fatiga que el vehículo obtiene. Este cálculo se realiza suponiendo que el vehículo está completamente descargado. Si el vehículo ya tenía alguna carga, se quedará con el número más alto.

Recientemente, el señor Reginald Goldflame, famoso escritor trireno y conocido seguidor de la Tecnocracia, ha imaginado en uno de sus provocadores libros al héroe Ícaro más como un piloto de ornitóptero que como un hombre alado. Esta afirmación ha sido duramente criticada por el clero.

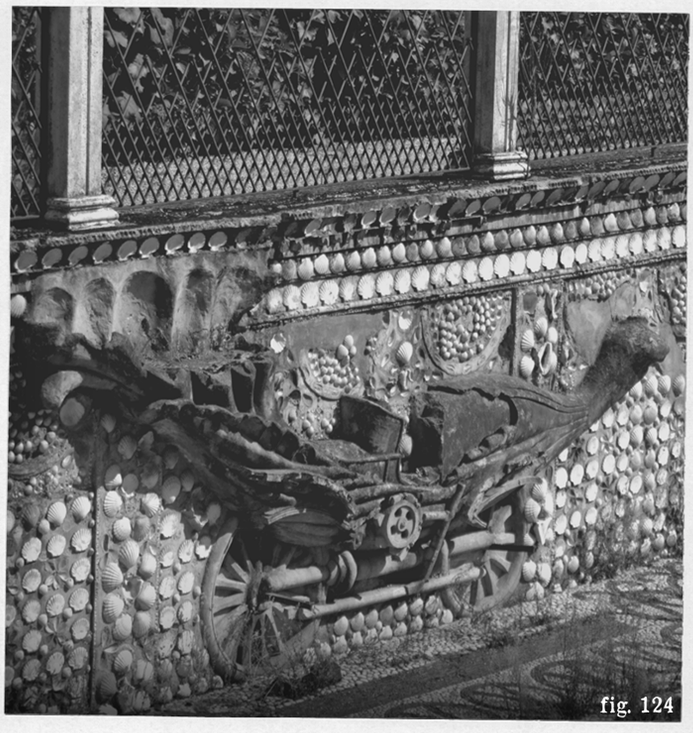


fig. 124

Dinero

Nivel de vida

Ingresos

Ahorros
Ingresos - Nivel de vida x Intelecto

Dinero en efectivo

Posesiones

Historia

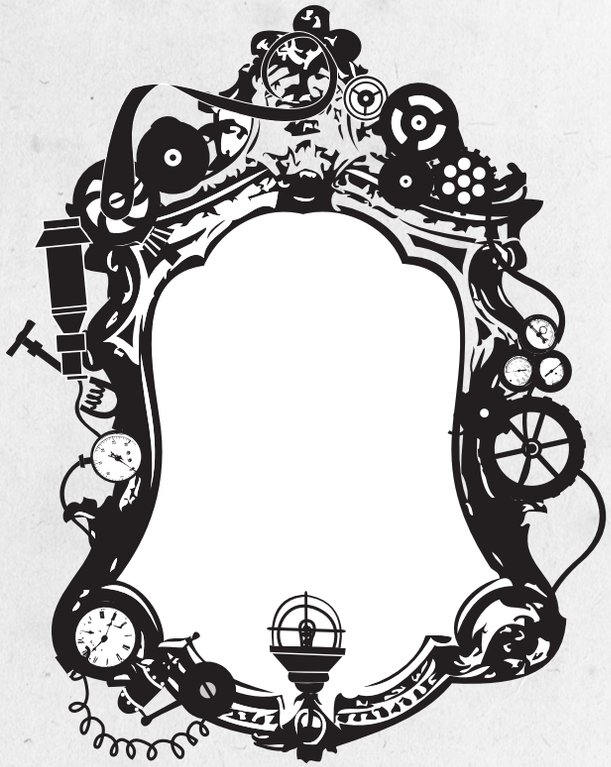
Firma

Equipo

Fama [ ]

Reconocimiento 24 - fama=

Logros y rumores



Jugador

Nombre

Nacionalidad

Profesión

Afiliaciones

Idiomas

Edad **Altura** **Peso**

Descripción

Brumas del Alba © 2012. Reservados todos los derechos. Esta página puede fotocopiarse para uso exclusivamente personal.

Puntos de personaje _____

Experiencia _____

Dones y defectos

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

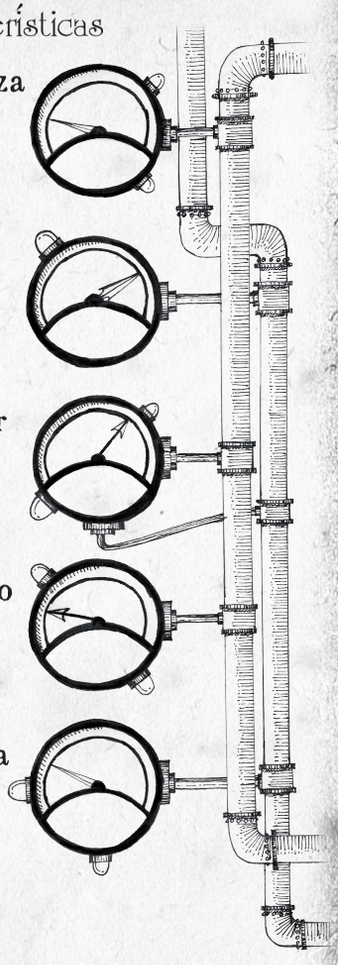
_____

_____

_____

_____

Características



Fortaleza

Pericia

Carácter

Intelecto

Empatía

Salud

Puntos de vida [ ] _____
For. + (N.Salud x 3)

Puntos de fatiga [ ] _____
For. + N. Resistencia

Localizaciones

		Protección	Gravedad	Estorbo
1	Pie derecho [ ]	_____	_____	[ ]
2	Pie izquierdo [ ]	_____	_____	[ ]
3	Pierna derecha [ ]	_____	_____	[ ]
4	Pierna izquierda [ ]	_____	_____	[ ]
5	Mano derecha [ ]	_____	_____	[ ]
6	Mano izquierda [ ]	_____	_____	[ ]
7	Brazo derecho [ ]	_____	_____	[ ]
8	Brazo izquierdo [ ]	_____	_____	[ ]
9	Abdomen [ ]	_____	_____	[ ]
10	Tórax derecho [ ]	_____	_____	[ ]
11	Tórax izquierdo [ ]	_____	_____	[ ]
12	Cabeza [ ]	_____	_____	[ ]

Total [ ]

Bonif. de orden de combate [ ]

Defensa [ ]
6 + N. Defensa + Mod. Per.

Puntos de acción [ ]
6 + Mod. Empatía

Movimiento

Caminar [ ] m/p.a.

Trotar (x2) [ ] m/p.a.

Correr (x3) [ ] m/p.a.

Penalizador por estorbo [ ]
Estorbo/12

Habilidades

_____ [ ]

Nombre	Total =	Nivel +	Bonif.
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___

_____ [ ]

Nombre	Total =	Nivel +	Bonif.
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___

_____ [ ]

Nombre	Total =	Nivel +	Bonif.
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___

_____ [ ]

Nombre	Total =	Nivel +	Bonif.
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___
_____	___	___	___

Combate

Arma	Bonif.	Daño	Cad.	Mun.	Alc.	Penetr.	Ocult.	Tipo
_____	___	___	___	___	___	___	___	_____
_____	___	___	___	___	___	___	___	_____
_____	___	___	___	___	___	___	___	_____
_____	___	___	___	___	___	___	___	_____
_____	___	___	___	___	___	___	___	_____

Brumas del Alba © 2012. Reservados todos los derechos. Esta página puede fotocopiarse para uso exclusivamente personal.

fig. 125