

Iluminados



ediciones
• e •
epicismo

Créditos

Una idea original de:

Tomás Lozano y Rubén Ovejero

Desarrollado por:

Tomás Lozano y Rubén Ovejero

Con la inestimable colaboración de:

Ángel Arcos, César Guerrero
y Pablo García de Blas

Ilustraciones:

José Manuel Serrano, José Durán (Tote),
Kristina Toxicpanda, Álvaro Nebot (Blewzen),
Clara Isabel García, Alejandro (Koi) Ipinza,
Marcus Lindgren, Barbara Wyrowinska,
David de León, Dan Angelone y Santiago Rosas

Portada

José Manuel Serrano

Revisión y estilo:

César Guerrero y Pablo García de Blas

Maquetación:

Ángel Arcos

Editor jefe:

Ángel Arcos

Impreso en España

Agradecimientos

Queremos dar las gracias a Jamaica Martín, la jugadora más veterana de nuestro grupo y nuestra mayor seguidora. A Óscar González, que aunque solamente jugó unas pocas partidas, fue revelador. A Ismael Marín, Germán Gómez y José Carlos Gómez, que han probado hasta la saciedad este juego en busca de cualquier fisura en el sistema. También a otros jugadores que han formado parte del proceso de pruebas: Héctor Arcos, Carlos Díaz, Javier Sánchez, etc.

A los integrantes de Ediciones Epicismo y a todos los que participaron en este proyecto por el esfuerzo y las ganas que pusieron.

Tomás Lozano: quiero dar las gracias en particular al grupo de veteranos jugadores con los que suelo jugar de vez en cuando y que probaron el juego, gracias a: Juan Andrés Barrigüete, Julio Grande y Pedro Oteo.

Y agradecimientos especiales a mi hermano, José Manuel Lozano, que me introdujo en el mundo del rol, hecho sin el cual este libro no existiría.

www.edicionesepicismo.com

ISBN: 978-84-940180-3-9

Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta y con la excepción de las páginas 177, 178 y 179, puede ser reproducida, almacenada o transmitida de manera alguna ni por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo del editor.

Contenidos

Prólogo: Reunido Dios y la Hueste Divina	4
Capítulo 1: El Mundo Apocalíptico	8
Dale Recuerdos a Dios	24
Capítulo 2: Los Personajes Jugadores	28
Comando	58
Capítulo 3: Reglas de Juego	62
Ruidos	98
Capítulo 4: Criaturas	102
Oscuridad	142
Capítulo 5 : Aventuras Introductorias	146
Discusión	170
Índice	174





Prólogo

Reunido Dios u la Hueste Divina

Y Dios convocó a sus más leales ángeles allá en el Cielo. Los reunió junto a su trono, en lo más alto de la más majestuosa edificación del reino celestial, rodeado de un inmenso mar de plácidas nubes blancas que ondulaban alrededor de la sala del trono. Un lugar de paz y quietud. Allá, cuando el Todopoderoso estuvo acompañado de sus ángeles y arcángeles, dijo:

-Hijos míos, he tomado una dolorosa decisión. El hombre se ha alejado de la virtud. La corrupción y la maldad asolan la Tierra y no parece haber remedio para sus almas. Mis hijos, a los que tanto amo, se han corrompido víctimas de sus bajos instintos, de su odio, simpleza y codicia. Algunos creen que por adorarme abiertamente están exentos de comportarse virtuosamente y que serán merecedores del Reino de los Cielos. Incluso se permiten aleccionar a los demás de lo que yo deseo o no. Me llena de pesar, puesto que yo soy el culpable. Yo los creé como son. Yo les permití el libre albedrío que les haría libres. Opté por dejarles crecer y hacer a su manera, y la culpa es mía, solo mía.

Observando el mundo, sé que he de poner fin a semejante desbarajuste, que he de acabar con mis propios hijos. En el pasado realicé una prueba de fe a uno de ellos. Pedí a un padre que sacrificara a su hijo en mi nombre, sabiendo el dolor que ello conlleva. Pero en ese caso solo era una prueba de fe y por supuesto la vida del niño no corría peligro. Cuando su padre se dispuso a acatar mi mandato, Gabriel lo detuvo. Pero ahora estoy decidido a acabar con la vida de miles de millones de mis hijos. Ahora siento en mí el dolor que hice sentir a Abraham. He de padecer ese sufrimiento por haberlos abandonado y por acabar con ellos. El Apocalipsis me hará empezar de nuevo y ser mejor padre.

Quiero que recojáis a los pocos elegidos que pueden ser salvados y los traigáis a mi reino. Luego, cerrad las puertas del Cielo.

Las palabras del Señor dejaron atónitos a todos los presentes. No pudieron sino sentir una enorme pena a pesar de la corrupción de las vidas que iban a desaparecer. Todos se consternaron y empezaron a cumplir el mandato de Dios. Todos menos Miguel, Rafael y Gabriel, que eran tres de los arcángeles.

Gabriel avanzó unos pasos e hizo lo que nunca antes había hecho por el amor que albergaba a su Padre.

-¿Por qué ahora, mi Señor? -Era la primera vez que cuestionaba las decisiones divinas- Perdonad que os lo pregunte. No dudo de vuestros planes, pero no lo entiendo. La Humanidad ha pasado épocas peores en las que merecía el fin mucho más que ahora. ¿Por qué cuando algunas personas empiezan a apreciar el valor divino y sagrado de la vida decidís quitársela? ¿Por qué ahora, que es cuando al fin empiezan a comprender?

-Gabriel, hijo mío. Tú fuiste creado con la mayor capacidad de amar posible. Por eso te preocupas tanto por ellos. Pero la obligación de un padre no es solo la de amar, sino también la de castigar.

-Pero Padre, me creasteis así por algún motivo. Quizá fue conseguir que os apiadaraís de ellos y evitar así tan fatal destino.

-Tus palabras me llenan de orgullo, hijo mío, pero sé lo que se ha de hacer.

-Padre, perdonadme, pero no comprendo. ¿Todas las veces que he luchado contra el mal han sido en vano? ¿No sirvió de nada? -Intercedió Miguel.

-No hijo, tus esfuerzos no fueron en vano. Hiciste siempre lo correcto cuando debía hacerse y estoy orgulloso de ti.

-Padre -dijo Rafael-, me uno a mis hermanos en sus dudas y preocupaciones. Si los elimináis a todos, ¿qué haréis después? Si el hombre era lo mejor que se podía crear, ¿no será vuestra próxima creación igual? ¿No acabará todo de la misma manera?

-Rafael, sabio entre los sabios. Esto es demasiado complicado para que lo entiendas. No te atormentes con dudas, simplemente observa.

-Lo siento Padre, pero me niego a ver tanto sufrimiento -dijo Gabriel-. No puedo participar en ello. Perdonadme.

-Yo tampoco -dijo Miguel-. Debo defender al débil, no matarlo. No puedo apoyaros, perdonadme.

-Estoy de acuerdo con mis hermanos. No puedo colaborar -dijo Rafael-. Perdonadme a mí también.

-Lo entiendo, hijos míos, y sigo estando tan orgulloso de vosotros como antes. Pero vuestra ayuda no es ni requerida ni necesaria. Este asunto correrá a cargo de otras criaturas que creé antes que a los ángeles.

Dios se acercó a unos círculos dorados situados a sus pies con distintos sellos grabados en ellos, cuatro en total. Con solo levantar una mano delante del primero se abrió, dejando ver un oscuro agujero que parecía no conocer la luz, que despedía un hedor insano y una neblina de color verde. De allí emergió una patética figura, encorvada, vestida con andrajos sucios plagados de parásitos. Era un hombre, demacrado, de piel amarillenta, ojos enrojecidos, pústulas y granos que llenaban su cuerpo.

Abrió Dios el segundo sello y un chorro de sangre emanó de él mientras otra figura se erguía. Era enorme, su cuerpo iba enteramente cubierto de una armadura sin brillo. Sus rasgos eran imposibles de distinguir en la oscuridad y tan solo un par de destellos rojos permitían adivinar sus ojos.

Abrió Dios el tercero. La criatura que emergió de él era parecida a la primera, un ser esquelético de aspecto cadavérico. Sus ojos estaban hundidos y su dentadura mellada.

Abrió Dios el último sello y de él emergió un extraño ser oscuro que emitía un gélido frío y cuyo cuerpo se componía de una niebla negra que se movía en el interior de un esqueleto que desprendía un fétido olor a descomposición.

-Peste, Guerra, Hambre y Muerte -dijo Dios a las criaturas-. Arrasadlo todo; sed implacables en nombre de Dios. Yo fui el creador del mundo y es mi deseo llevarlo a su fin.

Los arcángeles, absortos, observaron cómo las criaturas invocaban a sus corceles y se alejaban a sembrar la desdicha por el mundo.

-Padre -dijo Gabriel-, no podemos quedarnos impasibles ante este horror.

-Haced lo que querías, pero de nada servirá... -respondió Dios.

Y el Apocalipsis comenzó...

Capítulo 1

"El Mundo Apocalíptico"



Está agonizando en su cama. Sus padres lloran. La vida de su joven y amado hijo se desvanece víctima de una extraña enfermedad que corrompe su cuerpo. Los médicos dejaron claro hace tiempo que la situación era terminal. Solo cabía esperar.

La muerte llama a su puerta. El dolor y el sufrimiento nublan su lucidez, pero su voluntad es fuerte y presenta batalla con la valentía de quien es consciente de su derrota.

Días después, su muerte.

-Era la voluntad de Dios -dicen sus padres intentando consolarse.

Ciertamente era la voluntad de Dios. Su hijo había muerto por el toque de un corruptor.



1.1 Introducción al Apocalipsis

— Por qué ahora, mi Señor? Perdonad que os lo pregunte. No dudo de vuestros planes, pero no lo entiendo. La Humanidad ha pasado épocas peores en las que merecía el fin mucho más que ahora. Por qué cuando algunas personas empiezan a apreciar el valor divino y sagrado de la vida decidís quitársela? —

— El arcángel Gabriel ante Dios y la hueste divina —

Miedo y Obsesión con el Fin del Mundo

Desde siempre, la Humanidad ha creído que un fin inevitable se avecinaba. El miedo a la propia mortalidad se proyectaba en el miedo a la muerte del todo, al fin del mundo. Este final llegaría en un momento indeterminado de un futuro relativamente cercano, haciendo a los humanos vivir siempre bajo la sombra del fin de los días.

Algunos pueblos primitivos de la Prehistoria, cada vez que el Sol desaparecía para dar paso a la noche, temían que no volviera a salir al amanecer. Muchas tribus sacrificaban animales en nombre de los dioses que creían responsables del buen devenir cósmico para prevenir tal catástrofe. Esa creencia perduró durante siglos, con grandes civilizaciones celebrando rituales de sacrificios a un nivel mayor. Se llegaron a sacrificar no solamente animales sino también humanos. Eran sacrificios realizados con gran pomosidad, creyendo que esa era la única manera de que el mundo siguiera siendo mundo. La creencia en un Apocalipsis quedó firmemente arraigada en la civilización occidental gracias a la religión cristiana y a la Biblia, donde se narra cómo sucederá el fin del mundo. Aunque antes de aquello cada cultura tenía su propia creencia y nombre para el fin del mundo, la versión cristiana se impuso a las demás en el mundo occidental.

Han existido personajes, unos célebres y muchos otros desconocidos, que han vaticinado un Apocalipsis. Profetas, chamanes, entendidos en “ciencias paranormales” y demás gente de dudosa moralidad o cordura, fijaron fechas para un Apocalipsis que no llegó nunca. Sus predicciones incluso se basaron en poemas sin sentido alguno y extremadamente ambiguos a los que modificaban su significado para su propio provecho. Muchas veces los profetas solo buscan poder y dinero. Con la excusa del fin del mundo reclutan a ingenuos para vivir así a costa de la credulidad de los demás. La Humanidad ha esperado y casi deseado el Apocalipsis, de ahí esa obsesión en ponerle fecha, esa morbosa y a la vez enfermiza necesidad de saber cuándo moriremos todos en una gran hecatombe. Eso explica el respaldo de gran parte de la gente a la fecha de caducidad que cualquiera puede poner por cualquier excusa.

Una vez que las fechas profetizadas no se han cumplido, no hay consecuencias para quienes las pronosticaron. Miles de fechas han sido puestas en juego en la historia y ninguna se cumplió. Basta con reiniciar de nuevo el ciclo y cualquier otra vuelve a ser acogida como la verdadera. ¿Cómo es posible

tropezar más de mil veces con la misma piedra? Dios se cansó de tratar de dar respuesta a esa pregunta.

Grandes Catástrofes

El fin no será un proceso de un corto periodo de tiempo con catástrofes simultáneas a nivel global; no se abrirá la tierra tragándose ciudades enteras, ni hordas de demonios destruirán el mundo en horas. Una sucesión de desgracias asolará aún más la Tierra, pero estas pasarán desapercibidas, pues las desgracias han sido cada vez más habituales en nuestro mundo. Nadie se percatará hasta que sea demasiado tarde. Los monstruos actuarán con cuidado, silenciosamente, cuando y donde menos se los espere hasta el día en el que la Humanidad ya no pueda responder y esté sitiada; el día en el que los propios jinetes aparezcan para finalizar su misión. El Apocalipsis no avisará y solo se hará evidente cuando sea inevitable.

Algunos de estos sucesos llamativos ya han ocurrido en el pasado. La Humanidad ha sido siempre algo desobediente con su Padre y Él los castigó en su momento. En las épocas pretéritas, cuando los humanos empezaban a formar sus primeros imperios, castigaba su falta total de escrúpulos, su maldad y crueldad. La vida era dura, la competencia por sobrevivir era muy fuerte y las matanzas y la esclavitud eran algo cotidiano. Tratar como a un humano al enemigo era considerado un error.

En el año 1700 A.C. Dios mandó a uno de sus jinetes a Egipto con la intención de aleccionar a los hombres. La habilidad del enviado de Dios para infligir dolor demostró ser extraordinaria. Una hambruna sacudió el Imperio egipcio reduciendo las cosechas a la mitad y matando de hambre a una gran cantidad de personas. Y después de aquella, hubo muchas más. Pero la Humanidad recaía en sus relajadas e impías costumbres.

En la Edad Media el fervor religioso era tan grande que el nombre de Dios fue la causa de guerras, torturas y demás comportamientos contrarios a sus mandatos. Este, harto de que su nombre se usara en vano y de que se le hiciera responsable de la muerte de tanta gente, decidió dar un escarmiento a la Humanidad, ya no tan joven pero todavía imprudente e ignorante. Mandó a otro de sus jinetes a asolar Europa mediante una de las armas más mortíferas que Dios ha tenido: la peste. En el siglo XIV, la peste mató a la tercera parte de la población de Europa. Si alguna vez albergó la esperanza de que tan colosal castigo surtiera efecto, el tiempo se la quitó. Lo peor estaba por llegar.

Avanzando en el tiempo, la Humanidad acentuó uno de sus mayores pecados, posiblemente el que más la alejaba de la Palabra de Dios: la avaricia. En el siglo XIX y XX, las potencias se repartían el mundo. Las colonias y sus habitantes eran lugares para explotar sin miramientos, la esclavitud sufrió transformaciones pero estaba lejos de ser erradicada. Nada ni nadie importaba, salvo el dinero.

Estallaron guerras por el control del mundo, las colonias de un país eran ambicionadas por otro. El ansia de poder y el desprecio a los demás propiciaron el inicio de la Primera Guerra Mundial, La Gran Guerra. El progreso que la Humanidad había alcanzado distaba mucho de su sentido común. Se desarrollaron armas que hasta entonces jamás se habían imaginado. Con ellas se podía aniquilar a pelotones enteros usando apenas un par de hombres. Monstruos de metal atravesaban trincheras, gases tóxicos producían la muerte, máquinas voladoras atacaban desde el aire. Se perfeccionó la industria de la muerte con notable efectividad. Las bajas superaron los diez millones. Fue la guerra más devastadora hasta la época.

Como tantas y tantas veces, la lección no fue aprendida. Durante un tiempo el mundo vivió una paz tensa, aunque paz al fin y al cabo. Pero eso se acabaría pronto. Al mundo le quedaba por contemplar la peor catástrofe de todas. Una que no estaría motivada únicamente por la avaricia, sino por odio en estado puro. Veintiún años más tarde de la Primera Guerra Mundial otro conflicto haría que la Humanidad se replantease el significado de "Gran Guerra".

La Segunda Guerra Mundial estalló de manos del mayor representante del odio hasta el momento, la Alemania nazi. Armas más mortíferas fueron creadas, elevando exponencialmente los niveles de destrucción. El odio alcanzó su grado máximo con la llamada "Solución Final", es decir, el exterminio de la población judía de Europa mediante la humillación, la tortura y el asesinato en masa.

La guerra en Europa duró 6 años. En el otro lado del mundo, la tecnología era, por supuesto, usada para aumentar los niveles de destrucción. El Enola Gay lanzaba la primera bomba atómica de la historia sobre Hiroshima, para repetirlo días después sobre Nagasaki. Los muertos de toda la contienda superaron los sesenta millones.

Dios al ver el suceso se estremeció de vergüenza por su propia creación. Sus hijos no lograban comprender los peligros que lleva consigo el odio.

La Actualidad

El tiempo pasa pero el horror no termina. Miles de cosas ofenden a Nuestro Señor. La Humanidad ha avanzado, pero no lo suficiente. Dios está profundamente afligido e impotente, porque no pudo dirigir a sus hijos hacia el camino correcto. Siente que la Humanidad ha sido un fracaso, incapaz de aprender de los errores a no ser que estos sean brutalmente crueles. Dotó a los hombres de inteligencia, pero se niegan a usarla. Les dio un mundo hermoso lleno de maravillas y oportunidades

que ellos mismos han destruido y corrompido. Está convencido de que no han aprendido ni aprenderán. Los castigos no han surtido efecto. Solo queda el Apocalipsis.

El Fin del Mundo

Con el Apocalipsis se destruyen no solo cuerpos sino almas. Es la destrucción de la Humanidad a todos sus niveles, tanto físico como espiritual. Para poder empezar realmente de nuevo, debe acabar por completo con la antigua e imperfecta creación.

La parte física de la destrucción es encargada a los jinetes del Apocalipsis, unas extrañas criaturas ni ángeles ni demonios al servicio del Todopoderoso. Estos llevan la desdicha al mundo con las artes que mejor conocen. Son Peste, Guerra, Hambre y Muerte. Ellos a su vez son los amos de criaturas que propagan la perdición de maneras brutales y crueles.

La parte espiritual del fin significa destruir las almas de los que mueren. Lo que se lleva a cabo desde que se cerraron las puertas del Cielo. Dios mandó cerrar las puertas del Cielo tras rescatar a los pocos puros. Después de esto, las almas no podrán acceder al Paraíso y serán destruidas a excepción de aquellas desdichadas que, aunque merecedoras de entrar en el Cielo, sean arrastradas al Infierno.

La Humanidad y su Fin

El mundo apocalíptico es decadente, hostil y en ocasiones absurdo. Los desastres ecológicos son cada vez más virulentos, los atentados terroristas se multiplican, el odio, la desidia y la crisis inundan sin freno todos los aspectos de la sociedad. La población se acomoda y exige todo sin luchar por nada. La única cultura es la "cultura del Yo". La moral, el civismo y el sentido común se extinguieron tiempo atrás. Se respira decadencia y autodestrucción. Y a nadie parece importarle lo más mínimo.

Desde que los jinetes empezaron a actuar en la Tierra, los antaño llamados "sucos paranoides" forman parte de la cotidianidad. Comienzan a registrarse en lugares más poblados. Si anteriormente eran comunes en pueblos o cementerios antiguos, ahora suceden en parques y ciudades en medio de la multitud. Se ceban especialmente con zonas marginales donde el caos está al orden del día, pues estos son lugares en los que las criaturas del fin del mundo se sienten más cómodas. En estos lugares las muertes y desapariciones que causan quedan camufladas entre las ya tristemente comunes sin su ayuda.

Cualquiera puede estar rodeado de monstruos con apariencia humana o incluso invisibles. El fin de esas criaturas es acabar con la Humanidad, a veces de uno en uno; a veces en grupos; y cuando pueden, en masa.

El Apocalipsis no se suele hacer notar, se camufla bien en el ocaso mundial. No es demasiado llamativo, al menos ahora en el principio del fin. Los sucesos suelen pasar desapercibidos. Muchos son encubiertos por colaboradores o gobiernos que intentan evitar que cunda el pánico.

Sucesos Paranormales

Para comprender mejor la situación de este mundo, he aquí algunos ejemplos de los fenómenos paranormales apocalípticos más llamativos ocurridos hasta ahora:

Desaparecidos en la Tormenta

Ocurrió en un pueblo del centro de Kansas (Estados Unidos). Una noche de verano aparecieron en el cielo, repentinamente y sin motivo, unas densas nubes de lluvia. Rayos y relámpagos iluminaban la oscuridad causando el fallo de los transformadores debido a la tormenta eléctrica. Los sistemas de comunicación también se vieron afectados. Un gran viento azotaba las calles de la localidad, la gente del pueblo se quedó impresionada por la velocidad con la que la tormenta apareció. Los testigos dicen que la nube no tardó más de diez segundos en generarse sola. Sin embargo no llovió. La nube duró toda la noche y desapareció de manera instantánea poco antes del amanecer.

A la mañana siguiente había desaparecido casi un tercio de los habitantes del pueblo. Hoy en día nadie sabe qué pasó a ciencia cierta, pero los rumores hablan de un ritual hecho por adoradores del demonio que provocó la nube, bajo la cual realizaron horrendos sacrificios ante la figura materializada de su amo.

Se encontraron cadáveres de personas en el suelo de una nave a las afueras que fue alquilada por sujetos relacionados con sectas satánicas. Entre ellos había tanto habitantes del pueblo como miembros de la secta, así que la policía lo atribuyó a un ritual de genocidio seguido de un suicidio. Caso cerrado. Sobre la nube no se ha podido dar explicación alguna hasta la fecha.

Intoxicación Masiva

En los suburbios de una ciudad al este de China cuya economía se centraba casi enteramente en una planta química, ocurrió un altercado de grandes proporciones. Durante él ciertos sujetos deambulaban por la calle destrozando mobiliario urbano y atacando a quien se pusiera por delante. El número de esos sujetos, que al principio era reducido, aumentó rápidamente hasta que en pocas horas la situación se volvió una auténtica batalla campal incontrolable para la policía. La conducta de la turba era agresiva y destructiva, con marcada tendencia a atacar a cualquier persona que pudieran. Llegaron a matar a muchas de sus víctimas tan solo a base de golpes y mordiscos.

Las autoridades pensaron en una posible intoxicación producida por alguna fuga de la planta química. Como medida preventiva clausuraron la planta y enviaron al ejército para contener a la muchedumbre.

Pocos días después, el gobierno chino declaró la vuelta a la normalidad en la ciudad y la reforma total de la planta química para su reapertura.

Los informes de la inteligencia occidental cuentan que la planta era en realidad una tapadera para una fábrica de armas químicas y que una fuga desató la locura entre los trabajadores. Sin embargo, testimonios de algunos supervivientes que han conseguido esquivar la censura del país, declaran que los miembros de esa turba estaban fuera de sí. Afirmaban que parecían llenos de odio, que poseían una fuerza y agilidad notable, que no razonaban y que solamente querían atacar a todo aquel que se cruzara en su camino aunque ello les costara la vida. Declaran también que el ejército abrió fuego indiscriminado contra ellos para luego quemarlos, sin intentar contenerlos antes.



A la población superviviente se le suministró una vacuna desconocida y fue transportada a otros pueblos. La ciudad fue destruida después por un incendio provocado, dándole luego el tratamiento de zona en cuarentena.

Écos

Era de noche cuando Otto Lenz escuchó unos potentes ruidos que parecían provenir del campo. Vivía en las afueras de una ciudad del oeste de Alemania. Por la ventana vio innumerables destellos de luz. Eran explosiones y Otto temía que algo malo hubiera pasado. Se vistió, cogió su cámara de video, bajó corriendo por la escalera y pudo percatarse de que más de un vecino había visto aquello también.

Cuando Otto no había cubierto ni la mitad de la distancia hasta el origen de los ruidos, se quedó anonadado. Pudo ver algo totalmente sin sentido, propio de una película. Unos cuatro o cinco Panzers avanzaban hacia el oeste mientras que a lo lejos unos Shermans respondían al fuego. Se escondió entre los matorrales cuando un hombre lo agarró por sorpresa y le dijo: "¿Qué haces aquí, civil? ¿Tantas son tus ganas de servir al Führer que vienes sin equipo?". Otto se quedó asustado, ese tipo iba vestido de la Wersmacht y juraría que se parecía mucho a su abuelo, al que no llegó a conocer en persona. Corrió para alejarse de aquel tipo, hasta que un disparo lo alcanzó. Se tiró por el suelo retorciéndose de dolor mientras un hombre que hablaba inglés lo encañonó con un arma y le dijo "Die, nazi".

Al día siguiente, el lugar del suceso no tenía socavones producidos por explosiones, no había árboles quemados ni chatarra. Solo el cadáver de Otto. En su cuerpo existían numerosos orificios de bala, pero ninguna bala en su interior. La cámara de video que puso en funcionamiento registró todo lo ocurrido. Esa grabación fue a parar a una subsecretaría del estado europeo a cargo del estudio de este tipo de eventos. La versión oficial de la muerte de Otto fue la de un atraco que salió mal y acabó llegando al asesinato. Se inició la búsqueda de un asesino que se sabía que no existía para acallar la opinión pública.

Catacumbas

Bajo el suelo de París, sus famosas catacumbas son desde el siglo XVIII almacén de muerte y curiosidad mundial. Se sabe que un grupo de turistas entraron de manera ilegal en zonas prohibidas para el público. Al adentrarse grabaron todo lo que pudieron con sus cámaras dejando lo que sería su último legado. Desaparecieron en las entrañas del suelo de París. La policía los buscó durante días sin encontrarlos, hasta que hallaron las cámaras. En ellas había grabado algo increíble. De las paredes de las catacumbas, construidas con restos humanos, varios esqueletos tomaban vida propia y salían de ellas. Balanceándose torpemente avanzaron hasta los atónitos turistas asentándoles golpes hasta matarlos. Después se puede ver cómo entre varios se llevan a rastras los cadáveres. No se sabe adónde ni para qué, no se encontraron jamás.

A pesar de que la grabación fue confiscada, consiguió filtrarse en Internet con miles de visitas, pero no pasó de ser considerado un vídeo con buenos efectos especiales.



Los Muertos se Levantan

Durante unas horas y por todo el mundo sucedió un evento espeluznante: muchos muertos salieron de sus tumbas y anduvieron por cementerios y alrededores, mientras que otros que no pudieron salir golpeaban sus ataúdes. Unas horas después, los cuerpos sin vida caían al suelo quedando de nuevo inertes. Las autoridades perplejas recogieron los cadáveres con rapidez.

En las zonas en las que la gente presenció el suceso, este fue achacado a un acto vandálico con tintes de necrofilia. Las grabaciones de seguridad en las que se veía a los muertos salir de sus lugares de reposo y andar dando tumbo por las zonas cercanas han sido destruidas o requisadas. Aun así alguna ha llegado a Internet y a programas sobre esoterismo pero no gozan de mucho crédito.

Último Vuelo

En un vuelo intercontinental la tripulación notificó la repentina aparición de una serie de enfermedades infecciosas. Los síntomas eran de enfermedades tales como la fiebre del Ébola, tifus, tétanos, etc. Las causas eran totalmente desconocidas, los pasajeros no tenían señales de ninguna enfermedad al embarcar, pero en mitad del vuelo hubo un brote repentino.

Se barajó la hipótesis de un atentado terrorista con armas biológicas, pero la incubación de muchas de esas enfermedades necesita de más tiempo del que los pasajeros estuvieron en el avión. La causa era desconocida.

Los pilotos se aislaron en la cabina con la esperanza de no contagiarse. Pidieron ayuda por radio a todos los aeropuertos posibles, pero debido a su carga denegaron el permiso para aterrizar. La mitad del pasaje ya había muerto cuando un interceptor de las fuerzas aéreas apareció para escoltar el avión a un sitio seguro, en una zona militar en mar abierto. Al llegar a dicha zona había órdenes de derribar el avión con su carga mortal.

La versión oficial es que el avión fue víctima de un atentado terrorista con bomba que explotó sobre el océano.

Estas situaciones ocurren a diario, en mayor o menor envergadura, y van en aumento. No pararán hasta acabar con todo y todos. Personas del mundo entero son testigos o víctimas de ello. Muchas intentan alertar al mundo de la situación que vivieron, con sus testimonios, con sus grabaciones, aportando a veces pruebas sólidas, pero nadie cree a estas personas y son tomadas por locas. A su vez, los gobiernos son los mayores interesados en que no se sepa la verdad puesto que declarar públicamente este tipo de eventos y su total inutilidad al respecto haría cundir el pánico a nivel mundial.

El Resto del Mundo Apocalíptico

El Apocalipsis afecta principalmente a los humanos, pero no son los únicos a los que les incumbe. Hay muchos seres que se ven afectados por él, desde el Cielo hasta el Infierno.

Cada uno lo afronta, apoya o combate según sus intereses y capacidades. Diferentes bandos que buscan diferentes finales. Estos son:

El Cielo

En el Cielo, Dios reunió a sus más eminentes súbditos en la sala del trono donde gobierna y allí abrió los sellos que liberaron a los cuatro jinetes. Ellos se encargarían del fin de los hombres y la destrucción de la Humanidad. Mientras, mandaba a sus ángeles a salvar a las 144.000 almas puras dignas de entrar al Cielo. Tras la entrada de estos, cerró las puertas del reino celestial condenando a las demás almas a la destrucción o al Infierno.

Los ángeles se mantienen al margen de los sucesos y se limitan a obedecer a su Señor y cuidar de las almas que moran en el Cielo como hacen habitualmente, pero ninguno se opone a la iniciativa de los tres arcángeles renegados que intentan frenar el Apocalipsis. Al fin y al cabo, los seres del Cielo sienten piedad por los pecadores y por el trágico final que aguarda a estos tras el mandato del Todopoderoso.

Incluso el mismo Dios Padre, pese a querer el fin de la Humanidad, dio la oportunidad a sus tres hijos de intentar evitarlo si eran capaces.

Arcángeles e Iluminados

En este clima en el que el Cielo quiere la destrucción de la humanidad y en el que el Infierno intenta aprovecharse de ello, la salvación viene en forma de tres arcángeles que se niegan a que la Humanidad sufra su horrible final. Apiadándose de ellos, ayudarán a los hombres a sobrevivir a pesar de que eso signifique no apoyar a su Señor y sufrir su castigo si es necesario.

Los arcángeles renegados de la hueste divina son:

Miguel

Miguel, antaño el brazo ejecutor de Dios y su furia divina, ahora es un renegado. Ofrece protección, fuerza y agilidad, haciendo que los iluminados bajo su luz sean más fuertes, resistentes y ágiles. Además, posee poderes relacionados con la ira divina y el deber de proteger a los inocentes.

Rafael

Rafael aporta el poder del conocimiento. La luz de este arcángel se concentra en el valor y en la sabiduría. La fuerza de este sanador y cuidador de la Humanidad reside en los conocimientos y técnicas que enseña a los hombres.

Gabriel

Gabriel trae un legado de amor, pues es el portador de la buena nueva de esperanza. Sus iluminados poseen potentes poderes que pueden influir en las masas, pero respetando siempre el libre albedrío.

Para ayudar, eligen a humanos merecedores de recibir los Poderes Divinos. Cuando uno de los arcángeles cree que alguien cumple los requisitos de nobleza y bondad necesarios para tales dones, se los otorgan en persona mediante una aparición que solo el elegido puede ver y oír. Cada arcángel tiene su propio criterio a seguir. Estos hombres y mujeres, bien al nacer o en cualquier momento de su vida, incluso a veces después de muertos, son iluminados con la luz divina que les otorga poderes y facultades sobrehumanas. Estos les darán una gran ventaja respecto a las bestias sobrenaturales que combatirán. Además los arcángeles cuidan y guían a los elegidos para plantar cara a las huestes del Apocalipsis y del Infierno. Ellos son los iluminados.

Una vez iluminados, son alentados a luchar para intentar salvar el mundo del fin absoluto. El valor y el sacrificio de esta gente podrían significar la salvación de todos. La suerte de la Humanidad puede depender de ellos. No será fácil, hay que tener fe y luchar.

Pero no siempre terminan aceptando su destino. En ocasiones se corrompen y acaban siendo criaturas repudiadas por todos.

Infierno

Por supuesto no podemos olvidarnos del antaño favorito de Dios, el que se negó a reconocer a los humanos como iguales y acabó siendo expulsado del Cielo para fundar su propio reino, de manera inversa al reino de Dios, como burla y repulsa al mismo. Hablamos de Satán, el Diablo. La situación actual resulta tan provechosa como preocupante para él. Debido al Apocalipsis puede reclamar más almas que nunca para aumentar su poder, pero la destrucción de toda la Humanidad y por tanto de los pecadores pone en peligro su reino. Por eso, sus acciones pueden ser desde crueles aberraciones a inesperados actos de altruismo. La manera de actuar de él y sus legiones puede ser totalmente imprevisible.

En una aventura podría ser el enemigo principal y, en la siguiente, ayudar a los PJs simplemente por diversión o quizás por estorbar en los planes de los jinetes que, al fin y al cabo, son enviados de Dios.

Sea como sea, sus verdaderas motivaciones solo las conocerá él y no vale la pena engañarse: toda acción del Diablo es realizada para su beneficio, lo demás no le importa.

Gobiernos

Algunos de los gobiernos mundiales empiezan a tomar conciencia de la amenaza sobrenatural. En realidad no saben qué es ni por qué está aquí, solo saben que está. Actúan de manera sibilina investigando la situación y acortándola en medida de lo posible.

Por supuesto la postura oficial de los gobiernos es la negación y el encubrimiento. Las agencias oficialmente no existen y los fondos destinados a ellas son desviados de otras fuentes bajo conceptos confusos o directamente con financiación ilegal.

Saben poco y lo negarán todo, mintiendo a la opinión pública siempre que puedan e incluso si llega el caso eliminando testigos. Algunas de las agencias más poderosas encargadas de la investigación y contención de asuntos sobrenaturales son:

S.D. (Search and Destroy)

Estados Unidos. Con sede en Washington y bases secretas por todo el mundo, la misión de este cuerpo especial es la pronta localización y eliminación de cualquier ser sobrenatural. En caso de tratarse de un evento, su misión es la de encubrirlo y contener a los testigos.

Suelen utilizar comandos de operaciones especiales, bien armados y entrenados. Disponen de infraestructura, equipo y fondos, pero no la suficiente información sobre sus enemigos. Esta ignorancia hace que, a pesar de su armamento, suela haber bajas en cada misión.

E.C.S. R. (European Committee on Supernatural Research)

Europa. Su sede se sitúa en Londres. El modo de operar de esta agencia es observar, investigar y según la conclusión alcanzada acortar la amenaza de una u otra manera. Sus agentes tienen más de espías que de soldados.

El modo de operar es por defecto encubierto. Los agentes no suelen llevar grandes equipos que cuesten disimular, como armamento pesado o blindajes. Predomina la agilidad, la asimilación de información y el disimulo a la fuerza bruta. Disponen de equipo avanzado y de infraestructura por toda Europa y gran parte del mundo.

P.O. K. (Paranormalnaya Ottvetnaya Komanda)

La versión rusa del S.D. Al igual que ellos, actúan de manera rápida y contundente además de realizar encubrimientos y controlar a los testigos de manera poco disimulada. Una de sus directrices es intentar capturar un espécimen sobrenatural siempre que se pueda.

No suelen operar fuera de suelo ruso, así pueden controlar más la información sobre sus actuaciones y evitar filtraciones. No disponen de demasiados fondos ni información, la falta de conocimiento y equipo la suplen con un mayor número de soldados (y por lo tanto de bajas). Esto conlleva que sean de los menos sigilosos en sus acciones.

Hay muchas agencias gubernamentales dedicadas a lo sobrenatural, casi tantas como países. La cantidad de recursos que se destinan a este tipo de agencias depende del gobierno y de la riqueza de los mismos.

Para acabar, cabe destacar que todas estas agencias tienen en común que no hacen distinciones en el origen de las criaturas, bien por desconocimiento sobre cuántos bandos hay o porque simplemente no les importa. Los iluminados, por tanto, pueden ser considerados entes sobrenaturales peligrosos a exterminar o capturar.

Fanáticos

Existen también gran variedad de movimientos sectarios que adoran al Diablo, aunque en realidad Satán tiene poder más que suficiente como para necesitar a los endebles miembros de las sectas. La totalidad de adoradores del Diablo no están realmente conectados con él aunque ellos crean lo contrario.

Sin embargo sí existen sectas con lazos demoníacos. Se trata de las sectas que adoran a demonios menores que o bien se dieron a conocer a sus súbditos o se hacen pasar por Satán. Todos los demonios quieren seguidores y poder. Algunos son capaces de pasar entre planos y suelen intentar hacerse dueños de la zona en la que aparecen. Por suerte son pocos los que tienen tanto poder y la competencia es tan alta que se eliminan entre ellos.

Algunas personas que han presenciado ciertos eventos extraños o que son simplemente perturbados, crean sectas que anuncian el fin del mundo. Al igual que las sectas demoníacas la gran mayoría son solo charlatanes sin idea de lo que realmente ocurre. Pocas pueden saber que de verdad ha llegado el fin. Esas sectas adoran a los jinetes del Apocalipsis, de los cuales normalmente no obtienen nada. En contadas ocasiones los jinetes podrían llegar a usarlos para sus planes pero lo normal es que, aunque sepan del Apocalipsis, estos sectarios actúen autoengaños creyendo que el objeto de su adoración los observa y cuida.

Las sectas importantes con verdaderas conexiones demoníacas o apocalípticas son:

Hijos de la Llama

Adoran a la proyección de un demonio llamado Eofile. En su nombre sacrifican a gente en rituales para alimentar el poder de su amo y que pueda pasar de su plano al nuestro. El demonio, por su parte, se garantiza la fidelidad de sus adoradores utilizando la intimidación y los poderes que nublan la mente.

A esta secta se la relaciona con asesinatos y secuestros. Son escurridizos y la policía no ha podido detenerlos todavía. Hay varias sedes de la secta por todo el mundo.

Kanuvannos

Adoradores del demonio Kanuvann, un ser que busca superar a Satán y destronarlo. La idea de este demonio es reclutar el mayor número posible de adeptos en este plano mediante promesas de poder y vida eterna, para luego sacrificarlos en una orgía de muerte y suicidio para aumentar así su fuerza.

La secta se ha formado más de una vez debido a que cada cierto tiempo Kanuvann sacrifica en un suicidio ritual a los sectarios, consiguiendo así poder hasta reclutar nuevos adeptos. Esta vez está esperando a que se creen varios grupos y, cuando tenga suficientes "voluntarios", sacrificarlos a la vez y conseguir el poder que ansía. Esta estrategia ha conseguido llamar la atención del mundo alguna vez, al descubrirse decenas de cadáveres en naves industriales en alguno de sus rituales suicidas.

Guardianes del Nuevo Amanecer

Es una secta de perturbados que creen estar en sintonía con los jinetes del Apocalipsis. En realidad no tienen conocimiento sobre ellos ni sobre ningún ser sobrenatural, pero en sus mentes se creen los elegidos, no solo para sobrevivir al Apocalipsis sino para ayudar en su ejecución. Son famosos por sus asesinatos y atentados terroristas.

Estas son tres de las más importantes sectas del mundo. Hay un gran número de ellas y como se puede comprobar, tengan conexión con seres sobrenaturales o no, son un peligro.

Independientes

En ocasiones, personas normales y corrientes pueden llegar a tener contacto o conocimiento de criaturas y eventos sobrenaturales. En la mayoría de estos casos, los sujetos lo atribuyen a problemas mentales e intentan superarlo como pueden, aunque algunos no lo consiguen y acaban volviéndose locos. En otros casos personas que han vivido los mismos sucesos o similares se asocian para formar grupos con el objetivo de ampliar sus conocimientos sobre esos temas. Algunos de estos grupos se forman para intentar dar a conocer al mundo estos fenómenos con muy poca repercusión mediática. Otros pocos quieren vengarse de los daños que pudieron sufrir y el resto son conscientes a medias de la amenaza sobrenatural y viven con la vana esperanza de eliminarla o sobrevivir a ella. Estas personas no suelen ir bien equipadas y sus conocimientos son escasos, por lo que la mortandad es muy alta entre los que buscan la confrontación. Además no solo se interesan por las criaturas del Apocalipsis o del Infierno, algunos pueden dedicarse a la "caza" o investigación de seres neutrales o iluminados.

Solamente existe un grupo independiente que sea lo suficientemente influyente como para ser conocido aunque tomado por un grupo de perturbados, ellos son:

Control

Se han autonombado los defensores de la Humanidad frente a todo lo sobrenatural, debido a que consideran al gobierno totalmente ignorante en temas paranormales y por lo tanto inútil. Sus conocimientos no pasan de haber visto ciertas criaturas, sin saber cuáles eran sus motivaciones y objetivos.

Son pocos, impresionables e imprudentes, aparte de mal equipados. Su fuente de financiación suele proceder de donaciones de los pocos que creen lo que dicen y de sus propias aportaciones. Esto implica que solo son "salvadores" a media jornada puesto que deben trabajar para vivir. En muchos sentidos son un peligro para los demás y para ellos mismos. Han llegado a salir en programas de televisión de tinte esotérico. Para la mayoría de la gente solo son desequilibrados.

Empresas

Tras las primeras apariciones, los rumores de entes sobrenaturales empezaron a fluir más que nunca. Ciertas empresas, debido a su curiosidad, dedicaron recursos a investigar la veracidad de dichos asuntos y pudieron comprobar que eran ciertos.

Debido a esto no es extraño ver comandos de mercenarios intentando capturar criaturas para su estudio, no solo del Apocalipsis o del Infierno sino también seres neutrales e incluso en ocasiones iluminados, para intentar replicar y aprovechar sus poderes.

Las empresas se parecen a los gobiernos en su modo de operar, e incluso llevan a cabo sus actividades con mayor secretismo. Muchas de las acciones para capturar y estudiar los eventos sobrenaturales son ilegales. Eso unido al hecho de no ser entidades públicas sino privadas, libres de trabas burocráticas, hace que sus limpiezas sean más extremas y menos cuidadas que las gubernamentales.

Unicellular

Empresa de biotecnología con base en Roma. Está interesada en las criaturas sobrenaturales por su alto índice de vitalidad, resistencia y regeneración, aparte de sus otras particulares características. También se interesan por seres sin vida pero activos. Su objetivo es capturarlos, estudiarlos e intentar sacar patentes para su posterior comercialización.

Vail (Propiedad de Dmitri Vail)

Su principal interés son las criaturas infecciosas. A su conocimiento llegó la existencia de criaturas sobrenaturales debido a que uno de los muchos productos que suministran son vacunas y medicinas a hospitales. En uno de ellos, hubo un extraño caso de un hombre aquejado de una enfermedad que le producía irascibilidad y una anormal fuerza. El sujeto fue entregado a las autoridades y desapareció, aunque una muestra de su sangre fue obtenida por Vail antes de la desaparición. Desde ese momento saben que existen seres que pueden contagiar enfermedades desconocidas y letales. Su objetivo es conseguir muestras de cepas para comercializar como armas biológicas a la par que desarrollar las vacunas.

Taquión Labs

El campo de esta empresa es el de investigación y desarrollo, expertos en campos electromagnéticos y su uso tanto en centrales de fusión, aceleradores de partículas y contención de antimateria. Aparte de suministrar equipo y servicios a los laboratorios más avanzados del mundo, tiene un particular interés en los taquiones y en la posible transferencia de partículas de una dimensión a otra, y su aprovechamiento como fuente de energía. El estudio científico de las criaturas con potenciales "mágicos" en nuestro plano podría explicar muchas cuestiones de la física en su plano natal.

Estas son empresas poderosas muy conocidas, con un interés en lo paranormal no tan conocido. Pueden existir otras con más o menos recursos y con distintas intenciones, todas ellas egoísticas y nada seguras.

Los Cuatro Jinetes

Los jinetes del Apocalipsis —Peste, Guerra, Hambre y Muerte— son criaturas enviadas por Dios para llevar el Apocalipsis al mundo, aunque por ahora como no tienen suficiente poder para

materializarse utilizan a sus lacayos para tal fin. Cuando estos los hayan fortalecido lo suficiente con sus acciones, ellos mismos en persona sembrarán el horror con un poder solo superado por Satán y por Dios. Estos seres mitad ángel y mitad demonio traen la desgracia a la Humanidad, cada cual con las artes que mejor conoce. Aunque ya vagaron por la superficie terrestre en otros momentos históricos, esta es la única ocasión en que se les permite actuar a la vez y con completa libertad. Ellos son:

Peste

El jinete del caballo blanco trae la desgracia a la Humanidad con enfermedades, infecciones y cánceres. Degenera los cuerpos hasta causar la muerte. Dolor y agonía es su legado, para lo que cuenta con extrañas criaturas que propagan estas desgracias en su nombre. El sufrimiento y la angustia de sus víctimas alimenta a este jinete, las epidemias que expande lo dotan de mayor poder.

Guerra

El jinete del caballo bermejo aprovecha el odio, la corrupción y la ambición humana para hacerse fuerte. Actúa a través de la guerra, las vidas sesgadas en las contiendas, el dolor, la desesperación y el odio.

En el mundo moderno, lejos de ser un mundo en paz, la mayor fuente de violencia ya no son tanto las guerras como la delincuencia: los delitos sangrientos, los asesinatos y, por supuesto, el terrorismo.

Hambre

El jinete del caballo negro acaba con los humanos y sus almas con el método agónico de la inanición. Utiliza el hambre que azota a sus propias criaturas, las cuales vagan por el mundo con un apetito insaciable y atroz. Acaban con las reservas alimenticias y condenan al hambre a sus víctimas, aunque a veces ese hambre sea directamente de carne humana.

Muerte

El jinete del caballo amarillo tiene la potestad tanto para traer la muerte como para denegar el reposo eterno a sus criaturas. Estos seres torturados, muertos y reanimados, odian la vida. Les recuerda lo que perdieron y lo que son, entes sin voluntad ni descanso.

Por lo pronto es difícil que los jinetes sean capaces de interactuar o manipular el mundo físico como podría hacerlo el Diablo o un demonio poderoso. Esto quiere decir que difícilmente podrían por ejemplo apagar las luces de una habitación o hacer que una puerta se cierre sola por muy sencillas que parezcan estas acciones, pero para dar dramatismo a una partida se podría permitir esa licencia.

Criaturas Neutrales

A parte de demonios, humanos corruptos, fanáticos y seres apocalípticos de todo tipo, no hay que olvidarse de las criaturas

que no pertenecen a ninguno de esos bandos y aun así son sobrenaturales. Son criaturas que han existido desde siempre, que han alimentado historias y miedos, nutriendo el folclor y los mitos de muchos pueblos en la antigüedad. Son responsables de muertes y desapariciones misteriosas. Estos seres son igual de peligrosos que los demás y llevan provocando víctimas desde el principio de la Humanidad.

Para finalizar con las distintas facciones es necesario mencionar a unos muy poco comunes: los caídos. Son antiguos iluminados que se apartaron del camino del bien y acabaron cayendo en desgracia por actos impropios de quien pretende salvar el mundo. Terminaron convertidos en criaturas solitarias y repudiadas por todos. Aún conservan sus características como una versión corrupta de sus poderes, una versión degenerada y cambiada por estar alejados totalmente de la fuente divina que los generó, para acercarse más a los poderes de las criaturas de otros bandos.

Criaturas No Sobrenaturales

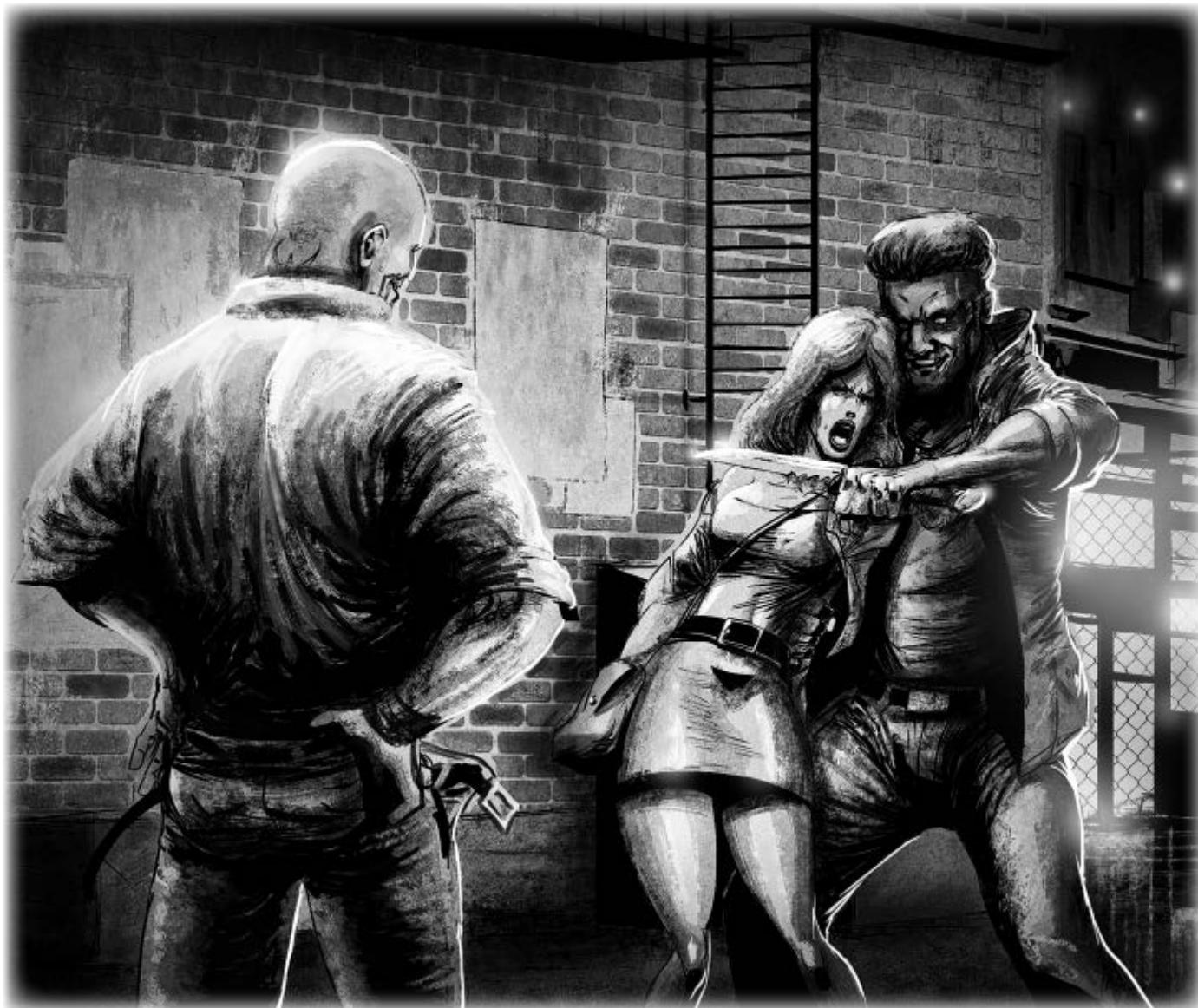
En un mundo apocalíptico los seres sobrenaturales son un gran peligro. El mayor de todos ellos. Pero no hay que olvidar

que el mundo está poblado de criaturas sin poderes que pueden llegar a ser una amenaza en ciertas circunstancias. Si bien perderse en el bosque de noche con un ser sobrenatural persiguiendo a los PJ's es peligroso, también lo es perderse por la noche en el bosque y ser perseguido por una manada de lobos hambrientos.

No podemos olvidarnos del más dañino de todos: el hombre. Los humanos normales pueden ser muy peligrosos si están armados, ya sean policías, militares, mercenarios, guardaespaldas, guerrilleros, etc.

Cuidado con los callejones oscuros y demás zonas conflictivas que pueden encontrarse durante la partida, así como las personas con las que os relacionéis. Nunca se sabe qué hombre puede suponer un peligro.

En resumen, los demonios, fantasmas y muertos reanimados existen. El fin del mundo ya está sucediendo. En este ambiente de horror, terror, muerte, lucha y esperanza, se desenvuelven los iluminados preparados para lo que se avecina, solos y sin ayuda. Son la única esperanza de un mañana en el mundo del Apocalipsis.



1.2 Los Planos

Los Otros Planos



Los planos son mundos ajenos a la Tierra, con su propio espacio y sus propias leyes pero unidos en el tiempo. El concepto de plano es parecido al de dimensión, pero con carácter sobrenatural. La Tierra y el resto del universo, el Cielo y el Infierno son planos distintos. Viajar de uno a otro requiere una enorme cantidad de esfuerzo, energía y sabiduría. Solamente criaturas muy poderosas están capacitadas para pasar de un plano a otro o enviar emisarios. Incluso a veces solo podrán proyectarse o manipular el mundo físico durante un breve espacio de tiempo. Además aún no se conoce tecnología que permita el viaje entre planos.

Existen por tanto tres planos: el Cielo, la Tierra y el Infierno. La Tierra es el plano intermedio. Esto quiere decir que para ir del Cielo al Infierno, o viceversa, es necesario pasar por la Tierra.

El Cielo

Cuando un alma noble y bondadosa abandona su cuerpo, el destino es el Cielo. La entrada suele ocurrir por el tan famoso “túnel”, un foco de luz que absorbe el alma y la transporta a una hermosa ciudad levantada sobre blancas nubes, iluminada por una cálida luz que la baña por completo. Allí, una sensación de calma y felicidad embriaga a todo el que llega. Los edificios cambian según la época y los deseos de las almas que lo habitan, pero siempre son hermosos. Una vez que comprenden dónde están, las almas pueden adoptar para toda la eternidad la mejor apariencia que hubieran tenido en vida. Además, el espíritu se libera de cualquier carga o enfermedad a la vez que sus conocimientos e inteligencia se amplían a lo máximo que una mente humana pueda alcanzar. Los habitantes del Cielo no tienen mayor ocupación que la de relajarse, charlar y disfrutar de la felicidad que el lugar emana. Algunas de esas almas, las más excepcionales, si lo desean, pueden optar por conseguir sus propias alas y ayudar al resto como nuevos ángeles.

Los ángeles son criaturas creadas por Dios para velar por las almas de los justos. Son superiores en todo a los humanos vivos, pues cuando un alma humana llega al Cielo se iguala a ellos en la perfección.

Los ángeles siempre habitan en el Cielo y casi nunca abandonan este plano, de hacerlo pueden llegar a ser tan vulnerables como cualquier criatura. Por suerte la lealtad a Dios también se traduce en falta de iniciativa y apenas existen casos de ángeles que hayan abandonado el Cielo sin la orden y protección del Todopoderoso.

A efectos del juego, los ángeles son inmunes a cualquier tipo de daño al ser enviados y protegidos por Dios. Si el ángel se manifiesta voluntariamente sin permiso divino, será vulnerable como cualquier otra criatura, pero con los atributos a nivel 6 y todas las habilidades a nivel 3. Los ángeles disponen de todos los Poderes Divinos para elegir, aunque podrán tener hasta 3 poderes cualesquiera a nivel 2. Más detalles en la página 134.

La situación en el Cielo ha cambiado desde que se proclamó el Apocalipsis. La entrada al mismo ha sido restringida a los 144.000 elegidos por Dios, el resto de las almas que deberían llegar a él serán destruidas o atraídas por Satán al infierno.

El Infierno

Las almas de los viles y corruptos acaban en el Infierno, un extraño lugar donde solo hay tierra, polvo, calor, viento y oscuridad. Es un vasto y ardiente desierto de color rojo como la sangre, salpicado de volcanes, con un ardiente viento que lo asola eternamente. Cuando llegan al Infierno, las almas vagan sin rumbo; son atormentadas por el hambre y la sed y atacados ferozmente por temibles criaturas. Con el paso del tiempo suelen encontrar cobijo en enormes cavernas donde los condenados sufren castigos y torturas por toda la eternidad.

Destino de las Almas

Desde que el Apocalipsis se desató, solo hay dos destinos posibles para las almas, el Infierno o su total destrucción. Satán ha desarrollado sistemas para engrosar su lista de almas cautivas, aprovechando que Dios ha cerrado las puertas del Cielo. Por eso no es extraño ver a gente inocente retorcerse de dolor junto a los merecedores de estar en el Infierno.

Efectos de los Planos

Cada plano cambia ligeramente tanto el cuerpo como la mente del viajero. Es decir, cada plano tiene sus propias leyes y según se viaja a ellos se adoptan. En su mayor parte los efectos en el mundo del juego debido a esto son así:

Cielo

Quien viaje al Cielo sin haber muerto verá cómo su cuerpo y mente, en resumen sus atributos, aumentan 3 puntos hasta un máximo de 6. Además pasará a tener todas las habilidades a nivel 3. Este efecto, el efecto divino, desaparece en cuanto se abandona el Cielo.

Los seres de carácter maligno como las criaturas infernales o los caídos no serán capaces de viajar al plano celestial. Los seres neutrales por el contrario sí que serían capaces aunque la mayoría no poseen ni la voluntad ni la inteligencia suficiente como para hacerlo. Es más probable que puedan viajar al Cielo iluminados e incluso humanos no sobrenaturales que posean el conocimiento necesario para ello.

Tierra

Cualquier criatura que cambie de un plano a otro sin estar protegido por un ser supremo, pasará a obedecer las leyes físicas más básicas, pero a la vez conservará sus poderes, atributos y habilidades. Este choque de realidades permite utilizar poderes, pero a la vez la posibilidad de sufrir daño con armas convencionales o al caer de grandes alturas, ahogarse y demás peligros cotidianos. Esto es así puesto que en el plano de la Tierra no existe la inmortalidad.

Infarto

La llegada al Infierno del viajero conlleva negadores de -1 a todas las tiradas. Además del horror del lugar, el entorno desmoraliza, reduciendo en un -1 extra las tiradas de Voluntad. La escasez de luz y la ausencia de cualquier atisbo de divinidad hacen que usar los poderes cueste el doble de Puntos de Luz. Además como el dolor forma parte del Infierno se sufre más daño de los ataques, por lo que todos reciben +1 de daño extra. Estos efectos desaparecen al abandonar este plano.

Probablemente un personaje jugador nunca traspase de un plano a otro, pero sí puede encontrarse con criaturas que lo han hecho. Por ejemplo, puede que se tope con un demonio o varios. Es necesario aclarar que las criaturas del Apocalipsis a pesar de todo son creadas en el plano de la Tierra, no son viajeros entre planos.



Este es un extracto del final de una partida. Los PJs están en una iglesia en la que se oyen extraños ruidos y alrededor de la cual ocurren desapariciones con frecuencia. Los indicios parecen indicar que los rumores son ciertos. Están investigando a altas horas de la noche. Veamos qué ocurre:

DJ. -La iglesia se levanta en el centro de la ciudad. La parte trasera tiene un jardín vallado y la fachada principal es lo único que está iluminado. El interior se mantiene oscuro. La gruesa puerta de madera no tiene cerradura visible pero está bloqueada, parece que está cerrada con un cerrojo por dentro.

José. -Si está cerrada por dentro es que debe de haber alguien en su interior, y visto lo visto debe ser el culpable. Cargamos contra la puerta los dos a ver si podemos abrirla.

Manuel. -Tomo impulso.

DJ. -Tu Fuerza es de 6 y la de Manuel de 4, lo que hace un total de 10. Eso es suficiente para quebrar la madera podrida que el cerrojo estaba bloqueando. La puerta se abre.

José. -Echo un vistazo por toda la iglesia.

DJ. -¡Ok! Tira 1D10.

Será una tirada oculta para encontrarla. Hay una puerta falsa en una pared bastante bien disimulada y la dificultad es por tanto de 8. Sin embargo hay que tener en cuenta que han entrado de noche, con lo cual la oscuridad parcial no ayuda y se le acumula un -1 extra. El personaje tira el dado y el director tendrá en cuenta el modificador de Percepción y la habilidad Alerta. Todo ello sin que el personaje lo sepa, puesto que si le dice que realice una tirada para encontrar algo oculto, ya le está diciendo que hay algo que no puede ver y eso resta dramatismo al juego. El personaje tiene una tirada de Mod. Percepción -1 y Alerta +2, con un total de +1. Tira 1D10 y saca 6, +1 y -1, 6. Falla la tirada por poco.

Manuel. -Yo también miro.

Manuel decide hacer lo mismo que José puesto que pocas más opciones quedan en ese momento. Repetimos la tirada con modificadores de Percepción +1 y Alerta +2, con el -1 de oscuridad parcial. Tiene un +2, tira y saca 2 en el dado por lo que en total consigue un 4. Fallan los dos.

DJ. -Andáis por la iglesia y no veis nada fuera de lugar. Parece la típica parroquia de barrio vacía y silenciosa.

José. -Pues no me lo creo porque si no, no estaríamos aquí. Busco por el suelo cualquier signo; una baldosa suelta o algo parecido.

DJ. -Vale. Tira modificador de Percepción más Buscar.

El DJ le hace tirar una vez, poniendo una dificultad verosímil. La supera.

DJ. -Rastreas las baldosas y ves que están firmemente fijadas al suelo.

Manuel. -Yo miro por las paredes.

Se realiza una tirada de dificultad 8. El DJ decide quitar el -1 de oscuridad parcial debido a que se pondrá a buscar a conciencia usando las manos para añadir el tacto a la vista. Saca 5 en el dado, y como tiene un +3 obtiene un total de 8. Justo lo necesario.

DJ. -Descubres que una pared no es tal, parece moverse cuando ejerces fuerza.

Manuel. -Empujo con fuerza.

DJ. -La pared cede sin demasiado esfuerzo. Una vez apartada, deja ver un pasillo oscuro con unas escaleras que bajan en espiral a no se sabe dónde.

Manuel. -Aviso al personaje de José de lo que he descubierto y luego bajo las escaleras con prudencia.

José. -Voy con él y también bajo con cuidado.

DJ. -Según vais bajando, podéis ver una luz mortecina titilar que parece venir de una habitación escondida en el sótano. Parece que la luz proviene de unas velas.

Manuel. -Uso Sigilo y me encaramo para mirar.

DJ. -Bien, tira.

Manuel, cuyo personaje tiene Mod. Destreza +1 y Sigilo +1, tira y saca 4 en 1D10, por lo que consigue un total de 6. El DJ tira por la criatura que está en la habitación del sótano; su modificador es +2 y la tirada en 1D10 es 3, así que el total es 5. El personaje supera la tirada.

DJ. -Consigues encaramarte lo suficiente para ver una pequeña habitación cuadrada con candelabros en las esquinas y al sacerdote de la parroquia con una túnica. Parece que reza delante de unos símbolos en el suelo. No se percata de tu presencia y sigue farfullando un extraño idioma.

José. -Bajo detrás del PJ de Manuel, pero sin asomarme.

Manuel. -Me vuelvo a esconder en la escalera y uso el poder de Clavividencia a nivel 2 para ver el pasado.

Tengo una coronada de que cosas raras han pasado en esa habitación.

DJ. -Quítate un Punto de Luz. Puedes ver que hace cosa como de seis horas, el párroco trajo a un niño a este lugar y lo mató con un cuchillo hundiéndolo en sus entrañas, sacándoselas mientras farfullaba un extraño idioma. Esta visión dantesca requiere una tirada de moral de dificultad 8.

Manuel. -Vale, primero tiro.

Con un Mod. Voluntad de +2, Frialdad 1 más un 7 en el dado, consigue un total de 10. Supera la tirada.

Manuel. -Bueno, pues le cuento lo que he visto al PJ de José.

José. -Parece que ese es el culpable, así que entro en la habitación para eliminarlo. Cuando entro cojo un candelabro como arma.

DJ. -Ok, el candelabro hará un daño de 7. Al cogerlo cambian el juego de luces de la habitación y el párroco reacciona dándose la vuelta y diciendo con una voz más llena de odio que de sorpresa “¡Qué hacéis aquí?! ¡No tenéis derecho, largaos!”.

José. -Obviamente no le hago caso y le digo “eres tú el que te vas, al Infierno”.

Manuel. -Yo también entro por si acaso y me pongo a su lado.

DJ. -El párroco os dice “Amenazas, ¿te introduces en mi terreno y me amenazas? Yo he visto más de lo que puedes imaginar. No te temo. Muerte me ha dado el poder de levantar a los muertos. Él me protege y me ampara, soy su siervo y él es el siervo del Todopoderoso. Arrepentíos de vuestros pecados si no queréis ser destruidos”.

José. -Bueno pues como está todo más que claro, lo ataco y le abro la cabeza.

Manuel. -Cojo el otro candelabro y lo zurro igual.

DJ. -Tiremos iniciativas. Saco un total de 8 por el párroco.

José. -Yo he sacado 7.

Manuel. -Y yo 9.

Manuel. -Ataco con el candelabro duro y a la cabeza.

DJ. -Ok, tira por el ataque y yo por la defensa.

El ataque del personaje de Manuel es de +2 por modificadores y habilidad, con -2 por atacar a la cabeza. Al tirar el 1D10 sale 7, el cual será su total. El DJ tira por el párroco, que tiene +1 de Esquivar y al tirar 1D10 saca 5. Tiene por tanto un total de 6. El personaje acierta en la cabeza con un impacto directo. El daño del arma y la Fuerza del PJ causan 8 puntos de daño a los P.I y 12 a los P. de Vida debido al +50% de daño a los Puntos de Vida por golpear en la cabeza. El párroco queda en estado Herido, con un -1 a sus tiradas por estar aturrido, además de sufrir un sangrado de 1. El siguiente turno empezará a perder Puntos de Vida por su hemorragia.

DJ. -El golpe en la cabeza causa una herida al párroco que lo deja aturrido y sangrando. Él responde usando la nigromancia aprendida del jinete Muerte e invoca a un zombi. La criatura aparece en el suelo, sale de una bruma negra que brota de la nada entre él y el personaje de José. Eso requerirá una tirada de Frialdad para los dos de nivel 8.

José. -Tiro por Frialdad.

Tiene un modificador de Voluntad de +1, con Frialdad 1 y otro +1 por Azote Celestial. Al tirar el 1D10 saca 5, por lo que consigue un total de 8. La supera.

José. -La supero y ahora ataco a la cabeza del zombi con el candelabro, y hay que tener en cuenta el poder de Azote Celestial.

DJ. -Sí, no se me olvida, tira por el ataque.

José hace su tirada de ataque. Tiene un Mod. Destreza de +2, Armas de Cuerpo a Cuerpo 2, +1 por Azote Celestial y -2 por atacar a la cabeza. Tira el dado y saca 10, para un total de 13. El DJ tira la esquiva del zombi y saca un 8, que sumado al -2 de la criatura hace un total de 6. El personaje de José consigue un impacto crítico (categoría de éxito 7). El daño del arma es 7, que sumado a su Mod. Fuerza de +3 y al +2 de Azote Celestial resulta en 12. A eso hay que sumarle el 50% del crítico, por lo que el daño final es de 18. Solo daña a los P.I por ser un muerto viviente.

Manuel. -Hago la tirada de moral.

Con un +3 gracias a su Mod. Voluntad +2 y Frialdad 1, lanza 1D10 y saca 8. Obtiene por tanto 11 en su tirada de moral, lo que hace que supere la tirada.

DJ. -El zombi, al cual le falta media cabeza, ataca al personaje de José con un golpe indeciso.



El zombi tiene un modificador de -2. Como el DJ saca un 7, obtiene un total de 5.

DJ. -José, tira para esquivar.

José tira y saca un total de 8. El zombi falla.

DJ. -El zombi intenta golpearte pero falla y se queda tambaleándose delante tuya. Pasamos al siguiente turno y repetimos iniciativas.

Según las reglas del juego, pueden tomarse como referencia las iniciativas del primer turno o repetir por cada uno.

José. -He sacado 10.

Manuel. -Yo 4.

DJ. -El párroco 6 y el zombi 5. El personaje de José actúa primero y el de Manuel el último.

José. -Pues decido volver a golpear al zombi con el candelabro en la cabeza y después con la otra mano le pego un puñetazo, así me aseguro de que caiga.

DJ. -Ok, tendrás un -1 a las dos acciones.

El PJ de José tiene +5 de base para su ataque. Con -2 por atacar a la cabeza y -1 de acción múltiple, tiene +2. Tira 1D10 y sale 5, por lo que finalmente obtiene 7. El zombi tira para esquivar 1D10 -2 y obtiene un total de 6. El personaje de José consigue impactar con un impacto directo. Esta vez el daño es de 12, lo que sumado a los 18 de antes lo deja en 30, destruyendo así lo que quedaba de la cabeza del zombi y salpicando las paredes de restos orgánicos en descomposición.

DJ. -Le destruyes la cabeza al zombi y el puñetazo se lo das al aire puesto que ya no hay nada que golpear. Ahora le toca el turno al párroco, el cual grita: "¿Qué sois? ¿Quién os manda? No podéis contra la voluntad del Todopoderoso y sus siervos" y ataca al personaje de Manuel con un golpe indeciso.

Sus modificadores son de +1 en Pelea y -1 por estar aturrido. El DJ tira y saca 10, que sumado a lo anterior da como resultado 10.

DJ. -Manuel, tira para esquivar.

Manuel tira para esquivar con un +2 y como saca 7 consigue un total de 9, no logra esquivar. El párroco lo impacta en 12, la cabeza, y le causa 4 puntos de daño (3 por el ataque puñetazo +1 por Mod. Fuerza) a los P.I y 6 a los P. de Vida, dejándolo herido y sangrando.

El próximo turno empezará a perder 1 Punto de Vida por la hemorragia. Además, el párroco pierde un P. de Vida por la hemorragia que le provocaron en el anterior turno.

Manuel. -Ataco al párroco.

El ataque del PJ de Manuel tiene un modificador de +2, -2 por atacar a la cabeza y -1 por estar aturrido. Al tirar el dado saca un 5, y consigue un total de 4. El DJ realiza la tirada de defensa del párroco y saca en total 6, el PJ de Manuel falla.

DJ. -Iniciativas para el siguiente turno. El párroco saca 3.

José. -Yo 8.

Manuel. -Y yo 6.

José. -Me toca a mí. Pues lo agarro cogiendo los brazos para tenerlo sujeto.

DJ. -Tira por el ataque.

José tira y saca un total de 7. El DJ tira por el párroco y saca 5, pero con el -1 por estar aturrido consigue un 4.

DJ. -Consigues apresarlo.

Manuel. -Me toca, le intento dejar KO.

DJ. -Pues teniendo en cuenta que está herido, que uno lo sujetó inmovilizándolo y que al otro le toca actuar, creo que podemos dar por acabado el combate y no hace falta tirada alguna. Le conseguís reducir entre los dos. ¿Qué hacéis con él?

José. -¿Lo matamos?

Manuel. -Mejor que no, lo amordazamos y atamos. Intentaremos cortar las hemorragias y buscamos pruebas incriminatorias de los asesinatos y las desapariciones. Cosas que sean irrefutables y que si puede ser tengan sus huellas y ADN.

José. -Ok.

DJ. -Como ya no hay peligro, cortáis los sangrados y buscáis por la habitación del sótano, encontráis fácilmente cuchillos con sus huellas y rastros de las víctimas. En la iglesia no descubrís nada más que una puerta trasera que parece dar a un pequeño jardín.

José. -Miro el jardín, a ver qué hay.

DJ. -Vale, abres la puerta que da a un pequeño jardín en la parte trasera.

Es de noche y no está bien iluminado, solo por las luces de las calles. Tira Mod. Percepción más Alerta a ver qué detectas.

El personaje de José tiene una tirada de Mod. Percepción -1 y Alerta 2, con una penalización por la oscuridad de -1. José tira 1D10 y saca 7, el DJ cree que una dificultad normal es suficiente como para ver un montículo de arena en un rincón.

José. -Voy hacia él y escarbo un poco.

DJ. -Remueves la tierra y a unos pocos centímetros de profundidad desentierras partes de cuerpos humanos, no hará falta que tires por moral.

José. -Parece que he descubierto una fosa común, se lo digo al personaje de Manuel.

Manuel. -Hacemos fotos, cogemos las pruebas y nos llevamos al párroco al coche. Conduzco hasta la comisaría y, una vez allí, tiramos del coche a él y a las pruebas y toco el claxon un par de veces. Antes de que salga nadie, acelero y nos vamos.

DJ. -Bien. Llegáis, tiráis todo fuera del coche y tocáis el claxon. Algunos policías salen a ver qué es ese ruido cuando ven al párroco atado y amordazado en el suelo, junto con un montón de pruebas. Al principio creen que ha sido víctima de un secuestro con tortura y lo auxilian. Pero al inspeccionar las pruebas y ver que el clérigo se negaba a responder a las preguntas sobre lo que le había pasado, empiezan a atar cabos. Lo encarcelan como sospechoso de asesinato. De manera "milagrosa" a nadie se le ocurrió fijarse en la matrícula del coche que lo dejó en la puerta de la comisaría. Además las cámaras de seguridad no enfocaban justo el ángulo necesario para que se viera el coche. Fin de la aventura, ahora toca repartir los Puntos de Experiencia y Gracia Divina.





Dale Recuerdos a Dios

Una sombra pasea en la noche por los oscuros callejones de la ciudad. Se llama Gerard. No recuerda nada de su vida anterior más allá del momento en el que un ser que irradiaba luz y tranquilidad le dijo que sería un elegido para salvar a la Humanidad, que sería un iluminado. No sabía de dónde era, ni si tenía amigos o familia; fue como volver a nacer.

Con el tiempo comprendió lo que aquel ser luminoso le había dicho. Su misión era acabar con criaturas malvadas y extrañas desconocidas por él hasta ese momento. En ocasiones se preguntó si había enloquecido, si todo aquello era verdad o tan solo producto de su imaginación. Pero esos seres existían y Gerard pronto se dio cuenta de que era capaz de enfrentarlos y vencerlos. Desde entonces aquellas criaturas formaron parte de su rutina, las seguía de forma inconsciente, involuntaria, como si algo guiara sus pasos.

Se acostumbró con rapidez a su nueva vida. Fue experimentando y mejorando en su “trabajo”. Cuando volvió a ver a ese ser luminoso supo que había sido puesto a prueba por este y que había superado las expectativas previstas. Pero lo más sorprendente era que ese ser no era otro que el arcángel San Miguel, el antaño brazo justiciero del Señor que ahora se había vuelto contra los deseos de su padre en una misión que se anotaba imposible: frenar el Apocalipsis. Gerard formaba parte de sus huestes; era un iluminado, San Miguel su líder y Dios su enemigo. Se sintió orgulloso y preocupado a partes iguales. Si él era el único, el peso de la responsabilidad era tan grande como mínimas sus opciones de victoria.

Por más que observo solo veo maldad y pecado -pensaba Gerard adentrándose en un oscuro callejón-, drogadictos, ladrones de guante blanco, rateros y corruptos. Es difícil imaginar un mundo más hediondo y putrefacto. En cierta manera no me extraña que “el de arriba” quiera acabar con todo esto y empezar de nuevo, a mí tampoco me gusta el cenagal en el que vivimos. Pero a diferencia de Dios, yo tomaré el camino difícil; intentaré cambiarlo a mejor en lugar de hacer borrón y cuenta nueva.

Hoy busco a un asesino de putas. Muchas han desaparecido y nadie ha sabido más de ellas. A las putas de la calle no se las echa en falta. Si yo fuera una criatura del Apocalipsis encargada de eliminar la corrupción y el pecado del mundo, ¿qué mejor que eliminar pecadores a los que nadie extrañaría?

Gerard oteó el callejón, en el que mujeres y hombres ofrecían placer a cambio de unos pocos billetes. Se camufló en la oscuridad y se abrochó la gabardina para que nadie pudiera ver la espada que tenía debajo.



Desde el día que vio por primera vez a San Miguel, Gerard detecta a los seres sobrenaturales, los siente como siente el frío, la humedad o el dolor. Sus sentidos se agudizan y un instinto casi primario lo impulsa a no perderlos de vista. Se convierte en un depredador en busca de su presa. Aquella noche, tras varias horas oculto en la oscuridad y la basura de aquel callejón, apareció la presa que estaba esperando. Era un hombre alto, tenía el pelo moreno recogido en una coleta, estaba vestido de negro y su cara era absolutamente inexpresiva.

Aquel hombre no tardó en dirigirse a una prostituta apenas vestida. Juntos se fueron a un callejón cercano. Gerard los siguió sin abandonar el cobijo de las sombras. La chica comenzó a abrazarlo y a susurrar frases inaudibles mientras exploraba con su mano la entrepierna de su cliente. El tipo seguía impasible.

-¿Qué te parece si nos dejamos de tonterías y vamos al grano cariño? -dijo ella.

-De acuerdo -respondió con una voz débil, afilada y profunda.

Levantó sus manos y las acercó a la cara de la chica, cubriendola en lo que parecía una caricia. Sin embargo, a medida que las apretaba, la expresión de ella cambió tornándose en pánico. Trató infructuosamente de zafarse entre gritos de auxilio que tal vez fueron oídos, pero no escuchados. En apenas un suspiro la cara de la chica empezó a deformarse; pedazos de carne podrida se desprendieron deshaciendo lo que poco antes era un bello rostro. El tipo apartó las manos y el cuerpo de la víctima cayó inerte al suelo.

Gerard se quedó atónito ante la rapidez con que se esfumó la vida de la joven. Se reprochó su lentitud aunque sabía a ciencia cierta que aquella chica habría muerto por muy rápido que él hubiera reaccionado. Pero aquella criatura del Apocalipsis había matado a su última víctima. Salió de su escondrijo, desabrochó su gabardina y desenvainó la espada que ocultaba en su interior.

-Dale recuerdos a Dios de mi parte -dijo mientras preparaba el ataque.

El ser, sin cambiar el semblante, miró al cadáver de la prostituta. Señaló a Gerard y dijo:

-A por él.

El cadáver se convulsionó brutalmente y consiguió levantarse a trompicones. La imagen era horrenda. La cara pútrida a medio caer y esos ojos secos fijos en Gerard le cortaron la respiración. La chica avanzaba torpe y espasmódicamente emitiendo extraños sonidos guturales. Gerard se sobrepuso, levantó la espada por en-

cima de su hombro derecho y de un certero tajo cortó la mitad superior de la cabeza de la criatura, que cayó de golpe al suelo quedando tendida en él como una muñeca de trapo.

El tipo había aprovechado la situación para huir pero no debía estar muy lejos. El iluminado corrió por los callejones todo lo rápido que pudo y, en un callejón sin salida, vio a su objetivo saltar el muro que le cerraba el paso. Si lo perdía de vista en ese momento podría perder el rastro; no había tiempo de trepar. Corrió desde donde se encontraba atravesando el callejón con rapidez y a pocos pasos del muro, de no menos de tres metros de altura, despidió brevemente una intensa luz blanca antes de saltar. Consiguió sobreponerse al muro limpiamente sin ni siquiera rozarlo. Había aumentado su fuerza temporalmente y decidió aprovechar su poder para acabar con su presa. Según caía lanzó un ataque con la espada, pero por desgracia la criatura pudo esquivarlo. Incluso aprovechó el desequilibrio de su atacante para aferrarse al hombro del iluminado y agarrarlo con fuerza. Los dos cayeron rodando por el suelo debido a la inercia. La criatura apretó el hombro de Gerard, que estaba contra el suelo. Sintió un dolor intenso, una gran quemazón que inutilizó su brazo derecho. Se sirvió de su fuerza aumentada para quitarse de encima a la criatura con un sonoro zurdazo en la cara. El ser cayó de espaldas con la cara desfigurada. Gerard sacó fuerzas a pesar de su intenso dolor de hombro y, agarrando la espada con el brazo sano, aprovechó el aturdimiento de la criatura para asestarle un golpe mortal que la partió en dos.

El cadáver del monstruo se desvaneció formando una neblina oscura que se disipó lentamente. Gerard se sentó entre la basura que inundaba la calle y se miró el hombro. Estaba morado y hediondo; podrido. Se concentró y otro resplandor potente pero breve de luz blanca salió de él. Aquello sanó su hombro. Se levantó, limpió y guardó la espada, se colocó bien la gabardina y se fue de allí satisfecho por haber eliminado un adversario, pero con la inquietud de saber que eran incontables aquellos que aún quedaban en las filas del enemigo.

Juan escribe que Dios le anunció el Apocalipsis diciendo: “Estuve muerto, pero ahora estoy vivo por los siglos de los siglos y tengo las llaves de la Muerte y de su reino”.

«Yo también las tengo», pensó Gerard. «Veamos quién las usa mejor».

Capítulo 2

"Los Personajes Jugadores"



La luz debería cegarte, pero te reconforta. No puedes retirar la mirada mientras se acerca a ti. Noquieres.

Aquel del que proviene la luz posa su mano en tu frente, tu cuerpo se llena de paz.

-Eres fuerza -dice-. Los débiles te necesitan y tú no dudas en entregarte. Por eso te escojo; para seguir haciendo el bien; para que continúes defendiendo a los hombres. Yo te bendigo con mi don. Úsallo con valor y en libertad, pues este es mi presente.



2.1 Creación del Personaje Jugador

Dios, Padre y Creador, desencadenó el Apocalipsis para limpiar el mundo del pecado y crear un nuevo Edén. Tú, iluminado, tienes que impedirlo. Y al igual que hizo Dios con Isaac, tú salvarás al mundo de morir a manos de su padre.

—Fragmentos del libro de Desolación—

Para introducirnos en el mundo del juego y poder jugar a él, primero debemos crear el llamado personaje jugador (PJ), el cual es una combinación de estadísticas tanto numéricas como estéticas que determinan cómo se relacionará con el entorno del juego y su probabilidad de éxitos o fracasos.

Este será el álder ego del jugador, su representación en el universo de Iluminados, y con él intervendremos en el mundo del Apocalipsis respetando sus principios y valores. La magia del rol estriba en dar su propia personalidad al personaje aunque esa no sea la misma que la del jugador que lo maneja, en hacer que se comporte de manera diferente a como lo haría quien tira los dados.

Para crear un personaje jugador lo primero es determinar la estética, el sexo, el nombre, el oficio, etc. También se debería hacer una breve descripción física, fijar su edad, decidir el color de pelo, ojos, etc. Estos detalles son meramente estéticos, exceptuando la edad que debe de oscilar entre los 18 y los 60 años. En caso de ser de edad mayor o menor a este intervalo, el DJ tiene potestad para rebajar los atributos y habilidades para simular la falta de desarrollo o la vejez. De todas formas los iluminados están pensados para enfrentarse a hordas de monstruos, si bien no siempre en confrontación directa, por lo cual las edades recomendadas deberían oscilar entre los 20 y los 50 años.

Es también importante pensar en el momento y el motivo por el que fue iluminado y por supuesto el arcángel que lo hizo. Crear una breve historia sobre él y su vida. Se recomienda que si se juega en grupo haya variedad de arcángeles iluminadores en él, es mejor que no sean todos del mismo. Además se deberá elegir una o dos palabras para definir la conducta del personaje y actuar en consecuencia. Será como una breve guía para saber cómo interpretar al personaje. Por poner un ejemplo, si se elige de conducta entregado, el personaje deberá concentrarse en sus empresas hasta que las finalice. Si se elige cobarde, este huirá cada vez que entre en combate o exista una situación difícil. La elección será del jugador, pero siempre teniendo el consentimiento del DJ. La correcta interpretación de la conducta da profundidad a la historia y abre la posibilidad de recibir Puntos de Experiencia extras.

El Tipo de Personaje

El siguiente paso es decidir el tipo de iluminación que ha recibido el personaje y el arcángel que se ha encargado de realizarla si el PJ va a ser un iluminado. El tipo de iluminación depende

del momento de la vida en que el arcángel decidió iluminar al personaje. Además dependiendo del arcángel que iluminara al personaje se verán potenciados unos u otros atributos. En el apartado Iluminaciones y Poderes Divinos (ver página 42) puede encontrarse la información sobre este tema. En cualquier caso aún no se elegirán los Poderes Divinos con los que contará el iluminado.

Un personaje también puede ser un humano no iluminado, pero estos no verán potenciado ningún atributo ni conseguirán ningún Poder Divino al menos en un principio. Por tanto para crear un personaje humano se siguen las mismas pautas que al crear un iluminado pero recordando que no se elegirá ni tipo de iluminación ni Poderes Divinos. Es por esto último que los más aptos para detener el Apocalipsis son por descontado los iluminados.

En caso de dudar sobre qué personaje hacerse se puede elegir de forma aleatoria con una tirada de 1D10 en la siguiente tabla, que además muestra los atributos que potencia cada arcángel:

1D10	Tipo de personaje	Arcángel	Atributos potenciados
1	Neonato	Miguel	Físicos: Fuerza, Destreza y Constitución
2	Adulto		
3	Renato		
4	Neonato	Rafael	Mentales: Inteligencia, Percepción y Voluntad
5	Adulto		
6	Renato		
7	Neonato	Gabriel	Sociales: Carisma, Empatía y Apariencia
8	Adulto		
9	Renato		
0	Humano	---	---

Atributos

Para saber lo que es capaz o no de realizar un PJ, hay que tener en cuenta sus atributos y los niveles que tenga. Esta es la parte numérica, cuanto más alto sea el nivel en un atributo mayor facilidad para superar tiradas en ese campo. La obtención del nivel de sus atributos se realiza mediante una tirada de dados. Esta tirada dará un valor aleatorio comprendido entre unos valores mínimos y máximos.

Los atributos se engloban en tres grupos diferentes: físicos, mentales y sociales. Son grupos diferentes pero dependen de los arcángeles que potenciaron a los PJ. Dependiendo de estos, los atributos que son potenciados varían y marcarán el destino del personaje.

A pesar de ser un atributo físico, Tamaño no está potenciado por el arcángel Miguel ni por ninguno de los otros arcángeles.

Definiendo Atributos

La tabla que define los atributos está pensada para que la tirada produzca en mayor medida personajes con valores medios, reduciendo así la posibilidad de tener repetidamente valores muy altos o muy bajos en los atributos de un PJ, aunque siga siendo posible llegar a tenerlos. Si resultara un personaje algo escaso en el valor de sus atributos, es mejor aceptarlo y tomárselo como un reto.

Para obtener el nivel de los atributos se tira 1D10 por cada uno de ellos, lo que hará un total de 10 tiradas empezando por el primer atributo (Fuerza) y siguiendo en orden descendente respecto de la hoja de personaje. Se comparará cada una de ellas con la columna que le corresponda, dependiendo de si ese atributo es el potenciado por el arcángel, el normal de un iluminado o el de un humano no iluminado. El atributo Tamaño se tira siempre en la columna de humano no iluminado:

Niveles de Atributo

1D10	Potenciado	Normal de iluminado	Humano no iluminado
1	3	2	1
2	3	3	2
3	4	3	2
4	4	3	3
5	4	4	3
6	5	4	3
7	5	4	3
8	5	5	4
9	6	5	4
10	6	5	5

Modificadores de Atributos

Cada nivel de atributo obtenido anteriormente da como resultado un modificador a las tiradas, que puede ser positivo o negativo. Este se suma a las acciones que podrá realizar con ese atributo. Obviamente cuanto más alto sea el nivel más fácil será superar acciones, y viceversa. Por ejemplo, alguien con Destreza 1 (-2) será más torpe de lo normal y necesitará más entrenamiento para hacer lo mismo que alguien con mucha más agilidad como Destreza 4 (+1).

Los modificadores de atributo (Mod.) son:

Modificadores de Atributo

Nivel atributo	Modificador	Descripción
1	-2	Deficiente
2	-1	Pobre
3	0	Normal
4	+1	Bueno
5	+2	Excelente
6	+3	Sobrehumano

*Los modificadores irán aumentando en +1 por cada punto por encima de 6.

Tamaño

El atributo Tamaño no se ve afectado por ningún arcángel, es independiente. Se elige de forma aleatoria con una tirada de dado (1D10) y se comparará siempre en la tabla como humano no iluminado. El modificador que aporta este atributo es distinto, no se suma a tiradas puesto que no hay tiradas de Tamaño sino que está relacionado con los Puntos de Integridad (P.I) utilizados en el combate avanzado. Gracias a un buen Tamaño se ganan P.I, aumentándose por tanto la cantidad de daño que pueden soportar los miembros del cuerpo antes de ser destruidos. En esta tabla se aclaran los modificadores de P.I:

N. Atributo	1	2	3	4	5	6
P.I Extra	0	+1	+1	+2	+2	+3

*+1 P.I por cada punto por encima de 6.

Los P.I extra se sitúan delante de los P.I normales en cada fila de miembro en la hoja de personaje. Estos puntos serán los primeros que se pierdan en caso de daño. Los P.I se explicarán más adelante, (ver página 34) y solo se utilizarán en el combate avanzado.

Peso y Altura según Tamaño

Aquí se explican las equivalencias aproximadas al peso y altura según el valor de Tamaño.

Tamaño	Peso (Kgs)	Altura (Cms)
1	Hasta 50	Hasta 145
2	65	160
3	80	175
4	95	190
5	110	205
6	125	220
7 o +	150	240

*Por cada punto de Tamaño por encima de 7, se sumará 40 kilogramos y 20 centímetros.

La cantidad que da cada nivel es la media, al peso de un personaje se le puede sumar o restar 14 kilos y a la altura 14 centímetros e incluso así se seguirá considerando el mismo nivel del atributo Tamaño. Son unos valores de tolerancia con los que se puede jugar, de esta manera puedes variar el peso o altura para concretar más el personaje.

Profesión y Dinero

Otro tema de interés como lo es el dinero de nuestro personaje se decidirá mediante una tirada aleatoria para saber lo que el PJ cobra al mes y lo que tiene ahorrado, mientras que la profesión se elegirá libremente y ha de encajar con el resultado de su salario. A pesar de que existe una regulación para el dinero ganado por los PJs, no existe sin embargo referencia alguna a cómo gastarlo. Los precios fluctúan y varían de una zona a otra y de un año a otro, es por esto que el precio de los objetos se dejará a la libre elección del DJ. Se puede dar el caso de que dos personajes tengan el mismo trabajo y sueldos distintos. Eso es posible debido a la categoría, lo bueno que se sea, o la empresa en la que se trabaje. En caso de ser autónomo, en vez de sueldo se consideran los beneficios de su trabajo. El DJ puede variar levemente el sueldo a positivo o negativo simulando las subidas y bajadas del mercado y por supuesto puede negar el oficio deseado al PJ en el caso de que sea un trabajo sin sentido:

Tirada 1D10	Sueldo
1	Desempleado: 100 €
2	Trabajo de media jornada: 300 €
3	Mínimo: Cerca de 600 €
4	Medio-Bajo: Rondando 700 €
5	Medio: Aproximadamente 800 €
6	Medio-Alto: Unos 1000 €
7	Alto: Rondando 1200 €
8	Destacado: Alrededor de 1400 €
9	Muy Alto: Alrededor de 1800 €
10	Sobresaliente: 2000 + 2D10 x 100 €

Ahorros

Para decidir los ahorros que posee el personaje jugador al empezar, se tira 1D10 y se compara con la siguiente tabla:

Tirada 1D10	Ahorros
1-2	La mitad de su sueldo
3-5	Igual a su sueldo
6-7	El 50% más de su sueldo
8-9	El doble de su sueldo
10	El doble de su sueldo +300 €

El Problema de los Renatos

Los personajes pueden ser iluminados en tres momentos diferentes de su vida: al nacer, en la edad adulta o incluso después de muertos, en este último caso son por tanto resucitados. El personaje que sea iluminado después de su muerte (denominado renato) tiene el problema de que no puede trabajar, pues está legalmente muerto. A no ser que su iluminación y resurrección fuera antes de que se registrara su muerte, su única posibilidad de tener algún tipo de ingreso es hacer encargos, mendigar o incluso delinquir a veces (aunque los delitos tienen que ir en consonancia con el personaje). Por lo tanto, los ingresos del PJ que se vea afectado por esta situación son bastante bajos. Solo recibirá la mitad de lo que haya resultado en la tirada de sueldo y ahorros.

Manos

Como dato importante y relativo en especial al combate es necesario especificar qué mano es la dominante, si la izquierda o la derecha. Esto es necesario puesto que en caso de quedar incapacitado de una mano o haberla perdido tendrá penalizaciones. El uso de armas con la mano torpe tiene un -1 a la tirada, aplicable también a las acciones precisas y complicadas que requieran gran habilidad.

Descripción de Atributos y Características

Como ya se explicó, los atributos definen al personaje. Estos se engloban en tres grupos y cada grupo referido a un campo específico. El físico es relativo al cuerpo del personaje, el campo mental trata sobre la inteligencia y comprensión del mundo, y el social engloba la personalidad y capacidad de relación con los demás.

De ciertos atributos pueden salir algunas características, datos que solo valen para una acción muy concreta dentro del grupo al que pertenezcan. Por ejemplo, en el grupo físico el atributo Fuerza da la característica de daño cuerpo a cuerpo, que se usa solo para indicar el daño que realiza el personaje en combates de cuerpo a cuerpo con o sin armas.

Atributos Físicos

Los atributos físicos engloban aquellos que definen la capacidad de los PJs de interactuar con el mundo físico del juego. Suelen ser los que más cálculos conllevan y los que más características revelan. Son Fuerza, Constitución y Destreza. Hay que tener en cuenta que a efectos prácticos Tamaño es físico pero, al no realizarse tiradas derivadas de ese atributo, se considera aparte.

Fuerza

Define la potencia muscular, la capacidad de carga, de mover o levantar objetos y la cantidad de daño que causa en pelea cuerpo a cuerpo con y sin armas. De este atributo se obtienen características secundarias como:

Destreza

Determina la agilidad física y la coordinación corporal y manual. De este atributo se calculan varias características, como la velocidad del PJ.

-Movimiento: Expresado en metros por turno. La mayor parte del tiempo no nos preocupa a qué velocidad anda un PJ, pero es muy útil cuando llega la hora de salir corriendo.

Ligera	Movilidad sin cambios; hasta Fuerza x 5 kg
Media	Movilidad reducida al 50%; hasta Fuerza x 10 kg
Pesada	Movilidad reducida al 25%; hasta Fuerza x 15 kg

-Lanzar: Define la distancia máxima, siendo de Fuerza x 5 con el resultado en metros, que es capaz el PJ de arrojar un objeto pequeño de 1 o 2 kg.

-Daño Cuerpo a Cuerpo: Igual al Modificador de Fuerza. Se utiliza tanto en pelea sin armas como en pelea con armas de cuerpo a cuerpo y exóticas. Se suma al daño del arma o al ataque físico.

-Levantamiento: Igual a Fuerza x 40 kilogramos. Es el peso máximo que el PJ podrá llegar a levantar, sin poder arrojarlo, moverse o realizar acción alguna a la vez que lo levanta. Aguantará tantos turnos como su Constitución.

Constitución

Este atributo está relacionado con la resistencia física, la vitalidad y la salud del PJ. Indica los Puntos de Vida y el aguante además de utilizarse para superar tiradas de resistencia frente a enfermedades, venenos, productos tóxicos, radiación, inclemencias meteorológicas, etc.

-Vida: Se empieza con una base de 50 puntos, sea el personaje que sea, a los que se sumarán Constitución x 10 Puntos de Vida. Si estos puntos llegasen a cero en algún momento, el PJ moriría sin remedio.

-Aguante: Determina la cantidad de tiempo que un PJ puede correr sin detenerse o aguantar la respiración. Un personaje podrá correr durante un número de minutos igual a su Constitución multiplicado por su Constitución + 5, que en términos más matemáticos sería Constitución x (Constitución + 5). De este modo un personaje con Constitución 1 podrá correr durante 6 minutos (su Constitución 1 + 5 harían 6, lo cual multiplicado a su Constitución 1 resultaría en esos 6 minutos) y uno con Constitución 6 podrá hacerlo durante 66 minutos sin descanso (Constitución 6 + 5 da 11, lo que al multiplicarlo por Constitución 6 nos da esos 66 minutos). Si el personaje pretende esprintar en lugar de correr, su Constitución determinará el número de asaltos durante el que es capaz de hacerlo. Un personaje con Constitución 1 podrá esprintar durante un asalto mientras que uno que tenga Constitución 6 podrá hacerlo durante 6 asaltos (la medida del esprint se da en asaltos, ya que siempre que se esprinta se hace en una situación de acción o similar, además que el tiempo durante el que se puede esprintar es mucho menor).

Andar	Destreza x 3; podrá hacer una acción a la vez sin penalización a no ser que se indique lo contrario
Correr	Destreza x 6; podrá realizar más acciones, con el conveniente modificador por acción múltiple
Esprintar	Destreza x 10; no podrá realizar ninguna otra acción más

Los negadores al movimiento por heridas se aplican antes de multiplicar la Destreza.

Tirada de Defensa: Se utilizará en combate cuando el PJ sea atacado cuerpo a cuerpo ya sea con o sin armas. Apuntarlo de antemano ayuda a reducir las búsquedas en combate.

Tirada de Defensa: Mod. Destreza + Habilidad Esquivar.

Atributos Mentales

Aquí se hallan atributos más subjetivos como Inteligencia, puesto que la mayor parte del tiempo la inteligencia del PJ será la del jugador que lo maneje. Aun así, habrá que tener en cuenta que la inteligencia del PJ puede ser distinta a la del jugador e impedirle hacer acciones o conocer datos que el jugador sí podría saber y viceversa, así que en caso de duda hay que cenirse al atributo Inteligencia del PJ realizando las tiradas oportunas.

También entran en el grupo de los atributos mentales tanto Percepción como Voluntad.

Inteligencia

Engloba la capacidad para razonar, la memoria, la resolución de problemas lógicos, y el aprendizaje. En casos de necesidad se podría realizar una tirada de "idea" cuando la situación sea demasiado enrevesada. Si se supera, el DJ daría pistas al PJ sobre la situación. Se recomienda hacerlo solo en casos extraordinarios al estar muy alejados de la trama pues abusar de estas tiradas empeorará la calidad de la partida.





-Puntos de Habilidades: Su capacidad de aprender. Define los puntos que tiene para gastar en la adquisición de habilidades al crear el personaje, siendo el triple de su Inteligencia + 5 puntos. Ese cinco base representa un mínimo de habilidades aprendidas por muy escasa que pueda llegar a ser, según la tirada, la Inteligencia del PJ.

P. Habilidades: Inteligencia x 3 + 5 puntos.

Percepción

Los cinco sentidos del PJ, lo que comprende de su entorno en cada momento, su capacidad de reconocimiento del medio, su atención y en cierta manera también sus reflejos, puesto que no es lo mismo mirar por encima y reconocer formas y colores rápidamente que ver en profundidad y captar detalles.

-Iniciativa: Es igual al Mod. Percepción. Antes de un combate se tira 1D10 + Iniciativa. Quien más saque gana la tirada de iniciativa, actuando primero o guardando su turno para actuar cuando quiera.

Voluntad

El valor, arrojo, tesón y fuerza mental del PJ. Sirve como medida de la moral en situaciones altamente estresantes como un combate o ver a determinadas criaturas de este u otro mundo. También se usa a la hora de utilizar o defenderse de poderes sobrenaturales.

Atributos Sociales

Los atributos sociales se encargan de relacionar a los PJs con el resto de personajes del mundo del juego en el aspecto social. Estos atributos también son algo subjetivos puesto que, como se explicaba al principio, se puede crear un personaje que represente al jugador o uno que sea diferente a él. Aquí

en los atributos sociales es donde más se nota eso, puesto que albergan la personalidad del PJ y hay que tener en cuenta que el jugador es quien debe de adaptarse a esa personalidad. Es decir, si el jugador en la vida real es prudente y precavido pero el PJ es temerario quedaría extraño que antes de salir de aventura comprobase si ha apagado el gas o se hiciera un seguro de vida.

Carisma

Condiciona la personalidad, el magnetismo y las habilidades sociales del personaje. Puede ser tanto su simpatía como su capacidad de manipulación. Hay que recordar que la personalidad del personaje no tiene por qué ser la misma, ni siquiera parecida a la del jugador.

Empatía

La capacidad de intuir los sentimientos y emociones de los demás y reaccionar en consecuencia, ya sea dándoles importancia o ignorándolos totalmente. Por ejemplo, los demonios y otros seres de naturaleza maligna comprenden perfectamente las emociones de los demás pero solo para usarlas en su contra.

Además Empatía puede actuar como un instinto que alerta cuando algo va mal. Se podría llegar a realizar una especie de tirada de instinto, tirando el modificador de este atributo más 1D10 a una dificultad impuesta por el DJ dando como resultado positivo una pista de la situación. O, en caso de fallar la tirada, una noción totalmente equivocada de lo que está ocurriendo. Como ocurre con la tirada de idea se recomienda usarla en contadas ocasiones.

Apariencia

Lo que aquí se indica es su aspecto físico, sin tener en cuenta el tamaño, y por tanto su nivel de atractivo o revulsivo, magnetismo, belleza, presencia y rasgos característicos de atracción.

2.2 Puntos

Los puntos sirven para definir otras características que normalmente provienen de los atributos pero que en algunos casos se obtienen de manera independiente con tiradas; otros, sin embargo, los otorga el DJ al final de la partida. Algunos puntos sirven para mejorar al personaje jugador y si no se usan antes de empezar la partida, se perderán (Puntos de Habilidades, Puntos Libres y Puntos de Poderes Divinos). Otros definen una característica que no tiene relación con un atributo (Puntos de Luz). Algunos como los Puntos de Experiencia y los de Gracia Divina se ganan al finalizar la aventura y se pueden usar o almacenar con el fin de mejorar más aún al PJ. A continuación se explican.

Puntos de Experiencia y Gracia Divina

Los Puntos de Experiencia sirven para aumentar los atributos o las habilidades. Los otorga el DJ después de cada partida según la actuación de los PJ. Los Puntos de Gracia Divina son similares, se otorgan al final de cada partida y sirven para aumentar los Poderes Divinos y los Puntos de Luz.

Los Puntos de Experiencia y los de Gracia Divina no son intercambiables, cada tipo de punto puede mejorar unas características y solo esas.

Puntos de Experiencia y de Gracia Divina: a repartir según el DJ después de la partida.

Puntos de Habilidades

Como se explicó anteriormente, se calculan gracias al triple de la Inteligencia del personaje. Aparte de esos puntos, se dan 5 gratuitos. El coste de comprar las habilidades viene definido por el nivel al que se compran y se explica en el apartado Habilidades.

Puntos de Habilidades: Inteligencia x 3 + 5, a usar antes de jugar.

Puntos de Luz

Los Puntos de Luz expresan la energía divina otorgada a los iluminados para activar ciertos poderes. Cuantos más Puntos de Luz posean, más veces podrán usar sus poderes y/o usar poderes más potentes. En cada nivel de poder se indica, entre otras cosas, cuántos Puntos de Luz son gastados para ser usados. Señal comprenderán su papel de salvadores y actúen en consecuencia, más Puntos de Gracia Divina adquirirán y podrán aumentar sus poderes o sus Puntos de Luz de manera permanente. Los puntos máximos iniciales se calculan durante la creación del PJ con una tirada de 1D4 + 2, pudiéndose recuperar mediante el descanso 1 P. Luz por cada 12 horas en activo o 3 en un día completo de descanso (descansar para curarse y recuperar Puntos de Luz puede no ser siempre buena idea, el tiempo perdido

puede dar ventaja a los enemigos) con la salvedad de que no pueden recuperar más puntos que el máximo.

Puntos de Luz iniciales: 1D4 + 2.

Puntos Libres

Para acabar de crear un personaje y siempre antes de empezar a jugar, se podrán retocar al gusto ciertos aspectos con los Puntos Libres. Se otorgan 10 de estos puntos para hacer al personaje único. Sirven para aumentar todo lo que se desee, desde atributos y habilidades hasta Poderes Divinos, aunque según lo que se aumente costará más o menos. Se han de usar antes de empezar la primera partida y en caso de no ser usados se pierden. La tabla de uso de Puntos Libres viene detallada en el apartado Toque final (página 52).

Puntos Libres: 10 a usar antes de jugar.

Para la compra de ventajas, se podrán utilizar tres tipos distintos de puntos: de Experiencia, de Gracia Divina y Libres. Dependiendo de la ventaja que sea, algunas admitirán uno o varios a la vez, otras solo uno y unas pocas admitirán todos los tipos. Se deberán usar todos los puntos indicados de un solo tipo para su adquisición.

Puntos de Poderes Divinos

El PJ empezará con 2 puntos para elegir en Poderes Divinos. Los podrá invertir solo en poderes de su arcángel, si bien podrá obtener un poder a nivel dos o dos poderes a nivel uno. En cualquier caso no se podrá sobrepasar el nivel dos de un poder al empezar el juego utilizando los Puntos libres para adquirir un nivel adicional. Es decir, en caso de potenciarse los Poderes Divinos con Puntos Libres se podrá tener un poder a nivel dos y uno a nivel uno o los tres a nivel uno, pero ninguno a nivel 3. Si no se usan los Puntos de Poderes Divinos en la creación del PJ se perderán.

Puntos de Poderes Divinos: 2 a usar en poderes de su arcángel antes de jugar.

Puntos de Integridad y Umbral de Daño

En el sistema de combate avanzado se utilizan esta clase de puntos. Cada miembro del cuerpo dispone de una cantidad limitada de integridad física, de una cantidad de daño que puede soportar. Ese hecho se expresa en Puntos de Integridad (P.I.). Según se deteriora el miembro, este va perdiendo efectividad hasta llegar al punto de quedar inservible o perderse si sus P.I. llegan a cero.

Conviene aclarar que la vida general y la integridad estructural no es lo mismo, pero están unidas. Normalmente si se

pierde integridad se pierde vida, pero se puede perder vida sin perder más integridad. Se puede morir porque los Puntos de Vida lleguen a cero, o porque aunque el personaje tenga el 80% de la vida reciba un golpe fatal en la cabeza. En Iluminados la vida general es subjetiva y se considera algo así como la sangre, la energía o la fuerza vital, por decirlo de alguna forma, mientras que la integridad estructural es algo puramente físico. Este sistema permite la amputación de miembros y daños por zonas, además de escenificar unos combates más sangrientos y realistas.

Los P.I vienen definidos según un cálculo aproximado del porcentaje del cuerpo que ocupa esa zona. Cuanto más grande sea la zona más P.I tendrá, definiéndose así a su vez el umbral de daño que soporta dicho miembro y lo vital que es. Una zona vital caerá incapacitada antes que una no tan vital:

-Vital crítica: Cabeza. Engloba todo lo situado encima de los hombros (cara, cráneo y cuello). Es la más sensible debido al gran flujo de sangre y la contención de órganos vitales. Un golpe en la cabeza realiza +50% de daño redondeando hacia arriba a los Puntos de Vida.

-Vital: Torso. Formado por el tórax y el abdomen. O sea, el tronco del personaje, todo lo que no sean extremidades o cabeza. Contiene la mayoría de los órganos y gran cantidad de sangre.

-No vital: Brazos. Las extremidades superiores no son vitales y se puede vivir sin una o sin ninguna, aunque no sin sufrir grandes daños.

-No vital: Manos. Son separadas las manos del conjunto del brazo por su especial utilidad. Serán tratadas como una zona aparte. A pesar de eso, si un jugador pierde un brazo perderá también dicha mano. En caso de que el brazo quedase incapacitado, se deja a discreción del DJ que la mano quede igualmente incapacitada o pueda seguir siendo usada ya que, aunque el personaje no pueda mover el brazo o levantar peso, sí podría asir objetos con la mano, teclear o realizar acciones por el estilo.

-No vital: Piernas. Unión con el torso hasta el pie, con piernas y pies englobados en un solo grupo.

El tamaño de la zona del cuerpo influye no solo en los P.I, sino también en la probabilidad de impactar en ella. Cuanto mayor sea en proporción a otras, mayores posibilidades de recibir el impacto. Por ejemplo, es más fácil acertar en el torso que en una mano. En la siguiente tabla se muestra el cálculo aproximado:

Miembro	%	Puntos de Integridad
Cabeza	10	20
Torso	30	60
Brazos	10/10	20/20
Manos	4/4	8/8
Piernas	16/16	32/32

El valor de Constitución no afecta al número de Puntos de Integridad, pero sí a los de vida al tener más capacidad de aguantar daños. Sin embargo el Tamaño sí influye en la cantidad de P.I al tener el cuerpo más volumen. Los P.I extra otorgados por este atributo se pondrán en la hoja de personaje y se gastarán antes que ningún otro considerándose en la categoría Ileso. Esta categoría empieza a contar a partir del primer punto de daño.

El umbral de daño consta de varias categorías: Ileso, Herido, Mal Herido, Incapacitado y Destruido. Cada una de ellas revela las consecuencias y efectos de sufrir un nivel de daño en el miembro pertinente. A continuación se dan los umbrales de daños que hay que recibir para pasar de una categoría a otra, recordando que antes del primer punto de Ileso habría que gastar los P.I extra por Tamaño si se tienen.

Tabla de Umbral de Daños

Miembro	I	H	M H	I	D
Cabeza	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1-7	8-16	17-25	26-31	32



A continuación se muestra la tabla que indica los efectos de cada categoría de daño según el miembro que lo reciba.

Tabla de Daños a Miembros según su Categoría y Efectos

Zona	Herido	Mal Herido	Incapacitado	Destruido
Cabeza *	-1 Tiradas (Aturrido) Sangrado I	-2 Tiradas (Aturrido) Sangrado II -1D3 Vida/Turno	Coma Sangrado III -1D3 + 1 Vida/Turno	Muerte
Torso	-1 Tiradas Sangrado I	-2 Tiradas -1 Movimiento Sangrado II	Inmóvil Sangrado III	Muerte
Brazos	-1 Tiradas ese brazo	-2 Tiradas ese brazo Sangrado I	Inutilizado Sangrado II	Amputado Sangrado III
Piernas	-1 Movimiento Sangrado I	-2 Movimiento Sangrado II	Movimiento reducido a uno; si son las dos piernas solo se podrá arrastrar a una velocidad de 3 + Mod. Fuerza	Amputado Sangrado III Efectos igual que incapacitado
Manos	-1 Tiradas esa mano Sangrado I	-2 Tiradas esa mano Sangrado II	Inutilizado Sangrado III	Amputado Sangrado III

* Aturrido, ver aturdimiento más abajo.

Sangrado

Esta tabla representa los Puntos de Vida general que se perderán debido a alguna hemorragia (no P.I, estos se pierden solo por ataques). Son por turno y si se sufren sangrados en varios miembros distintos son acumulativos. Lo habitual es tirar todos los turnos cada sangrado, aunque se puede tirar una sola vez y perder esa cantidad fija por turno y, si el sangrado sube de nivel, sumar la modificación directamente.

Nivel de Sangrado	Vida Perdida/Turno
I	1
II	1D3 + 1
III	1D3 + 2

Ejemplo de aumento de sangrado

Un torso en estado Mal Herido sufre un sangrado II (1D3 + 1 puntos de daño). Al tirar resulta un total de 3. Si sube de sangrado II a III solo habría que sumarle 1 punto más, lo que haría un total de 4 puntos de daño.

Por otro lado, en la zona de la cabeza existe la posibilidad de perder Puntos de Vida extra adicionales por turno que serán compatibles con el sangrado normal. Para estos dos tipos de daño no se tendrá en cuenta el modificador de mayor daño a los Puntos de Vida en cabeza.

Ejemplo de aumento de daño en cabeza

Una cabeza en estado Mal Herido sufre un sangrado II (que al tirar resulta hacer 2 puntos de daño por turno) y además sufre un daño adicional de 1D3 puntos, que al tirarlo resulta en 3 puntos. Esto haría un total de 5 Puntos de Vida perdidos por turno.

En caso de que otro impacto dejara la cabeza en estado Incapacitado, habría que sumar 1 punto de daño por pasar a sangrado III (lo que resulta en 3 puntos de daño por turno) y sumar otro punto de daño por el daño adicional en cabeza, el cual sería ahora de 4 puntos. En total el personaje perdería 7 Puntos de Vida cada turno.

Aturdimiento, Coma e Inconsciencia

Un golpe en la cabeza que haga pasar de Ileso a Herido aturdirá al personaje afectado. Eso se refleja en un **-1** a todas sus tiradas. Si las lesiones suben de Herido a Mal Herido, ese **-1** se transformará en un **-2** tal y como viene reflejado en la tabla.

Si la cabeza llega al umbral de Incapacitado, el personaje caerá en estado de coma y quedará totalmente indefenso.

La inconsciencia se produce cuando le quedan al personaje 10 Puntos de Vida o menos, sin importar que alguna parte del cuerpo esté incapacitada o no. Se explicará con mayor detalle en el capítulo de combate.

Muerte de los Personajes

Para finalizar, señalaremos que los PJs y la mayoría de los PNJs morirán de manera irremediable cuando ocurra una de estas dos condiciones:

-Los Puntos de Vida generales lleguen a cero independientemente de los P.I.

-Los P.I de Cabeza o Torso lleguen a cero independientemente de los Puntos de Vida que se tengan.

Existen criaturas que por su naturaleza no usan Puntos de Vida y otras que no usan P.I. Estas criaturas "especiales" solo pueden ser eliminadas con algunas reglas específicas, ya sea quemándolas, destruyendo una parte concreta de su anatomía, etc. Esto queda explicado en el capítulo Criaturas Sobrenaturales.



2.3 Habilidades

Las habilidades son tanto las aprendidas o innatas como los conocimientos adquiridos a lo largo de la vida del PJ. Sirven para aumentar las posibilidades de superar una tarea al representar cierto grado de experiencia en la misma. Están englobadas en uno de estos tres grupos: Físicas, Mentales y Sociales. En realidad las tiradas no tienen por qué ser solo con atributos de su grupo como ya veremos más adelante.

Habilidades disponibles		
Físicas	Mentales	Sociales
Armas a Distancia	Alerta	Callejero
Armas de Cuerpo a Cuerpo	Buscar	Charlatanería
Armas Exóticas	Ciencias	Disfrazarse
Arrojar	Conducir/Pilotar	Etiqueta
Esquivar	Electrónica	Intimidar
Parada	Frialdad	Persuadir
Pelea	Informática	Psicología
Resistencia	Mecánica	Regateo
Sigilo	Medicina	Seducir

En la etapa de creación del personaje jugador las habilidades no podrán tener un nivel superior a 2, ni a 3 en todo el juego. Cada habilidad representa un modificador positivo a la tirada según su nivel a la acción a realizar. Es decir, una de nivel 2 dará un +2 a la tirada. Adquirirlas cuesta un punto por nivel, habiendo que pagar el nivel anterior además del que se desea. De esta manera un nivel 1 cuesta 1 punto, mientras que el nivel 2 cuesta 2 puntos más 1 punto del nivel anterior, haciendo un total de 3 puntos. Por tanto, la compra de nivel de habilidades al crear personaje tendría estos costes:

Nivel de habilidad		Coste en P. H.
0	Sin entrenamiento	0
1	Iniciado	1
2	Profesional	3
3	Maestro	No permitido

Cada habilidad puede tener uso con uno o más atributos, según qué efecto se quiera conseguir. Por ejemplo, la habilidad Informática puede usarse con Mod. Inteligencia para programar, piratear o usar programas de ámbito profesional; o también se puede usar con Mod. Destreza para jugar a un videojuego o escribir un texto a gran velocidad. Por lo tanto, los atributos indicados en las habilidades son los más comunes y recomendados. Si se quiere usar otro atributo que encaje más en lo que se necesita en ese momento no hay problema siempre que tenga sentido con la situación.

Físicas

Son todas aquellas habilidades relacionadas con la parte física del personaje: la fuerza, la destreza y la resistencia:

Armas a Distancia

Esta habilidad se utiliza para calcular la puntería, así como el nivel de conocimiento, la capacidad de reparación y el uso de todo tipo de armas a distancia que lancen proyectiles; como las armas de fuego, arcos, ballestas, etc. Se suele utilizar junto con el Mod. Destreza para apuntar o reparar y con Mod. Inteligencia para reconocer el arma y saber cómo usarla.

-Inspira, expira. No lo pierdas de vista. Inspira, expira. Llegó el momento de disparar.

Armas de Cuerpo a Cuerpo

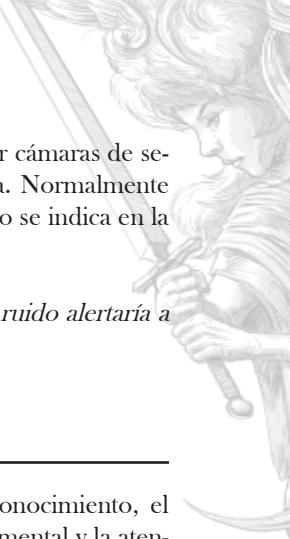
Sirve para manejar las armas de combate cuerpo a cuerpo, tanto si son comunes como improvisadas. Su uso más común suele ser con Mod. Destreza para utilizarlas o repararlas y con Mod. Inteligencia para reconocer el tipo de arma y de daño.

-Fallo. Horrible palabra que nadie quiere oír cuando trata de asentar un golpe a un zombi. Los zombis no dan una segunda oportunidad, se abalanzan sobre él cosiéndolo a dentelladas...

Armas Exóticas

A veces las armas de combate cuerpo a cuerpo son extrañas e incluso no parecen ser armas. En ese caso se utiliza esta habilidad, pudiéndose manejar así armas cuerpo a cuerpo fuera de lo común. El uso será igual que la habilidad Armas de Cuerpo a Cuerpo, con Mod. Destreza para utilizarlas o repararlas y con Mod. Inteligencia para reconocer el tipo de arma. Si no se posee esta habilidad, podría restringirse el uso de este tipo de armas.

-Nunchaku. Arma ágil, rápida, efectiva, de fácil ocultación... Me lo llevo.



Arrojar

Determina la precisión al lanzar un objeto de escaso peso y tamaño como armas arrojadizas, piedras o cualquier objeto a mano. La distancia máxima viene dada por el atributo Fuerza x 5 metros. Se usa junto a Mod. Destreza. Para más información mirar en el capítulo de reglas “Lanzamiento de Objetos” en la página 66.

-Tirar de la anilla, contar hasta 5 y lanzar.

Esquivar

Sirve para evitar los ataques cuerpo a cuerpo, aunque incluso podría servir para controlar una caída a modo de acrobacia y reducir su daño. No se puede utilizar para esquivar disparos (salvo que se tenga un poder que lo permita). Se usa con Mod. Destreza.

-Con un ágil movimiento, el iluminado consiguió evitar el zarpazo de la criatura.

Parada

Utiliza armas u otros objetos para bloquear los ataques cuerpo a cuerpo con o sin armas. No se podrán realizar más acciones a no ser que sean múltiples. Para parar se pueden usar desde armas cuerpo a cuerpo a las de distancia o cualquier cosa que sea lo suficientemente dura como para aguantar el daño que ocasionaría el golpe. Obviamente no se pueden parar ataques de armas con los brazos desnudos o estos se llevarán todo el daño. Se usa con Mod. Destreza.

-El choque de las espadas resultó en un estallido de chispas y en un chirrido metálico.

Pelea

Se refiere al combate cuerpo a cuerpo sin armas, a puñetazos, patadas o cualquier otro ataque disponible que use el propio cuerpo como arma. Funciona igual que las habilidades de armas exóticas y de cuerpo a cuerpo. Se usa con Mod. Destreza.

-¿Y tú qué miras?

Resistencia

Mejora la fortaleza contra varios tipos de adversidades o daño como son el frío, calor, venenos, enfermedades, productos tóxicos, radiación, descargas eléctricas, etc. Se usa con Mod. Constitución.

-Joder, joder, uno de esos cabrones podridos me ha mordido, ¿qué coño hago ahora? No pasará nada, ¿verdad?

Sigilo

La capacidad para pasar desapercibido sin hacer ruido y sin ser visto. No exime de ser descubierto por poderes como

Telepatía, Clarividencia o similares, incluso por cámaras de seguridad y sensores. Se usa con Mod. Destreza. Normalmente contra la habilidad de Alerta del rival tal y como se indica en la descripción de esta.

-De ello dependía su vida. El más mínimo ruido alertaría a los sectarios y significaría su muerte.

Mentales

Engloba habilidades relacionadas con el conocimiento, el aprendizaje, la intuición, la fuerza y resistencia mental y la atención a lo que rodea al personaje:

Alerta

Esta habilidad es de uso automático. El DJ deberá pedirla cada vez que los PJs tengan la posibilidad por pura casualidad de ver u oír algo interesante o peligroso sin que ellos sepan de qué se trata. Alguien que esté muy atento a su entorno es más difícil de sorprender. Se usa en tiradas con Mod. Percepción.

-Shhh, creo haber oído algo.

Buscar

Cuando el PJ quiere localizar algo que no ve o que no sabe que está ahí usará esta habilidad. Si no sabe lo que busca se podría añadir un penalizador, al igual que si lo que busca es muy llamativo se añadiría un modificador. Se usa con Mod. Percepción.

-Estaba por aquí, juro que estaba por aquí...

Ciencias

Engloba todas las ciencias como física, química, matemáticas, geología, biología, antropología, etc. Si se desea se puede elegir esta habilidad con cada rama científica aunque, al igual que la habilidad de Conducir/Pilotar, se recomienda usarla de manera genérica englobando todos los tipos en una sola habilidad. Se usa con el atributo Mod. Inteligencia.

-Es fascinante. Este virus se reproduce a gran velocidad, es muy agresivo y sus efectos todavía están por explicar. Lástima no poder seguir. Me voy a casa, creo que me estoy resfriando.

Conducir/Pilotar

Esta habilidad permite conducir vehículos terrestres como automóviles o motocicletas. Se usa de manera genérica, sin necesidad de repetir esta habilidad por cada tipo de vehículo. El nivel define la capacidad de conducción, desde simplemente saber mover el vehículo a poder hacer maniobras difíciles. Se usa en tiradas con Mod. Percepción, pero a la hora de hacer una conducción más enérgica como cuando se huye o persigue, se podría usar Mod. Destreza.

-¡Acelera que nos alcanzan!

Electrónica

Conocimientos en electrónica y electricidad que permiten el uso y la reparación de aparatos electrónicos y sistemas eléctricos. Generalmente se necesita el equipo pertinente para ello, sin él la tirada debe ser mucho más difícil. Se usa el atributo Mod. Inteligencia para realizar cálculos y mediciones. Para reparar se usaría Mod. Destreza aunque, en determinadas situaciones y debido a la gran cantidad de componentes, también se requerirá una tirada de Percepción y Buscar para localizar el fallo.

-Bien, he cambiado un par de bobinas y unas resistencias. Con esto deberíamos ser capaces de captar transmisiones y ver si queda alguien vivo por aquí.

Frialdad

Esta habilidad representa el entrenamiento mental que sirve para mantener la sangre fría en momentos de tensión o ante extrañas y horribles criaturas. También para concentrarse sin hacer caso a las distracciones, siendo muy útil frente a los poderes mentales. Se usa junto a Mod. Voluntad.

-Joder, menudos dientes tiene ese bicho.

Informática

El conocimiento del uso y reparación de ordenadores (hardware) y programas (software). Se suele usar con Mod. Inteligencia. De usarla con Mod. Destreza serviría, por ejemplo, para jugar a un videojuego o escribir a gran velocidad.

-¿En serio crees que esto es como en las películas, que en cinco minutos hakeamos una contraseña alfanumérica de 15 dígitos? Espérate un par de horas y ya veremos.

Mecánica

Permite reconocer e incluso reparar sistemas mecánicos, desde engranajes industriales hasta maquinaria pesada y automóviles. Se necesitan herramientas para poder reparar. Se puede utilizar con Mod. Inteligencia o Mod. Destreza según se vaya a revisar o reparar, respectivamente.

-Tranquilos, un par de minutos más y haré que esto arranque o explote.

Medicina

Comprende el conocimiento tanto de anatomía como de diagnóstico y tratamiento de enfermedades. Para curar Puntos de Vida general a un personaje se tirará 1D10 + Mod. Inteligencia + Medicina más posibles modificadores. La dificultad será el daño recibido en la herida a curar, recuperándose tantos P. de Vida como la 1D10 + categoría de éxito. El fracaso crítico hará perder 1D4 Puntos de Vida extra y el éxito crítico curará un 1D4 más. Se realiza una tirada por herida y por día. Una herida causada encima de otra se considera una herida nueva y renueva la tirada. Por ejemplo, recibida una herida de 10 puntos de daño, se tira por Medicina y logra curarse 6 Puntos de Vida.

Poco después en ese mismo día recibe otra herida de 7 puntos, lo que hace un total de 11 puntos de daño acumulados de las dos heridas. Si curase más de los 7 puntos de la herida nueva, los sobrantes se usarían para curar la antigua.

Para recuperar P.I la tirada es la misma, una por miembro y una vez al día. Un fracaso crítico causará la pérdida de 1D3 P.I, el éxito curará 1D4 y el éxito crítico 1D4 + 2. Se puede dar el caso de realizar tiradas muy altas y aun así no poder curar. Eso corresponde a la situación de daños masivos que requieren hospitalización, lo cual aumentará los modificadores del orden de +2 a +8 según la calidad del hospital.

En el caso de intentar curar una hemorragia, con el gasto de un turno un personaje puede sanar un sangrado que sea de igual o menor nivel al poseído en su habilidad Medicina sin realizar tirada alguna. En caso de intentar curar un sangrado de mayor nivel deberá realizar una tirada como las descritas para curar Puntos de Vida o P.I. Es posible curar tanto el daño a Puntos de Vida y P.I como las hemorragias de una misma herida con solo una tirada o realizando tiradas diferentes, como prefiera quien vaya a realizar la curación.

Proporcionar cuidados médicos ante enfermedades y venenos utilizando los correctos medicamentos o antídotos otorgará un modificador de +2 a la tirada de Resistencia del paciente contra este tipo de males. Es posible incluso recuperarse totalmente gracias a estos cuidados sin necesidad de tiradas, solo necesitando algo de tiempo, aunque esto último se deja a discreción del DJ.

-¡Un, dos, tres! ¡Un, dos, tres! ¡Vamos, respira! ¡Respira!

Sociales

Son las habilidades referentes al trato con el resto de personas. Determinan la manera en que el personaje puede encajar en la sociedad en que se encuentra o mantenerse al margen, así como su conocimiento de las distintas culturas y leyes. Influye en ellas el carisma, la empatía y la apariencia física.

Callejo

Esta habilidad se utiliza a la hora de desenvolverse con la “gente de la calle”, saber las zonas que son peligrosas, dónde puede haber problemas, de venta de drogas y otros artículos ilegales. También para comprender y dominar la jerga que se usa por esos ámbitos y saber con quién conviene relacionarse o a quién hay que evitar. Se utiliza con Mod. Carisma.

-¡Ah! Charlie, tío. Cuánto tiempo sin verte, ¿tienes mercancía nueva?

-Depende. ¿Tienes dinero?

Charlatanería

Hablar por los codos sin que necesariamente tenga sentido lo que se dice. Solo como distracción, para saturar o confundir.

Suele ser una competición de 1D10 + Mod. Carisma + Charlatería contra 1D10 + Mod. Inteligencia + Frialdad de la víctima. Si se supera, quien te escucha queda absorto intentando comprender qué dices y pasando por alto las acciones que estuviera realizando o empeorando en su ejecución. Claro que no todos pueden estar dispuestos a escuchar, por lo que puede que desde un principio se niegue esta posibilidad. Se usa junto a Mod. Carisma.

-Y entonces le dije “¿de qué vas?”. No me lo podía creer, me estaba vacilando y dije, verás como sí que bla, bla, bla...

-¿Qué coño me estás contando? Por última vez, ¡lárgate de aquí o te coso a tiros!

Disfrazarse

Adoptar la apariencia de ser algo o alguien que no eres utilizando ropa y maquillaje e imitando la conducta de la persona a emular. Por ejemplo, disfrazarse de vagabundo para vigilar a una secta. Se usa junto a Mod. Apariencia.

-Una limosna por caridad (sí, tú sonríe mientras me das “medio pavo”. Sigue fingiendo demonio, que hoy es tu última noche en la tierra).

Etiqueta

Relativo al conocimiento de los protocolos y modales de la alta sociedad, además del trato elegante respectivo a ese mundo. Es lo contrario a Callejero. Tener esta habilidad no implica que se tenga posición social alguna o dinero ni contactos, aunque tampoco se impide. Se usa junto Mod. Carisma.

-¿No nos conocemos en la recepción del embajador?

Intimidar

Se trata de una confrontación psicológica para asustar al enemigo y obtener información o evitar/entablar combate, ya sea exponiendo o exagerando las capacidades bélicas del individuo o incluso inventándolas.

Suele resolverse mediante una tirada de confrontación de 1D10 + Mod. Empatía + Intimidar contra 1D10 + Mod. Voluntad + Frialdad. Esta habilidad se usa más contra humanos, pues las criaturas sobrenaturales no suelen verse afectadas por ella.

-¿Acabas de mentir a mi familia? ¿Tan poco apego tienes a tu vida, bastardo?

Persuadir

Se utiliza cuando se trata de convencer a alguien, incluso posiblemente a veces a algo, de que tu postura es la correcta utilizando excusas y opiniones con sentido y coherencia. Como con Charlatería, no todas las personas están dispuestas a escuchar y menos a cambiar su opinión. También se puede utilizar para mentir. Se puede usar Mod. Carisma o Mod. Empatía, según la situación.

-Vale, era una propiedad privada, pero oí gritos dentro y pensé que pasaba algo, así que entré para intentar ayudar. ¿Acaso no es eso lo que debe hacer un buen ciudadano, agente?

Psicología

Con Psicología se puede conocer la manera de pensar de la gente e incluso detectar manías y posibles trastornos de manera que se pueda descubrir algún punto débil y utilizarlo. También se puede usar para ayudar a personajes que hayan fallado una tirada de Frialdad y tengan algún trastorno transitorio o permanente. Para hacer uso de esta habilidad se debe tirar 1D10 + Mod. Inteligencia + Psicología o 1D10 + Mod. Empatía + Psicología del que la vaya a utilizar contra una dificultad que vendrá impuesta dependiendo de lo que se vaya a realizar.

Esta habilidad además se puede usar para descubrir quién miente, tirando una competición de 1D10 + Mod. Empatía / Mod. Inteligencia + Psicología contra 1D10 + Mod. Carisma + Persuadir del mentiroso.

-Tranquilo es normal, a todos nos pasa a veces. No pasa nada.

Regateo

Usarlo con algunos proveedores de ciertas mercancías podría llegar a servir para rebajar sus precios. Por ejemplo: anticuarios, mercadillos y sobre todo los que atienden a la clientela en callejones oscuros y con mercancías ilegales. En ese caso Callejero debería de ser una ventaja. Se usa con Mod. Carisma.

-Es una maravilla y por solo 1000 euros...

-¿Esto 1000? ¿No vale 500?

-Me ofendes, pero quizás podamos llegar a un acuerdo, ¿qué tal unos 900?

Seducir

Atraer a alguien del mismo u opuesto sexo utilizando artimañas y trucos, con la exposición de las virtudes propias sean del tipo que sean. Se puede utilizar tanto Mod. Apariencia como Mod. Carisma o incluso alternar tiradas. Sigue ser contra 1D10 + Mod. Voluntad + Frialdad, eso si muestran resistencia.

-¿Qué hace una chica como tú en un sitio como este?

-Buscando presas como tú...



2.4 Iluminaciones y Poderes Divinos

Iluminación

La iluminación ocurre por sorpresa, sin previo aviso ni preámbulos, en cualquier momento. El suceso consiste en que un humano es potenciado con atributos sobrenaturales y poderes de origen divino por la gracia de uno de los tres arcángeles renegados de la hueste divina. Todo ello transcurre en un instante, parándose el tiempo para todos menos para el futuro iluminado. Para este el mundo se vuelve oscuro desapareciendo así todo lo que hubiera a la vista. Acto seguido una potente luz dorada en un principio cegadora lo llena todo, lo que da paso al lento descenso del arcángel desde las blancas nubes que pueblan el cielo. En ese momento no importa dónde estuviera el futuro iluminado; en realidad ahora está a mitad de camino entre el Cielo y la Tierra. El arcángel habla al objetivo de la iluminación con una voz hipnótica y tranquilizadora. Cuando acaba de hablar se genera un breve resplandor de luz blanca muy intensa y todo vuelve a la normalidad. Una refrescante sensación de paz recorre al nuevo iluminado, siente cómo sus energías son renovadas y sus capacidades potenciadas a la vez que descubre nuevos poderes que deberá explorar y aprender a usar.

Los arcángeles tienen cuidado a la hora de elegir a sus iluminados. En ocasiones los ponen a prueba durante unos días, guiándolos y observándolos. Si superan la prueba, vuelven a aparecer de la misma manera y les explican la situación con más detalle. Aun así hay veces que algunos iluminados se alejan del camino que debieran de seguir y caen en desgracia, perdiendo la luz para convertirse en caídos.

Tipos de Iluminaciones

Hay tres maneras posibles de ser iluminado, correspondientes con el momento de la vida de la persona elegida en el que se produzca la iluminación.

Neonatos

Son los elegidos en el momento de su nacimiento para llevar la salvación a la Humanidad. Poseen los poderes desde el mismo momento de nacer y vivirán toda su vida con ellos si siguen el camino correcto. No tienen una iluminación propiamente dicha puesto que el arcángel no se les aparece hasta años después. Durante su niñez crecen sin saber su destino y sin que sus poderes se suelan manifestar salvo en casos excepcionales, pero al ir haciéndose mayores sufrirán episodios en los que sus poderes se desatarán por sí solos. Si la época de la adolescencia ya es dura de por sí, más lo será con la activación de los poderes, lo cual sucede en estos casos a partir de los 15 o 16 años. Al principio puede ser desconcertante, pues sucesos como ver el pasado o escuchar voces en su cabeza les resulta traumático. Quizás quien sufra algo así reciba tratamiento psiquiátrico o sus padres lo encierran en una institución mental en casos extremos, aunque lo más probable es que se lo guarde para sí mismo. De cualquier forma según avance el tiempo conseguirá controlar sus poderes. Para crear un PJ así se recomienda gastar los Puntos Libres en aumentar sus Puntos de Luz o sus Poderes

Divinos para simular la experiencia ganada al comenzar a usar sus poderes a edades tempranas.

Gozan de un número mayor de Puntos de Luz. Parten con un +2 extra debido a su parte celestial, pero esa misma consonancia con lo místico hace que sean más propensos a los daños mágicos, por lo que reciben 2 puntos más de daño en cada ataque sufrido de ese tipo.

Adultos

Los que hayan demostrado su valía como luchadores por el bien y la justicia realizando algún acto heroico o viviendo una vida dedicada a ayudar a los demás, pueden ser imbuidos con los poderes de los arcángeles. Esta es la iluminación común tal y como se ha descrito anteriormente, con el sujeto teniendo ya una vida previa con sus virtudes y sus defectos. Claro está que ninguno está libre de pecado, pero un acto de gran nobleza y sacrificio, unido a una vida normal sin delitos graves ni pecados mortales, puede hacer a alguien merecedor de este don. Por tanto, no es imposible ver a algún ladrón imbuido de Poderes Divinos y convertido en un iluminado y a un policía ardiendo en el Infierno por ser un corrupto.

También es posible que no se haga ningún acto heroico, pero que la trayectoria de la vida de la persona sea merecedora de por sí de este don. Incluso puede que no lo merezca y que el don en sí sea la manera de redimirse. Las posibilidades son muchas y los caminos de los arcángeles son tan misteriosos como los de Dios, o un buen DJ. Sea como sea, la vida del sujeto cambia en un momento. Al principio le cuesta creer que eso haya pasado, pero con el tiempo lo asimilará. Este proceso puede llevar a una encrucijada personal: ¿Podrá seguir con su vida de siempre? ¿Lo dejará todo para combatir el Apocalipsis? ¿Qué importa ya su estilo de vida si llega el fin del mundo? Muchas veces los que son iluminados lo ven más como una carga o maldición que como un don. Pueden llegar a ignorar su deber de salvar a los humanos y usar sus poderes para su propio provecho, convirtiéndose en caídos.

Este tipo de iluminados no recibe ninguna modificación extra a la hora de crear el personaje.

Renatos

Cuando un ser humano realiza un acto heroico y le cuesta la vida, es posible que esta le sea devuelta potenciada con el don divino. La iluminación de esta manera se parece a la de un adulto vivo, pero varía sutilmente. El sujeto se encuentra de repente flotando entre nubes y con la luz cálida de tono dorado llenándolo todo sin recordar nada anterior a ese momento. Entonces se le aparece el arcángel, el cual le habla con su hipnótica voz pero sin explicarle que estaba muerto. Tras ello se produce un fogonazo de luz blanca y aparece en la Tierra, en algún punto desconocido sin saber dónde está, qué hace ahí, ni qué le ha pasado. La sensación de pérdida es absoluta, solo sabe que existe. Este tipo de personas no tienen nada en

el mundo, no tienen a nadie. Tampoco recuerdan nada de su vida anterior.

A veces la resurrección no se da hasta años después de la muerte. En esta situación pueden suceder dos cosas: que al no tener nada de qué preocuparse en este mundo se dediquen en cuerpo y alma a la lucha contra el Apocalipsis o al contrario, que al no encontrar sentido a su situación ni motivos por los que seguir, además de verse desesperanzados por no saber quiénes son, renieguen de la divinidad y usen sus poderes como venganza por devolverlos a una vida en la que no existe nada ni nadie que les importe, convirtiéndose en caídos o en locos.

Los que murieron y volvieron tienen cierta tolerancia a las desgracias de este mundo. Por ello tienen 2 P.I extra en cada miembro, pero su fuerza vital se encuentra mermada y sufren una penalización de Puntos de Vida del 10% menos redondeando hacia arriba puesto que la reencarnación deja sus secuelas.

Los Poderes Divinos

Los iluminados poseen, además de unos atributos superiores a la media e incluso sobrehumanos, ciertos Poderes Divinos dependiendo del arcángel que los iluminó. Esto es debido a que solo el Todopoderoso posee todos los Poderes Divinos a la vez y a que cada arcángel fue creado con una función específica con una cantidad de poderes limitados. Cada arcángel otorga tres poderes que potencian un grupo de tres atributos. Cada poder tiene tres niveles que aumentan y/o cambian el efecto del poder. Además poseer cierto nivel permite usar también los niveles inferiores. Por ejemplo, con nivel 2 se puede usar el 1 o el 2, o incluso en ocasiones los dos a la vez a no ser que se indique lo contrario.

Los poderes son dones de gran utilidad. Algunos permiten aumentar un atributo de manera sobrehumana mientras que otros posibilitan mirar hacia atrás en el tiempo, leer mentes, absorber daños, cambiar de aspecto, mover objetos con la mente y mucho más. En el aspecto dramático, cada vez que un poder se activa se genera un brevísimamente pero intenso fogonazo de luz blanca que simula el gasto de Puntos de Luz. Este hecho se puede llegar a controlar puesto que en situaciones en las que se necesite pasar desapercibido no resulta de mucha utilidad. Al ser solo dramático no se requiere ningún gasto de puntos de ningún tipo, solo centrarse en ello.

Para utilizar estos poderes se suelen gastar los denominados Puntos de Luz. Son la energía divina enfocada y guardada en cada personaje jugador o no jugador. Se indicará en cada caso cuántos gastará su uso, aunque algunos no produzcan ningún gasto.

Hay poderes que son automáticos, ya sea porque el éxito se da por entendido al usarlos o porque no es necesario activarlos al activarse solos. En cualquier caso la tirada estará relacionada con el atributo que potencia y viene explicada en cada nivel de cada poder. La dura-

ción es variable, siendo algunos permanentes sin necesidad de ser activados pues lo están desde el momento de la iluminación. Otros son temporales y duran según el atributo o los Puntos de Luz gastados en él, que puede ser durante segundos, minutos e incluso horas. Todo viene explicado en cada caso.

Cada PJ iluminado empezará con 2 Puntos de Poderes Divinos para elegir entre los niveles de los tres poderes posibles de su arcángel. Cada nivel cuesta uno de estos puntos y, para obtener un nivel, hay que tener previamente el anterior. El nivel máximo de poder en esta fase es de 2. Es decir, se podría elegir entre un poder a nivel dos o dos a nivel uno. El resto se deberán conseguir con los Puntos de Gracia Divina ganados después de las partidas o con Puntos Libres al finalizar la creación del personaje jugador.

En las siguientes páginas se encuentran detallados los poderes y sus efectos, ordenados por arcángel.



Arcángel Miguel

Miguel representa la fuerza, la furia divina, el brazo justiciero del Señor. Veterano vencedor de innumerables batallas contra el mal y las huestes demoniacas, hoy como renegado se opone al Apocalipsis y contagia ese espíritu guerrero a los humanos que lo merecen para luchar contra las horribles criaturas que pretenden asolar el mundo.

Según sus criterios un humano merecería estos poderes si dedicase su vida a la defensa de débiles y desvalidos, ya fuera por oficio o por vocación siempre y cuando creyera en ello de verdad. Sus poderes están vinculados a los atributos físicos de Fuerza, Destreza y Constitución.

Furia Divina

Furia Divina es la capacidad ofensiva del Cielo, su talento para responder violentamente al mal atacando y destruyendo a las criaturas que lo provocan. Aunque va encaminada principalmente contra las fuerzas demoniacas, con los recientes acontecimientos el arcángel Miguel pudo reconvertirla para poder afectar también a las criaturas del Apocalipsis.

Este poder está íntimamente ligado a la Fuerza del personaje y otorga capacidades ofensivas fuera del alcance de cualquier otra criatura. En la mayoría de los casos ese potencial extra solo es utilizable contra criaturas sobrenaturales del Apocalipsis y del Infierno, dejando fuera al resto de seres sean sobrenaturales o no.

Nivel 1: Azote Celestial

El iluminado siente cómo una energía divina aumenta sus fuerzas al enfrentarse a las criaturas del Apocalipsis o del Infierno. Esta energía aparece de la nada elevando su moral y su ánimo. A efectos de mecánica de juego, aumenta su capacidad de ataque y daño causado sin necesidad de hacer tirada o gasto de Puntos de Luz. Tanto peleando sin armas como usando armas de cuerpo a cuerpo o exóticas recibe una bonificación al daño físico de +2 y al ataque de +1. Adicionalmente gana un +1 a las tiradas de moral contra criaturas apocalípticas e infernales. Sin embargo, todo esto no ocurre contra humanos ni seres neutrales o celestiales. Este poder es permanente y gratuito, no gasta Puntos de Luz, no requiere tirada alguna y funciona de forma automática.

Nivel 2: Fuerza Divina

En ocasiones las criaturas a las que los iluminados se enfrentan son muy poderosas, más que ellos. Para ayudar a contrarrestar su desventaja, este nivel de poder permite duplicar la fuerza física del personaje de manera temporal. Esto quiere decir que se duplica el atributo de Fuerza, no el modificador. Este, junto a las características, debe ser calculado de nuevo.

El iluminado se sentirá anormalmente fuerte durante un corto periodo de tiempo, pudiendo levantar más peso, causar más daño y, en definitiva, realizar mejor acciones que necesiten del atributo Fuerza.

Durará tanto tiempo como $1D10 + \text{Fuerza}$ minutos. Cuesta 1 Punto de Luz, sin tirada de éxito y compatible con el anterior nivel.



Nivel 3: Llama Sagrada

El personaje es capaz de generar una llama de fuego blanco y cálido que no necesita combustible alguno, ni siquiera combustible (oxígeno). Esta llama no quema al contacto ni daña nada que no sea infernal o apocalíptico. Se puede generar en las propias manos o en cualquier tipo de arma cuerpo a cuerpo.

Esta llama añade un +5 extra de daño mágico solo contra criaturas del Apocalipsis y del Infierno. Al resto de criaturas e incluso objetos no causa daño alguno (solo el normal del ataque del arma o golpe). Como efecto secundario irradia una luz que ilumina en un radio de 5 metros, pudiendo ser aumentado este radio a 8 metros o disminuido a apenas 5 centímetros por propia voluntad. Nunca se podrá evitar que ilumine aunque sea un mínimo pues la llama es un auténtico faro en la oscuridad. Nada convencional apaga esa llama: ni el agua, ni la falta de aire, ni taparla, ni ningún tipo de extintor.

Cuesta 2 P. Luz cada vez que se encienda, siendo la duración de 1D4 + 1 horas. Esta duración se reinicia cada vez que se activa, pudiéndose desactivar a voluntad si se desea. Es acumulativo con los anteriores niveles.

Protección

Este otro poder es de carácter defensivo. Actúa de manera pasiva o activa dependiendo del nivel que se posea, otorgando bonificaciones al iluminado que le permitirán aguantar más daños y sobrevivir a situaciones que ningún otro podría. En esta ocasión se utiliza la Constitución del personaje.

Nivel 1: Vitalidad

El arcángel protege a sus iluminados concediéndoles una vida sobrehumana. La sensación que tienen los poseedores de este poder es de ser capaces de aguantar más dolor, encontrándose repletos de vigor. Debido a esto, los iluminados saben que son dueños de este poder.

El PJ dispone de 30 de Puntos de Vida extra y de 1 P.I extra por miembro en cuanto consiga este poder. No requiere tirada ni consume P. Luz. Es acumulativo con los siguientes niveles.

Nivel 2: Escudo del Arcángel

La piel del PJ se endurece aunque su apariencia sea igual que antes. No pierde elasticidad ni aumenta su grosor, no cambia de color ni de textura, sólo aumenta su dureza. Esto hace que absorba 3 puntos de daño en combate de cualquier tipo de daño y por cada golpe que reciba, menos de quemaduras y caídas.

Usarlo cuesta 1 P. Luz y no requiere tirada. Es acumulativo con los otros niveles con una duración de tantas horas como su Constitución.

Nivel 3: Restauración

Este poder concede el don de la auto-sanación de maneras diversas. Gracias a él es posible:

-Curarse tanto de enfermedades como de envenenamientos de manera automática consumiendo 1 P. Luz.

-Sanar heridas causadas por combate o caídas. Gastando 1 P. Luz se curará en un instante 1D10 + Mod. Constitución de

Puntos de Vida. Los puntos que no se puedan usar, por ejemplo al sobrepasarse los Puntos de Vida máximos, se pierden.

-Regenerar los miembros amputados por 1 P. Luz. Tras un intenso fogonazo de luz, se creará un miembro nuevo y completo con tantos P.I regenerados como su atributo Constitución (los demás P.I se encontrarán dañados, por lo que aun habiendo regenerado el miembro podría sufrir todavía negadores y necesitar curar esos P.I restantes para poder evitarlos), con la limitación obvia de no poder regenerar ni cabeza ni torso pues perder eso hubiera significado la muerte del PJ. En cualquier caso, sin importar el umbral de daño en el que se encuentre el miembro no habrá sangrado al utilizar esta regeneración.

-Regenerar P.I usando 1 P. Luz por miembro, lo que regenerará 1D10 P.I.

Ejemplo

Unai, un iluminado por el arcángel Miguel, ha sufrido en total 20 puntos de daño que lo han llevado incluso a la amputación de su brazo derecho por el zarpazo de una criatura. Tras salir victorioso del sangriento combate, comienza a recuperarse de sus heridas gracias a utilizar el nivel 3 de Protección de la siguiente manera:

-Al empezar gasta un Punto de Luz para regenerar su brazo amputado con 4 P.I, que corresponden a su nivel de Constitución. Este brazo estaría por tanto como Mal Herido con 16 puntos de daño (20 totales de un brazo - 4 curados).

-Para curar más ese brazo gasta otro P. Luz. El jugador tira 1D10 y sale un 6, lo que regenera 6 P.I del brazo. Ahora ese brazo solo está Herido con 10 puntos de daño (16 puntos dañados - 6 curados).

-Aunque todavía tiene el brazo dañado decide gastar su último P. de Luz restante en recuperar algunos de sus Puntos de Vida. Unai posee un Mod. Constitución de +1, lo que sumado al resultado de la tirada de dado (un 7) hace que pueda recuperar 8 Puntos de Vida. Ahora solo le faltan 12 puntos.

Gracilidad Divina

Los iluminados que poseen este poder tienen una coordinación y agilidad sobrehumanas, haciéndolos mucho más eficaces en el combate o cualquier acción que requiera habilidad física o solo manual. Como es de esperar, este poder afecta a la Destreza.

Nivel 1: Coordinación Sobrehumana

La Gracilidad Divina concede una coordinación sobrenatural. Los movimientos realizados son más precisos, rápidos y fluidos sin necesidad de entrenamiento o concentración alguna. El personaje tiene un +1 a las tiradas de Destreza. Es permanente, sin gasto de P. Luz y sin tirada.

Este poder es incompatible con el nivel 2: Destreza Divina, pero compatible con el nivel 3: Ralentizar El Tiempo.

Nivel 2: Destreza Divina

Un nivel más avanzado de Gracilidad Divina que duplica la Destreza del iluminado y da un +2 a Iniciativa de manera temporal si lo activa antes del combate y no ha sido cogido por sorpresa. De esta manera mejorarán las tiradas pertinentes y el movimiento del personaje será más rápido, pero sin actuar más veces por turno. Al acumular una gran bonificación a las acciones dependientes de Destreza, es el momento más indicado para realizar acciones múltiples. El +1 del nivel anterior Coordinación Sobrehumana no se aplica en este caso pues no es acumulable.

El personaje disfrutará de esta agilidad y coordinación desmedida durante $1D10 + \text{Destreza}$ minutos. Cuesta 1 Punto de Luz y no requiere tirada de éxito. Este poder no es utilizable con el siguiente nivel.

Nivel 3: Ralentizar el Tiempo

A pesar del nombre, en realidad el tiempo transcurre a la misma velocidad. Lo que ocurre es que el iluminado tiene la capacidad de moverse tan sumamente rápido que podrá actuar dos veces en el mismo turno (con su nivel normal de Destreza). Además disfrutará de una bonificación de +3 a la Iniciativa si lo activa antes del combate y no ha sido cogido por sorpresa. Actuará la primera vez de acuerdo con su tirada de iniciativa y la segunda con la mitad de la misma, redondeando hacia arriba. Dicho de otra manera, actuará dos veces ese turno, pero no seguidas:

Si saca iniciativa 11, actuará el 11 y el 6.

Ralentizar El Tiempo no es compatible con Destreza Divina, puesto que es una mejora del mismo y no se pueden usar estos dos poderes a la vez. Pero sí que se aplica el +1 a las tiradas de Destreza de la Coordinación Sobrehumana.

Además del movimiento doble, tendrá otras ventajas al ver el mundo moverse más despacio:

-Cuando ataque sin armas o con armas de cuerpo a cuerpo exóticas o no, el defensor reducirá a la mitad redondeando hacia arriba su tirada de defensa.

-Sus esquivas ganarán un +3, salvo al esquivar objetos arrojados o proyectiles (balas, flechas o saetas).

-Tendrá un +1 a los ataques con armas a distancia, puesto que podrá apuntar y disparar en el mismo turno.

-Podrá intentar, si tiene el suficiente espacio, esquivar objetos arrojados o proyectiles cada vez que sea disparado aplicando un -1 a la tirada por cada esquiva consecutiva después de la primera. Por lo tanto, si le disparan tres veces antes de que vuelva a actuar, la primera esquiva no cuenta con penalizador, la segunda lo hace con -1 y la tercera con -2. La dificultad es inversamente proporcional a la distancia y al número de proyectiles. Es decir, cuanto más cerca de su atacante y más proyectiles sean lanzados, más difíciles resultarán de esquivar.

Esquivar Proyectiles

Distancia	Dificultad
Quemarropa	10 + Nº Proyectiles
Corta	8 + Nº Proyectiles
Media	6 + Nº Proyectiles
Larga	4 + Nº Proyectiles

El atacante deberá resolver el ataque como un ataque normal o una ráfaga si ese fuera el caso. Si es un disparo y acierta, el número de balas obviamente será de uno; si es una ráfaga y acierta tendrá en cuenta la categoría de éxito para saber la cantidad de balas que impactan como en cualquier ráfaga.

En caso de fallar la esquiva, la categoría de fracaso será el número que represente la cantidad de balas que impactan al personaje. Hay que tener en cuenta que si se disparan 6 balas en ráfaga y no se esquivan, no pueden acertar 7. Por tanto, por muy alta que sea la categoría de fracaso nunca darán más balas de las disparadas.

Cuesta 2 P. Luz y dura 1 turno ampliable a 2 turnos con el gasto de otro P. Luz.

Ejemplo

Baltazar es un portugués iluminado por San Miguel. Se enfrenta en Lisboa a un agente de recuperación de especímenes de una importante empresa. Logra ganar la tirada de iniciativa y, como tenía Ralentizar el Tiempo activado, ambos personajes actuarán en este orden:

-Baltazar (12) > Agente (10) > Baltazar (6)

Baltazar guarda su primer turno para esquivar balas.

El agente dispara con su pistola automática una ráfaga de 6 balas a Baltazar. Realiza su tirada de ataque y logra acertar. La cantidad de balas que pueden acertar de la ráfaga son 5. Baltazar deberá superar una tirada para esquivar las balas de dificultad 11 (dificultad por distancia media 6 más las 5 balas). Le podría pasar que:

-Sacara 11 en total (6 al tirar el dado +3 de Mod. Destreza +2 de Esquivar), con lo cual esquiva por poco.

-Sacara menos, por ejemplo 9. Como en este caso la esquiva ha fallado por dos, le impactarán ese mismo número de balas.

-Sacara mucho menos, por ejemplo 4. Como tendría una categoría de fracaso de 7 no podría llevarse ese número de balazos, sino solo los 5 disparados.

Tras esto Baltazar podría actuar en el segundo turno que le proporciona el tener activado Ralentizar el Tiempo.

Arcángel Rafael

Rafael siempre alentó la sabiduría entre los humanos puesto que no hay mayor riqueza que el conocimiento ni mayor pobreza que la ignorancia. Él confía en que con el uso de la razón y del saber, los hombres lleguen algún día a avanzar lo suficiente como para darle la importancia a las cosas que la tienen y así se hagan merecedores de la gracia de Dios. Este arcángel elige a los humanos que, usando su sabiduría e inteligencia, hicieron un mundo mejor para todos. Los poderes de este arcángel afectan a los atributos mentales de Inteligencia, Percepción y Voluntad.

Revelación

El conocimiento es un arma muy poderosa, los iluminados que utilizan la revelación lo saben bien. Este don permite dominar habilidades que no se tenían o incluso obtener conocimientos puntuales por inspiración divina. Se basa en la Inteligencia del iluminado.

Nivel 1: Inspiración Divina

Cuando se usa, el personaje se siente repentinamente más habilidoso e inspirado, lo que le permite hacer mejor lo que antes le resultaba más difícil. Esto quiere decir que se le otorga al iluminado de manera temporal un modificador de circunstancia de +1 en todas las tiradas que requieran del uso de alguna habilidad de tipo mental. Este modificador es adicional al que



otorga el nivel de cada habilidad, por lo que se puede usar aunque el nivel de la habilidad utilizada sea 3. Inspiración Divina dura tantos minutos como $1D10 + \text{Inteligencia del usuario}$ al consumir 1 P. Luz.

Nivel 2: Inspiración Divina Superior

Los efectos son similares a los del nivel anterior, pero en este caso la inspiración es superior. El modificador de circunstancia es de +2 para todas las tiradas que requieran del uso de alguna habilidad de tipo mental. Este modificador además es adicional al que otorga el nivel de cada habilidad, por lo que se puede usar aunque el nivel de la habilidad utilizada sea 3. Inspiración Divina Superior dura tantos minutos como $1D10 + \text{Inteligencia del usuario}$ al consumir 2 P. Luz.

Nivel 3: Revelar Secretos

Mediante este nivel de poder el iluminado puede adquirir un conocimiento puntual a través de la revelación divina, como por ejemplo: una combinación de una caja fuerte, un código de desactivación de alarmas, secuencias numéricas o alfanuméricas cortas, o frases de pocas palabras. Gasta 2 P. Luz y recibirá el dato en cuestión al instante y sin tirada.

Hay que tener especial cuidado con este poder y controlar el tipo de información que se puede dar. Esta ya ha de existir pues este poder no predice el futuro. Mejor ceñirse a lo antes citado, contraseñas y poco más. Siempre habrá un jugador que haga preguntas sin sentido para intentar sacar más provecho del que se debería. En esos casos el poder no funciona pues el arcángel o no entenderá lo que quiere o hará oídos sordos.

Clarividencia

La capacidad paranormal de saber todo lo que pasa a su alrededor sin necesidad de verlo u oírlo, debido a lo cual es imposible ser sorprendido. Puede saber lo que pasó en un lugar y descubrir pistas o saber lo que pasará para intentar evitarlo. Este poder permite ver el pasado de un lugar concreto o breves instantes en el futuro, además de poder ser consciente de lo que pasa a su alrededor en el presente. En este caso se utiliza la Percepción del personaje.

Nivel 1: Ver el Presente

El iluminado se verá asaltado por imágenes y sonidos de todo cuanto haya a su alrededor, siendo así consciente de lo que ocurría en un radio de acción igual a su Percepción x 5 metros. Sabrá quién, dónde y qué está haciendo (no pensan-

do) de manera automática. Toda esa información asaltará sus pensamientos, inundándolo. Requiere gastar 1 P. Luz y durará tantos minutos como su Percepción + 1D10. Al utilizar este poder, se vuelve immune a los ataques por sorpresa y tiene un +2 a la Iniciativa durante el siguiente turno. Además anula la ilusión de apariencia humana de las criaturas que estén en su radio de acción. No requiere tirada.

Nivel 2: Ver el Pasado

Ver el Pasado permite ver y oír lo que sucedió en una habitación o lugar en un radio no superior a su Percepción en metros, remontándose en el pasado un máximo como su Percepción x 5 expresado en horas. El personaje quedará absorto en una alucinación que representa ese lugar en ese tiempo concreto, haciendo que esté “ausente” como en estado catatónico unos minutos. En esa representación, puede manipular el tiempo a su antojo. Puede avanzar a saltos, adelantarlo rápidamente, retroceder, hacerlo ir al revés, pararlo. Lo que quiera en el plano temporal, pero no en el resto de dimensiones. O sea, todo lo que ocurra durante la alucinación fuera del radio de acción mientras observa el pasado estará cubierto por una impenetrable y densa niebla negra. Cuesta 2 P. Luz, sin tirada.

Nivel 3: Ver el Futuro

De funcionamiento automático, cuando vaya a suceder algo interesante en la partida, como un ataque, la aparición de un personaje importante, algún accidente, etc., el DJ le pedirá una tirada de este poder a su poseedor. Si la supera, le contará todo lo que vaya a pasar con gran precisión. La tirada será de 1D10 + Mod. Percepción + Alerta con una dificultad que establezca el DJ según la complejidad de la situación, que normalmente será media o mayor. Este poder se puede usar también voluntariamente cuando el usuario quiera, aunque suele ser bastante difícil acertar tanto el lugar como el intervalo de tiempo en el que ocurre algo. No podrá ver más allá de unos pocos minutos en el futuro, con su Percepción en minutos como máximo, en un radio igual a Percepción x 5 en metros. Todo lo que se halle fuera del rango se verá invadido por una impenetrable bruma negra. Este nivel no gasta P. Luz.

Telequinesis

Una mente fuerte puede imponerse sobre la materia. En eso se basa Telequinesis, en manejar el mundo físico con la fuerza de la mente, para lo que se usa la Voluntad del iluminado.

Nivel 1: Mover Objetos

El iluminado puede mover objetos solo con mantener la mirada fija en ellos, en una dirección y con una velocidad determinada, aunque solo aquellos con un peso igual o menor en kilogramos a su Voluntad. Costará 1 P. Luz por objeto que mueva, no pudiendo mover más de uno a la vez. El objeto debe estar en su campo de visión. Para quitar algo de las manos del enemigo, se realiza una competencia de 1D10 + Mod. Voluntad del personaje contra 1D10 + Mod. Fuerza de quien sostenga el objeto. El daño que realizan los objetos lanzados va en propor-

ción a su masa, siendo de 2 puntos de daño por cada kilogramo aproximadamente. El DJ puede variar el daño según la forma o densidad del objeto, si es puntiagudo o afilado hará daño extra y si es blando hará menos. Para impactar se realiza una tirada de 1D10 + Mod. Voluntad + Arrojar contra 1D10 + Mod. Destreza + Esquivar del objetivo si intenta evitar el objeto, en caso contrario el acierto es automático. La distancia máxima a lanzar será su Voluntad en metros, con un metro menos por cada kilogramo del objeto que pase de uno.

Ramón es un iluminado por el arcángel San Rafael que posee el poder de Telequinesis. Como su Voluntad es 4, será capaz de lanzar un objeto de 1 kg hasta 4 metros, uno de 2 kg hasta 3 metros, uno de 3 kg a 2 metros o uno de 4 kg a una distancia máxima de 1 metro gracias a Mover Objetos.

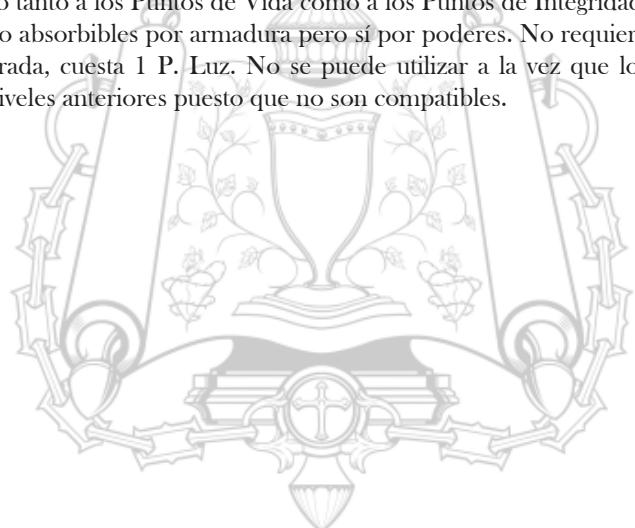
Nivel 2: Mover Objetos Superior

Adquiere la capacidad de mover objetos de más peso, con un máximo de Voluntad x 2 kg, pudiendo mover tantos objetos a la vez como su Voluntad entre 2 redondeando hacia abajo mientras que no sobrepasen todos juntos el peso máximo. Sin embargo como se ha de mantener la visión fija en los objetos, el iluminado está obligado a moverlos en la misma dirección. No se pueden usar este nivel y el anterior a la vez. Cuesta 2 P. Luz por objeto, siendo la distancia máxima de lanzamiento Voluntad x 2 metros. Se restará a esta distancia máxima un metro por cada par de kilos que excedan los dos iniciales del objeto.

Ramón con el paso del tiempo se hizo más fuerte y consiguió el siguiente nivel de Telequinesis, Mover Objetos Superior. Gracias a él, con su Voluntad 4 puede lanzar un objeto de 3 kg a una distancia máxima de 8 metros, uno de 4 kg hasta 7 metros, uno de 6 kg como mucho a 6 metros o dos objetos de 4 kg cada uno (en total 8 kg) hasta 5 metros

Nivel 3: Deformar Objetos

Este nivel de poder da la posibilidad de causar daños estructurales tanto a objetos como a criaturas que estén en su campo visual. Es por ello que ha de ver al objetivo en cuestión. En caso de ser criaturas o personajes se debe elegir un miembro al cual infligir el daño, causando 1D10 + Mod. Voluntad de daño mágico tanto a los Puntos de Vida como a los Puntos de Integridad, no absorbibles por armadura pero sí por poderes. No requiere tirada, cuesta 1 P. Luz. No se puede utilizar a la vez que los niveles anteriores puesto que no son compatibles.



Arcángel Gabriel

El arcángel de la Anunciación, aquel que anunció a María que sería la madre de Jesús. Este ángel piadoso, lleno de amor por los hombres, ayuda y enseña a influir en los pareceres de los mortales sin alterar en exceso el libre albedrío que los hace únicos. Sus elegidos suelen ser personas que aman al prójimo o ayudan al desvalido. Los poderes de Gabriel afectan a los atributos sociales de Carisma, Empatía y Apariencia.

Encanto Angelical

Encanto Angelical permite ser extremadamente simpático, embriagador. Las relaciones con las demás personas suelen ser más gratas, pues como dice un viejo dicho “se cazan más moscas con miel que con vinagre”. Pero a pesar de todo lo poderoso que se sea, nunca se puede violar el libre albedrío. Este poder se vincula al Carisma.

Nivel 1: Simpatía Celeste

La Simpatía Celeste hace que el personaje caiga bien a la gente, consiguiendo que sea más extrovertido e interesante y emane un aura de tranquilidad y paz que resulta relajante. Con él la gente baja la guardia de manera inconsciente y son más proclives a hablar y a un trato grato. De la misma manera, causa más efecto al usar habilidades como Intimidar, puesto que la gente tomará al iluminado más en serio. En el sistema de juego esta condición se simula otorgando un +1 a todas las tiradas de Carisma y Empatía, aunque se usen habilidades de carácter hostil. No requiere tirada, no gasta P. Luz y es permanente.

Nivel 2: Intriga

Como en el anterior, pero directamente se trata de extasiar a la gente con su presencia o de que se asusten e intenten evitarlo. Otorga un +3 a todas las tiradas sociales de Carisma y Empatía, del tipo que sean. Cuesta 1 P. Luz, sin tirada y dura tantos minutos como su Carisma x 3. Este nivel es incompatible con el anterior, por tanto al activar este se anula el modificador de Simpatía Celeste.

Nivel 3: Convicción

Este poder permite alterar la manera de hacer y pensar del resto del mundo, exceptuando a personajes y criaturas inmunes al control mental. No puede impedir u obligar que hagan o dejen de hacer algo, es decir, no altera la idea sino la manera de hacerla. Cuesta 2 P. Luz, sin tirada, éxito automático.

Puede resultar complejo, pero unos ejemplos ayudarán a aclarar la cuestión:

-Si alguien dice que va a ir a un sitio en coche, con este poder no se puede evitar que vaya a ese lugar. Esa es la idea clave, ir a un sitio específico. Pero puede cambiar su itinerario o hacer que vaya en otro medio de transporte.

-Si alguien apunta al iluminado por Gabriel y le va a disparar, puede hacer que en vez de apuntar a la cabeza apunte a un brazo. La idea básica de disparar no desaparece, pero sugerir que se apunte a una zona no tan vital hace que el disparo sea menos letal.

-Si un guardia armado ve colándose a un iluminado no va a permitir que continúe puesto que ese es su cometido, pero el iluminado puede hacerle creer que es un malentendido y así solo lo echará de allí en lugar de atraparlo y entregarlo a la policía.

En casos menos obvios, donde un personaje no tenga una idea definida de qué va a hacer, es posible hacerle elegir entre las dudas que tenga o proponerle algo nuevo. Por ejemplo:

-Un policía ve sospechoso a un iluminado y se dirige hacia él para preguntarle sobre sus intenciones. El iluminado puede hacer que, en lugar de cachearlo y descubrir lo que tiene escondido bajo la ropa, se limite a pedirle su documentación y preguntarle qué hace allí a esas horas de la noche.

-Una criatura, que no tiene muy claro el posible desenlace de un combate, duda entre atacar a un iluminado o huir. Con este poder es posible que el iluminado logre que la criatura decida huir para evitar así la confrontación.



Telepatía

Telepatía permite detectar a las criaturas que rodeen al iluminado que la posea. En los distintos niveles que la conforman, se pasa de sentir las emociones y sensaciones del objetivo, a leer los pensamientos y, en el último nivel, a poder comunicarse telepáticamente. Para ello se utilizará la Empatía del personaje.

Nivel 1: Detectar Criaturas

Otorga la capacidad de sentir e identificar las criaturas que se encuentren en un radio cercano y su alineamiento, ya sean normales, sobrenaturales neutrales, infernales, apocalípticas o celestiales. Sabrá su número y podrá detectar si se acercan o alejan, pero no sabrá exactamente dónde están y no percibirá dirección alguna, solo la distancia que los separa. Se activará a voluntad sin necesidad de tirada alguna. El radio de efecto es de Empatía x 10 metros y cuesta 1 P. Luz, durando tantos minutos como su Empatía x 5.

Si el DJ lo permite, a no ser que las criaturas sean inmunes se podría incluso percibir alguna sensación. Esto puede acarrear una gran carga de estrés, puesto que sentir lo mismo que una criatura del Apocalipsis o del Infierno puede llevar a la locura. En estos casos se recomienda una tirada de Frialdad a dificultades de nivel difícil o mayor, lo que puede llevar a sufrir algún tipo de trastorno en caso de fallarla.

Nivel 2: Sentir Pensamientos

Gracias a este nivel, que es una mejora del anterior, el iluminado que lo posea localizará perfectamente a su objetivo. Además podrá saber qué piensan y sienten las criaturas detectadas (a no ser que sean inmunes). El iluminado sabrá lo que siente la criatura y oirá sus pensamientos, lo cual puede ser peligroso a veces e incluso requerir una tirada de Frialdad, con el riesgo de sufrir algún trastorno temporal relacionado con el miedo y el estrés. Las tiradas de dificultad deben ser de un nivel difícil o mayor.

Este nivel de poder es incompatible con el anterior puesto que lo absorbe y aumenta, y por tanto no se pueden usar los dos a la vez. El radio de efecto es de Empatía x 10 metros, cuesta 1 P. Luz y dura tantos minutos como su Empatía x 5.

Nivel 3: Mandar Pensamientos

Proporciona la capacidad de leer la mente y proyectar la suya en la de los demás, lo que permite hablar telepáticamente con cualquier criatura que no sea inmune y sin que el receptor tenga ese poder. Este nivel se puede usar solo o con alguno de los anteriores puesto que no los sustituye, sino que los complementa.

El alcance máximo es de Empatía x 15 metros. Para usarlo, primero ha de saber que su objetivo de comunicación está allí. Debe localizarlo ya sea de manera visual, auditiva o con el nivel anterior de poder. Cada conversación durará un máximo de su Empatía x 2 minutos y costará 2 P. Luz, sin tirada pues es un éxito automático.

Metamorfosis

Este poder da la capacidad de manipular la apariencia externa del iluminado. Podrá retocar su piel de manera que cuelgue o se tense, incluso cambiar las facciones, la pigmentación y la voz. Según el nivel, podrá modificar su estructura ósea y muscular, incluso llegar a crear apéndices, garras o cualquier otra característica ajena a su propio cuerpo.

El atributo que usa es el de Apariencia, aunque es posible que modifique otros como Tamaño, Fuerza y Destreza levemente de manera temporal.

A pesar de ser unos cambios bruscos y drásticos no causan dolor alguno, aunque el tiempo que tardan en realizarse es diferente según cada cambio.

Nivel 1: Cambiar Semblante

El iluminado podrá cambiar las facciones de su cara como él quiera, modificando ligeramente huesos, tendones, cartílagos y musculatura del rostro. El proceso es prácticamente instantáneo y no cuesta acción o turno alguno. Hará que parezca otra persona aunque guardará cierto parecido con su aspecto original. Durará tantas horas como su Apariencia, al cabo de las cuales recuperará su rostro original instantáneamente, pudiendo anularlo también a voluntad. Cuesta 1 P. Luz y es de éxito automático.

Nivel 2: Cambiar Semblante Mayor

Este nivel mejorado permite, además de cambiar la cara, modificar también la voz, la pigmentación de la piel y del pelo, el color de ojos e incluso la altura y peso levemente pero sin llegar a variar el atributo Tamaño. Para ello se jugará con los valores máximos y mínimos de altura y peso que permite su nivel, sumando o restando 14 kilogramos a su peso y/o sumando o restando 14 centímetros a la altura base como ya se explicó en el apartado Creación del Personaje Jugador de este mismo capítulo.

A efectos del juego, parecerá físicamente una persona totalmente distinta, aunque lo único que no podrá cambiar será su olor corporal. Si bien eso no supone normalmente ningún problema, algunos seres con atributos de Percepción nivel 5 o superior pueden llegar a identificar al PJ por el olor si tuvieron contacto previo con él. El cambio contará como una acción de turno, durará tantas horas como su Apariencia con la posibilidad de deshacerlo cuando el iluminado quiera antes del tiempo límite. Este nivel absorbe al anterior ya que puede realizar sus mismas funciones y más, por lo tanto no se pueden usar a la vez. Cuesta 2 P. Luz y es de éxito automático.

Nivel 3: Cambiar Forma

El personaje podrá modificar su cuerpo en partes o completamente, alargar miembros hasta el doble de su tamaño, generar apéndices, pelo, hueso, deformarse hasta parecer un animal o un ser grotesco sin forma definida, aumentar o disminuir su altura y peso, etc. En resumen, jugar con su cuerpo de la manera que más favorable le sea. Ninguno de esos procesos causa do-

lor, como mucho una sensación de hormigueo o picor. Es importante señalar que, como los cambios físicos son a voluntad, no repercuten psicológicamente y por tanto no requieren tirada de Frialdad.

A efectos prácticos, además de la Apariencia, la cual variará cuanto más deforme o antimatural quede del orden de 1 menos de Apariencia por cada variación (las variaciones más leves o sutiles podrían no conllevar rebaja en el atributo), podrá cambiar atributos físicos como Fuerza, Destreza y Tamaño en 1 punto más o menos. Este proceso de transformación consumirá una acción del turno, pudiendo conllevar el cambio de características las cuales habrá que recalcular. Cualquier cosa que sea generada tanto para el ataque como para la defensa solo mejora el daño en +3 o la absorción de daño en +3. Cualquier otro apéndice creado para mejorar habilidades solo podrá mejorarlas en +1. Resumiendo, cualquier tipo de mejora que pueda generarse con este poder solo mejorará en un +3 en el campo deseado o +1 si es para una habilidad.

Independientemente de los posibles aumentos en el Tamaño, este poder no varía ni los Puntos de Integridad ni los Puntos

de Vida que ya tuviera el personaje. Tampoco se verá afectada la localización de impactos, que seguirá siendo la de un humano a no ser que las variaciones sean tan extremas que lo acerquen más a las tiradas de localización de otra criatura. Cuesta 2 P. Luz por variación, es automático, y dura tantos minutos como su Apariencia x 5. Podrá deshacer la variación a voluntad antes de acabar el tiempo límite. Cuando este tiempo pase, la variación corporal desaparecerá instantáneamente, aunque el personaje no lo deseé.

Ejemplos más comunes de variaciones físicas

Es común para un iluminado que posea Cambiar Forma dotarse de garras, pues estas suponen un +3 al daño en combate cuerpo a cuerpo sin armas (Pelea) ya que no se consideran armas al formar parte del cuerpo, y de escamas óseas en la piel que absorben 3 de daño de cada impacto recibido. Estos cambios disminuyen un punto de Apariencia cada uno, lo que hará que se reduzca un total de dos puntos la Apariencia si se realizan a la vez.



2.5 Toque Final

Para finalizar la creación del personaje jugador, solo queda aprovechar los 10 Puntos Libres que permiten mejorarlo. Se pueden usar según se explica en la siguiente tabla o con la adquisición de ventajas que permitan este tipo de puntos. En esta fase no se podrán subir los atributos por encima de 5, ni habilidades ni poderes por encima de nivel 2. Por supuesto si se elige aumentar un poder o escoger uno nuevo sólo puede elegirse de entre los proporcionados por el arcángel que iluminó al personaje.

Acción	Coste
Subir en +1 un atributo	6
Subir en +1 una habilidad	4
Subir en +1 los P. Luz	5
Subir en +1 un poder	10
+100 € Sueldo	1
Nueva ventaja	Ver abajo

Ventajas

Las ventajas son dotes especiales que se pueden adquirir bien con Puntos Libres, con Puntos de Experiencia o con Puntos de Gracia Divina. Las ventajas no se pueden mejorar pues no tienen nivel, se podrán conseguir en la creación del PJ o después de cada aventura con el gasto de los puntos correspondientes. Son válidas tanto para iluminados como para humanos.

Tabla Resumen de Ventajas

Ambidiestro
Auxilio Divino
Ahuyentar Criaturas
Comercial
Conocimiento Oculto
Corpulento
Desapercibido
Detectar lo Sobrenatural
Enfoque
Inmunidad a Enfermedades y Toxinas
Inmunidad Frente a la Locura
Mártir
Médium
Pistolero
Poderes Variados
Protegido del Arcángel
Regeneración
Suerte
Táctico
Voluntad de Hierro

Ambidiestro

El personaje tiene la capacidad de poder utilizar las dos manos indistintamente con la misma eficacia. Debido a esto no se le aplica el penalizador de mano torpe ya sea en combate o en acciones delicadas que lo requieran. Coste: P. Libres 3 o P. Exp. 6.

-Aprendí a escribir tanto con la izquierda como con la derecha.

Auxilio Divino

Una vez por aventura se podrá implorar ayuda al arcángel que iluminó al personaje y, si al tirar 1D10 se saca de 8 a 10, esta ayuda será concedida. Usar esta ventaja no cuesta turno ni acción alguna. El arcángel hace invulnerable al personaje durante un turno de combate, ya sea en este o en el siguiente, a los daños físicos y mágicos. En cualquier caso solo será durante un turno y mientras dure no podrá atacar, solo huir o actuar. Esta ventaja no inmuniza contra daños enormes del tipo caída desde la azotea de un rascacielos, el derrumbamiento de un edificio o situaciones por el estilo. Solo para iluminados. Coste: P. Libres 5 o P. G. Divina 2.

-Un aura dorada rodeó al iluminado, el cual pudo caminar por un breve espacio de tiempo entre las llamas sin sufrir daño alguno.

Ahuyentar Criaturas

Una vez al día, el iluminado podrá intentar ahuyentar a un grupo de criaturas que tenga cerca y en su campo de visión. Para ello tirará 1D10 + Mod. Carisma + Intimidar contra una dificultad de 5 + número de enemigos. Si lo consigue retrocederán tantos metros como su categoría de éxito. Si la categoría es de 0, las criaturas simplemente no avanzarán en ese turno. Esta ventaja no servirá contra seres no sobrenaturales ni celestiales. El resto tendrá un modificador a la dificultad según su bando: infernal +2, neutral +1 y apocalíptico 0. Solo para iluminados. Coste: P. Libres 4 o P. G. Divina 2.

-No lo repetiré más, ¡largo de aquí, monstruos!

Comercial

Al personaje le gusta el dinero, su mundo gira alrededor de él, tanto que recibe 1D10 x 100 € extra como ahorros. También tendrá un +1 en las tiradas de Regateo y podrá tasar los objetos sabiendo así si le intentan engañar o no. Para ello el jugador tirará 1D10 + Mod. Inteligencia + Regateo contra una dificultad determinada por el DJ o en competición contra 1D10 + Mod. Inteligencia + Persuadir o Charlatanería de quien le intente engañar. Coste: P. Libres 2 o P. Exp. 4.

-¿Dices que esto es oro?



Conocimiento Oculto

Cuando fue iluminado, parte del conocimiento místico se transfirió al personaje. Cada vez que se enfrente a una criatura sobrenatural, entre en algún sitio sagrado o presencie un evento paranormal, el iluminado tirará 1D10. Si saca de 8 a 10, sabrá de qué se trata sin necesidad de haberlo visto nunca antes. Solo para iluminados. Coste: P. Libres 5

-Es la primera vez que te veo. Pero, entre tú y yo, sé lo que eres.

Corpulento

El personaje es enorme. Tiene un atributo Tamaño de 6 con los P.I extra que eso conlleva, un +3 en total. El peso y la altura irán a juego. Un tipo tan grande no suele pasar desapercibido y suele llevarse las miradas allá por donde pasa. Tendrá un -1 a las tiradas de Sigilo. Coste: P. Libres 5.

-Vaya mole de hombre entró en el bar. Apenas cabía por la puerta, era enorme. Pilló a un niño que estaba con dos chicas y de un puñetazo lo mandó al otro lado del local. Después de eso salieron fuera y no vi más.

Desapercibido

Por algún motivo quien posea esta ventaja no puede ser detectado como un ser sobrenatural por ningún poder, ventaja, habilidad o aparato. Por la propia naturaleza de esta ventaja, el poseedor ha de ser un iluminado. Coste: P. Libres 2 o P. G. Divina 1.

-Estoy delante de él y a pesar de eso no sabe lo que soy. Voy a "saludarlo".

Detectar lo Sobrenatural

Da la capacidad para detectar a las criaturas sobrenaturales en un radio de 20 metros, aunque no sabrá a qué bando pertenecen. No podrá detectar a ningún ser que posea la ventaja Desapercibido. Coste: P. Libres 4 o P. G. Divina 2.

-¿Cómo has podido distinguirlo entre la multitud?

Enfoque

Las energías divinas confluyen de forma especial en el personaje, de manera que los P. Luz se recuperan a un ritmo el doble de rápido de lo normal en descanso y se dispone de 1 extra. Solo para iluminados. Coste: P. Libres 8 o P. G. Divina 4.

-Las energías divinas fluyen con fuerza por esta marioneta de los arcángeles. Puede servirnos de alimento, preparémonos para el banquete.

Inmunidad a Enfermedad y Toxinas

Debido a la iluminación, el sistema inmunológico del iluminado fue potenciado haciendo que sea inmune a las enfer-

medades, infecciones, venenos y productos tóxicos. Solo para iluminados. Coste: P. Libres 6 o P. G. Divina 4.

-Muerde, no te servirá de nada.

Inmunidad Frente a la Locura

La mente del personaje está protegida por el arcángel frente a la locura y los horrores del Apocalipsis. Esto hace que sea inmune a los trastornos mentales de carácter permanente, pero no al infarto ni a los trastornos transitorios. Solo para iluminados. Coste: P. Libre 4.

-No entiendo cómo no te vuelves loco con todo esto, yo lo estoy...

Mártir

El personaje tiene la capacidad de repartir parte de sus P. Vida y P. Luz a sus compañeros, pero no sus P.I. Basta con tener contacto físico continuado para transferir 5 P. Vida o 1 P. Luz por cada turno de contacto, siendo el límite máximo la mitad de los puntos que tenga en ese momento el mártir. El objetivo no puede tener la cabeza o el torso destruidos. Solo para iluminados. Coste: P. G. Divina 3 o P. Libres 6.

-Comparto tu dolor, comparte mi vida.

Médium

El personaje es capaz de observar espíritus y comunicarse con ellos, incluso hacerlos manifestarse. El PJ obtendrá los poderes de médium Visión de la Muerte, Fantasmogénesis y Posesión Transitoria de manera gratuita por tener esta ventaja. Con respecto a la Clarividencia, podrá obtenerla según los puntos gastados en adquirir la ventaja y mostrados en la siguiente tabla:

Nivel de médium	Puntos Libres
Médium sin Clarividencia	4 Puntos Libres
Médium con Clarividencia nivel 1	6 Puntos Libres
Médium con Clarividencia nivel 2	8 Puntos Libres
Médium con Clarividencia nivel 3	10 Puntos Libres

En lugar de usar Puntos de Luz, el médium utilizará Puntos de Poder que además se recuperarán a un ritmo de 1 punto cada 24 horas. En el momento de su creación tendrá 1D4 + 1 Puntos de Poder. Solo para humanos normales, no para iluminados. Además, aunque sea un médium el personaje será considerado como no sobrenatural.

-El espíritu de tu padre quiere comunicarse contigo.

Pistolero

El personaje tiene una gran destreza con las armas de fuego de una sola mano, como las pistolas, pistolas automáticas y revólveres. Esto le permite ignorar el penalizador por desenfun-

dar y disfrutar de un +1 al ataque solo con ese tipo de armas. Coste: P. Libres 6 o P. Exp. 12.

-Qué bueno eres disparando. Prefiero no preguntar a qué te dedicabas antes.

Poderes Variados

Quien posea esta ventaja podrá aprender los poderes de todos los arcángeles, tanto del que lo iluminó como de los que no, e incluso los poderes de las criaturas sustituyendo los gastos de Puntos de Poder por Puntos de Luz. Para poder adquirir los poderes de las criaturas debe tener un encuentro previo con la criatura que posea el poder y después de la partida podrá gastar Puntos de Gracia Divina en su adquisición. Sin embargo no podrá conseguir un nivel superior del que poseyera la criatura en ese poder, a no ser que se encontrara con otra criatura en un futuro que tuviera niveles mayores.

Esta ventaja da la posibilidad de aprenderlos, no los otorga. El número máximo de poderes es de 4 en cualquier caso, y al mismo coste que los Poderes Divinos de los iluminados.

Solo para iluminados. Coste: P. Libres 10.

-No lo entiendo. Desde que nos enfrentamos a ese demonio en ocasiones puedo crear llamas.

Protegido del Arcángel

Una vez por partida, el jugador podrá ignorar una tirada después de ser realizada cuyo resultado no fuera satisfactorio y volver a repetirla. Este último resultado será el que se tenga en cuenta, sea cual sea. Solo para iluminados. Coste: P. Libres 2 o P. G. Divina 1 o P. Exp. 4.

-He tenido un déjà vu, pero en él no lo conseguía.

Regeneración

La capacidad de regeneración se vio potenciada por la iluminación. El personaje jugador recuperará 2 P.I por miembro y 5 P. Vida extra cuando descansa o es atendido médicamente, no con tiradas de primeros auxilios. Además podrá regenerar brazos, manos y piernas perdidas. En este caso, el miembro perdido no se regenerará de golpe sino que comenzará siendo un muñón que irá haciéndose más largo y grueso, añadiéndose otros 2 P.I extra en la regeneración de dicho miembro hasta que se recupere por completo, momento en el cual volverá a ser totalmente funcional. Además, la impresión de ver un miembro perdido volver a crecer hará necesaria una tirada de Frialdad de dificultad media. Solo para iluminados. Coste: P. Libres 8.

-¿Dos días de descanso? Eso se cura con uno.

Suerte

El personaje dispone de puntos de Suerte, que podrá sumar a las tiradas en el transcurso de una partida. Puede sumar a cualquier tipo de tirada un máximo de 3 puntos. El uso de estos

puntos se deberá declarar antes de realizar las tiradas y se perderán si superen estas o no. Una vez terminada la partida los puntos se recuperarán. 1 punto de suerte cuesta 1 P. Libre, con un máximo 3.

-Vaya, qué suerte tiene.

Táctico

Debido a un entrenamiento militar, instrucción policial o cualquier otro motivo, el personaje posee mejores conocimientos y disciplina para entrar en combate. Esto otorga un +2 a la Iniciativa del personaje en cuestión y un +1 a la de los compañeros que estén lo suficientemente cerca como para poder escuchar y seguir sus indicaciones. Esto no quiere decir que realmente pueda dirigir el grupo de jugadores a su antojo cuando se combata. P. Libres 4 o P. Exp. 8.

-Tú, enfrente. Tú al flanco derecho, yo al izquierdo. Atacaremos a la de tres.

Voluntad de Hierro

La mente del personaje está tan centrada y es tan resistente que se le otorga un +1 extra a las tiradas de Frialdad, ya sea para resistir cualquier poder que requiera una tirada de este tipo o para las tiradas de moral. Coste: P. Libres 3 o P. G. Divina 1 o P. Exp 6.

-¡He dicho que no!



2.6 Ejemplo de Creación de un PJ

Vamos a crear un PJ para entender cómo se realiza. Pensemos en él un poco. Lo llamaremos Julián García, será un hombre de 32 años, de pelo moreno y ojos marrones, con falta de ilusión pero con la firme creencia de que el único camino para avanzar es la paz. Por eso trabaja de voluntario los fines de semana e incluso apadrinó un niño. Su conducta será amable, es zurdo, altura normal de unos 180 centímetros y 90 kilos de peso (al tirar por el Tamaño su nivel resultó tres). Es un oficinista con un sueldo de 1000 € netos al mes, su cuenta corriente no va demasiado bien, así que solo le quedan unos 1000 €. Hasta ahí la parte estética y personal. Ahora empezamos con las tiradas de sus atributos y calculamos las características derivadas de ellos, teniendo en cuenta que los atributos potenciados serán los sociales porque Julián fue iluminado por Gabriel en la etapa adulta de su vida:

Atributos

Atributo	Tirada	Nivel	Mod.
Fuerza	4	3	0
Constitución	10	5	+2
Destreza	7	4	+1
Inteligencia	7	4	+1
Percepción	8	5	+2
Voluntad	8	5	+2
Carisma	5	4	+1
Empatía	1	3	0
Apariencia	4	4	+1
Tamaño	4	3	+1

Características

Atributo	Características
Fuerza	Lanzar: 15
Fuerza	Carga: Ligera 15
Fuerza	Carga: Media 30
Fuerza	Carga: Pesada 45
Fuerza	Levantar: 120
Destreza	Ataque C a C: +2
Destreza	T. Defensa: +2
Destreza	Movimiento: Andar 12
Destreza	Movimiento: Correr 24
Destreza	Movimiento: Esprintar 40
Percepción	Iniciativa: 2

Como hemos dicho antes, su sueldo es de 1000€ y sus ahorros igual, no tendrá ventajas adquiridas.

Para el combate básico y avanzado la vida total será de 100 puntos y solo para el avanzado tendrá +1 P.I extra. La tirada de defensa es +2, (Mod. Destreza +1 más el 1 por el nivel de habilidad de Esquivar que pondremos después).

Habilidades

Seguimos con las habilidades. Tenemos 17 puntos para habilidades (Inteligencia 4 x 3 + 5) que gastaremos así:

Habilidades	Nivel	Coste P.H
Esquivar	1	1
Pelea	1	1
Persuadir	2	3
Etiqueta	2	3
Callejero	2	3
Charlatanería	2	3
Informática	1	1
Buscar	1	1
Conducir (coche)	1	1

Apartado Sobrenatural

El arcángel que lo ilumina, debido a su comportamiento altruista y bondadoso, como se mencionó anteriormente, es Gabriel. Además fue iluminado ya como adulto. Elegimos los poderes siguientes para Julián:

-Encanto angelical a nivel 1: Simpatía Celeste.

-Telepatía a nivel 1: Detectar Criaturas.

-Se tira 1D4 + 2 para calcular los Puntos de Luz. En total Julián tendrá 5.

Puntos Libres

Los 10 Puntos Libres los utilizamos en coger un nuevo poder, sin ventajas:

-Metamorfosis a nivel 1: Cambiar Semblante (10 puntos).

Y hecho esto está acabado el personaje, a falta de gastar dinero de sus ahorros en comprar algo de equipo si se cree oportuno.

2.7 Conocimientos Teológicos

Tras acabar sus aventuras los personajes ganarán Puntos de Experiencia que podrán ser gastados en mejorarlo. Además de aumentar sus atributos y habilidades o adquirir alguna nueva ventaja, es posible adquirir algún conocimiento teológico. Estos conocimientos son en realidad conjuros divinos con los que se consiguen efectos diversos. Los podrá aprender cualquier iluminado sin importar qué arcángel lo iluminó. El uso de estos conocimientos implica el gasto de P. Luz. En ocasiones un humano normal podrá llegar a usar estos conocimientos aunque, en principio, el uso de los mismos gasta Puntos de Luz y la gente normal no los tiene. Los hombres, debido a que son creaciones de Dios y por tanto tienen origen divino, pueden aprender alguno de estos conocimientos. Si lo logran sólo podrían utilizar uno cada 24 horas, restricción que no tienen los iluminados.

Ahuyentar Muertos Vivientes

Aleja a las criaturas muertas vivientes, generalmente del jinete del Apocalipsis Muerte, como zombis, muertos famélicos, devora almas y esqueletos, pero también puede espantar a criaturas neutrales como el revenant o las almas perdidas. Para ello se tira $1D10 + \text{Mod. Voluntad} + \text{Intimidar}$ a dificultad igual al número de enemigos a ahuyentar. La categoría de éxito serán los metros a los que huyen las criaturas. En caso de conseguir una categoría de éxito de cero, las criaturas no avanzarán más. Un fracaso crítico hará que no se pueda volver a usar este conocimiento contra ese grupo de criaturas. El efecto durará 1D3 turnos. Utilizar este conocimiento gasta 1 P. Luz. Conseguirlo cuesta 15 P. Experiencia.

Bendición

Gracias a este conocimiento es posible consagrar cualquier objeto, el cual producirá alguno de los siguientes efectos dependiendo de su uso y la situación. Si el objeto bendecido es usado como arma puede o proporcionar un +1 a las tiradas de ataque de cualquier tipo de combate, o hacer +2 de daño a criaturas infernales, apocalípticas y neutrales. Si es usado como armadura, absorberá 1 punto extra de daño sólo de criaturas sobrenaturales.

Además, los objetos realmente bendecidos, con gasto de Puntos de Luz (la bendición de por ejemplo un párroco carece realmente de poder pues no gasta ningún Punto de Luz), producen aversión a las criaturas del Infierno y procuran no usarlos ni tocarlos. Recibirán 1 punto de daño por quemadura cada vez que toquen un objeto de ese tipo con la piel desnuda. Las personas que son bendecidas les resultan repugnantes por lo que a veces prefieren ignorarlas o alejarse de ellas, a no ser que sean parte de su objetivo. La bendición durará una media de 1 día por Punto de Luz, aunque es posible gastar Puntos de Luz extra para aumentar su duración. Cada bendición gasta 1 P. Luz. Conseguir este conocimiento cuesta 12 P. Experiencia.

Contención

Crea un campo de fuerza comprendido entre varios objetos que evitará el paso de las criaturas sobrenaturales de cualquier

tipo, excepto iluminados y ángeles. Para ello se debe formar una figura cerrada delimitada por objetos físicos como marcos de puertas, ventanas, cajas apiladas, etc. y trazar una línea entre los objetos que delimiten el campo de fuerza, además de gastar 1 P. Luz.

Por ejemplo, trazar un círculo con tiza alrededor del marco en una puerta (en sus laterales, su parte superior y el suelo) impediría que una criatura sobrenatural la pudiera atravesar. Esto mismo ocurriría al trazar una línea continua que une las paredes, el suelo y el techo de una habitación para hacer que quede partida en dos por el campo de fuerza. Conseguir este conocimiento cuesta 15 P. Experiencia.

Exorcismo

Este ritual sirve para intentar expulsar cualquier ente maligno del cuerpo de una persona poseída o de una situación geográfica. Requiere una competición de $1D10 + \text{Mod. Voluntad}$ entre el exorcista y el ente maligno. Si alguien apoyara al exorcista, éste sumará un +1 por cada persona que ayude y otro +1 por cada una de ellas que conozca el ritual del exorcismo. Si utiliza parafernalia religiosa como agua bendita, crucifijos y objetos por el estilo, el exorcista verá aumentada su tirada en +1. Tendrá tres oportunidades, después de las cuales deberá esperar 1D6 días para volver a intentarlo. Un fracaso no cambia la situación, sólo consumiría una oportunidad, y un fracaso crítico anula los posibles intentos que quedaran por lo que deberá esperar los días indicados para poder seguir con el ritual. Un éxito expulsará al ente maligno y un éxito crítico expulsará al ente y hará inmune a la víctima a posibles intentos posteriores de ser poseída por el mismo ser. Su utilización gasta 5 P. Luz. Conseguir este conocimiento cuesta 16 P. Experiencia.

Extremaunción

Para asegurarse de que un alma no caiga en manos del Diablo se le da la extremaunción. Aunque en el pasado esto hubiera hecho que fuera al Cielo, al hallarse sus puertas cerradas la extremaunción provoca la destrucción del alma, lo cual sigue siendo mejor que ir al Infierno. Se suele dar a un moribundo, no requiere tirada alguna y el éxito es automático. Además suele reportar beneficios a la hora de repartir experiencia. Utilizarla gasta 1 P. Luz pero conseguirla cuesta 20 P. Experiencia.

Invocación

El iluminado podrá llamar al arcángel para que lo guíe. Este tipo de comunicación sirve para que lo informe o dé pistas de la situación, no para solucionar el problema planteado. El personaje se comunicará con su arcángel en un éxtasis en el cual el tiempo se para, todo se ilumina con una luz cegadora y el arcángel desciende a hablar con el invocador. Esta comunicación se hará sin que nadie aparte del iluminado vea nada, y dado que se para el tiempo no cuesta turno de acción. En cuanto el arcángel se marcha, todo vuelve a encontrarse como estaba en

el momento de la invocación. Utilizarlo gasta 2 P. Luz cada vez que se use. Conseguirlo cuesta 10 P. Experiencia.

Proyección Astral

El alma del que realiza este conjuro puede proyectarse a través del espacio en el mismo plano en el que se encuentre. Esto provocará que su cuerpo se quede en el lugar donde realizó la proyección astral, sin alma e inconsciente. Su proyección aparecerá donde él desee en un radio de Voluntad x 10 kilómetros. Para ello ha de superar una tirada de 1D10 + Mod. Voluntad a nivel muy difícil. Si falla no podrá repetirla hasta el día siguiente, pero si lo consigue su alma aparecerá en el sitio deseado de manera intangible. No podrá tocar o mover nada, solo se podrá comunicar. La permanencia máxima es de Voluntad x 10 minutos. Si el cuerpo del personaje que está proyectando su alma es destruido, ésta no podrá volver sino que se convertirá en un fantasma o, si llegara el caso, en un revenant. Un fracaso crítico puede tener como resultado la expulsión del alma de su propio cuerpo durante 1D3 días, obligada a vagar alrededor de él. La distancia máxima a la que se podrá alejar no superará su Voluntad x 5 metros. Debido a esto dejará desatendidas funciones vitales como comer, con lo cual varios fallos críticos seguidos podrían poner su vida en peligro. Un éxito crítico doblará la distancia y la duración de la proyección. Utilizar esta proyección gasta 8 P. Luz, aprenderla cuesta 20 P. Experiencia.

Proyección entre Planos

Al utilizar este conocimiento se consigue proyectar la propia alma en el plano deseado, lo que deja indefenso el cuerpo físico. La proyección resulta ser una especie de fantasma en el plano de destino. Puede ver, oír, moverse y hasta comunicarse, pero no tocar o interactuar con los objetos que allí hubiera. Cada plano tiene su propio espacio físico pero todos comparten el mismo tiempo, por lo que el tiempo que esté proyectándose en el plano ajeno al suyo será el mismo que estará indefenso su cuerpo físico. Si este es destruido pueden ocurrir dos cosas:

-La primera es la muerte del cuerpo y del alma. Si el cuerpo físico es destruido, la proyección se desvanecerá de manera instantánea sin saberse por qué.

-La segunda es que el alma quede atrapada por toda la eternidad en ese plano como si fuera un fantasma. Quizá con el paso del tiempo, al cabo de cientos o miles de años, al perder la conexión con su plano natal el alma sea absorbida por el plano de destino y acabe siendo su nuevo plano de existencia, por lo que perdería la forma etérea y adoptaría un cuerpo físico. Los poderes y atributos que tuviera desaparecerían y serían sustituidos por los propios del plano. Desde ese momento, si quisiera volver a su antiguo plano natal, sería un "ajeno". Se le aplicarían las modificaciones oportunas de viajes entre planos puesto que ya no pertenecería a él, lo único que quedaría de su antiguo plano serían las habilidades y los recuerdos que tuviera. Además generalmente tantos años en forma fantasmal producen algún tipo locura.

Si el cuerpo es vulnerable, el alma proyectada no. Es inmune a cualquier tipo de daño, tanto físico como mágico. Para poder

realizar esta proyección en otro plano, se requiere una tirada de 1D10 + Mod. Voluntad + Frialdad con dificultad 10. Durará 1D10 + Voluntad minutos. Su uso gasta 10 P. Luz y obtener el conocimiento cuesta 40 P. Experiencia.

Viaje entre Planos

Al contrario que la proyección, el viaje entre planos propiamente dicho permite a un cuerpo físico y a su correspondiente alma ir juntos al Cielo o al Infierno. Una vez allí será un "ajeno", por lo cual podrá guardar ciertos aspectos que tuviera de su plano natal, pero a la vez se vería afectado irremediablemente por las leyes que rigen en el plano de destino (ver página 19). Podrá interactuar plenamente con el nuevo mundo, e incluso sufrir daño. Si llegase a morir en ese plano sería una muerte completa, su cuerpo se quedaría inerte allí y su alma sería destruida o reclamada para el Infierno si fuera el caso.

Para poder hacer el viaje se debe realizar una tirada de 1D10 + Mod. Voluntad + Frialdad de dificultad 12, lo que permitiría al usuario permanecer en el plano elegido durante 1D10 + Voluntad x 3 minutos. Un fracaso en la tirada impide llevar a cabo el viaje o proyección, sin más efectos. Un fracaso crítico puede provocar que se aparezca en algún plano totalmente desconocido o desaparezca en la nada durante tanto tiempo como si el viaje hubiera sido correcto. Un éxito posibilitará el viaje mientras que un éxito crítico permitirá el desplazamiento sin las modificaciones que implican el viaje entre planos, el personaje lleva su realidad consigo. Esto quiere decir que si viajara al Infierno no se vería afectado por las penalizaciones existentes en ese plano, pero si fuera al Cielo tampoco se beneficiaría de las bonificaciones típicas de allí. Su uso gasta 15 P. Luz y obtener el conocimiento cuesta 50 P. Experiencia.





Comando

-**A**lfa a Bravo, estamos en posición.

-¡Recibido! Escuadrones en posición. Pájaro Madre, esperando permiso para entrar.

-Permiso concedido.

La noche neoyorquina inunda de oscuridad el edificio industrial que está siendo asaltado por los cuerpos especiales del S.D. Dos marines entran al edificio por la puerta principal a un pequeño recibidor acristalado y otra pareja por la trasera, entre las ruinas de lo que un día fueron unas oficinas. La visión nocturna tiñe su realidad de verde e ilumina las tinieblas entre las que sospechan que se ocultan fuerzas hostiles. Sus armas listas para la acción. Avanzan seguros, silenciosos y concentrados. Su entrenamiento les enseñó a prever lo imprevisible y a pensar lo impensable.

-Parece limpio, Señor -comunica Alfa 1 mientras otea el lugar.

-Recibido -responde Pájaro Madre desde el helicóptero que sobrevuela el edificio desde las alturas-. Entrad en la sala principal.

Ambos escuadrones obedecen las órdenes de su superior y se internan en la inmensidad vacía y desnuda de la nave. La estancia parece quieta, silenciosa y desértica.

-Todo limpio, Pájaro Madre -informa Alfa 1.

-Recibido. Bravo 1, informe -silencio-. ¿Bravo 1?

Un alarido seguido de ráfagas interrumpe el silencio.

-¡Ha caído! -grita Bravo 2 mientras dispara- ¡Bravo 1 ha caído! ¡Necesito ayuda! ¡Este cabrón se mueve rápido!

-Aguanta -dice Alfa 1-. Vamos para allá.

Pero Bravo 2 no vuelve a responder. El escuadrón Alfa cruza la espesa oscuridad en dirección a las oficinas con la esperanza de salvar a sus compañeros, pero es tarde. Cuando llegan, dos cadáveres deshechos yacen



en el suelo rodeados de un enorme charco de sangre. Los cuerpos están abiertos, los miembros amputados y las vísceras de ambos dispersas por suelo, paredes y techo. Incluso aquellos entrenados para prever lo imprevisible y pensar lo impensable sienten el frío e intenso latigazo del miedo.

-Bravo ha caído, Señor.

-¡Maldita sea! ¿Algún enemigo abatido? -pregunta Pájaro Madre.

-Ninguno. Hemos llegado tarde -responde Alfa 1.

-¡Señor, he encontrado algo! -dice Alfa 2 mientras inspecciona un rastro de sangre que se aleja por uno de los pasillos-. Creo que podremos seguirlos.

-Hacedlo. ¡Y acabad con ellos!

El rastro se extiende por el pasillo alcanzando unas escaleras metálicas que bajan al sótano, en el que se sitúa la vieja sala de máquinas del edificio. La primera estancia está rodeada de calderas antiguas comidas por el óxido de las que salen decenas de tuberías que recorren el bajo techo y las paredes, como venas hinchadas en el brazo de un anciano. Sujetan con fuerza sus armas, canalizando en ellas la tensión, la incertidumbre y el temor. Avanzan por el pasillo siguiendo las tuberías vacías que se adentran en la oscuridad. A cada paso el hedor dulzón a muerte se intensifica.

El pasillo gira hacia la derecha, pero frente a ellos hay una puerta. Deciden abrirla con precaución y al hacerlo, el espeso e intenso olor les golpea. Es otra sala de calderas en la que decenas de cuerpos apilados se están descomponiendo. Una inspección a los cadáveres les sirve para saber que están tras la pista correcta.

-Alfa a Pájaro Madre. Señor, tienen huellas de mordiscos y zarpazos.

-Entendido equipo Alfa. Es hora de detener a sus cazadores.

El mero hecho de alejarse de los cadáveres alivia al escuadrón. Su dantesca imagen está grabada en sus retinas, su nauseabundo olor impregnado en sus fosas nasales y el desasosiego ante el posible encuentro con los causantes de tanta muerte, se va asentando en sus cerebros. El rastro sale del edificio a través de un agujero hecho en el suelo hormigonado del sótano. El escuadrón lo sigue hasta otro edificio industrial colindante.

-Seguimos el rastro a la nave contigua. Parece que el objetivo se ha refugiado allí.



-Recibido, procedan con cautela -responde Pájaro Madre.

Refugiado en la oscuridad, el escuadrón sigue el rastro hasta la sala principal del edificio. La puerta está abierta y las gotas rojas marcan el camino hacia el interior. Sus sentidos están cada vez más alerta. La sangre se adentra en una puerta metálica que atraviesa el gigantesco muro que divide la nave en dos.

Pero al cruzar la puerta el rastro desaparece.

-Señor, hemos perdido el rastro -dice Alfa 1.

-¡Mierda! -exclama Pájaro Madre- ¿Dónde coño se ha metido?

-La sangre simplemente desaparece. Debería estar aquí mismo, Señor.

-Un momento -interrumpió Alfa 2-. Si no está en el suelo, tal vez esté... -dice mientras alza su mirada en dirección al techo.

No consigue terminar la frase cuando una criatura tan ágil como deforme y hedionda cae sobre él. Un par de zarpazos bastan para matar al soldado. Alfa 1 dispara su fusil guiado más por un instinto primario que por un concienzudo entrenamiento. El ruido ensordecedor invade cada palmo de la nave y la extraña criatura cae inerte al suelo con las entrañas llenas de plomo.

-Alfa 2 ha caído, Señor -dice Alfa 1-. Pero tenemos al cazador, repito, tenemos al cazador.

-Fantástico -responde Pájaro Madre.

Alfa 1 trata de investigar aún impresionado, pero al hacerlo algo hace que se detenga. Un leve ruido va creciendo tras él. Al girarse, decenas de pares de ojos, lo miran fijamente mientras descienden por el muro.

El silencio vuelve a romperse brevemente por el rugido de las balas.

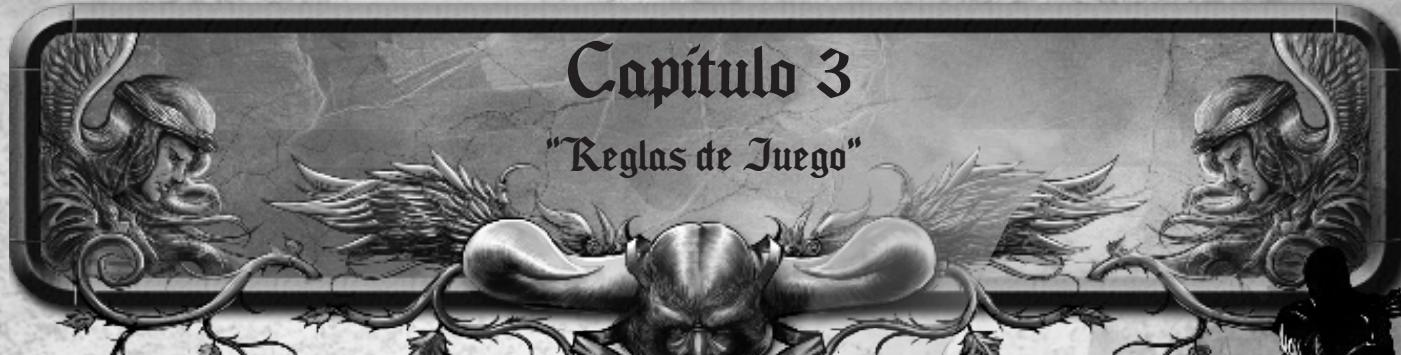
-Alfa 1, ¿a qué ha disparado? -pregunta Pájaro Madre.

Largo silencio.

-Piloto, sáquenos de aquí. Base, aquí Pájaro Madre. ¡Necesito un ataque aéreo en mi posición! ¡Tenemos que volar esas naves ya!

Capítulo 3

"Reglas de Juego"



En la azotea de un alto edificio, durante una noche lluviosa, dos figuras luchan:

-Veo que puedes volar -le dijo al demonio con aire burlón.

-Esa es solo una de mis múltiples y poderosas habilidades -respondió con voz de ultratumba-. Y tú, por muchos trucos que te hayan enseñado tus amos de ricitos de oro, sigues siendo un simple mortal.

-De hecho sí, ¿y sabes qué? Al estar en este plano tú también.

En ese momento le lanzó la granada, a la cual le había quitado el seguro unos segundos antes. Impactó en el pecho del demonio, explotando y mandándolo de vuelta al Infierno.



3.1 Reglas

En este mundo, lo vivo se puede matar. Lo que no esté vivo no se puede matar, pero sí destruir.

—Fragmentos del libro de Desolación—

Sistema de Juego

El sistema de este juego se basa en la suma de una serie de modificadores a una tirada de 1D10 e intentar sacar el mismo número o más que el de la dificultad impuesta. Esta puede ser marcada atendiendo a un nivel de dificultad de los que se explicarán más adelante, o bien puede ser una competición entre personajes en la cual la tirada de uno es la dificultad del otro. Para realizar las tiradas, el primer modificador que se debe tener en cuenta es el que dan los propios atributos, pudiendo ser positivo si el personaje es hábil o muy hábil (incluso sobrehumano) en ese campo o negativo en caso contrario. Esto quiere decir que cuanto más desarrollado esté un atributo, el personaje tendrá mayor facilidad para realizar acciones relacionadas. Por el contrario, un personaje con un atributo tan poco desarrollado que tenga un negador se enfrentará a mayores dificultades a la hora de llevar a cabo una acción de ese tipo.

Otros posibles modificadores son las habilidades. Normalmente las tiradas están compuestas por el modificador de un atributo y una habilidad que puede ir desde nivel 0 a nivel 3. Para realizar la tirada se suma el modificador del atributo y el nivel de la habilidad requerida. A veces no se encuentra una habilidad que encaje con la tirada a realizar, por lo que en ese caso se tiraría el dado sumando solo el atributo (se considera nivel de habilidad 0).

También pueden encontrarse otros modificadores que son circunstanciales, como realizar acciones múltiples, hacer una tarea bajo unas condiciones pésimas o situaciones de emergencia. Existen a su vez modificadores para cada tipo de combate. Todos ellos se suman o restan, de haberlos, a los modificadores de atributo y nivel de habilidad.

Categorías de Éxito y Fracaso

En ocasiones el superar o fallar una tirada tiene más efectos que conseguir o no el objetivo. Según si se ha hecho excepcionalmente bien o rematadamente mal, pueden tener lugar situaciones que varíen el resultado de la acción positiva o negativamente. Para ello se ha de tener en cuenta la categoría de éxito o fracaso, definiendo estas categorías respectivamente lo bien o mal que lo ha hecho el personaje. La categoría de éxito influye mucho en un combate pues puede aumentar o disminuir la cantidad de daño realizado.

La categoría de éxito define cuán bien es realizada una acción, cuantos más niveles se consigan mejor realizada estará. Sirve como ejemplo para el caso que dos personajes efectúen una tirada compitiendo entre sí y ambos la superen, pero el que más categoría de éxito obtenga es el que gana. Tras superar la tirada,

para calcular la categoría de éxito se debe restar la dificultad a lo sacado. Por ejemplo, si había que sacar 7 y se saca 8, la categoría de éxito es de $8 - 7 = 1$.

Con el fracaso o fallo ocurre lo contrario, revela lo mal que se ha hecho la acción ya que no se ha logrado superar la tirada. Tras fallar la tirada, para calcular la categoría de fracaso se resta lo sacado a la dificultad. Por ejemplo, si la dificultad es 8 y sacamos 5, la categoría de fracaso es de $8 - 5 = 3$.

Éxito y Fracaso Crítico

A parte de la categoría de éxito o fracaso, existen otros dos tipos especiales, el éxito crítico y el fracaso crítico. El éxito crítico ocurre cuando la acción ha sido excepcionalmente bien hecha y se le otorga algo extra al personaje, como más información, menos tiempo en la consecución de la acción, etc. En combate, cuanto más alta es la categoría de éxito aumentan las posibilidades de que el daño sea mayor.

Para conseguir un éxito crítico se ha de superar la tirada por el doble o más o, lo que es lo mismo, la categoría de éxito debe ser igual o superior a la dificultad a superar. Esto ocurre cuando, por ejemplo, la dificultad es 6 y se consigue 12 o más en la tirada (una tirada así doblaría la dificultad o, dicho de otro modo, la categoría de éxito que sería $12 - 6 = 6$ igualaría la dificultad).

Éxito crítico: Si se supera la tirada y la categoría de éxito es igual o mayor a la dificultad.

El fracaso o fallo crítico es todo lo contrario. La acción se hace tan mal que no solo no se consigue lo que se quería realizar sino que además la situación empeora. Por ejemplo, durante un combate un fracaso crítico al disparar un arma de fuego provocaría que el arma se encasquillara o quedara inservible.

El fracaso crítico se produce cuando se falla la tirada y en total se saca 1 o menos (se puede llegar a sacar negativo). Por ejemplo hay que sacar 7 o más, pero debido a la escasa habilidad, un bajo atributo, la mala suerte con el dado y negadores debidos a diversas circunstancias se saca un total de -1, lo que provoca por tanto un fracaso crítico.

Fracaso crítico: Si se falla la tirada y el resultado final es de 1 o menos.

Dificultades

Cada acción tiene una dificultad intrínseca, habiendo acciones más fáciles y otras más difíciles. A todas ellas hay que ponerles un nivel expresado en un número. En la tabla siguiente

se puede ver una guía de las dificultades que pueden necesitarse en el transcurso de una partida, detallándose en ella el susodicho número, el cual habrá que igualar o superar en la tirada para poder completar con éxito la acción a realizar. Cuando un personaje supera con su atributo y habilidad más posibles modificadores la dificultad, se puede considerar una acción de éxito automático. Eso puede resultar cómodo al reducir tiradas, pero también se ignora la posibilidad de conseguir un éxito crítico:

Dificultades

Dificultad	Tirada
Muy Fácil	2-3
Fácil	4-5
Media	6-7
Difícil	8-9
Muy Difícil	10-11
Imposible	12-14
Prodigioso	15 o +

Descripción de Niveles de Dificultades

A continuación se presentan descripciones de los niveles de dificultad y unos ejemplos de los mismos:

Automático

Las acciones más simples y fáciles que se pueden realizar entran en esta categoría. No requieren tirada alguna.

Abrir una puerta, encender un aparato eléctrico simple, pagar en una tienda, etc.

Muy Fácil

Esta dificultad suele ser ignorada durante la mayor parte del tiempo puesto que la mayoría de las acciones cotidianas son de este nivel. Esta dificultad está diseñada para momentos concretos en los que al DJ le interese un posible fallo en una acción simple para poder llevar a cabo la trama, como conseguir que una lancha motora sin el mantenimiento debido arranque a la primera y poder huir de una horda de zombis.

No es aconsejable abusar de estas tiradas pues ralentizan mucho la partida.

Abrir un paquete sin destrozarlo, sintonizar y configurar a tu gusto una televisión, calcular cuánto te queda en la cuenta corriente después de pagar una factura, etc.

Fácil

Este nivel representa una posibilidad de fallo en acciones cotidianas que en condiciones normales son difíciles de fallar, pero no imposibles. Aun así se suelen conseguir más éxitos que fracasos.

Preguntar por la calle y conseguir que alguien te indique una dirección (no necesariamente la correcta), instalar y configurar software correctamente en un ordenador, conducir (sabiendo) en un día tranquilo y soleado, etc.

Media

Es la dificultad básica. Las cosas que requieren de un poco de habilidad, un pequeño esfuerzo o algo de suerte se engloban en este nivel. Las posibilidades de acertar o fallar suelen ir a la par.

Forzar una cerradura normal, instalar y configurar hardware correctamente en un ordenador, un examen de inglés en una academia, etc.

Difícil

En este nivel se encuentran las acciones que requieren de entrenamiento, un nivel en la habilidad como mínimo, concentración y/o mucha suerte. Estas acciones suelen ser de repercusiones más importantes que los niveles anteriores y son más fáciles de fallar.

Arreglar el motor de un coche, entenderte con un extranjero que apenas habla tu idioma, llenar la declaración de la renta sin haberlo hecho nunca antes, etc.

Muy Difícil

Nivel de dificultad que requiere de entrenamiento, atributo alto y suerte. Un personaje jugador sin habilidad ni atributo lo suficientemente alto tendrá cerca de un 90% de posibilidades de no superar la tirada.

Distinguir entre las distintas razas de la misma especie de animales o plantas exóticos, colarse sin ser detectado en una sede secreta del gobierno, graduarse en la universidad con honores, etc.

Imposible

Aunque estrictamente no es imposible, las acciones de este tipo se encuentran por norma general fuera del alcance de un humano normal incluso estando entrenado. Por suerte, los iluminados gozan de mayores niveles de atributo que hacen posible superar estas tiradas.

Ir al barrio más peligroso de la ciudad y hacerte el amo en unas semanas, escalar la pared exterior de un rascacielos sin equipo y en tiempo récord, empezar de barrendero en una empresa y llegar a presidente, etc.

Prodigioso

De la misma manera que el nivel Muy Fácil se usa cuando al DJ le interesa para poder llevar a cabo la trama, el nivel Prodigioso es una última oportunidad desesperada para que los personajes lo den todo. Es difícil incluso para los seres sobrenaturales.

No es aconsejable abusar de estas tiradas, puesto que pueden interferir negativamente en el transcurso de la partida.

Descubrir la teoría de la física unificada, ir al Infierno y superar la tirada de Frialdad diciendo "No está mal, el año que viene vuelvo", discutir con Dios y hacer que dude del Apocalipsis, etc.

Ejemplo de una tirada

Supongamos que un personaje se encuentra en las oficinas de una empresa buscando en sus archivos documentos relativos al estudio de seres sobrenaturales. Se requerirá la habilidad Buscar y el modificador del atributo Percepción para la tirada de 1D10. Para la dificultad hay que tener en cuenta que buscar un documento, aunque es tedioso, no suele ser difícil. Pero también es cierto que hay penalizadores, como que realmente no sabe qué buscar, que la estancia está a oscuras y que dispone de un tiempo limitado o los guardias darán con él. Por lo tanto algo fácil se convierte en algo menos fácil y se pone una dificultad de 6, media. Según las tiradas puede pasar:

-Tirando el dado y con modificadores saca un total de 12. Sería una categoría de éxito de 6, igual a la dificultad por lo tanto un éxito crítico. La acción se resolvería satisfactoriamente con algún golpe de buena suerte, como que encontrase el documento muy rápido justo en el cambio de turno de los guardias y así poder escapar con seguridad.

-Tirando el dado y con modificadores saca un total de 6 a 11, produciéndose un éxito. Después de buscar un rato localiza el documento, ahora solo le queda esperar o ingeníárselas para escapar sin que le vea el guardia.

-Tirando el dado y con modificadores saca un total de 2 a 5. Falla, no encuentra lo que busca y el guardia se aproxima. Tiene otra oportunidad, pero si la falla de nuevo el personaje será detectado.

-Tirando el dado y con modificadores saca un total de 1 o menos. En este caso no solo no encontraría lo que busca, sino que por torpeza o descuido causaría un gran ruido que alertaría a los guardias e irían corriendo a ver qué pasa.

Como se puede comprobar, según las categorías de éxito, las cosas pueden ir desde muy bien a muy mal.

Tiradas de Dificultad Variable

En ocasiones también es posible improvisar la dificultad de una acción. El DJ puede pedir realizar una tirada sin haber dicho la dificultad y, juzgando el resultado de la misma, decidir si la da por buena o no. Es algo así como "tú tira y según salga". Es muy útil en esos momentos en que los personajes no tienen la habilidad suficiente y hay que ser más flexibles.

Confrontaciones y Competiciones

Cuando dos personajes realizan la misma acción de manera opuesta entre sí, se crea una confrontación. Por tanto se enfren-

tan el atributo y la habilidad de uno contra los del otro, como por ejemplo 1D10 + Mod. Empatía + Intimidar contra 1D10 + Mod. Voluntad + Frialdad. Los éxitos críticos en este tipo de tiradas se producen si se dobla o supera el doble del resultado del rival, el cual se toma como referencia.

En el caso de que no sea una confrontación directa sino a través de una acción, se resuelve en una competición. Se hará la tirada normal para la acción con el nivel de dificultad establecido y el que más categoría de éxito o menos de fracaso saque será el que venza. Está claro que si uno lo consigue y otro no, gana el que lo consigue. En caso de empate, se repetirá al siguiente turno si es posible, de no serlo se quedará en empate. En cualquier caso, si alguno no supera la dificultad sufrirá las consecuencias de ello sean cuales sean.

Ejemplo de confrontación

Dos personajes se enfrentan empujando una puerta. En un lado se encuentra el iluminado Jacobo, con Fuerza 4 (+1), y en el otro Javier, con Fuerza 3 (0). Como ambos se encuentran confrontados deben tirar 1D10. Jacobo saca un 7 en el dado, lo que sumado a su Mod. Fuerza hace un total de 8. Javier en cambio saca 5 en el dado y no suma nada puesto que su Mod. Fuerza es 0. Por tanto Jacobo gana la confrontación, empuja a Javier y cierra un poco la puerta.

Ejemplo de competición

Dos personajes se enzarzan en una peligrosa carrera en automóvil por la ciudad. Ambos quieren llegar al mismo destino cuanto antes, uno para salvar a una persona mientras que el otro para matarla. La tirada que deben hacer es 1D10 + Mod. Destreza + Conducir. Como la carretera está saturada la dificultad es de 7.

El primer personaje tira y en total saca 8. Consigue sortear obstáculos.

El segundo personaje tira y en total saca 7. Consigue igualmente sortear el tráfico pero aun así pierde la competición, por lo que llegará más tarde.

Acciones Prolongadas

Si una acción no se puede resolver en un solo turno, se repetirá la tirada durante los turnos necesarios con la posibilidad de aplicar modificadores según lo que ocurra en cada uno de ellos. Este tipo de acciones deben tener una duración limitada o ser interrumpidas por la trama, obviamente no se puede tener a dos personajes haciendo la misma acción prolongada durante horas. Las acciones prolongadas pueden ser competiciones o confrontaciones.

Ejemplo acción prolongada

Javier no se rinde y vuelve a empujar la puerta. Como perdió el anterior turno el DJ determina que ha perdido puntos de apoyo y tiene un -1 a su tirada de Fuerza. Jacobo en cambio no

tiene modificador. Ambos tiran y a pesar de su negador es Javier quien gana en esta ocasión.

El DJ decide que al siguiente turno será Jacobo quien tenga un -1 a la tirada si sigue ejerciendo fuerza.

Acciones Múltiples Simultáneas

Cuando se quiere realizar más de una acción a la vez, se aplicará un modificador negativo a cada una. El número máximo de acciones o de ataques en un solo turno será igual a la Destreza del personaje dividido entre 2, redondeando hacia arriba. Se penalizará con un modificador igual al número de acciones a realizar después de la acción normal. Es decir, si se realizan dos acciones en vez de la normal el personaje tendrá un -1, si son tres tendrá un -2. Ese penalizador se aplica a todas las tiradas de ese turno, no solo a la acción extra.

Una acción múltiple es realizar dos o más acciones distintas a la vez, no varias veces la misma.

Ejemplo de acción múltiple

Mientras Jacobo hace fuerza en la puerta, decide seguir empujando, desenfundar y disparar por el resquicio abierto. Desenfundar no se considera una acción propiamente dicha en combate, solo hace que se aplique un modificador negativo de -1, por lo tanto el número de acciones es 2. Para empujar la puerta tiene un -1 determinado por el DJ debido a lo ocurrido en el turno anterior y otro -1 por acción múltiple.

Primera acción, empujar la puerta. Tiene Fuerza 4 (+1) con un penalizador total de -2, por lo que queda un -1. Tira los dados y saca 6, para dar un total de 5. Javier saca un total de 10 consiguiendo así un éxito crítico. Gana la competición de empujar la puerta y el DJ determina que tira al iluminado al suelo. Pero como la acción era simultánea, antes de caer dispara.

Para el disparo tiene el -1 de desenfundar, el -1 de acción múltiple y otro -1 por usar la mano torpe. Su Destreza es 5 (+2), su habilidad Armas a Distancia es 2, y por tanto su modificador total es +1.

Tira 1D10 y saca $3 + 1 = 4$, a una dificultad de 5. Jacobo falla el tiro mientras cae, pero es suficiente para que Javier se lo piense dos veces y se vaya corriendo.

Tiradas en Equipo

En ocasiones dos o más personajes unirán sus fuerzas para conseguir realizar una acción. Lo primero es definir el número de personajes que pueden intervenir en ella, puesto que para empujar un mueble pueden intervenir dos personas o más pero para forzar una cerradura solo una. Una vez decidido el número de personajes, se elegirá la puntuación del más dotado para la realización y se le aplicará la ayuda de los demás, teniendo en cuenta que:

-Hay tiradas que solo requieren del atributo, en ese caso se suma +1 por cada personaje que ayude independientemente del nivel que tengan en dicho atributo.

-En otras ocasiones, al realizar acciones complejas que requieran del uso de una habilidad, solo se sumará un +1 por cada personaje que ayude a completar la acción y que tenga como mínimo nivel 1 en la habilidad.

Ejemplo de tirada en equipo

Para mover un antiguo mueble cerca de una puerta con el objetivo de bloquearla, Jacobo con su Fuerza 4 (+1) pide ayuda a sus otros dos compañeros. Como todos tendrán el atributo requerido se sumará un +1 por cada ayudante, lo que hace en este caso un modificador de +2 como ayuda.

Al intentar reparar el motor de un coche averiado, se determina que solo dos personajes podrán actuar a la vez. El más preparado tiene una suma entre el atributo Destreza y la habilidad Mecánica de 3. A ese número habrá que sumarle el +1 de quien ayuda ya que tiene la habilidad.

Lanzamiento de Objetos

La distancia máxima a la que se puede arrojar un objeto pequeño es de Fuerza x 5 metros. Además será requerida una tirada de 1D10 + Destreza + Arrojar + modificadores, con una dificultad a la tirada a razón de 1 punto por cada dos metros redondeando hacia arriba para que el objeto llegue a su destino.

Si la tirada para arrojar un objeto produce un fallo, para determinar dónde ha caído se utilizará el gráfico mostrado a continuación, en el cual se determina la dirección respecto del objetivo lanzando 1D8. La distancia a la que cae el objeto será la categoría de fracaso en metros, de manera que cuanto menor sea el fallo más cerca caerá del objetivo. En algunos casos es posible que el objeto en cuestión choque, rebote y/o ruede por lo que puede llegar más o menos lejos de lo que la Fuerza del lanzador indique.

1	2	3
↖	↑	↗
4	← ● →	5
↖	↓	↘
6	7	8

● = Objetivo

↑ = Lanzador



3.2 Combate

En este juego existe la posibilidad de resolver los combates de dos maneras distintas: con las reglas del combate básico, más ágil y rápido pero con un nivel menor de incertidumbre, y con las reglas del combate avanzado, que usa los P.I permitiendo así combates más cruentos y con mayores posibilidades a costa de una mayor lentitud en su desarrollo. Para empezar se describirán los factores comunes a los dos tipos de combate para más adelante explicarse las características propias de las dos opciones. En cualquiera de los dos tipos, el combate se divide en turnos durante los cuales se podrá actuar por el orden que dicten las tiradas de iniciativa. Un turno permite moverse y realizar una acción o se pueden realizar las variaciones que ya han sido descritas como acciones múltiples, solo esprintar, etc. El tiempo que dura un turno puede oscilar entre 5 y 12 segundos aproximadamente.

Secuencia de Combate

Un combate sea del tipo que sea se compone de una serie de uno o más turnos. Durante cada uno de estos turnos, los involucrados en el combate podrán realizar las acciones que deseen. Para concretar el orden en que cada personaje o criatura envuelta en la batalla va a actuar se utilizarán en primer lugar las tiradas de iniciativa.

Una vez resueltas las iniciativas es el momento de la fase de acción. Cada personaje o criatura realiza sus movimientos, sus acciones y/o sus ataques por orden de iniciativa. Los movimientos de un personaje se trataron en la página 32 y la resolución de acciones se explicó en el apartado anterior, por lo que solo queda el ataque. Una tirada de ataque puede consistir en superar una dificultad fija, como ocurre en el ataque con armas a distancia, o una variable definida por el defensor (la denominada tirada de defensa) como en los otros dos tipos. Se explicará el funcionamiento de la tirada de ataque para cada tipo de combate.

Iniciativa

Para resolver el orden del turno, cada involucrado en el combate tiene que realizar una tirada de $1D10 +$ Iniciativa. Estas tiradas serán ordenadas de mayor a menor, lo que establecerá el orden en el que se desarrollará el turno, empezando por el que tenga la mayor tirada de iniciativa.

Puede ocurrir que, aunque un personaje o criatura haya sacado la mayor tirada de iniciativa, prefiera realizar sus acciones en otro momento. En este caso retrasará su iniciativa y esperará para actuar cuando prefiera, ya sea antes o después de cualquiera de los combatientes.

Este es el caso normal, cuando todos los combatientes saben de la presencia de sus enemigos al comenzar el combate. Si no fuera de esta manera, se produciría un turno de ataque por sorpresa.

Ataque por Sorpresa

Cuando un grupo, ya sea de PJs o de PNJs, son sorprendidos por el enemigo (esto se debe a que no se han percatado de su presencia de ninguna manera o lo hacen demasiado tarde), se aplica la norma de ataque por sorpresa. Esta norma otorga la iniciativa automáticamente al grupo que ataca, al menos en el primer turno. Esto quiere decir que los atacantes realizarán sus acciones o ataques antes que los defensores, puesto que estos últimos han sido sorprendidos.

Ejemplo de tirada de iniciativa en un ataque por sorpresa

Dos malditos sorprenden a Jacobo mientras intentaba ayudar a un guardia de seguridad que había recibido una paliza. Los malditos ganan automáticamente la iniciativa respecto a Jacobo y el guardia pero aun así deben hacer la tirada para establecer un orden de turno.

Atacantes:

Primer maldito: con Iniciativa +0, tira el dado y consigue un total de 3.

Segundo maldito: con Iniciativa +1, tira el dado y consigue un total de 7.

Sorprendidos:

Jaco: con Iniciativa +2, tira el dado y consigue un total de 8.

Guardia: con Iniciativa +0, tira el dado y consigue un total de 4.

El orden del turno sería el siguiente: Segundo maldito, primer maldito, Jacobo y finalmente el guardia.

Tiradas de Defensa y Ataque

Las tiradas de defensa y de ataque son como se puede ver a simple vista antagonistas. La primera es el resultado de la suma del Modificador del atributo Destreza más el nivel de la habilidad Esquivar más $1D10$. Se utiliza a la hora de defenderse de ataques cuerpo a cuerpo con o sin armas.

La tirada de ataque se utiliza tanto en combate a distancia como en cuerpo a cuerpo, pero no se considera una característica debido a que no es única. Esta tirada variará dependiendo de la habilidad o del tipo de arma usada. Se explicará el funcionamiento de estas tiradas para cada tipo de combate más adelante.

Ejemplo de las tiradas de defensa y ataque

El iluminado neoyorkino Robert Smith tiene una Destreza de 4 con un modificador de +1 y un nivel de Esquiva de 2.

Por lo tanto su tirada de defensa es de +3.

Su habilidad de Pelea en cambio es de 3, por lo que para golpear desarmado su tirada de ataque sería de +4 (3 habilidad + 1 Mod. de Destreza).

Además si quisiera golpear con una espada necesitaría su habilidad Armas de Cuerpo a Cuerpo, la cual es de nivel 1 para hacer así una tirada de ataque de +2 (1 habilidad + 1 Mod. de Destreza).

Para disparar una pistola, como el nivel de su habilidad Armas a Distancia es 2, tendría una tirada de ataque de +3 (2 habilidad + 1 Mod. de Destreza).

Por supuesto a cada una de estas tiradas habría que sumar tanto la tirada del dado como algún posible modificador.

Paradas

Las paradas se utilizan para bloquear un ataque con arma usando otra o cualquier objeto que pueda aguantar el daño del ataque del arma. Cuanto más grande sea el objeto más posibilidades tendrá de bloquear. Obviamente no se podrá bloquear el ataque de un arma con las manos o brazos pues causaría el mismo daño en esas partes del cuerpo. Las armas de cuerpo a cuerpo normales, exóticas o improvisadas tienen un indicador de su capacidad para bloquear ataques que se sumará o restará a la tirada. No obstante es posible que un arma se vea deteriorada al utilizarla con la intención de parar. La ventaja de parar radica en que se suele tener mayor probabilidad y no se ve afectada por reducciones de la movilidad, pero no se podrá esquivar y parar a la vez un ataque, solo se podrá realizar una de las dos acciones y esta decisión tendrá que ser anunciada previamente. Además no es posible parar proyectiles.

Las armas a distancia también pueden parar en proporción a la cantidad de manos que usan. Las de una mano tienen un modificador a la parada de -1 mientras que las de dos manos un 0. Sin embargo, al parar con un arma de este tipo no se podrá disparar con ella ese turno, existiendo además la posibilidad de que quede inutilizada o incluso destruida según el daño que reciba en la parada.

Ruptura de Armas al Parar

Siempre que se realiza una parada con éxito se debe comparar el daño del ataque con la dureza del arma o escudo utilizado para defenderse. Si el daño supera la dureza del objeto éste se deteriora, por lo que habrá que restarle uno de sus puntos de resistencia. En el caso de que lleguen a cero el objeto queda tan deteriorado que no es útil ni en ataque ni en defensa. Si el daño del ataque es el doble o más que la dureza del objeto defensor, este quedará directamente destruido.

En el caso de parar con un arma a distancia, las armas a una mano tienen una dureza de 8 y las de dos manos una dureza de 10. Ambas tienen resistencia 1 puesto que no son armas pensadas para detener ataques.

Ataques y Defensas Múltiples

Se pueden hacer varios ataques cuerpo a cuerpo durante un turno, tanto armado como desarmado. De hacerse varios se considerarían acciones múltiples, teniendo una penalización de -1 por cada golpe a realizar después del primero pero aplicable a todos los ataques. Es decir, un solo ataque no tendría penalizador pero al realizar dos ataques ambos recibirían un -1, o si fueran tres un -2. Una misma extremidad no podrá atacar varias veces en el mismo turno, pero sí es posible atacar con varios miembros una vez con cada uno.

Por lo que respecta a las tiradas de defensa, también es posible realizar varias esquivas y paradas en un mismo turno. Al igual que en las tiradas de ataque múltiples, por cada tirada de defensa después de la primera se aplicará una penalización de -1. Sin embargo en este caso no existe un límite propiamente dicho, sino que alcanzado cierto número de defensas realizadas en un mismo turno el personaje pierde su Destreza a la hora de realizar estas tiradas. En su lugar la tirada de defensa cambiará a 1D10 + Esquivar / Parada - 4 y dejarán de aplicarse los penalizadores por defensa múltiple.

Los números de ataques y defensas en un mismo turno vienen indicados en la siguiente tabla:

Atributo Destreza	Número de ataques	Número de defensas
1	2	2
2	2	3
3	3	3
4	3	3
5	4	4
6 +	4	4

Los Tipos de Impactos

Dependiendo del nivel de acierto al atacar a un enemigo el daño puede aumentar o disminuir, pues no es lo mismo un simple arañazo que una perforación en un órgano vital. A continuación se muestra una tabla con los modificadores al daño tanto a Puntos de Vida como a P.I según el tipo de impacto conseguido:

Modificadores al Daño por Tipo de Impacto

Categoría de éxito	Tipo de impacto	Daño
0	Reflón	-50%
1 a crítico	Directo	---
Crítico *	Crítico	+50%

*Un crítico se consigue al sacar la tirada por el doble o más de la dificultad, lo mismo que en las tiradas de acciones. Los modificadores al daño por impacto en cabeza o por tipo de impacto se aplican al daño base y se suman o restan.



El Impacto de Refilón

Es un impacto escaso, que ha dado por poco. Puede que sea un arañazo más o menos profundo en lugar de un tajo o una perforación. Conlleva una disminución de la mitad del daño provocado.

El Impacto Directo

Es un impacto de lleno, el tipo de daño más común. No otorga modificadores al daño por lo que se aplica el daño del ataque, ni más ni menos.

El Impacto Crítico

Es un impacto que causa daño mayor al esperado, rompiendo huesos, dañando órganos internos o seccionando arterias. Conlleva que la cantidad de daño producido sea el daño de ataque más su mitad.

Ejemplo de modificadores al daño por tipo de impacto

-Impacto de refilón (-50%): Con un daño base de 12 puntos, el daño real quedaría reducido a $12 - 6 = 6$ puntos.

-Impacto crítico (+50%): Con un daño base de 12 puntos, el daño real quedaría aumentado a $12 + 6 = 18$ puntos.

Estos modificadores al daño son compatibles con los producidos por golpear en la cabeza usando el combate avanzado.

Modificadores a la Tirada de Ataque

Suele ocurrir que un combate no siempre tiene lugar en una situación ideal. Algunos factores, como por ejemplo los climatológicos, de terreno, visibilidad, etc., pueden influir y condicionar su desarrollo. Para representarlo a nivel de juego se utilizan estos dos tipos de modificadores, los posicionales y los circunstanciales:

Modificadores Posicionales

Este tipo de modificadores son los que el personaje crea por sus movimientos y acciones. Algunas posturas o desplazamientos de los contendientes dan modificadores positivos o negativos al ataque. Por ejemplo, usar un arma de dos manos a una es una acción engorrosa que dificulta acertar con ella. Otras acciones como desenfundar un arma corta generan una gran pérdida de precisión. Estos entran en la categoría de posicionales debido a que son creados a voluntad por el personaje.

Modificadores Circunstanciales

Los modificadores circunstanciales en cambio no dependen de las acciones de los personajes. En este tipo se encuentran los modificadores por el tamaño del objetivo, la falta de visión, etc.

El DJ puede inventar y aplicar nuevos modificadores según sean necesarios durante el transcurso del combate debido a alguna circunstancia especial. En cualquier caso se aplicarán siempre a la tirada de ataque.

Situación	Mod.	Situación	Mod.
Defensor tras cobertura pequeña	-1	Cambio de objetivo / acción múltiple	-1
Defensor tras cobertura media	-2	Utilizar la mano / pierna torpe	-1
Defensor tras cobertura grande	-3	Usar un arma de dos manos a una	-2
Defensor tras cobertura total	-4	Apuntar durante un turno	+1
Oscuridad parcial	-1	Oscuridad casi total	-2
Objetivo de un disparo arrodillado	-1	Disparar arrodillado	+1
Objetivo de un disparo tumbado	-2	Disparar tumbado	+2
Tamaño del defensor 1	-1	Desenfundar / desenvainar	-1
Tamaño del defensor 5 o más	+1	Recoger y usar un arma de una mano en el mismo turno	-2
Golpear cuerpo a cuerpo por un lateral	+1	Recoger y usar un arma de dos manos en el mismo turno	-3
Golpear cuerpo a cuerpo por la espalda	+2	Ataque múltiple (acumulable)	-1

Apuntar un Turno

Un personaje podrá gastar la acción de un turno para aumentar su precisión a la hora de disparar un arma a distancia. Esto quiere decir que podrá moverse andando pero no realizar ninguna otra acción mientras apunta a su objetivo. Actuar de esta manera le permitirá disparar con un +1 a la tirada de ataque durante el siguiente turno. Sin embargo no puede perder la línea de visión con el objetivo durante el tiempo que esté apuntando.

Coberturas

Un enemigo se encuentra tras cobertura cuando un objeto u obstáculo reduce la línea de visión que tiene el atacante sobre él. Esto impide que se pueda ver una parte o la totalidad de su cuerpo y por lo tanto dificulta el ataque. Una cobertura puede ser atravesada reduciéndose el daño si es necesario dependiendo del material con que esté hecha, hasta llegar a ser incluso impenetrable. A continuación se muestran los modificadores según el nivel de cobertura:

-Cobertura pequeña: Lo que cubra igual o menos de un tercio del cuerpo del defensor. Modificador de -1 a quien lo ataque.

-Cobertura media: Lo que cubra de un tercio a dos del cuerpo del defensor será cobertura media. Modificador de -2 a quien lo ataque.

-Cobertura grande: Lo que cubra más de dos tercios del cuerpo del defensor será cobertura grande. Modificador de -3 a quien lo ataque.

-Cobertura total: Lo que cubra el cuerpo del defensor completamente será cobertura total, considerándose fuera del rango de visión. Se podrá atacar a través de la cobertura con un -4 a la tirada.

En el caso del combate avanzado, si se deben hacer tiradas de localización de impactos se ignorarán las zonas que estuvieran tras cobertura, por lo que de resultar una de ellas se repetiría la tirada. Además, será imposible apuntar a una zona concreta del cuerpo si se dispara a algo que se encuentra tras una cobertura total.

Se da muchas veces que un jugador piensa que si está bajo cobertura pequeña o media y se tumba estará totalmente cubierto. Eso puede ser cierto, pero si está totalmente cubierto no podrá atacar, y si ha atacado es porque en algún momento dejó de estar tan protegido. En ese momento puede ser atacado él también y por eso se aplicarán los modificadores al combate con cobertura pertinentes.

Fallo Crítico

Al igual que un éxito crítico, tiene efectos importantes en el desarrollo de la acción o ataque. Se consigue un fallo crítico cuando se falla la tirada siendo el resultado final tras modificadores de 1 o menos. Esto puede acarrear desde que se inutilice el arma si es de fuego hasta que el disparo impacte en un objetivo amigo o el arma, del tipo que sea, se le caiga al atacante de entre las manos. Las variantes pueden ser muchas, quedando a juicio del DJ aplicar la penalización más acorde con la situación.

Arma Encasillada

Cuando un arma de fuego se encasilla no podrá ser disparada. Se requerirá una tirada de 1D10 + Mod. Inteligencia + Armas a Distancia para intentar arreglarla con el gasto de un turno, con una dificultad de 6 a 9 según considere el DJ. No volverá a funcionar hasta que se supere dicha tirada. Además, si se saca un fracaso crítico al intentarlo el arma quedará inútil permanentemente hasta que se arregle en un taller con las herramientas necesarias.

3.3 Combate Básico

La característica principal por la que esta modalidad de combate es más rápida que la avanzada es porque no usa los P.I ni requiere localizar el lugar de los impactos. De esta manera los turnos son más dinámicos puesto que se reducen los cálculos y la cantidad de datos a manejar, a costa de un combate con resultados menos realistas.

Daño en el Combate Básico

La mayor diferencia entre los combates se encuentra a la hora de calcular el daño. El combate básico considera el cuerpo del personaje como un solo “bloque” en lugar de dividirlo en miembros. Debido a esto no utiliza P.I ni por lo tanto umbrales de daño o reglas de sangrado, todos los daños se aplican directamente a los Puntos de Vida. Esto quiere decir que en esta modalidad de combate un miembro no podrá ser amputado o incapacitado, un personaje solo podrá morir si pierde todos sus Puntos de Vida, además de por enfermedades, venenos y demás.

Combate Cuerpo a Cuerpo sin Armas

Para empezar es necesario que el atacante decida el ataque a realizar. Estos están recogidos en la tabla Ataques cuerpo a cuerpo sin armas, en la página 80. Dado que para este tipo de combate no existen localizaciones, siempre se aplicará el modificador por golpear en “Torso” que corresponda al ataque utilizado y que se muestra en la tabla antes mencionada.

Una vez seleccionado el tipo de golpe, es necesario resolver si impacta o no. Para ello se realizará una tirada de competición entre la tirada de ataque, consistente en $1D10 + \text{Mod. Destreza} + \text{Pelea} + \text{posibles modificadores}$, del atacante contra la tirada de defensa, consistente en $1D10 + \text{Mod. Destreza} + \text{Esquivar} + \text{posibles modificadores}$, del defensor.

En caso de que un atacante logre golpear, el daño siempre será su Mod. Fuerza + daño del ataque + posibles modificadores por uso de poderes o similares. Además siempre se debe tener en cuenta el tipo de impacto logrado.

Ejemplo de combate básico de cuerpo a cuerpo sin armas

La iluminada rusa Olya Petrova es atacada por un necrófago mientras investiga unas desapariciones cercanas a un cementerio en Ekaterimburgo. Tras pasar la tirada de moral pertinente, el necrófago lanza el primer ataque, un zarpazo, pues ganó la tirada de iniciativa. Al ser su nivel de Pelea 2, su Mod. Destreza +3 y el modificador por golpear en el torso +0, tiene una tirada de ataque base de +5. El DJ saca 7 al tirar el dado, por lo que en total tiene 12.

Olya intenta esquivar el golpe. Con nivel 2 en Esquivar, un Mod. Destreza de +1 y una tirada en el dado de 6 consigue una tirada de defensa total de 9. El necrófago logra un impacto directo (categoría de éxito 3).

Como el daño de su zarpazo es de 8 puntos, mayor que el normal debido a sus garras, y su Mod. Fuerza +1, causa en total 9 puntos de daño a los Puntos de Vida.

Combate Cuerpo a Cuerpo con Armas

A la hora de resolver un combate con armas, habrá que realizar una tirada de competición entre la tirada de ataque, consistente en $1D10 + \text{Mod. Destreza} + \text{Armas Cuerpo a Cuerpo / Exóticas} + \text{modificadores}$, del atacante contra la tirada de defensa, consistente en $1D10 + \text{Mod. Destreza} + \text{Esquivar / Parada} + \text{modificadores}$, del defensor.

Si el atacante logra golpear, el daño causado será su Mod. Fuerza + daño del arma + posibles modificadores por uso de poderes o similares, teniendo en cuenta el tipo de impacto conseguido.

Ejemplo de combate básico con armas de cuerpo a cuerpo

Ahora es el turno de Olya, que desenvaina un cuchillo escondido y ataca con este al necrófago. Como el nivel de su habilidad Armas Cuerpo a Cuerpo es 2 y su Mod. Destreza +1 pero tiene un negador de -1 por desenvainar, su tirada de ataque es +2.

El jugador tira 1D10 y saca 9 en el dado, que con el +2 anterior hace un total de 11. El necrófago intenta esquivar la cuchillada. Como tiene nivel 3 en Esquivar y Mod. Destreza +3, tiene una tirada de defensa base de +6. Sin embargo al lanzar el DJ el dado saca tan solo 4, por lo que tiene una tirada de defensa final de 10.

Olya logra un impacto directo (categoría de éxito 1) en el necrófago. Como el daño del cuchillo es 8 y Olya tiene un Mod. Fuerza de +2, realiza 10 puntos de daño totales.

Combate con Armas a Distancia

El concepto de combate con armas a distancia abarca tanto los disparos con armas de fuego como con armas de proyectiles (arcos y ballestas). Sea el arma que sea, para realizar un disparo será necesario realizar una tirada de ataque consistente en $1D10 + \text{Mod. Destreza} + \text{Armas a Distancia} + \text{posibles modificadores}$. A diferencia de lo que ocurre en el combate cuerpo a cuerpo, en el combate a distancia la tirada de ataque no se realizará en competición contra una tirada de defensa sino contra una dificultad. Esta dificultad está relacionada con el rango de distancia existente entre el atacante y el objetivo y que dependerá tanto de la longitud que separe a los combatientes como de las distancias efectivas para el arma usada. En la siguiente tabla se muestran las dificultades:

Distancia	Bocajarro *	Corta	Media	Larga
Dificultad	3	5	7	9

*Bocajarro corresponde a un metro o menos.

**En caso de contacto físico del arma con el objetivo el acierto es automático y crítico.

3.3 Combate Avanzado

Como ya se explicó, la diferencia entre ambas modalidades de combate reside tanto en el uso de los P.I como en el de localizaciones de impacto. Estas dos características son de vital importancia en el combate avanzado, y son las principales causantes de que con este sistema los enfrentamientos sean más sangrientos y mortales, aunque más lentos en su resolución.



Daño en el Combate Avanzado

En este tipo de combate, el cuerpo de un ser no se considera como un “bloque” sino como un conjunto de miembros que forman parte de un todo pero que pueden ser tratados de forma independiente. Por ello el daño sufrido sí que se aplica tanto a los P.I como a los Puntos de Vida, salvo que se indique lo contrario. Esto quiere decir que el daño sufrido en una parte del cuerpo deberá ser restado de los P.I de esa parte y de los Puntos de Vida totales.

Si se sufriera daño en varios miembros a la vez (como en una caída o una explosión), a cada miembro se le aplicará su parte del daño correspondiente a los P.I pero en cambio a los Puntos de Vida se deberá aplicar la suma de cada uno de ellos.

Es importante recordar que el aumento de +50% de daño por golpear en la cabeza solo se aplica a los Puntos de Vida, nunca a los P.I.

Todo esto supone estar al tanto del daño que ha sufrido cada parte del cuerpo, pues dependiendo de la cantidad de daño recibido el personaje o criatura puede sufrir penalizadores, sangrado, perder un miembro o incluso morir por haber perdido una parte vital del cuerpo.

Cuando los P.I de un miembro lleguen a cero, ese miembro queda destruido o amputado. En caso de que sobren puntos de daño de un golpe que destruya un miembro, el daño sobrante no se aplicará a ninguna parte del cuerpo excepto en casos particulares, como puede ser un disparo lateral que destruye un brazo y pueda dañar también posteriormente el torso. En cualquier caso depende de la situación y del criterio del DJ.

Ejemplos de cálculo de daño

Al conseguir un impacto directo con un martillo, el cual causa 8 puntos de daño, con un Mod. Fuerza de +2 en el torso de un enemigo, el daño total será de 10 puntos tanto en los P.I del torso como en los Puntos de Vida.

Sin embargo, un golpe del mismo sujeto con el mismo martillo que consiga un impacto crítico (+50% al daño) al impactar en la cabeza (+50% de daño a los Puntos de Vida), provocará un daño de 15 puntos a los P.I (10 + 5 por el crítico) y de 20 a los Puntos de Vida (10 + 5 por el crítico + 5 por ser en la cabeza).

Como se puede observar en el ejemplo, el modificador por impacto en la cabeza se aplica sobre el daño base sufrido antes de aplicar el modificador del tipo de impacto.

Combate Cuerpo a Cuerpo sin Armas

Al contrario que en el combate cuerpo a cuerpo sin armas básico, en el avanzado sí que se hace uso de todos los modificadores por localización de la tabla Ataques cuerpo a cuerpo sin armas, en la página 80.

Al realizar un ataque de este tipo, lo más común es que el golpe sea dirigido hacia un miembro concreto del contrario. Dependiendo de la zona concreta a impactar habrá un modificador u otro según el tipo de ataque lanzado. Para resolver si el golpe impacta o no, se realizará una tirada de confrontación entre la tirada de ataque del atacante, consistente en 1D10 + Mod. Destreza + Pelea + modificador por tipo de ataque + otros posibles modificadores, contra la tirada de defensa del defensor, consistente en 1D10 + Mod. Destreza + Esquivar + posibles modificadores.

Es posible sin embargo lanzar un ataque sin especificar una localización. Se denomina “golpe indeciso” a este tipo de ataque sin armas y sin localizar, que puede ser o un puñetazo o una patada. La tirada de ataque en este caso consiste en 1D10 + Mod. Destreza + Pelea + otros posibles modificadores. Al no especificarse una localización no se utiliza el modificador por tipo de ataque. En su lugar será necesario tirar 1D100 y ver el resultado obtenido en la fila de este tipo de golpe en la tabla de Ataques cuerpo a cuerpo sin armas.

Combate Cuerpo a Cuerpo con Armas

En caso de que el atacante logre golpear, el daño se calculará como la suma de su Mod. Fuerza + daño del ataque + posibles modificadores por uso de poderes o similares. Además habrá que tener en cuenta tanto el tipo de impacto conseguido como la localización del golpe.

Ejemplo de combate avanzado cuerpo a cuerpo sin armas

Un sectario ataca por sorpresa a Baltazar, el cual es capaz de responder al ataque pero pierde en iniciativa. Este sectario intenta propinar dos puñetazos, el primero a la cara y el segundo contra el torso del iluminado.

Primer puñetazo:

Este sectario, que tiene Pelea nivel 1 y Mod. Destreza +1 pero -1 por intentar golpear en la cabeza y -1 por hacer dos ataques, posee una tirada de ataque para su primer golpe de 0. El DJ tira el dado y saca 9, que será su total. Baltazar intenta esquivar este golpe, para lo que tiene una tirada de defensa base de +6 (Mod. Destreza +3, nivel de Esquivar 2 y un modificador de +1 por el nivel 1 de Gracilidad Divina). El jugador tira el dado y saca 3, por lo que tiene una tirada de defensa total de 9.

El sectario ha logrado realizar un impacto de refilón (categoría de éxito 0) en la cara de Baltazar. Como un puñetazo hace un daño base de 3 y el Mod. Fuerza del sectario es 1, hace 2 puntos de daño a los P.I en la cabeza (-50% por impacto de refilón) y 4 a los Puntos de Vida (el impacto de refilón y el golpe en la cabeza se anulan entre ellos).

Segundo puñetazo:

Queda resolver el puñetazo lanzado al torso de Baltazar. La tirada de ataque para este golpe viene determinada por su nivel 1 de Pelea, su Mod. Destreza +1, un negador de -1 por utilizar su mano torpe y otro -1 por hacer dos ataques en un mismo turno; por todo esto tiene una tirada de ataque base de 0. Al tirar el dado sale 5, que es su tirada de ataque total.

En esta ocasión Baltazar tiene una tirada de defensa base de +5 (Mod. Destreza +8, nivel de Esquivar 2, un modificador de +1 por el nivel 1 de Gracilidad Divina y un -1 por ser su segunda esquiva en un mismo turno). El jugador tira el dado y sale 1, que le permite superar la confrontación con una tirada de defensa total de 6, y por tanto esquivar este ataque.

Al combatir con armas se intenta utilizar algún objeto para causar daño al contrario. Si el objeto usado se clasifica como un arma de cuerpo a cuerpo común, ya sea básica o improvisada, la habilidad utilizada para calcular la tirada de ataque será Armas de Cuerpo a Cuerpo. En caso de que el objeto se clasifique como un arma exótica, la habilidad utilizada será Armas Exóticas.

En caso de que se lance un ataque cuerpo a cuerpo armado y sea dirigido a un miembro concreto del adversario, puede ser necesario añadir un modificador por localización. Este modificador se encuentra en la tabla Ataques con armas de cuerpo a cuerpo situada más abajo. Para resolver un ataque con armas localizado habrá que realizar una tirada de competición entre la tirada de ataque del atacante, consistente en 1D10 + Mod. Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo / Exóticas + modificador por localización + otros modificadores, contra la tirada de defensa del defensor, consistente en 1D10 + Mod. Destreza + Esquivar / Parada + modificadores.

Al igual que con el combate cuerpo a cuerpo sin armas, es posible atacar sin especificar una localización. Este tipo de ataque se denomina “ataque indeciso” y para resolvérselo se realizará una tirada de ataque consistente en 1D10 + Mod. Destreza + Armas Cuerpo a Cuerpo / Exóticas + posibles modificadores en competición con la tirada de defensa que realice el defensor. Si el ataque impactara entonces habría que tirar 1D100 en la tabla Ataques con armas de cuerpo a cuerpo para poder localizar el ataque.

Si el atacante logra golpear, los puntos de daño causados serán la suma del Mod. Fuerza + daño del arma + posibles modificadores por uso de poderes o similares. Habrá que tener en cuenta además el tipo de impacto conseguido y la localización del ataque.



Ataques con Armas de Cuerpo a Cuerpo

Zona	Cabeza	Torso	Piernas*	Brazos	Manos
Modificador	-2	0	0	0	-2
Ataque indeciso (1D100)	1-15	16-50	Izq 51-55 Der 56-60	Izq 61-75 Der 76-90	Izq 91-95 Der 96-100

*Para impactar a las piernas con un ataque indeciso es necesario que el atacante utilice un arma larga de dos manos, esté agachado, tumbado o algo similar. En un combate cuerpo a cuerpo cuando se intenta golpear “al bulto” no se impacta debajo de la cintura, para ello es necesario atacar ahí expresamente. Por tanto en caso de que en la tirada de localización de un ataque indeciso resulte alguna pierna y no se cumpla alguna condición de las enumeradas anteriormente, la tirada se repetirá.

Ejemplo de combate avanzado cuerpo a cuerpo con armas

Siguiendo con el combate anterior, Baltazar agarra rápidamente una barra metálica que se encuentra a su lado e intenta golpear con ella en la cabeza del sectario. Baltazar tiene un Mod. Destreza de +3, nivel 1 en Armas de Cuerpo a Cuerpo, un modificador de +1 por el nivel uno del poder Gracilidad Divina del arcángel Miguel, un negador de -2 por tratar de golpear en la cabeza del sectario y otro -2 por recoger y usar en el mismo turno un arma de una mano. Todo esto hace un total de +1 para su tirada de ataque, que junto con la tirada del dado del jugador hace un total de 6.

El sectario intenta esquivar, para lo que tiene una tirada de defensa de 5 (Mod. Destreza +1, nivel 1 de Esquivar y un 3 al tirar el dado). Baltazar logra un impacto directo (categoría de éxito 1) contra la cabeza de su enemigo.

Como la barra metálica hace 8 puntos de daño y el iluminado tiene Mod. Fuerza +2, producirá 10 puntos de daño a los P.I. de la cabeza y 1.5 a los Puntos de Vida ($10 + 50\%$ por el impacto en la cabeza) del sectario. Quedará en estado Mal Herido, con un -2 a sus tiradas por aturdimiento desde ese momento, y cada turno a partir del siguiente perderá 1D3+1 Puntos de Vida debido al sangrado II (en este caso 3 puntos) y otro 1D3 adicional por ser el sangrado en la cabeza (en este caso 2). El sectario ha aprendido la lección e intenta escapar.

Combate con Armas a Distancia

El conjunto de las armas a distancia lo forman tanto las armas de fuego como las armas de proyectiles, es decir, arcos y ballestas.

Para efectuar un disparo será necesario realizar una tirada de ataque contra una dificultad, la cual estará relacionada con el rango de distancia existente entre el atacante y el objetivo y que dependerá tanto de la longitud que separe a los combatientes como de las distancias efectivas para el arma usada. En la siguiente tabla se muestran las dificultades:

Distancia	Bocajarro*	Corta	Media	Larga
Dificultad	3	5	7	9

*Bocajarro responde a un metro o menos.

** En caso de contacto físico del arma con el objetivo el acierto es automático y crítico.

En caso de realizar un disparo apuntando a un miembro, la tirada de ataque necesaria para efectuar el disparo será 1D10 + Mod. Destreza + Armas a Distancia + modificador por apuntar a un miembro + posibles modificadores. El modificador por apuntar a un miembro dependerá tanto de la parte del cuerpo enemigo que se desee disparar como de la postura y posición del contrario respecto del atacante. Este modificador se podrá consultar en las tablas que se muestran más abajo.

Si en cambio el disparo no es localizado, la tirada de ataque será 1D10 + Mod. Destreza + Armas a Distancia + posibles mo-

dificadores. Si el disparo resultara un éxito, se tirará 1D100 en la tabla correspondiente para localizar el impacto.

Localización de Impactos Frontal/Trasero

Miembro	Tirada 1D100	Apuntar miembro
Cabeza	1-10	-4
Torso	11-40	0
Brazo Izquierdo	41-50	-2
Brazo Derecho	51-60	-2
Mano Izquierdo	61-64	-4
Mano Derecho	65-68	-4
Pierna Izquierdo	69-84	-1
Pierna Derecho	85-100	-1

* El objetivo se encuentra de pie y de frente o de espaldas al atacante.

Localización de Impactos Lateral/de Pie o Tumbado

Miembro	Tirada 1D100	Apuntar miembro
Cabeza	1-15	-4
Torso	16-50	0
Brazo	51-57	-1
Mano	58-67	-4
Pierna	68-100	-1

* El objetivo se encuentra de costado respecto del atacante, ya sea de pie o tumbado.

Localización de Impactos Tumbado/Frontal

Zona	Cabeza	Torso	Brazos	Manos
Tirada 1D100	1-20	21-60	D 61-75 I 76-90	D 91-95 I 96-100

* El objetivo se encuentra tumbado y de frente al atacante.

Localización de Impactos Tumbado/Trasero

Zona	Cabeza	Torso	Brazos	Piernas
Tirada 1D100	1-5	6-26	D 27-33 I 34-40	D 41-70 I 71-100

* El objetivo se encuentra tumbado y de espaldas al atacante.

Si la tirada fuera superada, se calcula el tipo de impacto dependiendo de la categoría de éxito como es habitual.

El daño producido en este caso será el típico del arma teniendo en cuenta el tipo de impacto conseguido y la localización del disparo.



Ejemplo de combate avanzado con armas a distancia

Un agente del E.C.S.R. que estaba siguiendo la pista a un diablillo descubre al iluminado Ramón haciendo uso de sus poderes para eliminarlo. Como un humano que emana una extraña luz a la vez que mueve objetos con la mente parece algo que a los del laboratorio les gustaría investigar, se decide a actuar. Sale de las sombras pistola con silenciador en mano, se acerca sigilosamente para asegurar el tiro y dispara al iluminado en la pierna derecha para poder capturarlo con vida.

Ramón se da cuenta demasiado tarde de su presencia, así que el agente gana la iniciativa y actúa primero. Como su nivel de habilidad en Armas a Distancia es 2, su Mod. Destreza +1 y tiene un -1 por apuntar a una pierna, su tirada de ataque base es de +2. El DJ tira el dado y saca 3, para un total de 5. Dispara a una distancia de 7 metros, corta para una pistola, por lo que la dificultad de la tirada es 5.

El agente ha conseguido un impacto de refilón (categoría de éxito 0) en la pierna derecha. Una pistola realiza 14 puntos de daño, pero como el impacto fue de refilón Ramón sufre 7 puntos de daño en los P.I de su pierna derecha, que sigue en estado Ileso, y otros 7 en sus Puntos de Vida.

Ramón aprovecha su turno para usar sus dos últimos Puntos de Luz en intentar arrebatar el arma de las manos del agente con Telequinesis nivel 2. El iluminado gana la tirada de confrontación necesaria para ello, lanza la pistola 8 metros hacia un lado, y aprovecha el tiempo que tarda el agente en recuperarla para salir corriendo.

Cuando el agente recupera el arma, vuelve a intentar otro disparo pero esta vez al bulto. A su habilidad Armas a Distancia de nivel 2 y su Mod. Destreza +1, debe añadir un negador de -2 por recoger y usar el arma en el mismo turno y un modificador de +1 por disparar arrodillado. Su tirada de ataque base en este caso es +2, que sumado al 7 que saca en el dado hace un total de 9. El iluminado ya se encuentra a una distancia de 19 metros, media para esa arma, por lo que la dificultad asciende a 7.

Esta vez ha conseguido un impacto directo (categoría de éxito 2). Como no eligió localización en esta ocasión, el DJ la obtiene aleatoriamente sobre la tabla Localización de impactos frontal/trasero pues Ramón le está dando la espalda mientras huye. Tira 1D100 y saca 37, lo que significa que impacta en el torso (en este caso la espalda). Como es un impacto directo y la pistola hace 14 puntos de daño, Ramón sufre 14 puntos de daño a sus Puntos de Vida y a los P.I de su torso, lo que deja este miembro en estado Herido. Esto quiere decir que tendrá un -1 a sus tiradas desde ese momento y un sangrado I, de 1 Punto de Vida cada turno empezando el siguiente.

Un herido Ramón se aleja e intenta perderse por las callejuelas de los barrios bajos de Madrid. Por suerte para él, un vecino que solo vio el último disparo comenzó a dar voces. El agente del E.C.S.R. decide que en este momento lo más sensato es desaparecer.



3.4 Comparación entre Combate Básico y Avanzado

A continuación se realizará una exposición completa y detallada de un combate en modo básico y después el mismo en modo avanzado. En esta demostración se podrá comprobar cómo varía el combate de una manera a otra, siendo una más rápida y la otra más completa.

Se propone una situación en la que dos personajes están enfrentándose en un callejón de Nueva York: Bruce Johnson, un tipo trajeado que trabaja para una gran corporación y que tiene la misión de acabar con un iluminado que siempre se entromete en sus planes, Robert Smith. El primero va armado con una pistola mientras que Robert utiliza su revólver. Para estos ejemplos no se está teniendo en cuenta ningún posible P.I extra. Las características y atributos que se usarán en el combate son:

Bruce Johnson:

Destreza 4 (+1); Iniciativa +1; nivel de Armas a Distancia 3; Puntos de Vida totales = 90; Arma: Pistola.

Robert Smith:

Destreza 4 (+1); Iniciativa +2; nivel de Armas a Distancia 2; Puntos de Vida totales = 90; Arma: Revólver.

Ejemplo de Combate Básico:

Turno 1

Tiradas de iniciativa:

Bruce: 7 al tirar 1D10 + 1 = 8.

Robert: 4 al tirar 1D10 + 2 = 6.

Aunque pueden usarse estas para todo el combate, se repiten las tiradas para cada turno.

Bruce actúa antes, desenfunda su arma y dispara contra Robert. Están situados en un callejón de 40 metros de largo, cada uno a 10 metros de su extremo lo que deja 20 metros de separación entre ellos. Para una pistola esa distancia hace que la dificultad del disparo sea media (7). Al sumar su Mod. Destreza +1, su nivel de Armas a Distancia 3 y el modificador de desenfundar -1, obtiene una tirada de ataque base con la pistola de +3. Al tirar el dado sale 3, lo que hace un total de 6. Como la dificultad era 7 falla el disparo.

Es el turno de Robert, el cual desenfunda también su revólver y dispara para defenderse de su agresor. Con su Mod. Destreza +1, su nivel 2 en Armas a Distancia y el negador -1 por desenfundar ese turno, tiene una tirada de ataque base de +2. Se encuentra a la misma distancia que anteriormente Bruce por lo que la dificultad sigue siendo 7, que también es media para un revólver. La tirada del dado resulta en un 2, para un total de 4. También falla su disparo.

Turno 2

Tiradas de iniciativa:

Bruce: 6 al tirar 1D10, + 1 = 7.

Robert: 1 al tirar 1D10, + 2 = 3.

Bruce vuelve a actuar primero. El callejón está libre de cobertura alguna, por lo que avanza andando para reducir la distancia entre ambos y dispara su arma sujetándola con las dos manos sin apuntar a un miembro específico. La distancia se ha reducido de 20 metros a 16, por lo que sigue siendo dificultad media. Como ya no tiene el negador por desenfundar, en esta ocasión tiene un +4 en su tirada. Al lanzar el dado obtiene un 10. Tiene en total 14 en su tirada de ataque frente a una dificultad de 7 así que logra un impacto crítico. Causa 21 puntos de daño a los Puntos de Vida de Robert.

Robert se estaba arrodillando para tener mayor estabilidad cuando recibió el disparo. Su Mod. Destreza +1, su nivel 2 en Armas a Distancia y el modificador de +1 por estar arrodillado hacen que tenga una tirada de ataque base de +4. Lanza el dado y saca 4. Su tirada de ataque final es de 8, lo que le vale para lograr un impacto directo. Bruce pierde 18 Puntos de Vida debido a este disparo.

Turno 3

Tiradas de iniciativa:

Bruce: 3 al tirar 1D10 + 1 = 4.

Robert: 4 al tirar 1D10 + 2 = 6.

Robert vuelve a intentar disparar contra su enemigo. Su Mod. Destreza +1, su nivel 2 en Armas a Distancia y su +1 por estar arrodillado hace que tenga una tirada de ataque base de +4. Cuando tira el dado obtiene un 1, lo que provoca que falle con un total de 5.

Bruce decide jugársela y seguir avanzando otros 4 metros, lo que deja 12 de separación entre los combatientes. Vuelve a realizar un disparo pero esta vez con un negador de -1 porque su objetivo está arrodillado, lo que sumado a sus otros modificadores resulta en un +3. Al lanzar el dado consigue un 10, que supone un impacto directo con un total de 13. Robert pierde 14 Puntos de Vida.

Ahora mismo Robert tiene dañados 35 Puntos de Vida mientras que Bruce ha perdido 18.

Turno 4

Tiradas de iniciativa:

Bruce: 7 al tirar 1D10 + 1 = 8.



Robert: 7 al tirar 1D10 + 2 = 9.

Al ver el iluminado que está perdiendo este combate y su vida corre peligro decide que es mejor escapar. Comienza a correr hacia la calle principal y logra acercarse a ella 8 metros, lo que deja 20 de separación entre los contendientes. Sin embargo, intenta realizar otro disparo mientras escapa para evitar que Bruce lo persiga. A su Mod. Destreza +1 y su nivel 2 en Armas a Distancia debe restar un -1 por acción múltiple (dispara a la vez que está corriendo) y, dado que está disparando hacia atrás mientras escapa, el DJ decide poner un -1 adicional. Por tanto tiene un +1, que se convierte en un 3 con el 2 que saca el jugador en el dado. Vuelve a fallar el disparo.

Bruce, al ver que el iluminado está intentando escapar y eso hace que dispare de forma más imprecisa, avanza hasta una distancia de 16 metros, se arrodilla y se queda apuntando a Robert.

Turno 5

Tiradas de iniciativa:

Bruce: 7 al tirar 1D10 + 1 = 8.

Robert: 5 al tirar 1D10 + 2 = 7.

Bruce dispara por la espalda a Robert mientras este se encuentra aún en el callejón y a una distancia media. Su Mod. Destreza +1, su nivel 3 en Armas a Distancia, unido al modificador +1 por apuntar el turno pasado y otro +1 por estar arrodillado hacen que tenga una tirada de ataque base de +6. Al tirar el dado sale un 10, por lo que con un 16 logra un impacto crítico en el disparo a Robert. Causa 21 puntos de daño a los Puntos de Vida.

Mientras Robert siente una bala atravesándole la espalda, comienza a esprintar a la desesperada. Sale del callejón y enfilá la calle mientras los transeúntes miran estupefactos su ropa empapada de sangre. Se aleja sin mirar atrás de aquel lugar y del hombre que intentaba asesinarlo.

Robert ha perdido 56 Puntos de Vida a lo largo del combate mientras que Bruce solo 18.

En su siguiente turno Bruce desaparece entre las sombras, pues prefiere no correr el riesgo de ser detenido. Ya acabará el trabajo en otra ocasión.

Como se puede ver el combate básico es rápido pues no lleva un control del daño que sufren los miembros del personaje. En esta modalidad una vez se ha acabado un combate los personajes o criaturas supervivientes no corren peligro de morir, a no ser que estén enfermas o envenenadas. A continuación el mismo ejemplo, con las mismas tiradas, pero en la modalidad de combate avanzado.

Ejemplo de Combate Avanzado:

Turno 1

Tiradas de iniciativa:

Bruce: 7 al tirar 1D10 + 1 = 8.

Robert: 4 al tirar 1D10 + 2 = 6.

Aunque pueden usarse estas para todo el combate, se repetirán las tiradas para cada turno.

Bruce actúa antes, desenfunda su arma y dispara contra Robert. Están situados en un callejón de 40 metros de largo, cada uno a 10 metros de su extremo lo que deja 20 metros de separación entre ellos. Para una pistola esa distancia hace que la dificultad del disparo sea media (7). Al sumar su Mod. Destreza +1, su nivel de Armas a Distancia 3 y el modificador de desenfundar -1, obtiene una tirada de ataque base con la pistola de +3. Al tirar el dado sale 3, lo que hace un total de 6. Como la dificultad era 7 falla el disparo.

Es el turno de Robert, el cual desenfunda también su revólver y dispara. Con su Mod. Destreza +1, su nivel 2 en Armas a Distancia y el negador -1 por desenfundar ese turno, tiene una tirada de ataque base de +2. Se encuentra a la misma distancia que anteriormente Bruce por lo que la dificultad sigue siendo 7. La tirada del dado resulta en un 2, para un total de 4. También falla su disparo.

Turno 2

Tiradas de iniciativa:

Bruce: 6 al tirar 1D10 + 1 = 7.

Robert: 1 al tirar 1D10 + 2 = 3.

Bruce vuelve a actuar primero. El callejón está libre de cobertura alguna, por lo que avanza andando para reducir la distancia entre ambos y dispara su arma sujetándola con las dos manos sin apuntar a un miembro específico. La distancia se ha reducido de 20 metros a 16, por lo que sigue siendo dificultad media. Como ya no tiene el negador por desenfundar, en esta ocasión tiene un +4 en su tirada. Al lanzar el dado obtiene un 10. Tiene en total 14 en su tirada de ataque frente a una dificultad de 7 así que logra un impacto crítico. Al localizar el impacto en la tabla Localización de impactos frontal/trasero obtiene un 17, en el torso. El disparo causa 21 puntos de daño en los Puntos de Vida y en los P.I del torso del iluminado, lo que provoca que este tenga un -1 a sus tiradas desde ese momento y un sangrado I a partir del turno siguiente pues su torso ha pasado a estado Herido.

Robert se estaba arrodillando para tener mayor estabilidad cuando recibió el disparo. Su Mod. Destreza +1, su nivel 2 en Armas a Distancia, el modificador de +1 por estar arrodillado y la penalización por la herida en el torso de -1 hacen que tenga

una tirada de ataque base de +3. Lanza el dado y saca 4. Su tirada de ataque final es de 7, lo que le vale para lograr un impacto de refilón. Tira 1D100 para localizar el disparo e impacta en 83, la pierna izquierda de Bruce. Le causa 9 puntos de daño a los Puntos de Vida y a los P.I de esa pierna, lo que la deja en estado Herido provocando -1 metro de movimiento y un sangrado I.

Turno 3

Tiradas de iniciativa:

Bruce: 3 al tirar 1D10 + 1 = 4.

Robert: 4 al tirar 1D10 + 2 - 1 (herida del torso) = 5.

Robert al comenzar su turno pierde 1 Punto de Vida por su sangrado en el torso. Ahora intenta disparar apuntando a la cabeza de su enemigo. A su Mod. Destreza +1, su nivel 2 en Armas a Distancia y su +1 por estar arrodillado debe incluir un -1 por la herida de su torso y el -4 por apuntar a la cabeza. Esto hace que tenga una tirada de ataque base de -1. Cuando tira el dado obtiene un 8, que le permite conseguir un 7 y con ello un impacto de refilón. Hace 9 puntos de daño a los P.I de la cabeza de Bruce y se la deja en estado Muy Herido. El agente tendrá ahora un modificador de -2 a sus tiradas desde ese momento por estar aturrido, un sangrado II (en este caso de 3 Puntos de Vida) y un daño adicional de 1 cada turno a partir del siguiente. También pierde 18 Puntos de Vida (el modificador de impacto por refilón y el de impacto en la cabeza se anulan entre sí).

Bruce pierde 1 Punto de Vida por el sangrado I de su pierna. Aún no pierde por el sangrado II de su cabeza, eso ocurrirá en el siguiente turno. Aunque se encuentra en un estado ya preocupante, decide jugársela y seguir avanzando. Esta vez solo puede avanzar 3 metros, lo que deja 13 de separación. Vuelve a realizar un disparo aunque ahora apuntando al torso. Esta vez con un negador de -2 por su herida en la cabeza y un -1 porque su objetivo está arrodillado, lo que sumado a sus otros modificadores resulta en un +1. Al lanzar el dado consigue un 10, lo que supone un impacto directo con un total de 11. Causa otros 14 puntos de daño a los Puntos de Vida y a los P.I del torso, que ahora pasa a encontrarse Muy Herido con 35 puntos dañados. La hemorragia pasa a ser sangrado II, Robert perderá 4 puntos de daño por turno (1D3+1). Además el negador por herida aumentará a -2 y su movimiento se verá impedido en 1 metro andando por turno.

Ahora mismo Robert tiene dañados 36 Puntos de Vida y 35 P.I de su torso. Bruce en cambio ha perdido 28 Puntos de Vida, 9 P.I de su cabeza y otros 9 P.I de su pierna izquierda.

Turno 4

Tiradas de iniciativa:

Bruce: 7 al tirar 1D10 +1 -2(herida de la cabeza) = 6

Robert: 7 al tirar 1D10 +2 -1(herida del torso) = 8

Robert pierde 4 Puntos de Vida debido a su sangrado II. El

iluminado intenta aprovechar la ventaja táctica que le ofrece la distancia para rematar el combate, pues puede acercarse a 10 metros o menos y conseguir un disparo más fácil. Por lo tanto se pone en pie y avanza tres metros antes de disparar. Ahora no posee modificador por disparar arrodillado, solo su Mod. Destreza +1 y su nivel 2 de habilidad. A ello hay que añadir el -2 por su herida en el torso y un -4 por apuntar a la cabeza. En esta ocasión tiene una tirada de ataque base de -3, pero puesto que se encuentra a distancia corta (dificultad 5) es posible conseguirlo. Lanza el dado y consigue un 2, para un total de -1. Eso supone un fallo crítico, su arma queda encasillada en medio del combate.

Bruce pierde 1 Punto de Vida por su sangrado I en la pierna, 3 Puntos de Vida por su sangrado II de la cabeza y 1 Punto de Vida por el daño adicional al sangrar por la cabeza. Es decir, pierde 5 Puntos de Vida al empezar su turno por las hemorragias. Al ver que el iluminado no puede utilizar su arma, avanza hasta una distancia de 6 metros y se queda apuntando a Robert.

Turno 5

Tiradas de iniciativa:

Bruce: 5 al tirar 1D10 + 1 - 2 (herida de la cabeza) = 4.

Robert: 5 al tirar 1D10 + 2 - 1 (herida del torso) = 6.

Robert pierde otros 4 Puntos de Vida debido a su sangrado II. Al verse desarmado ante un hombre que quiere matarlo, intenta escapar a la desesperada. El iluminado da media vuelta y esprinta durante su turno. Logra distanciarse hasta 15 metros (aunque en condiciones normales puede esprintar hasta 4 x 3 = 12 metros, ahora solo puede hacerlo hasta 3 x 3 = 9 metros).

Bruce vuelve a perder de nuevo 5 Puntos de Vida debido a sus hemorragias. Ahora se arrodilla para aumentar la estabilidad y dispara a la espalda de Robert (su torso) a una distancia media (dificultad 7). Su Mod. Destreza +1, su nivel 3 en Armas a Distancia, único al modificador +1 por apuntar el turno pasado, otro +1 por estar arrodillado y un -2 por su herida en la cabeza hace que tenga una tirada de ataque base de +4. Al tirar el dado sale un 10, por lo que con un 14 logra un impacto crítico en la espalda de Robert. Causa 21 puntos de daño a los Puntos de Vida y a los P.I del iluminado. Esto provoca que su tronco pase a estado Incapacitado y por tanto cae inmóvil al suelo, con un sangrado III de 5 Puntos de Vida menos por turno.

Robert ha perdido 65 Puntos de Vida (le quedan 25) y 56 P.I del torso, y además pierde 5 Puntos de Vida por turno. Bruce ha perdido 38 Puntos de Vida, 9 P.I de la pierna izquierda y otros 9 de la cabeza, además de perder también 5 Puntos de Vida por turno.

El iluminado logró salir del callejón a la calle justo cuando recibió el último disparo, así que se encuentra inmóvil en el suelo rodeado de gente que mira estupefacta cómo sangra. Si nadie detiene pronto la hemorragia su vida llegará a su fin. Bruce desaparece entre las sombras, prefiere no correr el riesgo de ser detenido.

Como se puede comprobar, en este combate hay muchas variables que pueden cambiarlo todo en un momento. Aunque es más interesante, dramático y realista, se hace más lento y denso debido a la cantidad de factores a tener en cuenta. Además, a diferencia de lo que ocurre en el combate básico, en el combate avanzado es posible sobrevivir a un combate pero morir por sus secuelas si no se consigue el tratamiento adecuado.

La elección entre el modo de combate básico y el modo de combate avanzado concierne tanto a los jugadores como al DJ. Unos se jugarán la vida de los personajes y el otro se verá inmerso en un mar de cálculos. Así que una vez vistos ambos ejemplos, es mejor llegar a un consenso entre todos y elegir, puesto que todos se verán involucrados en combates tarde o temprano.



3.5 Armas y Ataques Especiales

A continuación se mostrarán las características tanto de las armas como de los ataques cuerpo a cuerpo sin armas. En algunos casos habrá ataques o armas que necesiten de una explicación más exhaustiva debido a alguna particularidad propia. Pero antes de eso se tratará la detección de armas.

Detección de Armas

Mostrar las armas por la calle puede traer muchos problemas con las autoridades y causar momentos innecesarios de tensión, aparte de poder alertar de tus intenciones a los enemigos. Por eso es conveniente ocultarlas, ya sea bajo la ropa o en escondrijos. Cada arma tiene una dificultad inherente de detección que marca la facilidad con la que puede ser descubierta. Cuanto más alto sea su valor, más difícil será que descubran el arma. Esa dificultad queda determinada principalmente tanto por el tamaño como en menor medida por la forma.

La tirada de detección se realiza ante dos situaciones. La primera ocurre cuando se pasea por un lugar público donde alguien pueda distinguir el arma, en cuyo caso será necesaria una tirada de $1D10 + \text{Mod. Percepción} + \text{Alerta}$ cada tanto tiempo como considere el DJ oportuno. También puede ocurrir que un personaje examine a alguien en su búsqueda. En este último caso, la tirada será $1D10 + \text{Mod. Percepción} + \text{Buscar}$ del que busca contra la dificultad de ocultación del arma. Además si el poseedor de un arma con una puntuación de detección menor

que **8** es cacheado, no será necesaria una tirada de detección pues el arma será encontrada automáticamente.

Como posteriormente se verá existen sistemas que aumentan la dificultad de detección de un arma, como las culatas retráctiles y abatibles.

Ataques Cuerpo a Cuerpo sin Armas

A continuación se muestra la tabla de ataques cuerpo a cuerpo sin armas. Para cada ataque se indica:

-El daño base que produce al golpear.

-El modificador a la tirada de ataque que se debe aplicar al golpear un miembro concreto. En combate básico siempre se aplicará el modificador del torso.

-Si tiene alguna característica especial.

Tabla Ataques Cuerpo a Cuerpo sin Armas

Ataque	Daño	Cabeza	Torso	Brazos	Manos	Piernas	Efecto
Puñetazo / Zarpazo	3	-1	0	0	-1	-2	---
Codazo	3	-2	0	-1	-2	-1	---
Cabezazo	3	0	0	X	X	X	Especial *
Mordisco	4	-2	-1	-2	-3	-1	---
Rodillazo	5	-1#	0	X	-1	0	#Objetivo agachado
Barrido	2	X	X	X	X	0	Derriba al enemigo
Patada baja	5	X	0	X	X	0	---
Patada alta	5	-2	0	-1	-3	X	---
Patada giratoria	6	-3	-1	-2	-4	X	---
Cogida	0	X	-2	-3	X	X	Especial **
Agarrar	0	-1	0	0	-1	0	Especial ***
Toque	0	-1	0	0	-1	-2	Toca al objetivo
Golpe indeciso (Puñetazo / Zarpazo)	3	1-15	16-50	Izq 51-65 Der 66-80	Izq 81-85 Der 86-90	Izq 91-95 Der 96-100	Puñetazo / Zarpazo sin apuntar
Golpe indeciso (Patada)	5	X	1-20	X	X	Izq 21-60 Der 61-100	Patada sin apuntar

La X en la tabla de ataques cuerpo a cuerpo sin arma significa que no se puede realizar ese tipo de combinación de ataque y zona a atacar.

Ataques Especiales

En la tabla hay varios ataques que en lugar de causar daño tienen un efecto especial:

Barrido: El objetivo del barrido es tirar al enemigo al suelo haciendo que pierda su equilibrio con un golpe a las piernas, por eso el daño es escaso.

***Cabeza:** Este tipo de ataque utiliza la propia cabeza como arma. Esto puede ser peligroso pues un fallo crítico puede ocasionar efectos negativos no deseados, como que se impacte contra algo que no era el objetivo. En un caso así los 3 puntos de daño se los lleva el atacante en la cabeza, teniendo en cuenta el modificador de +50% al daño a los Puntos de Vida en esa zona.

****Cogida:** La cogida puede ser realizada de dos formas:

-Por el torso. El atacante agarra al defensor mediante un "abrazo" alrededor del torso pero dejando los brazos del defensor libres.

-De brazos. Al igual que en el caso anterior, el atacante "abraza" al defensor pero ahora sí que atrapa sus brazos, impidiendo su uso. Este tipo de cogida es más difícil y por tanto tiene un -1 extra a la tirada de ataque.

Si un personaje está sufriendo una cogida y quiere esquivar otro ataque, recibirá una penalización de -3 a su tirada de defensa.

Para que el apresado pueda liberarse de una cogida tendrá que realizar una confrontación de Fuerza contra el atacante. Si el personaje apresado gana se liberará, pero si pierde seguirá cogido.

A pesar de que la cogida no hace daño, el atacante puede intentar hacerlo si quiere. Para ello deberá realizar una confrontación de su Fuerza contra la Constitución del defensor. Si gana el atacante hará 1D3 puntos de daño más Mod. Fuerza a cada miembro apresado y un daño a la vida como el total recibido en los miembros.

*****Agarrar:** Se refiere a inmovilizar un miembro, como una mano, un brazo o una pierna, para lo cual el atacante utilizará sus manos. El agarrado podrá liberarse con una confrontación de Fuerza. Además si el que agarra solo usa una mano se le aplicará un -1 a la tirada de confrontación.

El agarre suele acarrear que, si intenta esquivar, no reciba la bonificación por la habilidad Esquivar. Por tanto, solo sumaría su Mod. Destreza a su tirada de 1D10. Por supuesto también imposibilita el uso de ese miembro hasta que se libere.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Las armas cuerpo a cuerpo poseen algunas características que pueden ser modificadas levemente según las necesidades de la partida para representar alguna variante específica. Sus características son:

-Daño base del arma.

-Número de manos necesarias para utilizar correctamente el arma.

-Modificador a la parada cuando se quiere bloquear un ataque en lugar de esquivarlo.

-La dureza del arma, o consistencia general con la que está fabricada y que determina el daño máximo que es capaz de resistir en un ataque sin deteriorarse.

-La resistencia del arma, que marca la cantidad de golpes de daño superior a su dureza que puede soportar.

-Peso aproximado del arma en kilogramos.

-Dificultad para detectar el arma cuando se intenta pasar oculta o desapercibida por ejemplo bajo la ropa.

La selección de armas exóticas y comunes se ha hecho desde el punto de vista del mundo occidental. Un arma puede ser exótica en una parte del mundo pero común en otra, y viceversa. De jugarse una partida en otro lugar del mundo el DJ deberá decidir la clasificación de armas idónea.

Tipos de Armas

Una breve descripción de las categorías y tipos de las armas cuerpo a cuerpo:

Alabarda: Arma de asta compuesta por un palo largo de madera y una contera metálica dividida en tres piezas: pica, hacha u hoja y gancho. Posee una longitud de metro y medio a dos metros y medio, lo que hace imposible su manejo a una mano.

Bayoneta: Filo cortante de origen militar semejante a un cuchillo que se coloca o bien en el cañón de un arma de fuego (generalmente fusiles) o más comúnmente en un acople bajo ella. Se puede usar como cuchillo independiente. Cuando está desmontada tiene una dificultad de detección de 8.

Cuchillo/Navaja: Instrumento que se utiliza para cortar. Se compone de dos piezas: el mango que puede ser de madera, metal, piedra o cualquier otro material resistente, y el filo que siempre es metálico. En esta categoría se engloban tanto cuchillos de filo simple (un cuchillo de cocina) como de filo doble (una navaja de abanico).

Espada corta: Arma blanca compuesta por mango, guarda y hoja recta de doble filo, ya sea de terminación romana o punzante. El material predominante en su fabricación es el acero, aunque contiene diferentes aleaciones metálicas. El tamaño de su hoja oscila entre los 50 y 60 cm y su longitud total nunca es superior a los 90 cm.

Espada larga: Arma de similares características a la espada corta pero de mayor tamaño: 90 cm de hoja y 120 cm de longitud total. Su empuñadura, de mano y media, está enfocada al manejo del arma a dos manos. A nivel de juego solo alguien con

una Fuerza de 5 o más podrá manejar una espada de este tipo a una sola mano sin negadores.

Estoque: Tipo de espada de algo más de 100 cm. Su hoja es muy fina y especialmente afilada en la punta. No posee un gran poder de corte pero sí una extrema facilidad a la hora de atravesar al enemigo, ya que su diseño lo dota de unas condiciones óptimas para tal fin. La estrechez de su hoja contrasta con su elevada dureza y resistencia.

Guadaña: Utensilio rural de gran tamaño utilizado para segar. Se compone de un mango de madera largo y recto con dos asideras y una hoja metálica curvilínea, cuya parte interior suele estar muy afilada. Esto le permite guillotinar los sembrados con facilidad.

Hacha de batalla: El hacha fue creada como ingenio para la tala de árboles y más tarde adaptada con fines bélicos. La estructura del hacha de batalla se compone de un mango, generalmente de madera o metal, que en uno de sus extremos lleva ensartada una cabeza, que puede ser simple (con un solo filo) o compuesta (dotada de un filo en cada lado de la cabeza, o de un filo en un lado y un pico en el otro). Es de gran tamaño, unos 200 cm aproximadamente, y realmente pesada, por lo cual no puede ser manejada a una mano.

Horca: Instrumento para trabajar la paja y demás restos de cosechas. Consta de una vara que remata en uno de sus extremos en dos o más púas hechas del mismo palo, o sobrepuertas de metal o madera. A nivel de juego también es equivalente a un tridente.

Hoz: Instrumento diseñado para cortar tallos, compuesta por un pequeño mango de madera o metal y una hoja totalmente curva hecha de metal. El interior de la hoja puede tener forma dentada a modo de sierra para desgarrar la siembra, o ser liso y afilado para procurar un corte limpio de los tallos.

Kama: Hoz oriental cuyo origen se atribuye a la isla japonesa de Okinawa y que más tarde fue enfocada como arma. Su diferencia más notable con la hoz occidental es la curvatura de su hoja, que comienza en el mango.

Katana: Sable tradicional de origen japonés. La katana mantiene todas las características típicas del sable: mango, guarda y hoja curvada de un solo filo. Sin embargo, el estilo japonés de forja y esgrima convierten a la katana en un arma más ligera y versátil que las espadas o sables occidentales. Su longitud aproximada es de 100cm.

Lanza: Arma de asta esencialmente ofensiva, formada por una larga vara en la cual se afianza un puntiagudo trozo de hierro, utilizado para ensartar a los enemigos.

Látigo: Azote largo, delgado y flexible, de cuero, cuerda u otra material usado como instrumento de castigo.

Machete: Herramienta de filo, similar a un cuchillo, cuya diferencia radica en su utilidad. Dado que un cuchillo es un objeto fabricado con la única finalidad de cortar y un machete es un arma que en origen nació como instrumento de caza, la

hoja del machete no está solo concebida para el corte. Por este motivo el grosor y la forma de la hoja de un machete pueden distar mucho de la de un cuchillo, dando como resultado hojas más anchas y resistentes con dibujos en la parte posterior de la hoja que buscan el desgarro de la presa y en ocasiones una punta más pronunciada, que facilita las cosas a la hora de ensartar la carne. También es común ver machetes con guarda en la empuñadura, cosa que rara vez se da en un cuchillo.

Mangual: Arma formada por un mango de pequeño tamaño unido a una cadena en cuyo extremo se encuentra una bola de metal con pinchos. Algunos manguales pueden llegar a tener dos o más cadenas, con sus correspondientes cabezas metálicas.

Mandoble: La más grande de todas las espadas, cuyas dimensiones se encuentran comprendidas entre 150cm y los 225cm. Su gran peso imposibilita su manejo a una mano, pues incluso teniendo fuerza para levantarla su lastre desequilibraría al esgrimidor.

Maza: Arma formada por un palo o mango de pequeño tamaño (medio metro aproximadamente) fabricado en infinidad de materiales y que es coronado por una pieza de acero, habitualmente con forma de bola recubierta de pinchos. Es un arma contundente que basa su letalidad en la inercia que suscita su pesada cabeza.

Motosierra: Máquina constituida por un grupo de dientes de sierra unidos a una cadena que un motor hace girar a alta velocidad, cuya principal finalidad es cortar troncos, ramas u objetos de madera. Debido a su peso y la dificultad que supone manejarla es imposible usarla con una sola mano.

Nunchaku: Arma oriental arraigada en distintas disciplinas de artes marciales asiáticas. Formada por dos palos de pequeño tamaño (entre 30 y 60 cm) y unidos entre sí por una cadena o cuerda de pocos centímetros.

Porra: Instrumento o arma sencilla que consta de un solo cuerpo en forma de vara o palo, fabricado en distintos materiales, entre los que predomina el plástico.

Sable: Se trata de un arma blanca de filo que a menudo tiene de confundirse con una espada, aunque sean más sus diferencias que sus similitudes. Se compone de hoja, empuñadura y guarda al igual que la espada, pero por el contrario el sable tiene la hoja curvada y de un solo filo, lo que potencia la velocidad del corte y limita la posibilidad de incrustar a los enemigos. Además se maneja a una sola mano, dado que es sustancialmente más ligero que una espada tradicional.

Armas improvisadas: Reflejan los objetos cotidianos que pueden ser usados como armas: herramientas, utensilios de cocina o palos cogidos del suelo pueden causar daño. A continuación se enumeran las más comunes. El DJ podrá crear sus propias armas improvisadas teniendo en cuenta como referencia los valores de las conocidas, en cualquier caso este tipo de armas son generalmente menos dañinas que las que han sido diseñadas para el combate, pero poseen la ventaja de ser muy fáciles de encontrar.

Armas Comunes Improvisadas

Arma	Daño	Manos	Parada	Dureza	Resistencia	Peso	Detección
Barra metálica	8	1	+1	9	3	1	7
Bate	9	2	+1	7	2	2	Automático
Cuchillo de carnicero	9	1	-1	5	1	1	7
Estaca	5	1	-1	5	1	0,5	8
Gancho / Garfio	5	1	-1	5	1	0,5	9
Hachuela	9	1	0	7	2	1	7
Hacha de bombero	12	2	+1	10	3	3	Automático
Hoz	7	1	0	6	1	0,5	5
Llave inglesa	8	1	0	9	3	1	8
Martillo	8	1	0	7	2	1	7
Mazo	12	2	+1	8	2	5	Automático
Palo largo	6	2	+2	6	1	2	Automático
Pico	14	2	0	10	3	4	Automático
Tijeras	5	1	-2	4	1	0,5	10

Armas Comunes Básicas

Arma	Daño	Manos	Parada	Dureza	Resistencia	Peso	Detección
Alabarda	16	2*	+1	10	2	3	Automático
Bayoneta	9	1/#	-1	5	1	0,5	*
Cuchillo	8	1	-1	5	1	0,5	9
Espada corta	10	1	0	14	4	2	6
Espada larga	12	2*	+1	16	4	3	Automático
Estoque	9	1	+1	12	3	1	6
Guadaña	10	2	+2	10	2	2,5	Automático
Hacha de batalla	20	2*	+1	20	5	8	Automático
Horca	9	2	+1	8	2	2	Automático
Lanza	14	2	+1	9	2	2	Automático
Machete	9	1	0	8	3	2	7
Mangual	11	1	-1	10	2	2	5
Mandoble	18	2*	+1	18	4	8	Automático
Maza	10	1	+1	16	5	2	5
Porra	6	1	0	6	2	0,5	8
Sable	13	1	+1	14	3	3	5

Se acopla en el cañón de un arma

* Ver descripción

Arma	Daño	Manos	Manejo	Parada	Dureza	Resistencia	Peso	Detección
Kama	8	1	0	+1	6	2	1	5
Katana	13	1	0	+1	16	4	3	5
Látigo	6	1	-2	No	-	-	1	8
Motosierra	30	2*	-1	-1	14	2	5	Automático
Nunchaku	7	2	-1	0	6	2	0,5	9

Armas de Distancia

La tabla de armas a distancia muestra en cada columna diversas características asociadas a cada arma y que se enumeran a continuación:

-Daño efectuado por cada disparo acertado.

-Distancias efectivas, que se dividen en bocajarro, corto, medio y largo alcance. Si se piensa en un arma, por ejemplo una pistola, que tiene alcance corto 10m, medio 25m y largo 50m. Cuando dispare hasta 1 metro estará disparando a bocajarro, de 1 a 10 metros será un disparo a corto alcance, de 10 a 25 metros a medio alcance y entre 25 y 50 metros largo. Más allá del alcance largo del arma se considera fuera de alcance efectivo y no podrá impactar.

-Munición, refiriéndose a la capacidad del cargador del arma.

-Peso del arma cargada, expresado en kilogramos.

-D/R. Se refiere al número de disparos por turno, además de al número de balas que podrían ser disparadas en una ráfaga.

-Número de manos necesario para manejar correctamente el arma.

-Posibles modificadores debido a su manejo en determinadas situaciones.

-Dificultad para detectar el arma cuando se intenta pasar oculta o desapercibida por ejemplo bajo la ropa.

Estas características no definen ningún modelo de arma en concreto de los tipos expuestos, sino más bien una media general. Siendo del mismo tipo se pueden dar armas con mayores alcances o tasas de fuego, así que pueden ser modificadas las características si es necesario para simular un modelo concreto.

Tipos de Armas

Pistola: Arma corta semiautomática de pequeño calibre. Fáciles de ocultar, ligeras y con poco cargador.

Pistola automática: Similar a la pistola pero con la capacidad de fuego automático y con mayor cargador.

Revólver: Arma de similares características a la pistola pero que no posee cargador. En su lugar las balas se alojan en un

tambor giratorio, usualmente con capacidad para 6 proyectiles. Como ventaja, su disparo es más potente que el de una pistola.

Subfusil ligero: Parecido a una pistola automática, pero de mayor tamaño y cadencia de fuego. Pueden manejarse con una mano.

Subfusil pesado: Como el subfusil pero de mayor tamaño y peso. Para su uso correcto se necesitan las dos manos.

Fusil de cerrojo: Arma de fuego de gran potencia, actualmente en desuso pues ahora se fabrican modelos semiautomáticos. Se ha de recoger el percutor de manera manual por cada disparo lo cual ralentiza la cadencia de disparo. Se trata por lo general de modelos antiguos, cuyo cargador solo acoge 10 balas.

Fusil semiautomático: Más pequeño que el de cerrojo, permite un disparo por cada pulsación del gatillo. Menos precisos y con menor alcance pero con mayor tasa de fuego.

Fusil de asalto: Fusil automático de gran potencia y precisión que dispone de un gran cargador. Muy difícil o imposible de ocultar.

Carabina: Versión más pequeña y ligera del fusil de asalto, con las mismas características pero reducidas.

Fusil de precisión: Arma diseñada para abatir enemigos a larga distancia, dotada de una precisión inusual en otro tipo de armas que es otorgada por su mira telescópica y su largo cañón. Su potencia de disparo es altísima.

Ametralladora: Creada para tener una tasa de fuego y alcance superiores a los fusiles, aunque a costa de reducir su precisión. Su peso también es un inconveniente, por lo que suele ser preferible desplegarla en el suelo para poder usarla.

Escopeta de bombeo: Arma de fuego de un único caño. Las escopetas no disparan balas, en su lugar el percutor golpea un cartucho repleto de perdigones que se expande a gran velocidad. Esto genera un enorme daño en alcances cortos, pero disminuye su efectividad en grandes distancias. En este modelo concreto de escopeta hay que realizar un movimiento en el guardamano tras cada disparo, para que uno de los cartuchos del cargador pase a la recámara.

Escopeta automática: De similares características a una escopeta de bombeo. Su diferencia más notable es que la escopeta automática no necesita de movimiento manual para ser recarga-

da, lo que permite disparar todos los cartuchos que se encuentren en el cargador sin necesidad de bombeo ni percusión.

Escopeta de dos cañones: La escopeta de caza más común, solo tiene dos recámaras con capacidad de un cartucho cada una. Se pueden disparar los cartuchos de dos en dos al mismo objetivo o de uno en uno, aunque debe recargarse manualmente cada vez que se dispara.

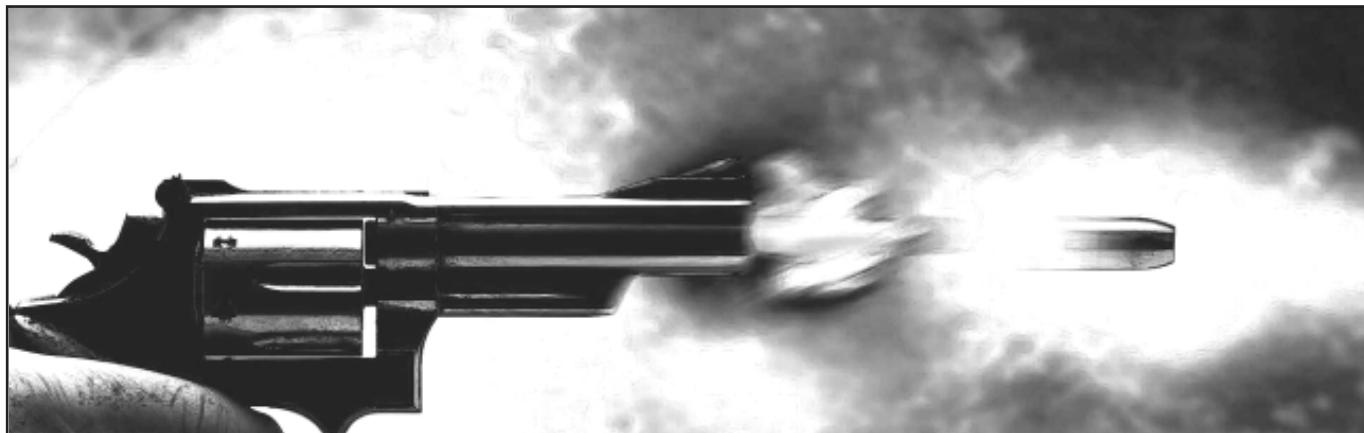
Ballesta/Ballesta moderna: Arma consistente en un soporte y una cuerda en un arco acoplado a este. La tensión se

consigue o bien manualmente o con un mecanismo simple de torsión que tira hacia atrás de la cuerda y se ancla al sistema del gatillo. Lanza viroles que se cargan manualmente tras cada disparo.

Arco/Arco moderno: Arma fabricada a base de una vara curvada, generalmente de madera u otro material elástico, atada en los extremos por una cuerda cuya tensión permite lanzar flechas de manera manual. Necesita ser recargada tras cada disparo.

Tabla de Armas a Distancia

Arma	Daño	Corto	Medio	Largo	Munic.	Peso	D/R	Manos	Manejo	Detección
Pistola	14	10	25	50	10	1	1	1	---	8
Pistola automática	14	8	20	40	20	1	R6	1	-1 Ráfaga	8
Revólver	18	10	25	50	6	1	1	1	---	8
Subfusil ligero	14	20	50	100	20	1,5	1/R6	1	-1 Ráfaga	7
Subfusil pesado	16	30	75	150	30	3	1/R6	2	-1 Ráfaga	6
Fusil de cerrojo	26	100	300	500	10	4	1	2	---	Automático
Fusil semiautomático	22	100	200	400	10	4	1	2	---	Automático
Fusil de asalto	24	100	200	400	300	4	1/R3	2	-1 Ráfaga	Automático
Carabina	20	75	150	300	30	3	1/R3	2	-1 Ráfaga	5
Fusil de precisión	28	500	1000	1500	10	6	1	2	-2 Bocajarro, +1 Medio, +1 Largo	Automático
Ametralladora	24	100	500	900	100	7	R6	2	-2 Ráfaga	Automático
Escopeta de bombeo	*	10	20	30	8	4	1	2	Recortada: +1 ataque, alcance/2	Automático 4 si está recortada
Escopeta automática	*	10	20	30	8	4	1/R2	2	-3 Ráfaga Recortada: +1 ataque, alcance/2	Automático 4 si está recortada
Escopeta de dos cañones	*	10	20	30	2 (1/1)	4	1 - 2	2	Recortada: +1 ataque, alcance/2	Automático 5 si está recortada



*Escopetas

Las escopetas tienen ciertas características que pueden variar según las circunstancias, como la de detección. Una escopeta normal es demasiado grande para llevarla escondida, pero recortando el cañón se puede solucionar el problema. Recortarla también produce un +1 a la tirada de ataque, puesto que crea un abanico más amplio para la salida de la munición. Lo que además reduce la distancia efectiva a la mitad.

Alcances en Escopetas Recortadas

Distancia	Corta	Media	Larga
Metros	5	10	15

La escopeta de dos cañones puede disparar un cañón por turno o los dos en el mismo turno al mismo objetivo realizando una sola tirada. Si acierta el disparo, lo harán los dos cañones a la vez. La localización de impacto en este caso se hará por separado. Hay que tener en cuenta que si falla, fallarán los dos.

Las escopetas causan mayores daños cuanto menor sea la distancia:

Daño en Escopetas

Distancia	Corta	Media	Larga
Daño	36	18	9

Ráfagas

En ocasiones algunos tipos de armas pueden efectuar varios disparos en el mismo turno, lo cual está aclarado en el apartado D/R (Disparos/Ráfagas). Cuando aparece un número con una R delante quiere decir que esa arma es capaz de hacer una ráfaga por turno con una cantidad máxima de balas a la indicada en el mencionado número. En caso de hacer una ráfaga además habrá que tener en cuenta el modificador que se muestra en la columna Manejo de la tabla de armas a distancia.

Para efectuar un disparo en ráfaga se debe realizar una tirada de ataque a distancia normal. Si se falla se consideran falladas todas las balas, pero si se acierta se calcula la categoría de éxito y se compara en la siguiente tabla el número de balas disparadas con la categoría de éxito obtenida. El resultado será el número de balas que logran impactar en el objetivo.

Número de Balas/Categoría de Éxito

Nº	0	1	2	3	4	5	6	7	8 +
2	1	1	1	1	1	2	2	2	2
3	1	1	1	2	2	2	3	3	3
4	1	1	2	2	3	3	3	4	4
5	1	2	2	3	3	4	4	5	5
6	1	2	3	3	4	4	5	5	6

Si al realizar una tirada de ataque en el momento de disparar una ráfaga se consigue un fallo crítico se procederá de forma normal (el arma se encasquilla, se impacta a un compañero o cualquier otra desgracia que se le pueda ocurrir al DJ y sea coherente con la situación). En cambio, la categoría de éxito no se tendrá en cuenta para calcular el tipo de impacto realizado por cada bala. Si se hiciera así todas las balas realizarían el mismo. Para determinar el tipo de impacto de cada proyectil cuando la tirada de ataque tiene éxito, se realiza otra tirada aleatoria con 1D10 por cada bala impactada en la siguiente tabla:

Tirada 1D10	1	2-9	10
Impacto	Refilón	Directo	Crítico

Una vez conocidos los tipos de impacto de cada bala se aplica el daño producido. Es un proceso lento, pero que debido a su letalidad suele acortar los combates neutralizando al enemigo posiblemente con una sola ráfaga.

En el caso de utilizar la modalidad de combate avanzado es necesario averiguar la localización de impacto de cada bala y aplicar el daño producido en consecuencia, como ocurriría con cualquier disparo.



Ejemplo de ráfaga a un solo objetivo

Un escuadrón de asalto del S.D. buscaba a un corruptor por una zona industrial cuando fue asaltado y diezmado por un grupo de corruptos. El único superviviente de la matanza recibió la orden de continuar la misión y, cuando logró encontrar al corruptor, apuntó con su carabina y disparó una ráfaga de 3 balas a su objetivo.

Al poseer un Mod. Destreza +2, nivel 3 de Armas a Distancia y un -1 al manejo de la carabina al disparar en ráfaga, su tirada de ataque base es +4. El disparo incluso realizándose a 30 metros es a distancia corta por el gran alcance de la carabina, tiene dificultad 5. Al tirar el dado sale 4, por lo que consigue un 8 en su tirada de ataque. Al comparar en la tabla de ráfagas con 3 balas disparadas y categoría de éxito 3 se obtienen las balas que impactan, en este caso 2. Tira 1D10 por cada bala para averiguar el tipo de daño y sale 1 y 7, la primera impacta de refilón mientras que la segunda logra un impacto directo. Posteriormente se pasará a calcular el daño según el tipo de combate.

Al disparar una ráfaga contra varios blancos se debe aplicar el modificador de cambio de objetivo acumulativo de -1 por cada enemigo exceptuando el primero como es habitual. La cantidad de balas disparadas se reparten equitativamente entre los objetivos. En caso de que no se puedan repartir de forma exacta serán los primeros objetivos los que reciban más disparos. Hecho esto, se efectuará una tirada de ataque a distancia por cada objetivo con sus correspondientes modificadores. Por cada tirada exitosa se comparará en la tabla anterior para averiguar el número de balas que impactan en el blanco. Si la tirada fuera un fallo para un objetivo, fallan todas las balas disparadas solo a ese.

Ejemplo de ráfaga a varios objetivos

Después de que el superviviente disparase su primera ráfaga, el corruptor se le fue acercando. A ese se le sumó un corrupto que apareció desde la oscuridad, y los dos juntos avanzan implacables. Sin embargo el miembro del S.D. aún tiene tiempo de disparar una nueva ráfaga. Dispara dos balas al corruptor y una al corrupto con su carabina que puede disparar una ráfaga de 3 balas.

En este caso se tendrían que hacer dos tiradas de ataque distintas, una por cada objetivo. Para el primer objetivo tendría un +4 como en el anterior ejemplo, y que junto a una tirada de dado de 5 haría un total de 9. Como la categoría de éxito es 4 y al primero le disparó 2 balas, solo una impacta. Tira una vez el dado para ver el tipo de impacto y resulta un impacto crítico.

Para el siguiente, al +4 anterior debe añadir un -1 por el cambio de objetivo. A este +3 hay que sumarle un 2 por la tirada del dado, por lo que tiene una tirada de ataque final de 5. En este caso al tratarse de una sola bala se resolverá como un disparo normal. La categoría de éxito es 0, por lo que el impacto es de refilón.

Tras esto se debe calcular el daño producido por cada bala de manera normal dependiendo de la modalidad de combate.

Culatas Abatibles o Retráctiles

Algunos tipos de armas, en especial los subfusiles, carabinas y fusiles de asalto, pueden llevar incorporada una culata que puede ser desmontada o abatida mediante bisagras para ocupar menos espacio. Esta característica será declarada por el DJ en las armas que la posean, debe dejar claro que una culata es retráctil o abatible si lo fuera.

Pongamos como ejemplo una carabina con culata retráctil. Llevar una culata de esa manera tendrá dos efectos:

-Las tiradas de ataque tendrán un -1 por la falta de apoyo si se dispara sin desplegar la culata.

-Ganarán un punto en su dificultad de detección.

Lo más normal es llevarlas recogidas cuando se esconden y desplegarlas cuando se usan. Esto han de ser declarado y cuesta una acción. Si no se especifica se entenderá que el arma se usa sin variación alguna.

Ametralladora Desplegada

Las ametralladoras suelen tener un trípode, el cual permite apoyarlas en el suelo y usarlas tumbado reduciendo así en uno la penalización de su uso en ráfagas. Esto dejaría su penalizador solo con -1, al igual que la culata retráctil o abatible. El DJ deberá indicar si la ametralladora posee trípode.

Armas de Proyectiles Antiguas

Existe la posibilidad de usar armas de proyectiles antiguas anteriores a la pólvora. Estas armas incluso en su versión moderna necesitan las dos manos para ser usadas. Utilizan su propia munición, flechas para los arcos y viroles o saetas para las ballestas, y necesitan ser recargadas cada vez que se va a efectuar un disparo. Las versiones modernas son asequibles en tiendas deportivas o de caza y sus materiales son más ligeros y resistentes aunque siguen usando la misma munición. Por supuesto estas versiones son más efectivas. Las antiguas se encuentran en raras ocasiones, como puede ser durante el transcurso de una aventura en unas ruinas, en la casa de un coleccionista de armas o un museo. En cualquier caso estas armas son de detección automática.

Armas de Proyectiles Antiguas

Arma	Daño	Corto	Medio	Largo	Peso
Ballesta	7	8	16	30	2,5
Arco	Mod. Fue +5	Fue x 2	Fue x 3	Fue x 4	2
Ballesta Moderna	8	10	20	40	2
Arco Moderno	Mod. Fue +7	Fue x 2	Fue x 3	Fue x 4	2

3.6 Armas Arrojadizas y Explosivos

Las armas de tipo arrojadizo están especialmente diseñadas para causar daño al ser lanzadas o arrojadas contra el enemigo. Esto incluye algunos explosivos como las granadas, que también son arrojadas hacia el lugar donde se desea que exploten. Sea cual sea el objeto a lanzar se realizará una tirada de Arrojar + Mod. Destreza + 1D10 contra una dificultad de lanzamiento de 1 punto por cada dos metros (o la mitad de la distancia redondeando hacia arriba) más posibles modificadores. Es necesario recordar que la distancia máxima a la que se puede arrojar un objeto de tamaño pequeño es de Fuerza x 5 metros. En cualquier caso el Mod. Fuerza no se aplica al daño producido.

Si se está utilizando la modalidad de combate avanzado, en caso de impacto se localiza como si fuera un disparo, a no ser que se estuviera atacando a una zona concreta del cuerpo. Además se dañarán los P.I como de costumbre.

Ejemplo de lanzamiento de arma arrojadiza en combate avanzado

Un necrófago corre hacia Unai, el cual quiere aprovechar y lanzarle una pedrada a la cabeza para dañársela un poco antes de ser alcanzado. Tiene Fuerza 5 por lo que puede lanzarla hasta 25 metros. Como la criatura se encuentra a 15 está dentro de su alcance. La dificultad es de 8 ($15/2 = 7,5$; 8 al redondear hacia arriba) solo para acertar. Unai tiene un Mod. Destreza de +1 y nivel 2 en Arrojar, pero sumado a un -4 por intentar impactar en la cabeza hace que tenga un -1. Al lanzar el dado consigue un 9, y con ello un impacto de refilón pues la categoría de éxito es 0. Hace 2 puntos de daño a los P.I y 4 a los Puntos de Vida del necrófago, no mucho pero ya le permite comenzar con algo de ventaja.



Armas Arrojadizas/Explosivos

Arma	Daño	Manejo	Efecto	Peso
Piedra	5	0	Fácil de encontrar	0,2 Kg
Shuriken	6	0	Arma oriental arrojadiza de pequeño tamaño	0,1 Kg
Cuchillo arrojadizo	6	+1	Versión pequeña del cuchillo especialmente diseñada y contrapesada para ser arrojada	0,2 Kg
Jabalina	10	+1	Lanza diseñada para ser arrojada	2 Kg
Mina	56	--	Explosivo. Explota al poner peso y después quitarlo. 1 metro de alcance. En caso de ser pisado, en combate avanzado hace 28 puntos de daño a los P.I de cada pierna	1 Kg
Granada	Ver tabla	0	Explosivo. Explota en el mismo turno en el que fue lanzado	0,5 Kg
Cartucho de dinamita	Ver tabla	0	Explosivo. Explota al turno siguiente de ser lanzada. Se debe tirar iniciativa por ella y cuando le toque "actuar" explota. En cualquier caso los jugadores no deben saber en qué momento concreto explotará	0,2 Kg
C-4	Ver tabla	0	Explosivo. Se puede pegar a otros objetos (paredes, coches, etc.) junto con su detonador. El momento de la detonación puede ser programado por el usuario o realizada a distancia, depende del detonador utilizado	0,5 Kg
Cóctel Molotov	Ver página 93	0	Causa un círculo de fuego de 4 metros de radio durante 5 turnos si no es apagado. Para el daño en el combate básico el fuego es de tamaño medio	1 Kg

Daño de Explosiones

El daño sufrido durante una explosión depende en gran medida de la distancia a la que se encuentre el artefacto explosivo, así como de la cantidad de material de la que se componga. A continuación se muestra una tabla con el daño producido por diversos explosivos, explicada de esta manera:

-Por cada distancia en metros al explosivo se muestra el daño realizado a los P.I de cada miembro. Además entre paréntesis se encuentra el daño total a los Puntos de Vida (válido para combate avanzado y básico).

-En la columna final se muestra la degradación del daño a cada miembro por cada metro de distancia al explosivo.

A la hora de la explosión hay que tener en cuenta posibles coberturas. En caso de utilizar el combate avanzado habría que observar qué zonas del cuerpo se verían expuestas y cuáles estarían protegidas al aplicar el daño. También se reduciría el daño general a los Puntos de Vida debido a las coberturas tanto en el combate básico como en el avanzado. El DJ tiene libertad para decidir cómo resolver casos así pues cada uno es diferente de los demás.

Si jugando en la modalidad combate avanzado el DJ desea aumentar o disminuir el daño realizado a alguna parte del cuerpo debido a la posición, tiene potestad para hacerlo según su criterio. Esto, además, hará necesario recalcular los Puntos de Vida dañados de nuevo.

Daño y Alcance de Explosivos

Explosivo	1 Mt	2 Mt	3 Mt	4 Mt	5 Mt	6 Mt	7 Mt	8 Mt	9 Mt	10 Mt	Degrado.
Granada	7 (60)	6 (51)	5 (43)	4 (34)	3 (26)	2 (17)	1 (9)	---	---	---	1
Dinamita 1 Cartucho	12 (102)	10 (85)	8 (68)	6 (51)	4 (34)	2 (17)	---	---	---	---	2
Dinamita 2 Cartuchos	20 (170)	17 (145)	14 (119)	11 (94)	8 (68)	5 (43)	2 (17)	---	---	---	3
Dinamita 3 Cartuchos	28 (238)	24 (204)	20 (170)	16 (136)	12 (102)	8 (68)	4 (34)	---	---	---	4
Dinamita 4 Cartuchos, 1 Kg	36 (306)	31 (264)	26 (221)	21 (179)	16 (136)	11 (94)	6 (51)	1 (9)	---	---	5
C4 500 gramos	30 (255)	26 (221)	22 (187)	18 (153)	14 (119)	10 (85)	6 (51)	2 (17)	---	---	4
C4 1 Kilogramo	50 (425)	45 (383)	40 (340)	35 (298)	30 (255)	25 (213)	20 (170)	15 (128)	10 (85)	5 (43)	5

Ejemplo de explosión en combate básico

Una granada cae entre un grupo de seis corruptos. Los tres más cercanos, que están a un metro, reciben 51 puntos de daño a sus Puntos de Vida. Otro se encuentra a 3 metros, por lo que pierde 34 Puntos de Vida. El quinto estaba a 4 metros tras una cobertura pequeña (menor del 33%), así que sufre 17 (26 - 6 de las dos piernas) puntos de daño a los Puntos de Vida. El último se encontraba a 6 metros, por lo que tan solo pierde 9 Puntos de Vida.

Ejemplo de explosión en combate avanzado

Una granada cae entre un grupo de seis corruptos. Los tres más cercanos, que están a un metro, reciben 6 puntos de daño a los P.I de cada miembro y 51 puntos de daño a sus Puntos de Vida. Otro se encuentra a 3 metros, así que recibe 4 puntos de daño a los P.I de cada miembro y pierde 34 Puntos de Vida. El quinto estaba a 4 metros tras una cobertura pequeña que le tapaba las piernas, por lo que recibe 3 puntos de daño a los P.I de cada miembro excepto en las piernas y 20 (26 - 6 de las dos piernas) puntos de daño a los Puntos de Vida. El último se encontraba a 6 metros, por lo que tan solo sufre 1 punto de daño a los P.I de cada miembro y 9 puntos de daño a sus Puntos de Vida.



3.7 Blindajes

En este apartado se encuentran los blindajes y armaduras del juego, que según el tipo serán más o menos difíciles de encontrar. Hay que tener en cuenta que algunos de estos blindajes pueden llamar mucho la atención y que algunos tipos son más propios de criaturas, lo cual aun así no debería impedir a ningún jugador usarlos.

Blindajes en el Combate Básico

Los blindajes en combate básico solo protegerán la cantidad indicada en la columna “Torso” de la tabla de blindajes situada posteriormente para cualquier daño sufrido por el poseedor. Este daño no debe ser derivado de una caída, una explosión o fuego, a no ser que se especifique lo contrario.

Blindajes en el Combate Avanzado

Como en el modo de combate avanzado se diferencian las localizaciones, cada blindaje protegerá de manera distinta a cada miembro. Esto provoca que dependiendo del blindaje usado una parte del cuerpo puede quedar sin protección. En esta modalidad de combate un blindaje absorberá tanto daño sufrido en un miembro como se indique en la tabla inferior. Los blindajes no absorben nunca daño derivado de caídas, explosiones o fuego a no ser que se indique lo contrario.

Detección de Blindajes

Los blindajes en su mayoría son muy difíciles o incluso imposibles de ocultar. Pueden además llamar mucho la atención, lo que es posible que provoque alarmas innecesarias. Divisar por ejemplo a alguien con blindaje militar completo podría traer como consecuencia la aparición de los cuerpos especiales.

Cada blindaje tiene un índice de detección al igual que las armas, que revela lo fácil o difícil que resulta verlo al llevarlo puesto. Si un personaje quiere comprobar si otro lleva blindaje,

realizará unas tiradas similares a las de detección de armas. Se ha de realizar la tirada $1D10 + \text{Mod. Percepción} + \text{Buscar}$ del que busca para superar la dificultad de detección del blindaje. Si en cambio no es una búsqueda intencionada sino que el personaje pasaba cerca, la tirada será en este caso de $1D10 + \text{Mod. Percepción} + \text{Alerta}$. Esto último se recomienda hacerlo o bien cuando la dificultad de detección sea baja, de 5 o menos pues esto indica que llama mucho la atención, o porque se deambula por zonas muy pobladas y esa tirada simula que entre tanto transeúnte alguno puede darse cuenta. Los blindajes con detección 10 solo podrán ser descubiertos mediante un registro manual utilizando la habilidad Buscar.

Daño a los Blindajes

Al igual que ocurre con las armas y los escudos, los blindajes también tienen una dureza y una resistencia que indican cuánto daño de arma pueden soportar en las zonas que protegen sin deteriorarse. Un ataque sin arma no daña el blindaje pero el daño realizado sí que es absorbido. Los ataques de las criaturas como zarpazos y mordiscos cuentan para estos efectos como ataques con armas, así como los ataques de un iluminado dotado de garras por medio de poderes como Cambiar Forma.

Como los blindajes son fabricados específicamente para la defensa no se destruirán directamente aunque el daño supere por el doble la dureza.

En la siguiente tabla se especifica el nombre, la cantidad de daño que absorbe en cada zona que protege, el peso de los blindajes y su dificultad de detección:

Blindajes

Tipo blindaje	Cabeza	Torso	Brazos	Manos	Piernas	Dureza	Resistencia	Peso	Detección
Chaleco antibalas	---	8	---	---	---	7	10	2	9
Chaqueta blindada	---	5	3	---	---	6	8	1	10
Ropa reforzada / cuero	---	3	2	---	2	5	5	1	10
Traje TEDAX (Explosivo)*	10	20	8	4	10	20	3	35	Automático
Traje ignífugo (Fuego)*	6	10	6	4	6	12	2	10	Automático
Casco motorista	4	---	---	---	---	10	3	1,5	Automático
Equipo militar	6	8	3	2	4	7	10	12	Automático
Coraza	---	7	---	---	---	12	4	5	Automático
Yelmo	5	---	---	---	---	11	3	3	Automático
Grebias	---	---	---	---	3	10	2	1	Automático
Guanteletes	---	---	---	3	---	10	2	1	Automático
Brazales	---	---	3	---	---	10	2	1	Automático

*Este tipo de blindaje, al estar diseñado para un tipo concreto de daño, solo absorbe la mitad en ataques normales.



Escudos

Escudo	Parada	Efecto	Dureza	Resistencia	Peso	Detección
Rodela	+1	Proporciona cobertura pequeña: Protege contra ataques cuerpo a cuerpo, flechas, saetas y objetos arrojados	12	3	1	5
Escudo	+2	Proporciona cobertura media: Protege contra ataques cuerpo a cuerpo, armas a distancia y objetos arrojados	18	3	3	Automático
Escudo táctico	+3	Proporciona cobertura media: Protege contra ataques cuerpo a cuerpo, armas a distancia, objetos arrojados y explosivos	20	4	8	Automático
Escudo antidisturbios	+3	Proporciona cobertura media: Protege contra ataques cuerpo a cuerpo y objetos arrojados	16	2	4	Automático
Escudo de torre	+3	Proporciona cobertura grande: Protege contra ataques cuerpo a cuerpo, armas a distancia y objetos arrojados	20	5	6	Automático

3.8 La Fragilidad de la Vida

La vida es dura incluso para un iluminado, y es que no solo pueden morir al fracasar en un combate. El fuego, las enfermedades, las caídas, la asfixia o los venenos siguen poniendo en peligro su existencia. Aquí se reúnen algunos de los peligros más comunes y se exponen sus consecuencias:

Caídas

Un golpe producido por una caída siempre se considerará un impacto directo, nunca podrá ser de refilón o crítico.

Modo de combate básico: Por cada metro de caída exceptuando los 2 primeros, el personaje recibirá 5 puntos de daño no absorbible por blindaje pero sí por poderes.

Modo de combate avanzado: Por cada metro de caída exceptuando los 2 primeros, cada miembro del personaje recibirá 1 punto de daño base. A este daño base se le aplicarán los modificadores por zona necesarios mostrados en la tabla inferior, pues no es lo mismo caer de pie que tumbado. El daño final de cada miembro se aplicará a los P.I y su suma total a los P. de Vida, por supuesto teniendo en cuenta el modificador de +50% de daño a los P. de Vida si se sufriera daño en cabeza. Este daño no es absorbible por blindaje pero sí por poderes.

Caída	Daño a miembros
De pie	Piernas x2, torso x1
Tumbado	Todas las zonas daño x1 menos torso con daño x2
Lateral	Brazo, mano y pierna del lado expuesto a la de caída daño x2, contrarias x1 y cabeza x1
De cabeza	Cabeza x 3, torso x2

Venenos

Al sufrir un envenenamiento será necesaria una tirada de 1D10 + Mod. Constitución + Resistencia + posibles modificadores. Si el personaje la supera no le ocurrirá nada pero si la falla sufrirá las consecuencias del veneno, el cual seguirá actuando hasta que supere la tirada. La dificultad del veneno será mayor cuanto más tóxico sea.

Atropellos

Un atropello se produce cuando un vehículo en movimiento choca con un viandante. Al igual que con las caídas, un golpe producido por un atropello se considerará un impacto directo.

Modo de combate básico: Por cada dos kilómetros por hora a los que circule el vehículo, el personaje recibirá 3 puntos de daño no absorbible por blindaje pero sí por poderes. O lo que es lo mismo, el daño recibido será igual a la velocidad del vehículo más un 50%. Es decir, si una persona fuera atropellada por un coche que se mueve a 50 km/h recibiría 75 puntos de daño.

Modo de combate avanzado: Por cada dos kilómetros por hora a los que circule el vehículo, cada miembro del personaje recibirá 1 punto de daño base. Dicho de otra forma, el daño base recibido por cada parte del cuerpo será igual a la mitad de la velocidad del vehículo en cada miembro.



Veneno	Dificultad	Efecto
Débil	6	Sufre un daño de 1D10 Puntos de Vida
Moderado	8	Sufre un daño de 1D10 +3 Puntos de Vida
Fuerte	9	Sufre un daño de 2D10 Puntos de Vida
Mortal	10	Muerte del envenenado
Debilitante	6	Siente un gran malestar general, lo que supone un -1 a todas las tiradas
Alucinógeno	8	Sufre graves alucinaciones que pueden provocar incluso que se autolesione
Somnífero	8	Después de un minuto el individuo cae en un profundo sueño durante 8 horas
Paralizante	10	Provoca parálisis muscular, inmovilizando al sujeto Fallo crítico: El sistema respiratorio se paraliza provocando la muerte

Enfermedades

Cada enfermedad tiene una cantidad concreta de días de incubación y dificultad para contraerla. Un personaje que pueda infectarse realizará una tirada de $1D10 + \text{Mod. Constitución} + \text{Resistencia}$ por cada día de incubación que marque la enfermedad que sufra. Cada una de estas tiradas se hará contra la dificultad marcada para ese día en concreto.

Fallar una de las tiradas mencionadas anteriormente supondrá caer enfermo, en cuyo caso el personaje sufrirá las consecuencias de la enfermedad. De superar una tirada posterior

comenzaría su recuperación (dejaría de sufrir los efectos) pero si después volviera a fallar otra tirada recaería de nuevo. En el momento que pasen los días marcados por la enfermedad el personaje comenzará su recuperación, y por tanto dejará de sufrir los efectos adversos.

A continuación se muestra una tabla de carácter general para las enfermedades aunque el DJ puede “construir” alguna enfermedad en concreto si así lo desea. Algunas criaturas de tipo infeccioso poseen sus propias tablas de enfermedad, como se verá en su apartado.

Dolencia	Dificultad	Tiradas	Efecto
Infección leve	6	2	Si falla -1 a las tiradas
Infección moderada	7	2	Si falla -2 a las tiradas
Infección persistente	6	4	Si falla -1 a las tiradas
Infección grave	8	2	Si falla queda incapacitado hasta que se cure
Enfermedad exótica	9	2	Incapacitado si falla la primera tirada, muere si falla la segunda

Efectos Irreversibles de las Heridas

Solo para combate avanzado. Si un personaje sufre daño que deje en estado Incapacitado los miembros vitales cabeza o torso y consigue sobrevivir, le pueden quedar secuelas. Si esto ocurriera se realizará una tirada de $1D10 + \text{Mod. Constitución}$ después de la partida para comprobar en qué estado queda. Las pérdidas que están indicadas en las siguientes tablas son permanentes pero se podrán recuperar con Puntos de Experiencia hasta un máximo de nivel 5.

Caer en Coma

Tirada	Efecto
-1 a 1	Muerte
2 a 4	Pierde 1 Inteligencia y 1 Percepción
5 a 7	Pierde 1 Inteligencia
8 o más	Sobrevive sano

Heridas Incapacitantes en Torso

Tirada	Efecto
-1 a 1	Muerte
2 a 4	Pierde 1 Fuerza y 1 Constitución
5 a 7	Pierde 1 Constitución
8 o más	Sobrevive sano

Inconsciencia

Cuando los Puntos de Vida bajen hasta 10 puntos o menos, se requerirá una tirada de $1D10 + \text{Mod. Constitución} + \text{Resistencia}$ a dificultad 6, dificultad que aumentará en uno

por cada punto de daño recibido que deje al PJ por debajo de los 10 Puntos de Vida. Si se supera, el personaje podrá seguir actuando. Si se falla caerá inconsciente hasta que se le cure, reanime o muera desangrado por las heridas o rematado por un enemigo.

Fuego

Aunque gracias al fuego la civilización pudo progresar, dada su capacidad destructiva sigue siendo un enemigo para la salud del ser humano.

Modo de combate básico: Para este modo de combate, el daño sufrido se calculará dependiendo del tamaño del fuego por cada turno que dure el efecto:

-Tamaño pequeño (una antorcha): 1D10 puntos de daño.

-Tamaño medio (la mitad del cuerpo del personaje): 3D10 puntos de daño.

-Tamaño grande (un incendio): 5D10 puntos de daño.

Modo de combate avanzado: En esta modalidad en cambio la víctima del fuego sufrirá 1D10 puntos de daño por cada extremidad que se vea afectada.

Recuperando Vida

Al usar un botiquín, a modo de primeros auxilios, se tirará $1D10 + \text{Mod. Inteligencia} + \text{Medicina} + \text{posibles modificadores}$ y se recuperarán tantos Puntos de Vida como la categoría de éxito. La dificultad será el daño recibido en la herida a curar, el éxito crítico hará que cure 1D4 puntos extra pero el fracaso crítico hará que pierda 1D4 puntos sin haber curado ninguno.

Para recuperar P.I la tirada es la misma, una por miembro y una vez al día. Un fracaso crítico causará la pérdida de 1D3 P.I, el éxito curará 1D4 y el éxito crítico 1D4 + 2.

En caso de intentar los primeros auxilios sin material adecuado sino improvisando sobre la marcha, por ejemplo usando trapos a modo de vendas o bebidas alcohólicas para desinfectar, la curación máxima se reduce a la mitad redondeando hacia abajo. Sin embargo, el daño causado por los fallos críticos se mantiene idéntico.

Illuminados

De manera natural, los iluminados recuperan 5 Puntos de Vida por cada día descansado o 10 puntos si tienen tratamiento médico.

En el caso del combate avanzado recuperarán adicionalmente 2 P.I de todos los miembros al final del día, o 3 P.I si cuentan con cuidados médicos.

Humanos

De manera natural, los humanos no iluminados recuperan 3 Puntos de Vida por cada día descansado o 6 Puntos de Vida si tienen tratamiento médico.

En el caso del combate avanzado recuperarán adicionalmente 1 P.I de todos los miembros al final del día, o 2 P.I si cuentan con cuidados médicos.

Asfixia

El personaje podrá aguantar sin respirar tantos turnos como su Constitución, tras los cuales perderá 1D6 + 4 Puntos de Vida por asfixia cada turno. Debido a que un turno es una unidad de tiempo relativa de unos 5 a 12 segundos o más, se puede considerar que por cada punto de Constitución se puede aguantar la respiración 15 segundos estando en movimiento, pudiendo ser mayor si se encuentra en reposo.



3.9 Tiradas De Moral

En ocasiones se necesita estar concentrado o mantenerse sereno en un momento crítico, como en un combate, ante la aparición de monstruos o frente una escena dantesca. Precisamente por el carácter de ese tipo de circunstancias se requiere estas tiradas. Superarlas supondrá sobrellevar los horrores del mundo apocalíptico (o del normal) y seguir adelante. En cambio fracasar puede significar un trastorno que, si bien puede ser molesto, en ocasiones puede poner en serio peligro la vida del personaje. A discreción del DJ queda no realizar este tipo de pruebas al ver algunas criaturas o situaciones.

Para realizar este tipo de tiradas se utilizará el 1D10 + Mod. Voluntad + Frialdad contra una dificultad que puede ser impuesta según el criterio del DJ y la dureza de la situación o por los monstruos en sí. Como resultado de la tirada pueden ocurrir cuatro casos:

-Que sea superada con éxito crítico. Se considera que el personaje “está curado de espantos” y no volverá a realizar ninguna tirada de moral en todo el día.

-Que sea superada con un éxito normal.

-Que falle. En este caso se comparará la categoría de fracaso en la tabla de trastornos temporales.

-Que se produzca un fallo crítico. El estrés debido a la situación fue demasiado y el personaje no lo ha podido soportar. Se adquirirá un trastorno permanente que se manifestará en ciertas circunstancias, exceptuando el infarto que de producirse lo hará solo en ese momento. Pero eso no es todo, además se calculará la categoría de fracaso y se le aplicará el trastorno temporal pertinente.

Trastornos Temporales

Cat. Fracaso	Trastorno	Efecto
1	Sobresalto	-1 a las tiradas, un turno
2-3	Ataque de nervios	-1 a las tiradas, 30 minutos
4-5	Ataque de nervios agudo	-2 a las tiradas, 1 hora.
6-8	Histeria	Gritará y/o llorará escondiéndose, 1D4 turnos
9 o más	Huida	Esprintará por la salida más cercana (no necesariamente la más segura), 1D4 turnos

Algunos trastornos permanentes tienen como efecto la reducción de algún atributo. Si esto ocurriera, un atributo nunca podrá bajar su puntuación a menos de 1.

Trastornos Permanentes

1D10	Trastorno
1	Fobia
2	Trastorno Obsesivo Compulsivo
3	Alucinaciones
4	Depresión
5	Amnesia
6	Ansiedad
7	Irritabilidad
8	Personalidad esquizoide
9	Ataques de pánico
10	Infarto

Fobia: La visión de un objeto, ser o situación común le causa un miedo atroz, viéndose obligado a realizar una tirada de moral con la dificultad de 7 a 9. El ser, objeto o situación puede ser elegido por el personaje en consenso con el DJ.

T.O.C. (Trastorno Obsesivo Compulsivo): La mente del personaje obliga inconscientemente a quien la sufre a realizar una y otra vez acciones repetitivas, como lavarse las manos muy a menudo, asegurarse de que las cosas están en su sitio una y otra vez, etc. Este trastorno se traduce en un -1 a las tiradas que requieran de Percepción, Inteligencia o Destreza cuando esté ocurriendo, lo cual suele ser una vez cada tantas horas como su Voluntad con una duración de 1D10 minutos.

Alucinaciones: Pueden ser auditivas, olfativas, táctiles, gustativas, visuales, o de todas a la vez. El personaje no sabrá distinguir entre la alucinación y la realidad, quedando fuera de juego o poniéndose a él mismo y los demás en peligro. Suele ocurrir una vez cada tantas horas como su Voluntad + 4 con una duración de 1D10 minutos.

Depresión: De vez en cuando, la vida se vuelve más oscura todavía para el personaje, reduciendo su atributo Voluntad en 2 puntos, mientras que su Inteligencia, Destreza, Carisma y Fuerza lo hará en 1 punto. Esto sucede una vez cada tantas horas como su Voluntad + 4 durando tantas horas como 10 menos su Voluntad.

Amnesia: El personaje no es capaz de recordar nada de lo ocurrido 1D10 horas antes del suceso que la desencadenó. Además, cualquier tirada fallida de moral posterior por muy bajos que sean sus efectos puede volver a desencadenar la amnesia. El fallo de una tirada de moral conllevará una tirada de 1D10 + Voluntad + Frialdad + Voluntad de Hierro si la tuviera contra la dificultad de la fallida tirada de moral que volvió a desatar la amnesia, y que ya habrá supuesto ciertos trastornos temporales que se deben tener en cuenta. Si la supera no ocurrirá nada pero si fallara perderá la memoria durante 1D10 horas a partir del siguiente turno.

Ansiedad: Una sensación de agobio y angustia se apodera del personaje sin ningún motivo aparente. Esto causa pérdida de concentración, lo que supone un -1 a las tiradas que requieran de Inteligencia, Percepción, Carisma, Destreza, Empatía y Voluntad. Suele durar un día entero y se produce cada 1D4 días.

Irritabilidad: La paciencia del personaje está dañada permanentemente y no aguanta lo que debería. Posee un +1 a Intimidar y un +1 a Iniciativa puesto que siempre está dispuesto para la pelea. Pero eso hace que tenga un -1 en las tiradas que requieran de Empatía y Carisma, además de tener un -2 a las tiradas de Frialdad cuyo objetivo sea hostigarlo e incitarlo. Es permanente y solo remite con tratamiento, tranquilizantes o superando las tiradas de moral puesto que mantener el control ayuda al enfermo a contener su rabia, a razón de una hora por categoría de éxito.

Ataques de pánico: Una vez cada 1D10 + Voluntad en horas, sin motivo aparente el personaje sufre repentinamente de un miedo atroz. Lo deja fuera de combate, posiblemente chillando, gritando o catatónico, arrodillado y escondido. El ataque durará tantos minutos como 10 menos su Voluntad.

Personalidad esquizoide: La personalidad del personaje sufre un cambio radical, recibiendo un -2 a las tiradas que requieran de Carisma y Empatía. Aparte de ser callado y mostrar indiferencia a las personas de manera exagerada, este rasgo es permanente después de adquirirlo. Con tratamiento puede tener momentos en el que este rasgo no aflore eliminando así los penalizadores a las tiradas, pero siempre de manera temporal.

Infarto: No es un trastorno permanente pues solo se producirá en ese momento concreto. El corazón del personaje sufre riesgo de paro cardíaco, necesitando realizarse una tirada de 1D10 + Mod. Constitución + Resistencia y tomándose como dificultad la categoría de fracaso de la tirada de moral que produjo el infarto. Esta nueva tirada a su vez puede generar varios resultados:

-Si la supera quedará incapacitado durante ese turno, mientras que el siguiente solo podrá moverse a la mitad de su movimiento normal. No podrá atacar ni actuar, solo moverse a esa velocidad durante tantos turnos como 7 - Constitución, después podrá moverse y actuar con normalidad. El éxito crítico reduce este efecto a tan solo el turno afectado y el siguiente.

-Un fallo no significa la muerte, sino que consigue sobrevivir al infarto pero queda incapacitado. Estará consciente pero solo será capaz de hablar utilizando mucho esfuerzo, por lo que no podrá actuar ni moverse hasta que reciba tratamiento médico avanzado.

-Un fallo crítico significa la muerte del PJ.

Ejemplo de infarto

El señor José Díaz de 52 años de edad no esperaba ver la espantosa escena que se iba a encontrar en casa. Al llegar de trabajar por la noche, abrió la puerta de su casa y notó un extraño silencio. Fue hasta el salón y se encontró con el horror:

su mujer muerta en el suelo y su hija, cubierta de sangre y con la cara muy demacrada, devorándola. Esta situación requeriría fácilmente una tirada de moral de dificultad 9.

José nunca ha sido un hombre mentalmente fuerte, por lo que tiene un Mod. Voluntad de -1. Aunque su vida no ha sido especialmente dura, tiene nivel 1 en Frialdad. Al tirar el dado sale un 1 y, sumándole su Mod. Voluntad y su Frialdad, el resultado final es 1: un fallo crítico con una categoría de fracaso de 8. Además, tira 1D10 en la tabla de trastornos permanentes y sale 10, infarto.

Para enfrentarse a los efectos del trastorno infarto tira el dado y saca 3, lo que sumado a su Mod. Constitución de +1 y su Resistencia de nivel 0 hace un total de 4. Como la dificultad era la categoría de fracaso de la tirada anterior y resultó ser 8, falla esta tirada.

El efecto final es que no muere, pero se queda incapacitado totalmente. Tiene el zombi de su hija ante él pero no puede hacer nada, necesita que alguien vaya en su auxilio antes de que sea devorado también.

Tratando Trastornos

El tratamiento de trastornos se puede realizar gastando Puntos de Gracia Divina, o mediante medios más comunes. Estos son más complicados y faltos de eficacia que por medios divinos. Si se quiere hacer por la vía común se requieren tiradas de Psicología o de Medicina para intentar eliminar ya sea el trastorno o uno de sus episodios.

Mediante Medios Divinos

Para un personaje iluminado es posible eliminar sus propios trastornos permanentes. Con el uso de tantos Puntos de Gracia Divina como los indicados en la tabla de tratamiento de trastornos mostrada más abajo, un personaje podrá sanar su mente completamente de tales males. No obstante solo se podrán curar los trastornos propios, no los de otras personas.

Mediante Psicología

La tirada de Psicología consta de tirar 1D10 + Mod. Inteligencia o Mod. Empatía + Psicología del que vaya a curar contra una dificultad que depende de la enfermedad. Cada tirada requiere un turno entero de dedicación a ella, sin límite de turnos para poder seguir tirando en un principio. Si supera la tirada, se evitará el próximo episodio que vaya a sufrir o se elimina el que esté sufriendo. Un éxito crítico hace que el trastorno desaparezca durante tantas horas como la categoría de éxito. En caso de resultar la tirada en un fallo crítico desencadenará el episodio o, si ya está en curso, lo doblará en duración aparte de no poder intentar ayudarlo más hasta que dicho ataque acabe.

Mediante Medicina

La tirada de Medicina puede servir para curar utilizando algún tranquilizante, estimulante o ansiolítico que reduzca los

efectos del trastorno. Para ello se realiza una tirada de 1D10 + Mod. Inteligencia + Medicina a la dificultad del trastorno. Si tiene el medicamento y éxito en la tirada, los efectos del trastorno se verán reducidos. Un fallo crítico no solo no mejorará la situación sino que además causará problemas adicionales como náuseas, vómitos o fiebre, reduciendo atributos a discreción del DJ.

Tabla de Tratamiento de Trastornos

Trastorno	Dificultad	P. G. Divina
Fobia	6	3
T.O.C.	5	3
Alucinaciones	9	4
Depresión	7	4
Amnesia	8	4
Ansiedad	7	3
Irritabilidad	7	3
Personalidad esquizoide	8	3
Ataques de pánico	6	4

Efectos de los Medicamentos para cada Trastorno

Fobia

Éxito: Se reduce en un punto la dificultad de la tirada de moral.

Éxito crítico: Supera el ataque de fobia totalmente para este episodio.

T.O.C.

Éxito: Consigue superar su trastorno ese episodio o prevenir el siguiente.

Éxito crítico: No tendrá episodio alguno en 8 horas.

Alucinaciones

Éxito: Consigue superar su trastorno ese episodio o prevenir el siguiente.

Éxito crítico: No tendrá episodio alguno en 8 horas.

Depresión

Éxito: La Voluntad solo se rebaja en 1 punto, el resto de atributos no se rebajan.

Éxito crítico: La Voluntad solo se rebaja en 1 punto, el resto de atributos no se rebajan y además se reduce la duración a la mitad.

Amnesia

Éxito: La duración de la amnesia se reduce un cuarto.

Éxito crítico: La duración de la amnesia se reduce a la mitad.

Ansiedad

Éxito: La duración de la ansiedad se reduce a la mitad.

Éxito crítico: La ansiedad es eliminada en ese episodio.

Irritabilidad

Éxito: Durante 6 horas pierde todos los modificadores menos el de la tirada de Friaaldad al ser incitado, el cual pasa a ser de -1.

Éxito crítico: Elimina todos los penalizadores durante 8 horas.

Ataques de Pánico

Éxito: La duración del ataque de pánico se reduce en un cuarto.

Éxito crítico: La duración del ataque de pánico se reduce a la mitad.

Personalidad Esquizoide

Éxito: Suaviza la personalidad del afectado, reduciendo la penalización a -1 en Carisma y Empatía durante 6 horas.

Éxito crítico: Elimina todos los penalizadores durante 8 horas.

Infarto

Éxito: Ayuda en la tirada contra el infarto en un +1.

Éxito crítico: Ayuda en la tirada contra el infarto otorgando un +2.





Ruidos

Paul Schneider es un hombre delgado entrado en años; a los veinticinco apenas le quedaba pelo y el poco que aún le queda se ha teñido de gris. Ve el mundo a través de unas gruesas gafas, cuyas lentes han ido aumentando en grosor año tras año gracias, entre otras cosas, a su trabajo como periodista. Paul es un parapsicólogo que publica artículos sobre desapariciones relacionadas con el ocultismo. Sus artículos, como toda la revista, aparentan más de patraña que de realidad, pero a Paul le gusta cerciorarse antes de publicar una noticia como verdadera. Ha dedicado su vida a demostrar que aquello que se considera sobrenatural es cierto, que lo que un día vio siendo apenas un niño fue verdad...

Paul Schneider pasó su infancia en un pueblo al pie de los Alpes suizos. Gustaba de la naturaleza y solía dar largos paseos. No tenía más de diez años cuando durante una noche de verano uno de esos paseos lo llevó cerca del cementerio del pueblo. Era antiguo y estaba delimitado por un pequeño muro de piedra en ruinas; tenía siglos y fama de encantado. En la distancia oyó unos extraños ruidos, saltó el muro con tanta curiosidad como precaución. Deambuló entre los nichos y las tumbas invadido por el morbo y el miedo, su pelo se erizaba al pensar en lo que había bajo la tierra. Pero siempre sintió fascinación por la muerte y el más allá. Exploró el camposanto hasta que recortada en la luz de la luna pudo ver una figura que escarbaba en la tierra. Paul se agachó para ver qué pasaba. La figura estaba exhumando un cadáver, abrió la lápida con las manos y sin esfuerzo sacó lo que quedaba del difunto. El niño impresionado trataba de no ser visto. Lo que pasó a continuación fue algo que marcó a Paul el resto de su vida: la sombra levantó en vilo al cadáver y con saña y rabia, le propinó un brutal mordisco. Los trozos de carne putrefacta salpicaron por todas partes bajo la mirada estupefacta y horrorizada de Paul. Intentó huir pero no pudo, estaba paralizado por lo que estaba viendo. La sombra, que para entonces revelaba una forma inhumana antes desapercibida, se quedó quieta con el cadáver en vilo, husmeó el aire y se giró hacia el niño, quien dominado por el miedo consiguió recuperarse y salir corriendo. Huyó hacia el muro y lo saltó sin problemas, no miró hacia atrás hasta que llegó a su casa. Por fortuna, cuando volvió la vista la criatura no estaba ahí.

Décadas después, Paul estaba en la entrada de una casa abandonada de las afueras de Friburgo. Los rumores dicen que de ella salen ruidos extraños por las noches, algunos aseguran ver sombras y que más de un curioso ha desaparecido entre sus paredes. Era el turno de Paul. Estaba equipado con una grabadora para las psicofonías, cámaras de video y fotográfica. Se preparó para pasar la noche en vela.

Ante la puerta destalada, encendió la linterna, empujó suavemente y entró. Poco pudo avanzar antes de que la oscuridad lo invadiera todo. Olía a cerrado, el polvo se levantaba a cada paso, la linterna alumbraba viejos muebles y paredes sucias. El periodista anduvo por lo que parecía un salón hasta que descubrió unas escaleras que subían al segundo piso. Empezaba a dudar que allí hubiera algo más que suciedad, moho e insectos.

Subió las escaleras y llegó al segundo piso. Giró a la izquierda y avanzó hasta que vio algo que lo perturbó, en una pared la huella de una mano estaba marcada en el polvo. Pudo ver también pisadas que le recordaron los rumores de desaparecidos. Paul siguió las pisadas y un nuevo olor que destacaba sobre los demás. En una habitación a su derecha el olor se hizo más intenso. Enfocó la linterna y vio un sucio cuarto de baño sin baldosas y pestilente. Entró en él, los insectos crujían a cada paso bajo sus pies. En un principio culpó a las cañerías de aquel hedor, pero la pestilencia provenía de otro sitio. Intrigado y buscando la fuente de olor que saturaba sus sentidos, se fijó en el plástico casi descompuesto que cubría la bañera, lo corrió y encontró la fuente. La imagen sobresaltó a Paul, era el cadáver putrefacto de un hombre, posiblemente otro investigador; los nervios se apoderaron de él. Salió de la habitación al pasillo bañado por la luz de la luna, pensaba en qué le podía haber pasado a ese tipo y si realmente estaría en peligro en aquel lugar. No tenía las ideas muy claras, intentó recomponerse mientras pensaba en que debía llamar a la policía. Su investigación podía esperar. Dio media vuelta y al dirigirse a la salida, vio algo que lo perturbó aún más. Entre las huellas del difunto y las suyas propias, había otras más pequeñas que se acababan justo donde él estaba. Buscó con la linterna en todas direcciones el origen de esas nuevas huellas. No lo descubrió. El cadáver lo puso nervioso, pero el incidente de las huellas lo descolocó totalmente. En aquel momento creyó ver una sombra a un lado y se giró todo lo rápido que pudo. En el suelo había nuevas huellas que acababan directamente en la pared. La respiración se aceleraba por momentos y su miedo nublaba con presteza su razón. Se disponía a enfilar las escaleras cuando algo acaparó su mirada inconscientemente. Al final de uno de los pasillos de la planta de la que quería huir, vio una figura, un niño pequeño que lo observaba. La imagen lo paralizó. Tan solo acertó a hablar con voz débil y temblorosa:

-Hola pequeño, ¿Qué haces aquí? Este no es buen sitio para jugar, deberías irte.

Al tratar de iluminar al niño con la linterna, desapareció. El instinto de Paul lo llevaba a escapar de aquel lugar, pero recordó a qué había venido y que quizás ese niño fuera su objetivo. Podría demostrar que tenía razón y que todos aquellos años de psicólogos fueron injustificados. Decidió armarse de valor, preparó la cámara y fue esta vez hacia donde había visto al niño. Avanzó con cautela y giró a la derecha al final del pa-

sillo. Había tres puertas, una al frente y otra a cada lado; abrió la de enfrente. Parecía un dormitorio grande con una cama de matrimonio, un armario cayéndose a pedazos y el resto de muebles en sintonía con él. Oyó unas risas de niño a su espalda, se giró asustado y no vio nada. Lo intentó con la puerta de su derecha pero la cerradura estaba atascada. Sintió que algo tiraba del bajo de su gabardina, se giró de nuevo con el corazón a punto de estallar. Se le volvió a pasar por la cabeza la idea de huir, sin embargo quiso ver qué había en la última puerta. Estaba entreabierta, entró y puso en marcha la grabadora que llevaba consigo. Examinó el lugar, era un cuarto infantil, con juguetes antiguos y abandonados, una cama pequeña y los restos mugrientos de una moqueta. Sin motivo aparente el miedo se apoderó por completo de él, se dijo a sí mismo que era hora de irse. Corrió hacia las escaleras y bajó. Los nervios no le permitieron percibirse de un viejo camión de juguete que estaba en la escalera. Tropezó con él y rodó escaleras abajo provocando un estruendo en su caída. Dolorido y más asustado que nunca, intentó levantarse pero no pudo durante un tiempo.

Cuando por fin su miedo venció al dolor, se intentó incorporar lentamente, apoyando las manos y las rodillas en el suelo. Alzó la vista para ver la salida, su escapatoria, pero en vez de eso, delante suya, vio al niño sonriendo.

Tan solo un alarido seco y breve salió de la casa aquella noche.

A la mañana siguiente la zona fue acordonada. Uno de los vecinos oyó un grito a altas horas de la madrugada y llamó a las autoridades. La policía tardó una hora en llegar, pero localizaron dos cuerpos sin vida en la casa, la investigación sigue su curso.

Cuando los cadáveres fueron sacados del lugar y el cordón policial estaba a punto de levantarse, un agente vio a un niño a través de las ventanas e informó de ello a sus compañeros. Se adentró en el edificio para no volver a ser visto jamás.

Capítulo 4

"Criaturas"



La autopsia revela que la criatura no realizaba ni los procesos metabólicos mínimos para poder moverse, pero aun así lo hacía. Según nuestros estudios, el ser está técnicamente muerto. No sabemos cómo un cuerpo puede volver a ser reanimado ni quién lo hizo, pero este fenómeno está siendo registrado cada vez en mayor número. Más de 32 seres similares al ejemplar llamado "01" han sido encontrados y analizados. No todos poseían las mismas características: mientras que unos se "reproducían" mediante un virus, otros sentían una atroz necesidad de carne humana. Ambos tipos son ágiles, uno más que el otro. Los del tipo que tenemos ahora en estudio, extremadamente lentos y resistentes, no buscan más que la destrucción de todo lo vivo. Por lo que podemos decir, aunque parezca delirante, es que estamos tratando con muertos vivientes.

Informe a los altos mandos del gobierno sobre la autopsia de un zombi



4.1 Poderes de las Criaturas

Gritó con voz potente: —¡Cayó, cayó la Gran Babilonia! Se ha convertido en guarida de demonios, en refugio de espíritus inmundos, en nido de aves impuras y asquerosas...

—Apocalipsis: capítulo 18, versículo 2—

Este mundo está plagado de criaturas sobrenaturales, y su cantidad va en aumento. Este capítulo explica sus formas, sus conductas y sus poderes. Se dividen en varios bandos: las criaturas del Apocalipsis, que a su vez se subdividen en cuatro grupos dependiendo del jinete al que sirvan; las del Infierno, que sirven a Satán; las neutrales, que no sirven realmente a ningún bando; y las celestiales, sirvientes de Dios. Todos estos seres tienen una gran variedad de capacidades especiales, que pueden ir desde cambiar su forma o crear la ilusión de poseer una forma humana hasta levantar a los muertos o presentar alguna inmunidad.

Puntos de Poder

Algunas criaturas poseen poderes sobrenaturales pero, dado que no están imbuidos por la luz celestial como los ángeles o los iluminados, carecen de Puntos de Luz. En su lugar utilizan Puntos de Poder, que reflejan la energía interior que son capaces de utilizar. Aunque se emplean de la misma manera que los Puntos de Luz, no se recuperan de la misma forma. Además de recuperarse Puntos de Poder mediante el descanso, también pueden regenerarse aprovechándose de la energía interna de otros seres a los que se ha dado muerte.

Regeneración de Puntos de Poder

P. Poder regenerados	Acción realizada
1	24 horas de descanso
1	Muerte de un humano
2	Muerte de un ser sobrenatural
3	Muerte de un iluminado

Poderes de las Criaturas

Al igual que ocurre con los Poderes Divinos, los poderes que usan las criaturas sobrenaturales también se suelen servir de los atributos de estas. Es por ello que su funcionamiento es similar, con distintos niveles para un mismo poder, salvo que en este caso se requieren Puntos de Poder para su uso en lugar de Puntos de Luz.

Criogénesis

Este poder permite a su usuario generar un frío intenso, ya sea proyectado en forma de aura o viento, o generado por contacto. Todo el daño provocado por este poder se considera daño mágico.

Nivel 1: Tacto Helado

El tacto de la criatura es de un frío mortal, lo que le permite incluso congelar el agua tocándola unos pocos segundos. Para que el poder se pueda aplicar habrá de producirse contacto físico, ya sea tocando, agarrando o realizando un ataque cuerpo a cuerpo sin armas con éxito.

Para usar este poder es necesario realizar una tirada exitosa de ataque contra la tirada de defensa del objetivo. Si además Tacto Helado se usa como complemento para un golpe, como suele ser el caso, se deben tener en cuenta también los daños físicos del mismo. El daño básico del toque es de 1D6 + Categoría de éxito de la tirada de ataque, ignora blindaje y cuesta 1 P. Poder por cada tirada de ataque. En caso de que la tirada de ataque resulte en un éxito o fracaso crítico, este resultado solo se tendrá en cuenta en lo que respecta al ataque físico.

Nivel 2: Aura Sombria

La criatura genera un aura heladora que cubre todo a su alrededor en un radio de tantos metros como su Voluntad. Exceptuando a la criatura que utiliza el poder, todos los seres vivos que se encuentren dentro del área de acción sufrirán un -1 a las tiradas y 3 puntos de daño a los Puntos de Vida cada turno. Aunque este daño no puede ser absorbido por nada, la ropa de abrigo puede mitigar el efecto en un máximo de un punto de daño por turno.

Cuesta 2 P. Poder al activarlo y dura 10 turnos. Además es compatible con el nivel anterior pero incompatible con el siguiente.

Nivel 3: Ventisca

El lanzador genera un fuerte viento cargado de afilados trozos de hielo que se mueve a su alrededor en un radio de tantos metros como su Voluntad. Esto provoca que, exceptuando a la criatura que utiliza el poder, todos los seres vivos dentro del área de acción sufran un -1 a las tiradas, otro -1 adicional en las tiradas de ataque a distancia debido a la baja visibilidad y 4 puntos de daño a los Puntos de Vida por frío, aunque ir fuertemente abrigado mitiga en un punto este daño.

Adicionalmente cada turno quienes se encuentren en el área de acción serán golpeados por un fragmento de hielo que producirá 3 puntos de daño. En el caso del combate avanzado es necesario averiguar la localización del impacto pues también hacen daño a los P.I. Estos impactos sí pueden ser resistidos por blindajes.

Activarlo cuesta 3 P. Poder y dura 10 turnos. Aunque incompatible con el nivel anterior, sí es compatible con el primero.

Ocultamiento

Este poder permite a la criatura pasar desapercibida, hacerse invisible e incluso llegar prácticamente a desaparecer de este plano.

Nivel 1: Piel Cambiante

La piel de la criatura cambia de color según lo que la rodea para mimetizarse con el entorno, haciendo que si permanece inmóvil pueda pasar desapercibida. La tirada para camuflarse de una criatura que utilice este poder será de 1D10 + Mod. Apariencia + Sigilo.

En caso de que algún personaje haga una tirada de Mod. Percepción + Buscar contra la tirada de camuflarse de la criatura para encontrarla, tendrá un negador de -1 a la misma. Si en cambio la tirada es de Mod. Percepción + Alerta porque ha pasado cerca pero no la está buscando, la penalización aumenta a -2. Sin embargo, aun conociendo su localización quien intente atacarla sufrirá un penalizador de -1 a su tirada de ataque. Por supuesto en caso de que la criatura se mueva y se vuelva a camuflar deberá ser encontrada de nuevo.

Su uso cuesta 1 P. Poder y durará hasta que se mueva o hasta un máximo de 10 minutos. Los poderes que permitan localizar criaturas (Detectar Criaturas, Clarividencia: Ver El Presente, Telepatía) pueden anular el efecto de este nivel de poder.

Nivel 2: Invisibilidad

La criatura se vuelve invisible gracias a que consigue refractar la luz que la rodea. En este caso la tirada para evitar ser detectada es también 1D10 + Mod. Apariencia + Sigilo. La criatura podrá moverse e incluso atacar siendo invisible.

Cuando un personaje realice una tirada de Mod. Percepción + Buscar para detectar a la criatura invisible sufrirá un penalizador de -2. Si en cambio la tirada es de Mod. Percepción + Alerta porque ha pasado cerca pero no la está buscando, la penalización aumenta a -4. Será necesario localizar a la criatura para poder atacarla y una vez hecho esto se sufrirá un negador de -2 a la tirada de ataque para impactarla.

Cuesta 2 P. Poder activar este nivel y dura 2D10 minutos. Los poderes que permitan localizar criaturas (Detectar Criaturas, Clarividencia: Ver El Presente, Telepatía) reducen a la mitad la dificultad para localizar a la criatura invisible y el negador sufrido al atacar.

Nivel 3: Desaparición

La criatura se vuelve translúcida y se hace incorpórea. No deja huellas, no hace ruido, no emana calor y no se la puede tocar de ningún modo, por lo que se vuelve inmune a los ataques físicos.

La única manera de dañarla es primero detectarla, de igual manera que en el nivel anterior pero con un +1 a su tirada de Mod. Apariencia + Sigilo, y después atacarla utilizando poderes. La criatura tampoco podrá atacar mientras se encuentre en este estado, pues en cuanto lo haga reaparecerá al instante volviendo a ser vulnerable. Cuesta 3 P. Poder para una duración de 1D10 minutos.

Pirokinesis

Pirokinesis es la capacidad que tiene la criatura en cuestión de, sin necesidad de combustible pero sí de comburente, generar llamas a voluntad. Todo el daño provocado por este poder se considera daño mágico.

Nivel 1: Llamada

Este nivel de poder permite crear una sola llama por turno, que a efecto dramático podrá o bien salir de la mano de la criatura o ser generada directamente en el objetivo en cuestión. Lo importante es que la criatura debe tener línea de visión con el objetivo en ambos casos. Se puede crear sin necesidad de combustible (pero sí de comburente, oxígeno).

Para utilizar este poder se realiza una tirada de 1D10 + Mod. Voluntad para superar una dificultad que dependerá de la distancia existente entre la criatura y el objetivo. Las dificultades y las distancias para este poder se encuentran en la siguiente tabla:

Dificultad	Valor	Distancia (metros)
Quemarropa	3	Toque
Corta	5	De toque hasta su Voluntad
Media	7	Hasta su Voluntad x 2
Larga	9	Hasta su Voluntad x 3

También es posible crear llamas estáticas y que sean esparcidas por contacto, ya sea generándolas en las manos de quien use el poder o en un arma cuerpo a cuerpo.

Una llama causará 1D6 + Categoría de éxito puntos de daño por quemadura, no absorbibles por blindaje a no ser que se trate de un traje ignífugo o similar. Conseguir un éxito crítico dobla el daño mientras que un fracaso crítico hace que se dañe a un objetivo no deseado cercano. Si además la llama prende algo, durará hasta que la apaguen y causará 1D3 puntos de daño extra por cada turno.

Cuesta 1 P. Poder por llamarada. Durará tanto como su Voluntad en minutos.

Nivel 2: Incendio

Crea una llama más potente que en el nivel anterior. La mecánica es la misma que la explicada para el nivel 1 pero con los siguientes cambios:

-El daño causado aumenta a 1D8 + 1 + Categoría de éxito.

Salvaguardia

-En caso de que una llama prenda, causará 1D4 puntos de daño extra por cada turno hasta que sea apagada.

Cuesta 2 P. Poder, durará tanto como su Voluntad en minutos y no se puede usar este nivel a la vez que el anterior al tratarse de una mejora.

Nivel 3: Infierno

Genera una llama más poderosa que en el nivel anterior. La mecánica es la misma que la explicada para el nivel 1 pero con los siguientes cambios:

-El daño aumenta a 1D10 +2 + Categoría de éxito.

-En caso de que una llama prenda, causará 1D6 puntos de daño extra por cada turno hasta que sea apagada.

Cuesta 3 P. Poder, durará tanto como su Voluntad en minutos y no se puede usar este nivel a la vez que los anteriores.

Hechizar

Las criaturas usan este poder para influir en el libre albedrío de la gente, lo que les permite modificar y hasta llegar a controlar la mente de sus víctimas.

Nivel 1: Magnetismo

La criatura posee un encanto fuera de lo normal. Goza de un modificador a todas sus tiradas sociales de +1. Es automático, permanente y no requiere gasto de Puntos de Poder.

Nivel 2: Encantamiento

La criatura puede influir en la mente de los humanos e iluminados. Para ello se deberá realizar una tirada de 1D10 + Mod. Voluntad + Mod. Empatía contra 1D10 + Mod. Voluntad + Frialdad del objetivo. Un fallo crítico inmuniza del control mental por el resto del día a ese objetivo. Un éxito crítico dobla la duración del poder.

La criatura que utiliza el poder podrá ordenar o prohibir cosas a la víctima. Deben ser órdenes simples que no acarreen un fuerte estrés o vayan contra el instinto de auto-conservación, pues de ser así el trance se rompería.

Cuesta 1 P. Poder y durará tantos minutos como su Carisma.

Nivel 3: Control Mental

La criatura posee la habilidad de controlar totalmente a su víctima, lo que la convierte en su marioneta. Esto permite incluso hacer que se suicide o ataque a sus amigos sin que se rompa el trance como en el anterior nivel. Para ello se debe realizar una tirada de confrontación de 1D10 + Mod. Voluntad + Mod. Empatía de la criatura contra 1D10 + Mod. Voluntad + Frialdad del objetivo.

Cuesta 3 P. Poder y dura tantos turnos como su Voluntad.

Esta facultad otorga a su poseedor la capacidad de endurecer su piel e incluso de crear campos de fuerza para su protección.

Nivel 1: Piel Pétrea

La criatura endurece la piel tanto que al tacto parece una roca. Gracias a ello absorbe 2 puntos de cualquier daño menos los producidos por fuego. Cuesta 1 P. Poder y dura activo tantos minutos como la Constitución de la criatura.

Nivel 2: Piel Férrea

La criatura es capaz de endurecer tanto la piel que al golpearla parece casi un bloque de hierro. Absorbe 4 puntos de cualquier daño menos los producidos por fuego. Cuesta 2 P. Poder y dura activo tantos minutos como la Constitución de la criatura. Este nivel es incompatible con el anterior puesto que lo mejora.

Nivel 3: Aura de Protección

El ser que tenga este poder puede activarlo solo o combinarlo junto con cualquiera de los otros niveles anteriores. Mediante su uso, el usuario genera un campo protector a su alrededor que puede proteger tanto a la propia criatura como a un grupo de ellas. El campo creado tendrá un radio de Voluntad/3 metros y durará tantos turnos como su Voluntad. Absorbe 5 puntos adicionales de cualquier daño, incluso fuego. Cuesta 2 P. Poder.

Nigromancia

La nigromancia es la capacidad de controlar en mayor o menor medida la muerte. Aunque para los humanos es algo peligroso con lo que jugar, para algunas criaturas es algo sencillo. Todo el daño causado por este poder se considera daño mágico, excepto el provocado por ataques físicos de las criaturas invocadas.

Nivel 1: Corruptor de Almas

El usuario podrá interferir en las almas de los vivos para corromperlas y debilitarlas. Esto consigue como efecto un penalizador de -1 a todas las tiradas del objetivo. No es necesario ningún contacto físico con la víctima para realizar esto.

En el caso de ser tocado por la criatura a la vez que usa este poder, el objetivo sufrirá un negador de -1 adicional. Para que el toque se pueda aplicar, si la víctima se defiende será requerida una tirada de ataque exitosa. El efecto de un éxito o fracaso crítico en esta tirada solo se considera en lo que respecta al ataque físico. Es decir, un éxito crítico no aumenta la penalización provocada por Corruptor de Almas.

Activarlo cuesta 1 P. Poder, dura 10 turnos y afecta a todos los seres en un radio de 10 metros de la criatura emisora que no sean de su bando.

Nivel 2: Toque Marchito

Las manos del usuario pueden, con solo tocar, consumir la zona afectada. Este poder traspasa ropas y blindajes. Para utilizarlo es necesario realizar un ataque de toque.

Al ser tocado por un ser mientras utiliza Toque Marchito, la víctima tendrá que realizar una tirada de 1D10 + Mod. Constitución + Resistencia contra una dificultad de 5 + Mod. Voluntad del usuario. Según el resultado que se obtenga puede ocurrir lo siguiente:

-Fallo: La víctima sufre 8 puntos de daño por Toque Marchito.

-Éxito y Éxito crítico: Toque Marchito no surte efecto.

-Fallo Crítico: Además de recibir 8 puntos de daño en la zona afectada, esta comienza a gangrenarse. Debe hacer una nueva tirada de 1D10 + Mod. Constitución + Resistencia de dificultad 9 para superar la gangrena. Se tirará una vez al principio y otra cada hora que transcurra en el mundo del juego para intentar curarse. Cada vez que falle, la enfermedad le irá consumiendo 5 P.I en la zona afectada y 3 Puntos de Vida de manera automática. Si supera la tirada la gangrena no avanzará más, pero el daño sufrido solo podrá ser curado mediante la hospitalización del sujeto o gracias a poderes. Una tirada de Medicina sin la atención hospitalaria necesaria no podrá curar este tipo de daño.

Cuesta 2 P. Poder por toque.

Nivel 3: Invocar No Vivo

Quien use este nivel podrá traer a un ser desde la muerte. Se podrá invocar hasta una distancia máxima de dos metros del invocador en cualquier dirección siempre que haya espacio suficiente. El proceso puede ser aleatorio o invocarse un ser concreto a voluntad:

Invocación Aleatoria

Tirada 1D10	Ser invocado
1-3	Zombi
4-6	Esqueleto
7-8	Alma perdida
9-0	Necrófago

Una vez invocadas, las criaturas entrarán en juego realizando sus tiradas correspondientes de Iniciativa de manera independiente a quien las invocó. Aunque son criaturas autónomas obedecerán al invocador y actuarán de manera acorde a su conducta. Además, a pesar de que el invocador se vaya o haya sido destruido, los seres invocados no desaparecerán, estos se quedarán allí para cumplir sus órdenes. En el caso de que sean invocadas durante un combate y no antes, podrán actuar a partir del siguiente turno.

Cuesta 3 P. Poder por cada ser invocado, sin límite de criaturas por turno. La invocación ya sea de uno o varios seres contará como una acción. A efectos dramáticos en el juego, estas criaturas aparecerán ya sea reanimando cadáveres existentes, saliendo de tumbas o apareciendo entre una bruma negra que surge de la nada.



4.2 Fenómenos Paranormales

Antes de continuar con las criaturas es necesario explicar los fenómenos que pueden provocar algunas de estas o algunos pocos humanos dotados de poderes.

Poltergeist

No todos los eventos sobrenaturales son realizados por criaturas con cuerpo físico. Hay algunas almas que se han perdido de camino al Infierno o al Cielo, cuando este tenía las puertas abiertas, o incluso que simplemente se niegan a abandonar este mundo. La mayoría pasan desapercibidas a los vivos y vagan solitarias, otras son capaces de manifestarse e intentar comunicarse.

Las motivaciones para manifestarse ante los vivos pueden ser muchas. Algunas almas solo quieren hacer saber que siguen ahí y necesitan demostrárselo a sus seres queridos para poder pasar al más allá. Otras no se irán de este mundo hasta que solucionen sus problemas. Algunas estaban tan apegadas a un objeto, sitio o persona que no lo abandonarán nunca e incluso lo defenderán de manera hostil (revenant). Y las menos numerosas son las que simplemente se niegan a irse de este mundo. Estas causarán daño y sufrimiento a todo vivo que las moleste. Esta última conducta ha aumentado últimamente, puesto que muchos de esos entes saben perfectamente que sus únicas posibilidades son ir al Infierno o desaparecer para siempre.

Interacciones de Fantasmas con los Vivos

Las maneras que los fantasmas tienen de interactuar con los vivos son múltiples. Todas se suelen englobar bajo un solo concepto denominado Poltergeist, exceptuando la telequinesia, que es un poder que solo tienen algunos de ellos.

La aparición de este tipo de eventos puede ser un buen motivo para realizar tiradas de moral a niveles que oscilen entre 5 y 10 de dificultad.

Interrupciones en los Sueños

Los espectros pueden llegar a infiltrarse en los sueños de sus víctimas y transformarlos en pesadillas, con la posibilidad de llegar a controlar al individuo y hacer que se mueva en estado de sonambulismo aun a riesgo de poner su vida en peligro.

Para ver el resultado de la interrupción se requiere una tirada enfrentada entre ambas partes, 1D10 + Mod. Voluntad + Intimidar del espectro contra 1D10 + Mod. Voluntad + Frialdad de la víctima. Si el espectro supera la tirada, el sueño se transforma en una horrible pesadilla que puede llevar a un -1 de penalización a las tiradas cuando la víctima se levante hasta que vuelva a dormir, siendo el efecto acumulable. Si la tirada es un éxito crítico, controlará a la víctima y hará que se mueva sonámbula a su voluntad hasta que él quiera o la víctima sea despertada. Un fallo no causará efecto alguno y un fallo crítico imposibilita que el fantasma pueda volver a intentar interrumpir los sueños de esa persona. Cuesta 2 P. Poder.

Fantasmogénesis

El fantasma adopta una imagen incorpórea cuya forma es la de su cuerpo cuando aún estaba vivo. Una aparición puede, si lo desea, cambiar su aspecto, puesto que al generar esa imagen a voluntad está libre de amoldarla a su deseo. También puede con el gasto de más Puntos de Poder generar otras imágenes, habitualmente de objetos. La duración puede variar de segundos a tantos minutos como su Voluntad. Las apariciones, aunque solo sean en una imagen incorpórea por un periodo de tiempo pequeño, cuestan gran cantidad de energía, a razón de 1 P. Poder por imagen generada.

Puede darse el hecho de generar una imagen sólida, la cual dure tanto como 10 x la Voluntad del espectro en segundos a un coste de 3 P. Poder por imagen.

Posesiones

El fantasma puede tomar el control total del cuerpo de un vivo, pero siempre será temporal debido a que un espíritu está muerto y ello supone una desventaja considerable. Las tiradas son de 1D10 + Mod. Voluntad + Intimidar del espectro contra 1D10 + Mod. Voluntad + Frialdad de la víctima. El tiempo máximo de posesión será igual a 2 x la Voluntad del espíritu expresado en minutos. Si el éxito es crítico la posesión duplica su duración, con el fallo no ocurre nada y con el fallo crítico la víctima se hace inmune a ese espectro.

Durante la posesión, la víctima puede ser obligada a hacer acciones que puedan representar una amenaza a su integridad o a la de otras personas. Estos actos requieren una tirada de 1D10 + Mod. Voluntad de la víctima contra 1D10 + Mod. Voluntad del espectro. Si este gana, la víctima realizará ese acto. Si gana la víctima, se liberará de la posesión. Coste: 4 P. Poder por intento.

Psicofonías

Es la facultad de producir sonidos y hablar sin un origen definido, lo que produce la sensación de que las paredes hablan. El espectro suele utilizar su propia voz por un breve espacio de tiempo para avisar a los intrusos. Esta manifestación no cuesta poder, pero ha de descansar cada vez que se comunique. El intervalo de tiempo de descanso se deja a discreción del DJ para darle más dramatismo a la partida.

Existe otra variedad: las psicofonías proyectadas. Se produce cuando las voces o los ruidos son proyectados directamente a la mente de una sola víctima. Esto causará tormento y efectos que van desde la pérdida de concentración y un -1 a sus tiradas hasta quedar fuera de combate por culpa de la agonía sufrida. También puede ser usado por fantasmas no malignos para comunicarse con un individuo concreto.

Esta variedad requiere una confrontación entre voluntades, 1D10 + Mod. Voluntad + Intimidar del espectro contra 1D10 + Mod. Voluntad + Frialdad de la víctima. El éxito por parte



del espectro produce el -1 a las tiradas anteriormente mencionadas en la víctima mientras que el éxito crítico deja fuera de combate a la víctima tantos turnos como el nivel de Intimidar del espectro. El fracaso hace que no ocurra nada mientras que el fracaso crítico imposibilita el intentar volver a afectar a esa persona con la psicofonía proyectada. Esta versión cuesta 2 P. Poder.

Psicofotografías

Permite al fantasma manifestarse sobre fotografías, digitales o no. A simple vista nadie puede verlo pero una fotografía tomada en el sitio justo en el momento oportuno da la posibilidad al espectro de incluirse en ella permitiendo que los aparatos lo capten. No cuesta Puntos de Poder.

Si lo que desea el fantasma es proyectarse en la imagen después de ser tomada porque no estaba allí cuando se realizó la fotografía, puede hacerlo al coste de 1 P. Poder.

Teleplastia

Como en el apartado anterior pero con las cámaras de video, digitales o no. Permite que estos objetos lo graben mientras es invisible a los ojos de los demás. No cuesta Puntos de Poder.

Crear una secuencia que no haya sido grabada por la cámara y ponerla después donde no debería estar, le costará al fantasma 2 P. Poder por minuto de grabación.

Telequinesis

Se utiliza igual que el poder (ver página 48) con sus niveles diferenciados y el uso de Puntos de Poder en lugar de Puntos de Luz. Por supuesto cuanto más poderoso sea el espectro más nivel debería tener. No entra en la categoría de los Poltergeist debido a que no todos los fantasmas la poseen.

Características de un Espectro

El aspecto más común y revelador de los espectros o fantasmas es que son de naturaleza incorpórea. No poseen un cuerpo físico, son solo la proyección de un alma que antaño estuvo viva y el paso de la vida a la muerte los afectó, trastornándolos o volviéndolos agresivos. No es agradable descubrir que has muerto y estás condenado a vagar en solitario indefinidamente.

Son una presencia invisible, una energía residual que suele habitar en zonas abandonadas. De esa manera logran pasar desapercibidos, pero en ocasiones los vivos irrumpen en las zonas donde moran y vagan, trastornando así su rutina y por ello su conducta. A veces son los propios espectros los que irrumpen en las vidas de los vivos, en esos casos suelen darse los Poltergeist.

El único espectro registrado como criatura en este juego es el revenant, pero pueden existir muchos más. A efectos prácticos los espectros tendrán los mismos atributos y características que el revenant (pudiendo variarlos levemente), con la diferencia de que pueden no estar ligados a un objeto, lugar o persona, además de poder o no hacer uso de la telequinesis.

Cómo Acabar con Espíritus

La eliminación de estos seres puede ser complicada debido a que al estar muertos y no tener un cuerpo físico no es posible matarlos ni tampoco destruirlos. La mejor solución es descubrir de qué tipo de ente se trata. Si es un revenant bastaría con destruir aquello que le apegue a este mundo. Si es un fantasma desesperado, lo mejor sería ayudarle a realizar sus tareas incompletas. Si es un espectro se puede intentar la realización de un exorcismo. De cualquier modo, hay seres que ni los iluminados pueden destruir.

Médiums

Hay gente que asegura poder ver y comunicarse con los espíritus e incluso hacer que se manifiesten. En realidad muchas de esas personas son solo un gran fraude, pero existen algunas que realmente tienen ese poder. Suelen ser personas "raras", con una gran decisión sin la cual acabarían locos o suicidándose. A menudo son reservadas, algunas con problemas mentales, ya que están en un constante estrés como consecuencia de sus dones, los cuales a veces funcionan involuntariamente.

Los médiums están pensados para su uso como PNJs o PJs. De cualquier modo se los considera humanos normales, no sobrenaturales.

Dones de Médium

Los auténticos médiums pueden tener dones que en su mayoría se parecen a los de los fantasmas pero cambiados, ya que no se aplican a ellos mismos sino que los objetivos son los espectros. Suelen ser adquiridos al nacer o al sufrir un suceso traumático. En cualquier caso marcan para siempre la vida de quien los posee. A continuación se explican:

Visión de la Muerte

Los médiums pueden ver y oír a los espíritus, ya sea de manera voluntaria o, en ocasiones, involuntaria. También pueden, si se concentran en una criatura, llegar a neutralizar la ilusión de forma humana y ver su verdadero ser. Este don no requiere tirada ni gasto de energía.

Este sistema es más un componente dramático, puesto que el DJ puede aprovechar ese don para hacer que vea espíritus donde él quiera y así llevar la trama a su gusto. De la misma manera que un personaje con ese don puede utilizarlo, también tendrá que sufrir visiones no deseadas o inoportunas.

Fantasmogénesis

El médium es capaz de dotar de una imagen a un fantasma incluso en contra de su voluntad. Para ello se hace una competición de 1D10 + Mod. Voluntad + Friaaldad del espíritu contra 1D10 + Mod. Voluntad + Intimidar del médium.

Si gana, el fantasma adoptará una imagen incorpórea durante tantos minutos como la Voluntad del médium. El suceso ten-

drá lugar en frente del médium a una distancia a elegir entre el metro y los cinco metros. Más cerca podría ser peligroso y más lejos no podrá generarlo bien. El éxito crítico dobla el tiempo de permanencia de la imagen.

El fracaso no genera la imagen y el fracaso crítico puede causar que el fantasma pueda responder con una imagen de cuerpo sólido y ataque al médium. La duración en este caso será 10 x la Voluntad del espectro en segundos. Cuesta 2 P. Poder.

Posesión Transitoria

El médium utiliza su propio cuerpo para que el espíritu se comunique. Para ello deja que lo posea durante un breve espacio de tiempo. La posesión no es completa, el cuerpo quedará rígido e inmóvil. El espíritu solo podrá hablar a través de la boca prestada. La duración de este evento es voluntaria, pudiendo acabar cuando se deseé.

La voz puede ser la del propio médium o la de otra persona, como la original del espíritu o incluso fantasmagórica y horrible. Estando en este trance, es posible que se den sucesos de fuertes corrientes de aire generadas desde el propio cuerpo del anfitrión e incluso puede que levitación del mismo. Aunque en general no ocurrirá nada que pueda causar daño directamente al médium.

Clarividencia

Algunos médiums pueden tener el poder Clarividencia a distintos niveles. Funciona igual que en el caso de un iluminado (ver página 47), pero con el gasto de Puntos de Poder en lugar de Puntos de Luz.

Efectos en el Médium

En ocasiones, el proceso de contactar con espíritus o usar dones puede ocasionar desajustes en el cuerpo del médium, sobre todo cuando las tiradas son fracasos críticos. Los efectos pueden ir desde la hipotermia a la pirexia, convulsiones, desmayos, vómitos, etc. Estos efectos no han de tener importancia más que a efectos dramáticos.

Gente Extraordinaria

Muy raras veces se dan casos en los que personas normales posean poderes y capacidades superiores, como los médiums. La adquisición de estos dones, aun pudiendo ocurrir de diversas formas, siempre será de manera desconocida. Los dones más comunes son:

Atributos Sobrenaturales

La persona en cuestión puede tener uno o dos atributos físicos o mentales a nivel 6 sin ser un iluminado. En ningún caso de 7 o mayor. Los atributos sociales no se ven aumentados al no tratarse de algo físico ni biológico, sino psicológico y de personalidad. El atributo de Tamaño tampoco se verá afectado de esta manera, solo con la ventaja Corpulento.

Posesión de Uno o Varios Poderes

Se puede dar el caso de que una persona normal tenga poderes sobrenaturales. El origen de los mismos es desconocido, pudiendo ser una mutación, un error divino, una aberración infernal, casualidad, evolución o una trampa de los jinetes para llevar el caos al mundo.

El motivo siempre será una incógnita. Lo realmente importante son los poderes que pueden adquirir, a saber:

Poder	Nivel
Telequinesis	A distintos niveles
Clarividencia	A distintos niveles
Pirokinésis	A niveles 1 o 2
Nigromancia	A distintos niveles

La gente que tenga poderes gastará Puntos de Poder en lugar de Puntos de Luz en su uso. Los regenerará de la manera habitual, empezando con tantos puntos como $1D4 + 1$.

Manifestaciones y Posesiones Demoniacas

Un demonio sin el poder suficiente para viajar entre planos sin la ayuda de otro ser superior puede manifestarse como un ente incorpóreo. Al hacer esto posee rasgos similares a los Poltergeist, además de sus propios poderes. Es posible actuar de esta forma durante un periodo máximo de 5 días, puesto que el cuerpo real del demonio se encuentra en el Infierno y solo ha viajado su mente. Es capaz de desarrollar Psicofonías, Interrupciones en los Sueños y, en lugar de Fantasmogénesis, puede utilizar la Proyección entre Planos para mostrar una imagen intangible de sí mismo. Sin embargo el coste de Puntos de Poder de cada acción se duplica, por lo que no son nada frecuentes.

Si necesita actuar físicamente durante largos periodos de tiempo, un demonio puede intentar conseguir un cuerpo al que poseer. Al hacer esto el cuerpo sería usado como si fuera una marioneta. Pasará a ser controlado por la criatura, la cual al igual que en las manifestaciones se encuentra físicamente en el Infierno, pero mentalmente en el plano de la Tierra. La persona así poseída tendrá las habilidades y atributos tanto mentales como sociales del demonio pero mantendrá las físicas del humano. En el caso de los poderes pasará lo mismo, ningún poder que tuviera que ver con el cuerpo físico del demonio podría ser utilizado, pero sí poderes mentales y sociales, excepto Metamorfosis. La mejor opción para acabar con una posesión es un exorcismo, pues así se expulsa al demonio del cuerpo sin matar al anfitrión. Para que la posesión tenga éxito se realiza una competición de

$1D10 + \text{Mod. Voluntad} + \text{Intimidar del demonio contra } 1D10 + \text{Mod. Voluntad} + \text{Frialdad de la víctima}$. Si se tiene éxito, el demonio tendrá posesión del cuerpo durante 1D10 días, si el éxito es crítico la posesión puede ser permanente. Fallar la tira da hace que no pase nada pero con el fallo crítico la víctima se hace inmune a ese demonio.

Matar al poseído no mata al demonio, solo rompe su enlace en este mundo. La persona poseída se considera inocente, por lo que si se la mata se recibiría una penalización de Puntos de Gracia Divina al acabar la partida. Sin embargo, al tratarse de un poseído solo se perderá 1 Punto de Gracia Divina.

Apariencias Engañosas

Muchos de los seres que traen el fin del mundo son capaces de adoptar forma humana a voluntad, de manera instantánea y sin gasto de ningún Punto de Poder, aunque en muchas ocasiones ocurre de otro modo. A veces no cambian de forma, lo que hacen realmente es manipular la percepción de quienes están mirando y los inducen a creer que ven una forma humana. Ese efecto traspasa los sistemas de seguridad, como videocámaras, puesto que la imagen falsa se graba junto con la verdadera y la percepción de quien ve la grabación sigue siendo la de un humano.

Existen maneras de ver el aspecto verdadero de las criaturas tal como puede ser la Visión de la Muerte de los médiums, aunque para ser capaces de ver la realidad necesitarán concentrarse en el sujeto de estudio. Otra forma es el uso del poder Clarividencia a nivel 1: Ver el Presente, que también anula la ilusión.

Metamorfosis realmente cambia el aspecto de quien lo usa impidiendo que se pueda ver su verdadera forma.

Otros Efectos Paranormales

Existen otros efectos paranormales en el mundo apocalíptico, ya sean causados por unos o por otros: apariciones de criaturas monstruosas, eventos extraños como nieblas densas donde nunca las hubo, muertos caminando, etc.

El fin del mundo trae muchos misterios. Seres muy poderosos y desconocidos pueden desatar estos eventos y algunos todavía más extraños, tanto que en ocasiones es mejor no desvelarlos y simplemente intentar sobrevivir a ellos.

Esto da pie al DJ para crear sus propios fenómenos paranormales sin límites y sin tener que dar complicadas explicaciones al haber muchas criaturas capaces de crearlos.



4.3 Criaturas Sobrenaturales

Criaturas

Una vez conocidos los poderes de las criaturas y algunos fenómenos paranormales, llega el turno de explicar las criaturas sobrenaturales. Con la llegada del Apocalipsis su número ha crecido tanto que se hace imposible mostrar todas en unas pocas páginas. Por tanto, el DJ tiene potestad para crear sus propios seres, con las peculiaridades que crea pertinentes para su aventura.

Las criaturas están agrupadas según su alineación, no obstante es necesario hacer algunas aclaraciones. En primer lugar, como los jinetes pueden colaborar entre ellos para alcanzar un objetivo concreto, las criaturas apocalípticas también podrán cooperar entre ellas aunque sirvan a distintos jinetes. En segundo lugar, las criaturas neutrales no forman un bando como tal sino que simplemente son seres sobrenaturales ajenos al Apocalipsis. Sin embargo este grupo de seres ha visto aumentar su número, en especial el de espíritus y espectros, debido a la acción de los jinetes.

Encontrarse con algunas de estas criaturas puede asustar e incluso hacer enloquecer a personas que en otras situaciones de riesgo logran mantenerse serenas. Es por ello que en los seres que lo requieran se marca la dificultad para la tirada de moral.

El DJ puede optar por omitir estas tiradas si así lo desea, pero no se recomienda.

Además, dado que ciertos seres tienen mejores apéndices como pueden ser garras o dientes afilados, algunos de los ataques tendrán el daño aumentado. Es este daño el que debe utilizarse al hacer un ataque de ese tipo con la criatura y no el que marca la tabla de ataques.

Ejemplo de daño con las criaturas

Mientras que el zarpazo de un zombi, que no posee garras, hace un daño de Mod. Fuerza (+1) + Daño del ataque (3), con un total de 4, el zarpazo de un perro de la guerra hace un daño de Mod. Fuerza (+7) + Daño del ataque (8), para un total de 15.

Lo último a considerar es que algunas criaturas como los esqueletos u otros muertos vivientes no poseen Puntos de Vida, por lo que solo se pueden eliminar destrozando alguna parte de su cuerpo. Dado que en el combate básico esto no es posible, para estas criaturas se establecen unos Puntos de Vida que solo tienen validez en esta modalidad y no en el combate avanzado.

Una vez aclarados estos puntos, es hora de describir las características de las criaturas del mundo apocalíptico.



Apocalipsis Peste

Corruptor

Apocalipsis/Peste

Esta criatura de tamaño similar al humano posee una fisonomía que recuerda al tópico aspecto de los alienígenas. No tiene orejas, boca ni nariz en su rostro, solo dos grandes ojos, negros y abultados, que sobresalen de su pálida aunque algo amarillenta cara. Su cráneo, al igual que el resto de su cuerpo, no tiene nada de pelo.

Aunque su principal objetivo es propagar la muerte entre los humanos a través de enfermedades, también se dedica en ocasiones a aumentar el número de seres apocalípticos corrompiendo humanos. Es capaz de hacer todo esto con solo tocar a sus víctimas. Dado que su aspecto no le permitiría pasar desapercibido entre la población, un corruptor puede aparentar tener aspecto humano a voluntad.

Atributos

Fuerza: 3 (0); Constitución: 3 (0); Destreza: 4 (+1); Inteligencia: 4 (+1); Voluntad: 4 (+1); Percepción: 4 (+1); Carisma: 3 (0); Empatía: 3 (0); Apariencia: 1 (-2); Tamaño: 3 (1 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 2; Armas de Cuerpo a Cuerpo: 1; Esquivar: 1; Frialdad: 3; Medicina: 3; Pelea: 1; Persuadir: 1; Sigilo: 2.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 al ver a la criatura sin la ilusión de aspecto humano.

Puntos de Vida: 80.

Puntos de Poder: 10.

Poderes: Camuflaje (nivel 2).

Equipo y armas: Lo que consiga.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo, ataques con armas y toque infeccioso.

Ilusión de aspecto humano: Un corruptor puede crear la ilusión de poseer aspecto humano con el coste de 1 P. Poder. Esto se considera una capacidad especial y no un poder como tal. Con esa forma podrá hablar y relacionarse con los humanos de manera normal, además de poder usar cualquier otra de sus habilidades y poderes. Su Apariencia se eleva hasta nivel 3 mientras use esta ilusión. Volver a su forma normal no le supone gasto alguno.



Toque infeccioso: El tacto de un corruptor permite transmitir a voluntad una enfermedad gastando Puntos de Poder. Puede usar este toque tanto disimuladamente como durante un combate. En cualquier caso, si la víctima intentara evitarlo requerirá una tirada de ataque por combate cuerpo a cuerpo sin armas. Si el objetivo fuera tocado, deberá realizar una tirada de 1D10 + Mod. Constitución + Resistencia para intentar salvarse. La dificultad y la cantidad de tiradas necesarias dependen de la enfermedad que transmite el corruptor.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Toque Infeccioso

Enfermedad	P. Poder	Dificultad	Tiradas	Efecto
Infeciosa	1	6	2	Muerte si falla una de las tiradas
Corromper	2	8	1	La víctima se transformará en corrupto 2 horas después
Degenerativa	2	7	2	Pérdida de un punto en todos los atributos Físicos, Mentales o Sociales, el corruptor elige el grupo de atributos
Infarto	3	8	1	Muerte instantánea. La ventaja Inmunidad a Enfermedad y Toxinas no protege ante un infarto

Corrupto

Apocalipsis/ Peste

Se trata de una persona que ha perdido la capacidad de raciocinio y desarrollado una violencia extrema, y cuya única motivación es expandir la enfermedad que lo convirtió en corrupto. Para ello ataca a todo ser que encuentre a su paso, aunque debido a su naturaleza descerebrada y agresiva un gran número de veces acaba con la víctima antes que la enfermedad tenga tiempo de actuar. Aunque un corrupto puede actuar solo, suele formar parte de un grupo de corruptos o incluso de una horda si logran contagiar a suficientes humanos.

Atributos

Fuerza: 5 (+2); Constitución: 4 (+1); Destreza: 5 (+2); Inteligencia: N/A; Voluntad: N/A; Percepción: 4 (+1); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 3 (1 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 3; Buscar: 2; Esquivar: 1; Pelea: 3; Resistencia: 2.

Características

Tirada de moral: Dificultad 6 al ver a un solo corrupto. Si este fuera alguien conocido o se viera a un grupo de estos seres la dificultad aumenta a 7.

Puntos de Vida: 80.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo, excepto barrido, patada alta y patada giratoria.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales.

Mordisco corrupto: Todo aquel que sea mordido por un corrupto debe realizar una tirada de 1D10 + Mod. Constitución + Resistencia de dificultad 8 para evitar caer enfermo. Si la víctima falla la tirada, la fiebre aumentará rápidamente y el cuerpo comenzará a ser controlado por el virus. Su fuerza y agilidad irán en aumento por lo que, a las 2 horas de ser mordido, la razón habrá dejado paso a la pura violencia. Llegados a este punto esa persona ya no puede ser considerada humana sino una criatura apocalíptica.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Dementador

Apocalipsis/ Peste

Gracias a su forma humana esta criatura puede relacionarse con las personas de manera normal. Su voz tiene la capacidad de trastornar la mente de su víctima, algo que aprovecha mientras tiene una conversación con ella. Utiliza su habilidad para dañar a personas concretas, incluso a grupos de ellas, para así cumplir un objetivo dentro de algún plan mayor de los jinetes. Debido a que los efectos de sus acciones no dejan rastros de qué los provocó nadie sospecha nunca de su implicación.

Atributos

Fuerza: 3 (0); Constitución: 3 (0); Destreza: 3 (0); Inteligencia: 4 (+1); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 3 (0); Carisma: 5 (+2); Empatía: 4 (+1); Apariencia: 3 (0); Tamaño: 3 (1 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 2; Armas de Cuerpo a Cuerpo: 1; Buscar: 2; Disfrazarse: 3; Esquivar: 1; Frialdad: 3; Pelea: 1; Psicología: 3; Sigilo: 3.

Características

Tirada de moral: No requerida, posee forma humana.

Puntos de Vida: 80.

Puntos de Poder: 10.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Lo que consiga.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo y ataques con armas.

Trastornos mentales: Un dementador puede provocar un trastorno mental en un humano simplemente conversando con él, para lo cual se deben dar una serie de condiciones. Para empezar debe gastar 1 Punto de Poder por cada individuo que vaya a trastornar, por lo que puede usar su habilidad incluso ante grupos si gasta suficientes puntos. Además, la o las víctimas tienen que ser capaces de escuchar su voz directamente durante alrededor de un minuto. Escucharla por ejemplo a través de un altavoz, ya sea en tiempo real o en una grabación, evitará que su mente quede dañada. Una conversación de un mínimo de un minuto en la que el dementador participe activamente

permite hacer efecto en la víctima. A nivel de juego el DJ puede cronometrar una conversación con un dementador sin que los jugadores lo sepan y si lo desea.

Una vez se han dado estas condiciones, los afectados realizarán una tirada de 1D10 + Mod. Voluntad + Frialidad contra una dificultad de 10. En caso de superar la tirada la víctima no sufrirá nada en absoluto, pero si fallara se deberá mirar la tabla inferior para, según la categoría de fracaso, descubrir qué trastorno sufrirá. Los síntomas se empezarán a manifestar una hora más tarde. Si el dementador gastara más Puntos de Poder y lo siguieran escuchando, tras otro minuto se repetiría de nuevo este proceso.

Categoría de fracaso	Trastorno
1	Histeria 1D4 turnos
2	Fobia
3	T.O.C.
4	Irritabilidad
5	Depresión
6	Alucinaciones
7	Ansiedad
8	Amnesia
9	Esquizoide
10	Ataques de pánico
11 o más	Esquizofrenia severa El PJ deberá ser retirado

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Hediondo

Apocalipsis/ Peste

Criatura con forma humana que presenta el aspecto de un anciano demacrado, encorvado, frágil y enfermizo. Expulsa un gas de olor desagradable, transparente y nocivo que consume la vida tanto de los humanos como de los animales que se encuentren a su alrededor y lo respiren. El hediondo es físicamente débil pues su poder reside en la pestilencia gaseosa que ema-

na. Lo más común es que, para afectar a la mayor cantidad de humanos posible, se mezcle entre grandes aglomeraciones de personas. Por este motivo suelen actuar en calles principales, estaciones de metro, conciertos, centros comerciales o cualquier otro lugar atestado de gente que les permita aprovechar mejor su pestilente habilidad.

Atributos

Fuerza: 1 (-2); Constitución: 1 (-2); Destreza: 1 (-2); Inteligencia: 4 (+1); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 3 (0); Carisma: 1 (-2); Empatía: 1 (-2); Apariencia: 1 (-2); Tamaño: 2 (1 P.I Extra).

Habilidades

Esquivar: 1; Frialidad: 3; Parada: 1.

Características

Tirada de moral: No requerida, posee forma humana.

Puntos de Vida: 60.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Lo que consiga.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo y ataques con armas.

Pestilencia gaseosa: Un hediondo puede emitir su nauseabundo gas en el momento en que lo deseé. Afecta a todo animal y humano, iluminados incluidos, que se encuentre en un radio de 10 metros de la criatura. Todo afectado deberá realizar una tirada de 1D10 + Mod. Constitución + Resistencia de dificultad 9. En caso de superarla no se sufrirá perjuicio alguno, pero de fallarla el afectado perderá 1D10 Puntos de Vida, 2D10 en caso de realizar un fallo crítico. Esta tirada se debe realizar cada turno que se esté expuesto.

Si el hediondo muere, su cuerpo emitirá gas más tóxico y en mayor cantidad. El área de efecto pasará a ser de 20 metros de radio, y durará 1D6+1 minutos o hasta que el viento lo disipe. La dificultad de la tirada de Resistencia aumenta a 10. De ser superada con un éxito crítico no se recibirá daño alguno, con un éxito normal se perderá 1D10 Puntos de Vida, con un fallo normal se perderá 1D10+5 Puntos de vida y con un fallo crítico 2D10+5. Esta tirada se debe realizar cada turno que se esté expuesto.

Dado que su toxicidad es de carácter sobrenatural, la ventaja Inmunidad a Enfermedad y Toxinas no protege a la víctima de la pestilencia gaseosa.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

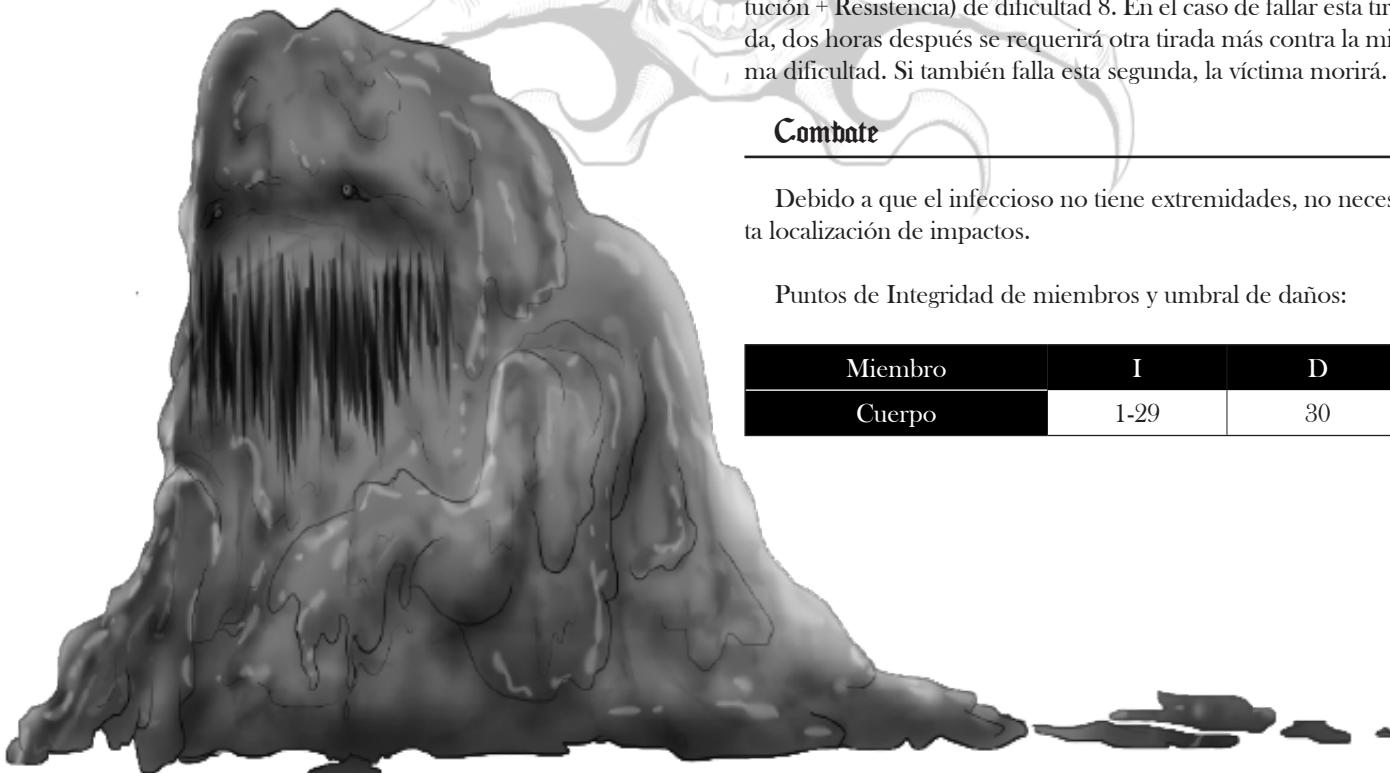
Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Infecioso

Apocalipsis/ Peste

Mucosidad informe muy viscosa y translúcida que posee pseudópodos y mide alrededor de medio metro de altura. Se encuentra plagado de virus y bacterias que pueden provocar enfermedades mortales. Estas se transmiten por contacto, ya sea al tocar de manera directa a un infeccioso o algún resto viscoso que haya dejado la criatura a su paso. Suele intentar diezmar a la población expandiendo sus enfermedades, algo que realiza soltando sus mucosidades en fuentes de agua potable y alimentos o de cualquier otra manera que se le ocurra al jinete Peste.

Es invulnerable a daño realizado por ataques físicos, como el producido por armas de distancia o ataques cuerpo a cuerpo. Tan solo puede ser dañado por el fuego, el frío extremo o secándolo de alguna manera, por ejemplo con productos químicos. No es una criatura agresiva pues solo ataca si se ve molestada o necesita defenderse. Además su movilidad es bastante escasa ya que se mueve gracias a sus pseudópodos. Esto lo compensa con poseer la capacidad de trepar por paredes y techos.



Atributos

Fuerza: 1 (-2); Constitución: 2 (-1); Destreza: 2 (-1); Inteligencia: N/A; Voluntad: N/A; Percepción: 3 (0); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 1 (0 P.I Extra).

Habilidades

Esquivar: 1; Pelea: 1.

Características

Tirada de moral: Dificultad 5 al ver a esta criatura, ya sea en solitario o en grupo.

Puntos de Vida: 30.

Puntos de Poder: 9.

Poderes: Camuflaje (nivel 3).

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Golpe de pseudópodo (zarpazo).

Movimiento: Andar 1m; Correr 2m; Esprintar 3m. Puede trepar.

Inmunidades: Inmune a ataques físicos, penalizaciones por daños y sangrados.

Portador de enfermedades: Ya sea porque un ser ha tocado un resto viscoso del infeccioso o porque ha tenido contacto directamente con la criatura debido por ejemplo a un ataque, deberá realizar una tirada de enfermedad (1D10 + Mod. Constitución + Resistencia) de dificultad 8. En el caso de fallar esta tirada, dos horas después se requerirá otra tirada más contra la misma dificultad. Si también falla esta segunda, la víctima morirá.

Combate

Debido a que el infeccioso no tiene extremidades, no necesita localización de impactos.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	I	D
Cuerpo	1-29	30

Apocalipsis Guerra

Caídos en Combate

Apocalipsis/Guerra

Los caídos en combate son espíritus que están condenados a repetir eternamente la batalla en la que murieron. Como pueden ser de cualquier época su capacidad de interactuar con este mundo se ve limitada, pues estos espíritus solo ven e interactúan con lo que conocen. Es decir, si un soldado caído en combate de una legión romana llega a interactuar con una persona de la época actual, la verá vestida de la época romana y no podrá ver objetos que no puede reconocer, como por ejemplo un arma de fuego. Además no se verá afectado por nada que no sea capaz de ver, por lo que no se podría derrotar a un caído en combate de una legión romana con armas de fuego pero sí con espadas (o, por supuesto, con poderes).

Este tipo de espíritus suele confundir a los humanos con los que se encuentran con enemigos. No obstante en ocasiones pueden pensar que son compañeros, como miembros de su batallón o legión en eventos que ocurren de manera cíclica. Estos sucesos transcurren igual a no ser que alguien intervenga. Siempre ocurren en un lugar concreto y en una fecha específica, la cual suele ser generalmente el aniversario del suceso. Dado que a lo largo de la historia ha habido guerras en casi cualquier parte, estos eventos sobrenaturales ahora se desatan en cualquier lugar y con más frecuencia debido a la llegada del Apocalipsis.

Atributos

*Los de un humano normal teniendo en cuenta la época a la que pertenezca.

Habilidades

*Los de un humano normal teniendo en cuenta la época a la que pertenezca.

Características

Tirada de moral: Dificultad 6 al encontrarse con caídos en combate, ya sea en solitario o en grupo.

Puntos de Vida: *

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Según su época.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo y ataques con armas.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	*	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	*	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	*	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	*	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	*	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Canis Parabellum (Perro de la Guerra)

Apocalipsis/Guerra

Esta criatura, de aspecto canino aunque deformé, es extremadamente violenta y salvaje. Esta monstruosidad cuadrúpeda de grandísimo tamaño (alrededor de 3.5 metros de largo, 2 metros de alto y 350 kg de peso) posee su lomo cubierto por placas óseas y cuernos. Además su cuerpo se encuentra recubierto por pelaje de color negro, lo que le permite pasar desapercibido en la oscuridad a pesar de su gran tamaño. Tan solo sus ojos de un rojo ardiente son capaces de delatarlo cuando se encuentra en situaciones a oscuras. Utiliza sus grandes dientes y las terroríficas garras de sus zarpas para pulverizar a sus enemigos.



Su misión se reduce básicamente a matar y destruir. No duda en atacar a quien se ponga por delante pues es muy poderoso y resiste una enorme cantidad de daño, gracias a que es capaz de absorber parte de cualquier tipo de daño recibido debido a su piel sobrenatural. A lo anterior hay que añadir que poseen grandes garras y dientes, y que además son inmunes a los poderes mentales. Todo esto convierte a estas criaturas en auténticas máquinas de matar, aunque por suerte suelen actuar en solitario. En muy pocas ocasiones se han podido observar varios perros de la guerra juntos, y quien los viera probablemente no vivió para contarla.

Atributos

Fuerza: 10 (+7); Constitución: 8 (+5); Destreza: 4 (+1); Inteligencia: 2 (-1); Voluntad: 6 (+3); Percepción: 6 (+3); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 11 (8 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 3; Buscar: 3; Esquivar: 1; Pelea: 3; Resistencia: 3; Sígil: 2.

Características

Tirada de moral: Dificultad 9 al ver a un perro de la guerra. En el improbable caso de ver un grupo, la dificultad aumentará en 1 por cada criatura adicional a la primera.

Puntos de Vida Combate Básico: 160.

Puntos de Vida Combate Avanzado: 200.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Mordisco (daño 9) y zarpazo (daño 8).

Inmunidades: Inmune a poderes mentales.

Piel sobrenatural: Absorbe 3 puntos de cualquier tipo de daño.

Combate

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	8	1-10	11-19	20-33	34-41	42
Torso	8	1-21	22-41	42-69	70-81	82
Patas delan.	8	1-11	12-22	23-29	30-33	34
Patas traser.	8	1-13	14-25	26-33	34-37	38

La penalización al daño y los sangrados serán los normales de la página 36.

Localización de impactos Frontal/Trasero:

Miembro	Localización frontal (1D100)	Localización trasero (1D100)	Apuntar a miembro
Cabeza	1-12	--	-4
Torso	13-48	1-54	0
Pata delantera izquierda	49-50	--	-2
Pata delantera derecha	51-62	--	-2
Pata trasera izquierda	63-76	55-77	-2
Pata trasera derecha	77-100	78-100	-2

Localización de impactos Lateral:

Miembro	Tirada 1D100	Apuntar a miembro
Cabeza	1-18	-4
Torso	19-60	0
Pata delantera *	61-79	-2
Pata trasera *	80-100	-2

*Según el lado que sea atacado

Localización de impactos Cuerpo a Cuerpo:

Miembro	Ataque indeciso	Golpe indeciso	
		Puñetazo	Patada
Cabeza	1-40	1-50	1-20
Torso	41-50	51-60	21-30
Pata delantera izquierda	51-75	61-80	31-65
Pata delantera derecha	76-100	81-100	66-100

Enfrentador

Apocalipsis/Guerra

Esta criatura con forma humana es hábil con todo tipo de armas y técnicas de lucha. Tiene como objetivo fomentar el odio entre facciones opuestas, como por ejemplo entre bandas criminales rivales o incluso entre países. Utiliza el terrorismo y el asesinato para tal fin. Puede ocurrir que un enfrentador forme su propia organización criminal, o incluso que se haga con el control de una ya existente, para de esa manera sembrar el caos con mayor eficiencia. Pero no solo se dedican a esto, pues no es de extrañar que Guerra envíe a algún enfrentador para acabar con un iluminado que se haya convertido en un estorbo para los planes de los jinetes. Es común que vayan armados con cualquier tipo de arma que pueda conseguir, al igual que ocurre con el equipo y el blindaje.

Atributos

Fuerza: 5 (+2); Constitución: 5 (+2); Destreza: 5 (+2); Inteligencia: 4 (+1); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 4 (+1); Carisma: 4 (+1); Empatía: 4 (+1); Apariencia: 3 (0); Tamaño: 4 (2 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 2; Armas a Distancia: 3; Armas de Cuerpo a Cuerpo: 3; Armas Exóticas: 3; Arrojar: 3; Callejero: 3; Esquivar: 3; Fria-
dad: 3; Parada: 3; Pelea: 3; Sigilo: 3.

Características

Tirada de moral: No requerida, posee forma humana.

Puntos de Vida: 100.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Lo que consiga.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo y ataques con armas.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	2	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	2	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	2	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	2	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	2	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Señor de la Guerra

Apocalipsis/Guerra

Esta enorme criatura es una gran sombra de forma humanoide que se encuentra dentro de una armadura medieval. Se trata de una armadura completa de unos dos metros y medio de altura. Quien se atreva a observar el interior de su yelmo podrá contemplar rodeadas de una atemorizante oscuridad dos esferas rojas y brillantes a modo de ojos. Engendrado por Guerra tomando como base el odio de los humanos, este ser es increíblemente peligroso, fuerte y agresivo. Suele aparecer en contadas ocasiones aprovechando el caos de una batalla, pues si alguien logra escapar de la masacre y cuenta lo que ha visto el resto del mundo pensará que solo son delirios de un cobarde. También se manifiestan aunque en menor medida en zonas donde hubo algún enfrentamien-

to tiempo atrás. En cualquier caso suele presentarse solo, aunque a veces lo haga en pequeños grupos.

Además de su gran fuerza y aguante, es completamente inmune a los poderes mentales, las penalizaciones por daños, los aturdimientos, los venenos y las enfermedades. Sin embargo a pesar de no tener un cuerpo físico en su interior sí que sufre daño de ataques físicos, pues la sombra está ligada a la armadura y recibe por tanto el daño que sufra esta. Por este motivo, en el caso del combate avanzado la destrucción del torso o la cabeza acabaría también con la criatura.

Atributos

Fuerza: 7 (+4); Constitución: 7 (+4); Destreza: 4 (+1); Inteligencia: 3 (0); Voluntad: N/A; Percepción: 4 (+1); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 7 (4 P.I Extra).

Habilidades

Armas de Cuerpo a Cuerpo: 3; Arrojar: 3; Esquivar: 3; Parada: 3; Pelea: 3; Resistencia: 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 8 al ver a un señor de la guerra o a un grupo de ellos.

Puntos de Vida Combate

Básico: 110.

**Puntos de Vida
Combate Avanza-
do:** 150.



Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Yelmo, coraza, grebas, guanteletes, brazaletes y espada (con escudo de torre) o hacha de batalla.

Ataques: Ataques con armas y cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo excepto mordisco, patada alta y patada giratoria.

Inmunidades: Immune a poderes mentales, penalizaciones por daño, sangrados, aturdimientos, venenos y enfermedades.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	D
Cabeza	4	1-23	24
Torso	4	1-63	64
Brazos	4	1-23	24
Manos	4	1-11	12
Piernas	4	1-35	36

Suplantador

Apocalipsis/Guerra

Criatura capaz de copiar a voluntad la apariencia de cualquier ser humano. Su aspecto original es el de un hombre de estatura y peso medio pero sin piel ni pelo. Su elevado intelecto le permite además imitar a la perfección a cualquier individuo con quien haya tenido previamente una conversación, copiando sus gestos, tics, coletillas, etc.

Para este fin un suplantador necesita haber tenido contacto con aquel al que desea copiar. Si tan solo quiere imitar su aspecto ha de haberlo visto y si quiere imitar su voz debe haberlo escuchado. Si además quiere adquirir ciertos conocimientos básicos sobre él ha de haberlo tocado, ya que con solo realizar esta acción el replicador sabrá automáticamente ciertos datos congénitos del individuo, como su fecha de nacimiento, peso exacto, edad, grupo sanguíneo, origen étnico, etc.

Con la llegada del Apocalipsis, el jinete Guerra los convoca con el único fin de provocar conflictos entre facciones o países.

Los replicadores son criaturas con un longevidad muy reducida ya que, debido a su naturaleza cambiante, su organismo se degenera rápidamente y apenas viven de 3 a 4 días. Cuando la vida de esta criatura está tocando a su fin, su cuerpo, aspecto y tamaño comienzan a variar de forma constante, tras lo cual explotan en un amasijo de fluidos y órganos que hacen irreconocible su origen. Se debe tener en cuenta que tras su primer

cambio nunca volverán a su aspecto original, sino que irán pasando de una forma replicada a la siguiente.

Las habilidades de esta criatura no son considerados poderes, por tanto el cambio de un replicante no necesita de gasto alguno de Puntos de Poder ni tiradas. Puede adoptar a voluntad la forma que desee, sin más, siempre y cuando se den los factores antes mencionados. Algunos atributos del replicante como su inteligencia permanecerán inalterables, al igual que sus habilidades, sin embargo habrá atributos que cambiarán, convirtiéndose en los que tiene el humano replicado.

Atributos

Fuerza: 3 (0)*; Constitución: 3 (0); Destreza: 4 (+1)*; Inteligencia: 6 (+3); Voluntad: 4 (+1); Percepción: 5 (+2); Carisma: 5 (+2); Empatía: 5 (+2); Apariencia: 1 (-2)*; Tamaño: 3 (1 P.I Extra)*.

Habilidades

Alerta: 2; Armas de Cuerpo a Cuerpo: 1; Disfrazarse: 3; Esquivar: 1; Frialdad: 1; Pelea: 1; Persuadir: 3; Psicología: 3; Sigilo: 2.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 al ver el aspecto original de un suplantador.

Puntos de Vida: 80.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Lo que consiga.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo y ataques con armas.

Copiar aspecto: Al copiar a algún ser humano para suplantar, también copia las siguientes características: Fuerza, Destreza, Apariencia y Tamaño.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra*	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1*	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1*	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1*	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1*	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1*	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Apocalipsis Hambre

Devorador

Apocalipsis/Hambre

Los devoradores son criaturas que poseen un físico bastante grotesco. Tienen una gran cabeza, con ojos diminutos y poderosas mandíbulas capaces de destrozar cualquier cosa, unida por un corto y grueso cuello a un cuerpo rechoncho del que salen dos patas y una pequeña pero prominente cola. Su única dedicación es comer. Se lo comen todo, tanto las cosechas como el ganado, incluso personas que se encuentren u objetos que les llamen la atención. Debido a que su hambre es insaciable y no pueden parar de comer; han llegado a acabar con poblaciones enteras principalmente por inanición, aunque también hayan devorado a alguno de sus miembros durante el proceso.

Suelen actuar en grupos de 2 a 4 especímenes. Atacan todo aquello que consideren una amenaza o comida, que es prácticamente todo lo que se encuentran. Cuando ven que el alimento fácil escasea emigran en busca de más sustento. Si no pueden desplazarse o no encuentran comida se comerán cualquier cosa empezando por las personas cercanas, aunque puede que acaben devorándose los unos a los otros.

Atributos

Fuerza: 4 (+1); Constitución: 4 (+1); Destreza: 3 (0); Inteligencia: N/A; Voluntad: N/A; Percepción: 2 (-1); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 5 (3 P.I Extra).

Habilidades

Esquivar: 1; Pelea: 1; Resistencia: 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 al encontrarse con un devorador o con un grupo de ellos.

Puntos de Vida: 90.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Mordisco (daño 13).

Combate

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	3	1-5	6-15	16-30	31-43	44
Torso	3	1-24	25-45	46-70	71-81	82
Patas	3	1-14	15-28	29-37	38-39	40

La penalización al daño y los sangrados serán los normales de la página 36.

Localización de impactos Frontal/Trasero:

Miembro	Localización (1D100)	Apuntar a miembro
Cabeza	1-20	-3
Torso	21-64	0
Pata Izquierda	65-82	-2
Pata Derecha	83-100	-2

Localización de impactos Lateral:

Miembro	Localización (1D100)	Apuntar a miembro
Cabeza	1-26	-3
Torso	27-76	0
Pata *	77-100	-2

*Según el lado que sea atacado

Localización de impactos Cuerpo a Cuerpo:

Miembro	Ataque indeciso	Golpe indeciso	
		Puñetazo	Patada
Cabeza	1-30	1-50	1-20
Torso	31-65	51-64	21-30
Pata Izquierda	66-75	65-82	31-65
Pata Derecha	76-100	81-100	66-100

Muerto Famélico

Apocalipsis/Hambre

Este tipo de muerto viviente presenta el aspecto de un cadáver humanoide algo descompuesto y muy delgado, excepto por un hinchado pero vacío estómago que necesita ser llenado con la carne de los vivos. Suelen buscar carne humana ya sea en pequeños grupos o en hordas de decenas, puede que cientos. Su agilidad unida a que actúan en grupo los convierte en criaturas muy peligrosas. Por suerte estos seres no transmiten ninguna enfermedad al morder, pues solo muerden para alimentarse.

Los muertos famélicos son inmunes tanto a los poderes mentales como a las penalizaciones por daños y a los sangrados. Además es necesario destrozarles la cabeza o el torso para poder abatirlos en el caso del combate avanzado.

Atributos

Fuerza: 3 (0); Constitución: 2 (-1); Destreza: 5 (+2); Inteligencia: N/A; Voluntad: N/A; Percepción: 2 (-1); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 2 (1 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 1; Esquivar: 2; Pelea: 2; Resistencia: 1.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 ante un solo ser o un pequeño grupo, pero dificultad 8 ante una horda.

Puntos de Vida Combate básico: 35.

Puntos de Vida Combate avanzado: N/A.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo, excepto las patadas alta y giratoria.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales, penalizaciones por daño y sangrados.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	D
Cabeza	1	1-11	12
Torso	1	1-39	40
Brazos	1	1-11	12
Manos	1	1-4	5
Piernas	1	1-19	20

Parásito del Hambre

Apocalipsis/Hambre

Similar a una garrapata pero de mayor tamaño, entre 5 y 10 centímetros de largo, esta criatura se acopla a un humano para picarlo. Mientras esté picándolo, lo inunda de una insaciable sensación de hambre, lo que lleva a que la víctima coma hasta morir. Si no pudiera comer tras una hora se volvería loco debido al hambre. Cuando esto le ocurra se dedicará a matar y comer todo lo que encuentre, aunque le lleve a practicar el canibalismo. Sin embargo, aunque esto suceda el huésped sigue siendo una víctima inocente puesto que está siendo controlado. Es por ello que matar al humano controlado en lugar de al parásito hará perder Puntos de Gracia Divina.

Atributos

Fuerza: 1 (-2); Constitución: 1 (-2); Destreza: 1 (-2); Inteligencia: 1 (-2); Voluntad: N/A; Percepción: 3 (0); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 1 (0 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 1; Esquivar: 1; Sigilo 1.



Características

Tirada de moral: No requerida.

Puntos de Vida: 5.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Ninguno.

Parasitismo: Controla al huésped a través del hambre.

Combate

Debido al pequeño tamaño del parásito del hambre, este no tiene localización de impactos.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	I	D
Cuerpo	1-4	5

Plaga

Apocalipsis/Hambre

Criatura formada por cientos de langostas que invaden y arrasan campos en forma de enjambre. Provoca hambrunas a su paso, pues devora cualquier tipo de vegetación ya sean árboles y plantas silvestres o cualquier cultivo humano. Sin embargo, todas las langostas comparten la misma mente puesto que forman parte del mismo ser. Debido a esto pueden replegarse a voluntad y formar un cuerpo humanoide de algo más de 2 metros de altura. Por lo general utilizará este estado humanoide para defenderse de aquellos que le intentan detener, ya sean iluminados o meros humanos armados con pesticidas.

Al estar formada por miles de sub-miembros, las propias langostas, es una criatura difícil de matar. Ser impactada cuerpo a cuerpo hace que se fragmente durante unos segundos, hasta que recupere de nuevo su forma humanoide o se separe para escapar en forma de enjambre con mayor rapidez. A eso hay que añadir que las armas a distancia apenas la dañan. No obstante el fuego, las explosiones y los pesticidas provocan una gran cantidad de daño a una plaga. En cualquier caso solo será posible acabar con una de estas criaturas eliminando a la gran mayoría de sus langostas, pues una vez ocurra esto el resto de los insectos simplemente morirán incluso aunque intenten escapar. Esa gran mayoría está representada como sus Puntos de Vida, pues cada punto equivale a una langosta. Aunque suelen trabajar en solitario, en algunas aunque pocas ocasiones varias plagas han colaborado para destruir enormes objetivos en pocas horas.

Atributos

Fuerza: 4 (+1); Constitución: 1 (-2); Destreza: 5 (+2); Inteligencia: 1 (-2); Voluntad: N/A; Percepción: 2 (-1); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: 1 (-2); Tamaño: 6 (N/A).

Habilidades

Esquivar: 3; Pelea: 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 al verlo en su forma humanoide.

Puntos de Vida: 1000.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Puñetazo y patadas alta y baja.

Inmunidad: Inmune a críticos, penalizaciones por daño y sangrados.



Efectos de los ataques sobre una plaga:

Ataques cuerpo a cuerpo: Ya sea con o sin armas, los ataques cuerpo a cuerpo que impacten sobre una plaga en forma humanoide desharán la zona golpeada hasta que sea el turno de la criatura, impidiendo que otro golpe le pueda impactar en el mismo miembro. Esto es debido a que el golpe separa las langostas y estas tardan en volver a recolocarse. Una vez sea el turno de la plaga afectada por este fenómeno, las langostas podrán volver a colocarse y así el conjunto podrá recuperar su forma humanoide. El daño realizado por este tipo de ataques se interpretará como la muerte de uno de los insectos por cada punto de daño. Es decir, cada ataque realiza sus puntos de daño habituales.

Armas a distancia: Por cada proyectil que impacte en la criatura, y con independencia del daño que habitualmente realizaría el arma, solo se le restarán 4 Puntos de Vida. El motivo es que el proyectil atraviesa la criatura matando tan solo el número de langostas que se encuentran en la trayectoria de disparo. En el caso de una escopeta el daño realizado sería de 16 puntos, puesto que lanza una mayor cantidad de perdigones por cada disparo.

Fuego, explosiones o pesticidas: Los insectos mueren con facilidad al entrar en contacto con el fuego. Por este motivo el fuego al igual que las explosiones multiplican por 10 su daño. A efectos de juego los pesticidas utilizarán las reglas de fuego contra una plaga y también verán multiplicado su daño.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Dadas las características únicas de una plaga, aun teniendo extremidades no tiene Puntos de Integridad en ellas.

Sanguijuela Vital

Apocalipsis/Hambre

Esta especie de gran babosa, de medio metro de largo y de 1 a 2 kilogramos de peso aproximadamente, posee dientes como pequeñas cuchillas y unos afilados apéndices. Gracias a estos últimos la sanguijuela vital se aferra a la carne de la víctima para morder y succionar su sangre y con ella su energía vital. Al tener un cuerpo tan blando consigue amortiguar los ataques físicos y los disparos recibidos, aunque sigue aplicándose el daño normal de explosiones y quemaduras. Además es inmune a poderes mentales. Principalmente suelen aparecer en grupos de unos 10 o más especímenes arrastrándose por el suelo mientras intentan clavar sus apéndices en sus víctimas para morderlas. Su hábitat preferido son los sótanos y los sitios oscuros y húmedos.

Atributos

Fuerza: 1 (-2); Constitución: 3 (0); Destreza: 3 (0); Inteligencia: N/A; Voluntad: N/A; Percepción: 3 (0); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 1 (0 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 1; Esquivar: 1; Pelea: 1.

Características

Tirada de moral: Dificultad 6 al observar cualquier número de sanguijuelas vitales.

Puntos de Vida: 25.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Mordisco (daño 6) y ataque de apéndice (zarpo).

Cuerpo blando: Absorbe 2 puntos de daño de ataques físicos.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales.

Ataque de apéndice: Al realizar un ataque certero de este tipo, una sanguijuela vital puede elegir si mantener clavado el apéndice afilado en la víctima o no. Al mantenerlo enganchado, la víctima necesita realizar una tirada de confrontación de Fuerza exitosa para poder quitársela de encima.

Mordisco succionador: Cuando una sanguijuela vital realiza un ataque mordisco exitoso extrae la sangre y la energía vital de la víctima. Si se encontraba enganchada gracias a un ataque de apéndice puede mantenerse mordiendo a su víctima, gracias a lo cual el siguiente turno no tendrá que realizar otro ataque mordisco exitoso, hará el daño y el drenaje al sujeto directamente.

Los efectos producidos por un mordisco succionador para un turno se resuelven de la siguiente manera: Para empezar el mordisco causará daño tanto a los Puntos de Integridad como a los Puntos de Vida de forma normal, tras lo cual se producirá el drenaje. Si el humano mordido tuviera Puntos de Luz o Puntos de Poder, estos serán los primeros en ser drenados a razón de 1 punto por turno. Una vez estos se hayan acabado, comenzará a drenar los Puntos de Vida de la víctima a razón de 3 puntos por turno.

Combate

Debido a que la sanguijuela no tiene extremidades, no necesita localización de impactos.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	I	H	M H	I	D
Cuerpo	1-6	7-12	13-18	19-24	25

Apocalipsis Muerte

Devora Almas

Apocalipsis/Muerte

Es un espectro cuya apariencia no está muy bien definida: donde unos podrían ver una forma levemente humanoide rodeada de sombras otros creerían estar viendo simplemente una misteriosa nube. En cualquier caso sentirían que la temperatura a su alrededor comienza a descender. Suele manifestarse en lugares donde la muerte y el sufrimiento tanto físico como mental están a la orden del día, ya sean hospitales, psiquiátricos, prisiones, etc. Esto es debido a que siente cómo las voces de sus dolientes almas piden auxilio.

Acaba con sus víctimas para así poder capturar y alimentarse de sus almas. Estas pasan a ser parte del devora almas al disolverse en su ectoplasma, haciendo que el alma sea destruida y nutra a la criatura. Es un proceso rápido pero que incluso así se convierte en una auténtica tortura para la víctima. Posee poderes nigrománticos y, además, su presencia ectoplásica hace que sea muy resistente a los daños físicos.

Atributos

Fuerza: 1 (-2); Constitución: 1 (-2); Destreza: 5 (+2); Inteligencia: 5 (+2); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 5 (+2); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: N/A.

Habilidades

Alerta: 3; Buscar: 3; Esquivar: 3; Pelea: 2; Resistencia: 3; Sígil: 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 ante cualquier número de devora almas.

Puntos de Vida: 10.

Puntos de Poder: 8.

Poderes: Nigromancia (nivel 3).

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Toque frío.

Inmunidades: Inmune a críticos, penalizaciones por daño y sangrados.

Ectoplasma: Debido a la composición del propio devora almas, este no se ve muy afectado por los ataques físicos. Además de ser inmune a críticos, todos los daños físicos que sufra se reducen al 10% redondeando hacia abajo. O sea, si el devora almas fuera impactado por un ataque que realizara 14 puntos de daño solo sufriría 1 punto.

Toque frío: Si un devora almas realiza un ataque de toque a su víctima le causará 1D4+3 puntos de daño mágico no absorbible de ningún modo. Este daño también se produce en caso de que la víctima toque o golpee por propia voluntad a un devora almas. En cualquier caso este daño es mágico, no se produce daño físico alguno.

Combate

Debido a la indescriptible forma del devora almas y su naturaleza, no posee localización de impactos ni umbral de daño.

Esqueleto

Apocalipsis/Muerte

Estos conjuntos de huesos humanos sirven como marionetas tanto para el jinete Muerte como para algún otro ser que los invoque o levante de algún modo, como por ejemplo gracias al poder Nigromancia. No tienen voluntad propia ni ningún atisbo de inteligencia, por lo que solo pueden ejecutar tareas simples ordenadas por su invocador. Debido a esto suelen ser utilizados como fuerza de choque por seres de mayor inteligencia, pues no cesarán en su empeño hasta que logren cumplir su objetivo. Suelen aparecer en grupos de 3 a 5 especímenes, incluso más.

Al ser meros armazones esqueléticos, la superficie que puede ser impactada por un enemigo es menor en comparación con otras criaturas de medidas similares. Es por esto que sus atacantes reciben modificadores en sus tiradas de ataque. Además no padecen ninguna penalización por daño ni sangrado, no sufren daño extra al ser impactados en la cabeza y son inmunes a críticos y a poderes mentales. La única manera de acabar con ellos en combate avanzado es destruir sus torsos, puesto que pueden moverse incluso sin cabeza. Para atacar utilizarán sus manos a modo de zarpas, sus dientes para morder y cualquier arma que puedan encontrar, incluso algún hueso del mismo esqueleto o de otro (estos huesos a efectos prácticos se considerarán porras).

Atributos

Fuerza: 1 (-2); Constitución: 1 (-2); Destreza: 6 (+3); Inteligencia: N/A; Voluntad: N/A; Percepción: 2 (-1); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 1 (0 P.I. Extra).

Habilidades

Armas de Cuerpo a Cuerpo: 1; Esquivar: 1; Pelea: 1.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 al encontrarse ante un solo esqueleto, dificultad 8 ante un grupo.

Puntos de Vida Combate Básico: 20.

Puntos de Vida Combate Avanzado: N/A.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Las armas que encuentre.

Ataques: Puñetazo, mordisco, patada baja y ataques con armas cuerpo a cuerpo.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales, penalizadores por daño, sangrados y críticos.

Tirada del atacante: -1 en combate cuerpo a cuerpo, -2 en combate a distancia.

Especial: En combate avanzado solo mueren al destruir su torso.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daño:

Miembro	I	D
Cabeza	1-6	7
Torso	1-19	20
Brazos	1-8	9
Manos	1-3	4
Piernas	1-15	16

Marchitador

Apocalipsis/Muerte

Esta criatura tiene apariencia humana, lo que le permite confundirse entre sus víctimas sin levantar sospechas. Podrían ser distinguídos por tener cierto aire mortecino; ojos blancuzcos, ojeras, tez pálida y tacto frío. Suelen ser parcos al hablar con humanos. Al ser capaz de confundirse entre la gente y de matar solo con su tacto gracias a sus conocimientos de Nigromancia, puede realizar asesinatos más selectivos que otras criaturas y aun así salir indemne de ello. Es una criatura bastante inteligente que no atacará a la ligera, esperará el momento oportuno.

Atributos

Fuerza: 3 (0); Constitución: 3 (0); Destreza: 4 (+1); Inteligencia: 4 (+1); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 4 (+1); Carisma: 1 (-2); Empatía: 1 (-2); Apariencia: 3 (0); Tamaño: 3 (1 P.I Extra).

Habilidades

Armas de Cuerpo a Cuerpo: 1; Armas a Distancia: 1; Esqui-

var: 1; Frialdad: 3; Intimidar: 2; Parada: 2; Pelea: 2; Resistencia: 3; Sigilo: 2.

Características

Tirada de moral: No requerida, posee forma humana.

Puntos de Vida: 80.

Puntos de Poder: 15.

Poderes: Nigromancia (nivel 3).

Equipo y armas: Lo que encuentre.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo y ataques con armas.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	I	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Necrófago

Apocalipsis/Muerte

Son criaturas de aspecto repulsivo, con forma humanoide, piel gris, rostro deformé, ojos pequeños y sin apenas pelo. Además son incapaces de hablar y poseen unas grandes garras que les permiten trepar o despedazar tanto a sus enemigos como a su comida. Los necrófagos solo comen cadáveres en proceso de descomposición, pero eso no supone ningún alivio para los vivos. A menudo saquean los cementerios para alimentarse, pero si no encuentran cadáveres que les puedan servir de alimento secuestrarán a humanos vivos y los matarán. Después dejarán que se pudran durante unos días para poder comérselos. Mientras esperan órdenes del jinete Muerte suelen habitar sitios alejados y oscuros donde el olor a descomposición de sus víctimas no llame la atención, como criptas, cuevas o incluso polígonos industriales abandonados. Lo más común es encontrarlos en grupos de 2 ó 3 miembros.

Atributos

Fuerza: 4 (+1); Constitución: 3 (0); Destreza: 6 (+3); Inteligencia: 2 (-1); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 4 (+1); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 3 (1 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 2; Buscar: 2; Esquivar: 3; Pelea: 2; Resistencia: 1; Sígilo: 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 al encontrarse ante un solo individuo, dificultad 8 ante un grupo.

Puntos de Vida: 80.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Zarpazo (daño 8) y mordisco.

Movimiento: Puede trepar gracias a sus garras por casi cualquier pared o techo.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Necromante

Apocalipsis/Muerte

El aspecto de un necromante guarda similitudes con los fantasmas y los esqueletos. Se mueven levitando sobre el suelo dado que carecen de piernas, y a pesar de que gran parte de su cuerpo está formado por ectoplasma, la parte sólida compuesta por un armazón óseo es la que mantiene todo el conjunto cohesionado. En caso de que este armazón esquelético sea destruido, el ectoplasma se esparcirá y disolverá en cuestión de segundos. A diferencia de los necrófagos, los necromantes se alimentan de las almas de los seres que matan y no de sus cadáveres.

Al igual que ocurre con los esqueletos, estas criaturas son más complicadas de acertar al atacarlas. Por tanto, sus atacantes reciben penalizadores a sus tiradas de ataque. Además, al ser seres sin vida no poseen Puntos de Vida en el caso del combate avanzado. A diferencia de lo que ocurría con los esqueletos, un

necromante puede ser derrotado destruyendo su cabeza o su torso. Es también inmune a los impactos críticos y a las penalizaciones por daño y los sangrados. Lo más común es encontrarlos solos o en parejas aunque acompañados de otras criaturas menores, ya sea porque han sido invocadas por los necromantes o enviadas por el jinete Muerte.

Atributos

Fuerza: 1 (-2); Constitución: 2 (-1); Destreza: 3 (0); Inteligencia: 5 (+2); Voluntad: 6 (+3); Percepción: 4 (+1); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 2 (1 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 2; Buscar: 2; Esquivar: 1; Pelea: 2.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 al encontrarse ante un necromante o un grupo de ellos.

Puntos de Vida Combate Básico: 25.

Puntos de Vida Combate Avanzado: N/A.

Puntos de Poder: 20.

Poderes: Criogénesis (nivel 3) y Nigromancia (nivel 3).

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Zarpazo y toque.

Movimiento: Levita (no tiene piernas).

Inmunidades: Inmune a poderes mentales, penalizadores por daño, sangrados y críticos.

Tirada del atacante: -1 en combate cuerpo a cuerpo, -2 en combate a distancia.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal pero repitiendo las tiradas de piernas.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

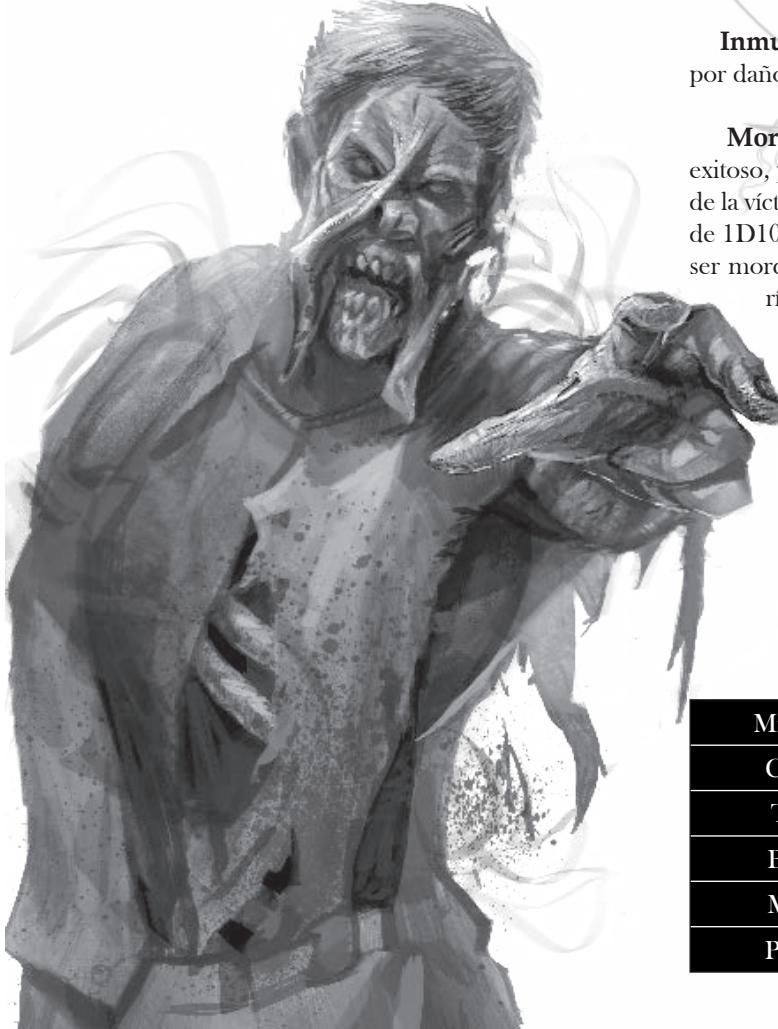
Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1	1-2	3-4	5-6	7	8

Zombi

Apocalipsis/Muerte

Estos cadáveres reanimados en cualquier etapa del proceso de descomposición atacarán a todo ser vivo que se encuentren. Son invocados o levantados a partir de un cadáver por el propio jinete Muerte para alguna misión, o por algún ser que posea conocimientos suficientes de Nigromancia. Además dada su naturaleza infecciosa pueden aumentar su número sin necesidad de más invocaciones. Pueden llegar a encontrarse en pequeños de grupos de alrededor de tres zombis o incluso en hordas de decenas o cientos de especímenes. Es aquí donde radica el verdadero peligro del zombi, en sus ataques en grandes grupos.

Son inmunes a los poderes mentales, a las penalizaciones por daño y a los sangrados. Al ser una criatura no viva, para derrotar a un zombi en combate avanzado es necesario destruir su cabeza o su torso. Los miembros amputados de un zombi palpitán y convulsionan al ser separados de su cuerpo como un reflejo, aunque no son peligrosos. Son muy lentos y no poseen nada de inteligencia, solo un deseo primario de atacar y morder a todo ser vivo que encuentren. No pueden manejar objetos ni tampoco esquivar. Esto último no quiere decir que no tengan tirada de defensa, pues sí se realiza para simular la posibilidad de zafarse de un ataque debido a los balanceos propios de la criatura. Cuando atacan en grupo suelen intentar derribar a su presa para luego desmembrarla ya sea a mordiscos o con sus propias manos.



Atributos

Fuerza: 4 (+1); Constitución: 4 (+1); Destreza: 1 (-2); Inteligencia: N/A; Voluntad: N/A; Percepción: 1 (-2); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 3 (1 P.I Extra).

Habilidades

Pelea: 1; Resistencia: 2;

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 al ver a un solo zombi. Si el zombi fuera alguien conocido o se viera a un grupo de estos seres la dificultad aumenta a 8.

Puntos de Vida Combate Básico: 40.

Puntos de Vida Combate Avanzado: N/A.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Zarpazo, mordisco, cogida, agarrar y golpe indeciso (zarpazo).

Inmunidades: Inmune a poderes mentales, penalizadores por daño y sangrados.

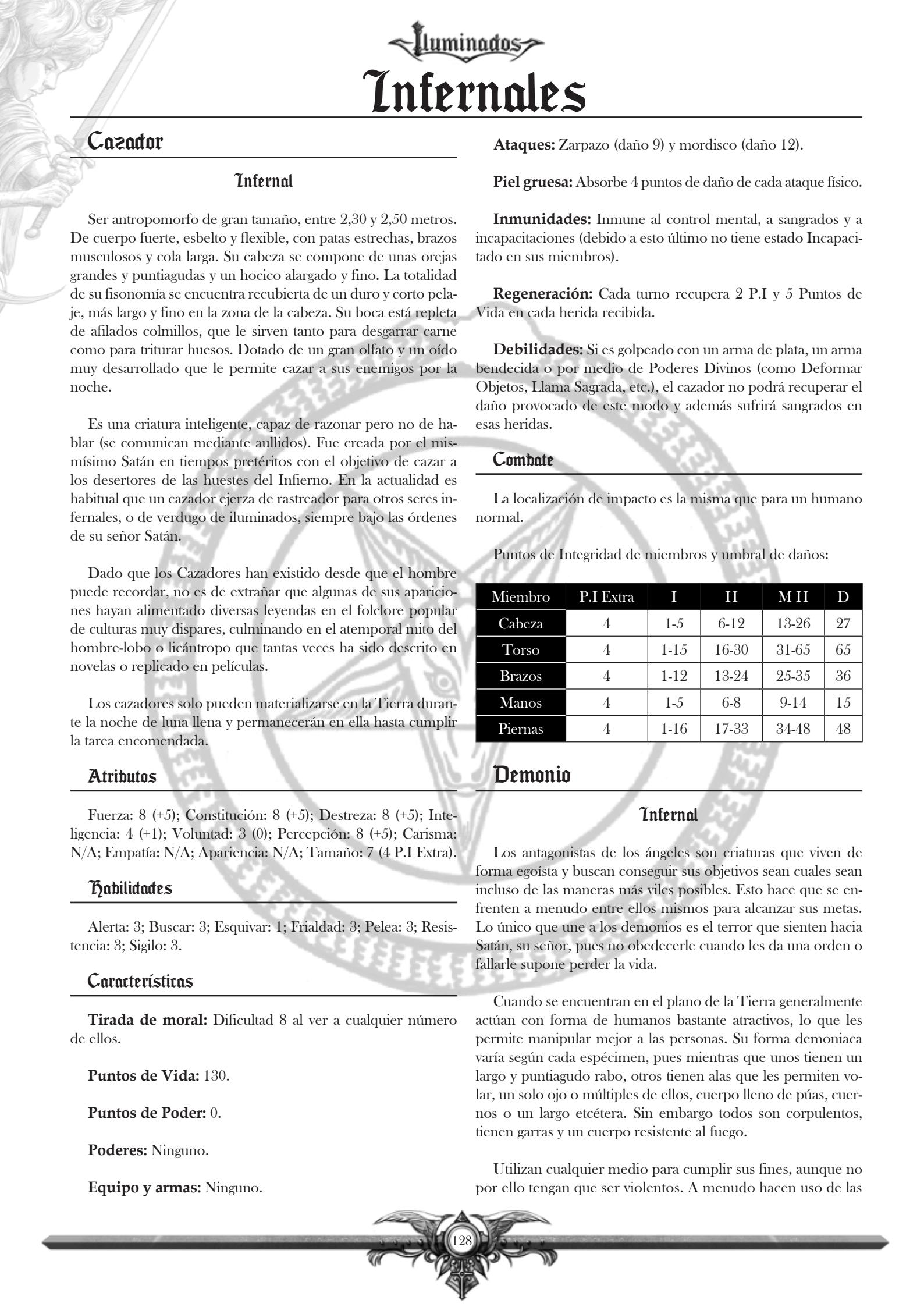
Mordisco virulento: Cuando realiza un ataque mordisco exitoso, puede causar la infección y la posterior transformación de la víctima en zombi. La víctima tendrá que realizar una tirada de 1D10 + Mod. Constitución + Resistencia de dificultad 7 tras ser mordida. Si fallara resultaría infectada, en cuyo caso debería realizar una segunda tirada con la misma dificultad al día siguiente. De fallar también esta segunda tirada el humano se transformará irremediablemente en zombi un par de horas después.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	D
Cabeza	1	1-19	20
Torso	1	1-59	60
Brazos	1	1-19	20
Manos	1	1-7	8
Piernas	1	1-31	32



Illuminados

Infernales

Cazador

Infernal

Ser antropomorfo de gran tamaño, entre 2,30 y 2,50 metros. De cuerpo fuerte, esbelto y flexible, con patas estrechas, brazos musculosos y cola larga. Su cabeza se compone de unas orejas grandes y puntiagudas y un hocico alargado y fino. La totalidad de su fisonomía se encuentra recubierta de un duro y corto pelaje, más largo y fino en la zona de la cabeza. Su boca está repleta de afilados colmillos, que le sirven tanto para desgarrar carne como para triturar huesos. Dotado de un gran olfato y un oído muy desarrollado que le permite cazar a sus enemigos por la noche.

Es una criatura inteligente, capaz de razonar pero no de hablar (se comunican mediante aullidos). Fue creada por el mismísimo Satán en tiempos pretéritos con el objetivo de cazar a los desertores de las huestes del Infierno. En la actualidad es habitual que un cazador ejerza de rastreador para otros seres infernales, o de verdugo de iluminados, siempre bajo las órdenes de su señor Satán.

Dado que los Cazadores han existido desde que el hombre puede recordar, no es de extrañar que algunas de sus apariciones hayan alimentado diversas leyendas en el folclore popular de culturas muy dispares, culminando en el atemporal mito del hombre-lobo o licántropo que tantas veces ha sido descrito en novelas o replicado en películas.

Los cazadores solo pueden materializarse en la Tierra durante la noche de luna llena y permanecerán en ella hasta cumplir la tarea encomendada.

Atributos

Fuerza: 8 (+5); Constitución: 8 (+5); Destreza: 8 (+5); Inteligencia: 4 (+1); Voluntad: 3 (0); Percepción: 8 (+5); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: 7 (4 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 3; Buscar: 3; Esquivar: 1; Frialdad: 3; Pelea: 3; Resistencia: 3; Sigilo: 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 8 al ver a cualquier número de ellos.

Puntos de Vida: 130.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Zarpazo (daño 9) y mordisco (daño 12).

Piel gruesa: Absorbe 4 puntos de daño de cada ataque físico.

Inmunidades: Inmune al control mental, a sangrados y a incapacitaciones (debido a esto último no tiene estado Incapacitado en sus miembros).

Regeneración: Cada turno recupera 2 P.I y 5 Puntos de Vida en cada herida recibida.

Debilidades: Si es golpeado con un arma de plata, un arma bendecida o por medio de Poderes Divinos (como Deformar Objetos, Llama Sagrada, etc.), el cazador no podrá recuperar el daño provocado de este modo y además sufrirá sangrados en esas heridas.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	D
Cabeza	4	1-5	6-12	13-26	27
Torso	4	1-15	16-30	31-65	65
Brazos	4	1-12	13-24	25-35	36
Manos	4	1-5	6-8	9-14	15
Piernas	4	1-16	17-33	34-48	48

Demonio

Infernal

Los antagonistas de los ángeles son criaturas que viven de forma egoísta y buscan conseguir sus objetivos sean cuales sean incluso de las maneras más viles posibles. Esto hace que se enfrenten a menudo entre ellos mismos para alcanzar sus metas. Lo único que une a los demonios es el terror que sienten hacia Satán, su señor, pues no obedecerle cuando les da una orden o fallarle supone perder la vida.

Cuando se encuentran en el plano de la Tierra generalmente actúan con forma de humanos bastante atractivos, lo que les permite manipular mejor a las personas. Su forma demoniaca varía según cada espécimen, pues mientras que unos tienen un largo y puntiagudo rabo, otros tienen alas que les permiten volar, un solo ojo o múltiples de ellos, cuerpo lleno de púas, cuernos o un largo etcétera. Sin embargo todos son corpulentos, tienen garras y un cuerpo resistente al fuego.

Utilizan cualquier medio para cumplir sus fines, aunque no por ello tengan que ser violentos. A menudo hacen uso de las

mentiras, los engaños y las manipulaciones. Solo revelarán su malvado interior cuando no les quede más remedio. Son además seres muy vengativos que no dudarán en dar el que para ellos es el justo castigo por estropear sus planes: la muerte. Lo más común es que trabajen solos a no ser que Satán les ordene lo contrario, aunque nunca habrá una completa cooperación debido a la falta de confianza entre ellos. Algunos además esclavizan a otros seres menos inteligentes, como los demonios salvajes, o más débiles, como los diablillos.

Atributos

Forma humana:

Fuerza: 6 (+3); Constitución: 6 (+3); Destreza: 6 (+3); Inteligencia: 5 (+2); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 5 (+2); Carisma: 5 (+2); Empatía: 3 (0); Apariencia: 5 (+2); Tamaño: 3 (1 P.I Extra).

Forma demoniaca:

Fuerza: 10 (+7); Constitución: 8 (+5); Destreza: 5 (+2); Inteligencia: 5 (+2); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 6 (+3); Carisma: 5 (+2); Empatía: 3 (0); Apariencia: 1 (-2); Tamaño: 7 (4 P.I Extra).

Habilidades

Todas las habilidades a nivel 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 al ver a un demonio en su forma original.

Puntos de Vida: 150.

Puntos de Poder: 15.

Poderes: Ver “Crear un demonio” debajo.

Equipo y armas: Lo que encuentre.

Ataques: Ataques con armas, zarpazo (daño 6 en forma demoniaca) y cualquier otro de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo.

Forma demoniaca: Absorbe 3 puntos de daño por fuego.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales.

Cambiar de forma: Un demonio puede cambiar de forma demoniaca a humana y viceversa sin coste alguno. Esto realmente cambia el cuerpo del demonio, no es una ilusión.

Crear un demonio: Las especificaciones dadas sobre los demonios son generales. Debido a la gran cantidad de demonios existentes, el DJ deberá dar algunos retoques para completar su demonio deseado. Para empezar deberá establecer su apariencia humana y su apariencia demoniaca. Con esta última se deben recordar los aspectos comunes nombrados anteriormente. Tras ello se seleccionarán los poderes a los que tendrá



acceso la criatura. Podrá utilizar tres poderes distintos, y como mucho solo dos de ellos a nivel 3, de entre los siguientes: Ocultamiento, Pirokinésis, Hechizar, Salvaguardia, Nigromancia (a nivel 1) y Telequinesis. A estos poderes se les puede añadir alguna capacidad especial para ese demonio concreto, según lo que se desee de él.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños en forma humana:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños en forma demoniaca:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	4	1-5	6-12	13-20	21-26	27
Torso	4	1-15	16-30	31-55	56-64	65
Brazos	4	1-12	13-24	25-31	32-35	36
Manos	4	1-5	6-8	9-12	13-14	15
Piernas	4	1-16	17-33	34-40	41-47	48

Demonio Salvaje

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Infernal

Este demonio, más corpulento y de mayor tamaño que la mayoría, tiene unas poderosas garras, unos imponentes cuernos y una piel de color marrón oscura o negra que le proporciona protección ante cualquier tipo de daño, no solo al fuego como ocurre con otros demonios. Son muy agresivos ante cualquiera que se ponga por delante, seres infernales incluidos. Es común para los habitantes del Infierno verlos vagar en solitario por las tortuosas llanuras de ese plano. Sin embargo, dado que su inteligencia es muy baja, casi animal, suelen ser esclavizados por demonios de intelecto superior, y cuando ocurre esto el esclavista rompe los cuernos del salvaje como señal de supremacía. Son usados por sus amos demonios como infantería para acabar con sus enemigos, ya sea en el Infierno o en la Tierra. A diferencia de otros demonios, los salvajes no son capaces de adoptar forma humana.

Atributos

Fuerza: 11 (+8); Constitución: 10 (+7); Destreza: 5 (+2); Inteligencia: 1 (-2); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 5 (+2); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: 1 (-2); Tamaño: 8 (5 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 2; Arrojar: 2; Buscar: 3; Esquivar: 2; Pelea: 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 8 al avistar a este corpulento demonio.

Puntos de Vida: 180.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Lo que consiga.

Ataques: Zarpazo (daño 7), cabezazo (daño 7 con sus cuernos intactos) y cualquier otro de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo.

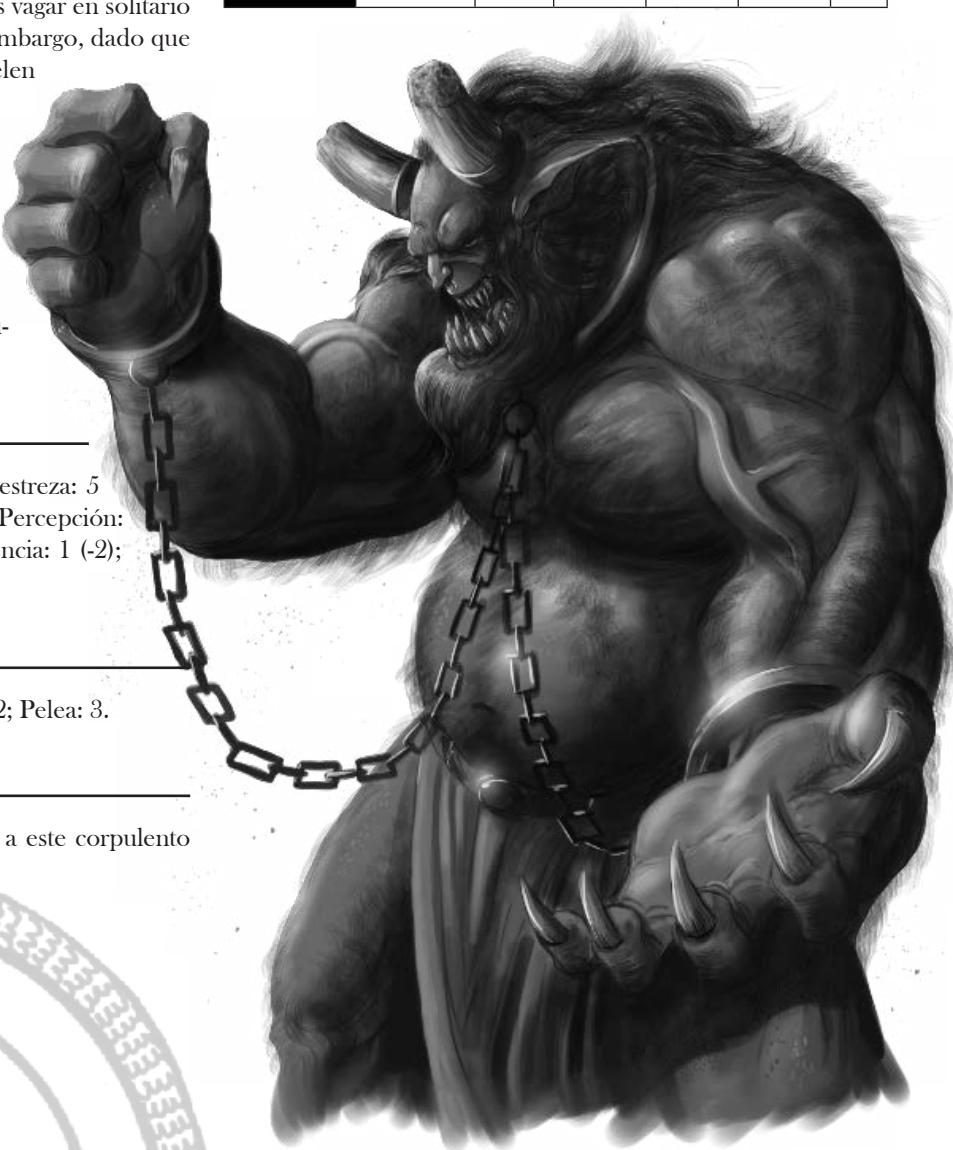
Piel sobrenatural: Absorbe 4 puntos de cualquier tipo de daño.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	5	1-5	6-12	13-20	21-26	27
Torso	5	1-15	16-30	31-55	56-64	65
Brazos	5	1-12	13-24	25-31	32-35	36
Manos	5	1-5	6-8	9-12	13-14	15
Piernas	5	1-16	17-33	34-40	41-47	48



Diablillo

Infernal

Esta criatura de hasta un metro de altura porta en su cabeza dos pequeños cuernos y una cola que sale de su trasero. Se dedica a incordiar a los humanos, para lo cual realiza travesuras que prepara en forma de trampas que suelen poner en peligro la seguridad de la víctima. Es un ser cobarde y traicionero en su manera de actuar. Además no entrará en combate abiertamente a no ser que vea clara la victoria, como al enfrentarse con una persona debilitada. La aparición de estos seres puede ser debida

a algún encargo de un demonio o incluso completamente aleatoria, simplemente porque se aburrían.

Atributos

Fuerza: 1 (-2); Constitución: 1 (-2); Destreza: 5 (+2); Inteligencia: 3 (0); Voluntad: 3 (0); Percepción: 3 (0); Carisma: 1 (-2); Empatía: 1 (-2); Apariencia: 1 (-2); Tamaño: 1 (0 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 2; Charlatanería: 3; Esquivar: 3; Friaidad: 3; Intimidar: 3; Pelea: 1; Persuadir: 1; Sigilo: 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 6 al ver a uno o varios diablillos.

Puntos de Vida: 50.

Puntos de Poder: 5.

Poderes: Camuflaje (nivel 2).

Equipo y armas: Lo que encuentre.

Ataques: Zarpazo (daño 6) y mordisco.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1-2	3-6	7-12	13-17	18
Torso	1-10	11-20	21-34	35-39	40
Brazos	1-3	4-6	7-9	10-11	12
Manos	1	2	3-4	5	6
Patas	1-4	5-10	11-15	16-19	20

Engendro

Infernal

Este horroso ser está formado por una cabeza con un rostro informe unido por un largo cuello a un gordo y rechoncho cuerpo que posee como extremidades solo dos pies pegados a él. No sabe hablar aunque produce un horrible sonido al balbucear. Físicamente es bastante débil, pero su peligrosidad no se encuentra ahí. Conoce una gran variedad de poderes, lo que le permite ser capaz de plantar cara en un combate. A eso hay que sumarle su inmunidad ante poderes mentales. No sale del Infierno por sí mismo, en su lugar es invocado o traído por otras criaturas como su sirviente. Lo más común es que sea invocado un grupo de dos o tres miembros.

Atributos

Fuerza: 1 (-2); Constitución: 3 (0); Destreza: 1 (-2); Inteligencia: 3 (0); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 4 (+1); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: 1 (-2); Tamaño: 2 (1 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 2; Resistencia: 1.

Características

Tirada de moral: Dificultad 8 al encontrarse ante un espécimen, dificultad 9 ante un grupo.

Puntos de Vida: 70.

Puntos de Poder: 18.

Poderes: Telequinesis (nivel 3), Ocultación (nivel 3), Pirokinésis (nivel 3) y Salvaguardia (nivel 3).

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Mordisco.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales.

Combate

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-10	11-20	21-29	30
Cuerpo	1	1-12	13-25	26-41	42-49	50
Pies	1	1-2	3-5	6-7	8-9	10

Localización de impactos frontal/trasero:

Miembro	Tirada 1D100	Apuntar a miembro
Cabeza	1-30	-1
Cuerpo	51-80	0
Pie Izq.	81-90	-3
Pie Der.	91-100	-3

Localización de impactos lateral:

Miembro	Tirada 1D100
Cabeza	1-33
Cuerpo	34-86
Pie *	87-100

*El pie será el correspondiente al lado atacado.

Localización de impactos Cuerpo a Cuerpo:

Miembro	Ataque indeciso	Golpe indeciso	
		Puñetazo	Patada
Cabeza	1-40	1-50	1-20
Cuerpo	41-50	51-60	21-30
Pie Izquierda	51-75	61-80	31-65
Pie Derecha	76-100	81-100	66-100

Maldito

Infernal

Las almas condenadas al Infierno que muestran ser útiles y leales, son devueltas al mundo como seres malditos para sembrar el horror y el caos. Tienen la forma humana que poseyeron en vida, aunque se puede reconocer a estas criaturas por las marcas de cicatrices rituales practicadas en todo su cuerpo, principalmente en su cara. Aunque no llegan a ser demonios, son bastante peligrosos, muy hostiles y atacan sin provocación.

Los malditos se agrupan en comunidades que, dada su hostilidad, hacen que sus vecinos humanos vivan con miedo a lo que ellos creen son gamberros y delincuentes. Su único objetivo es la protección de los intereses del Infierno en la Tierra, aunque también aprovechan para divertirse. Si en algún momento traicionan a Satán o dejan de ser útiles, serán eliminados. Si son eliminadas de una u otra forma en el plano de la Tierra, volverán al Infierno pero como almas atormentadas que encontrarán una tortura sin fin. Este es el precio de fallar al Diablo.

Son inmunes al dolor. Es por esto que no sufrirán las penalizaciones por daño, aunque sí los sangrados, críticos y amputaciones.

Atributos

*Los de un humano normal.

Habilidades

*Los de un humano normal.

Características

Tirada de moral: No requerida, posee forma humana.

Puntos de Vida: *

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Lo que consiga.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo y ataques con armas.

Inmunidad: Inmune a las penalizaciones por daño.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	*	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	*	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	*	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	*	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	*	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Morador de la Penumbra

Infernal

Tiene el aspecto monstruoso de cualquier otro demonio, pero menos corpulento, algo más pequeño y sin cuernos u otros apéndices excepto las garras. De su piel negra brota una bruma igual de oscura, la cual hace que el morador de la penumbra siempre esté rodeado de tinieblas. Gracias a ello tiene una mayor facilidad de pasar desapercibido entre las sombras o, en general, en oscuridad parcial o total. Esta criatura, pese a ser un demonio, no puede adoptar forma humana.

Atributos

Fuerza: 9 (+6); Constitución: 8 (+5); Destreza: 7 (+4); Inteligencia: 5 (+2); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 6 (+3); Carisma: 4 (+1); Empatía: 3 (0); Apariencia: 1 (-2); Tamaño: 6 (3 P.I Extra).

Habilidades

Todas las habilidades a nivel 2, excepto Sigilo y Pelea a nivel 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 al ver a un morador de la penumbra.

Puntos de Vida: 130.

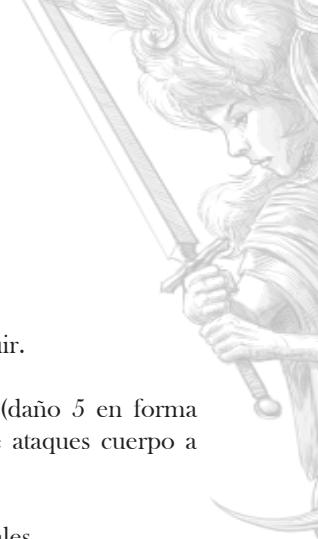
Puntos de Poder: 12.

Poderes: Ocultamiento (nivel 3) y Nigromancia (nivel 2).

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Zarpazo (daño 6) y cualquier otro de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo.

Bruma: Modificador +3 a las tiradas de Sigilo en oscuridad parcial o total.



Inmunidades: Inmune a poderes mentales.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	3	1-5	6-12	13-20	21-26	27
Torso	3	1-15	16-30	31-55	56-64	65
Brazos	3	1-12	13-24	25-31	32-35	36
Manos	3	1-5	6-8	9-12	13-14	15
Piernas	3	1-16	17-33	34-40	41-47	48

Súcubo/Íncubo

Infernal

Una súcubo es un demonio menor, aunque suficientemente poderoso como para poder cambiar de plano, que puede adoptar la apariencia de una mujer extremadamente bella. Es capaz de seducir a cualquier humano que se pueda sentir atraído por ella con el fin de conseguir que haga lo que quiera, o simplemente para apoderarse de su alma. El íncubo es la versión masculina del súcubo. A efectos del juego, las características de ambos son iguales salvo que los atributos del íncubo Fuerza y Constitución se ven incrementados en un +1 y su Destreza disminuida en un -2. La forma demoniaca de ambos es una versión corrupta, oscura y maléfica de su aspecto humano: la piel se volverá grisácea y agrietada, el rostro cambiará a una mueca lascivamente malvada y de la cabeza surgirán dos pequeños cuernos mientras que las manos se transformarán en garras.

Estas criaturas poseen la capacidad de controlar la mente de los mortales, tanto en forma humana como en forma demoniaca. Son vulnerables a cualquier tipo de ataque físico o de carácter divino, pero es inmune a poderes mentales.

Atributos

Fuerza: 4 (+1); Constitución: 4 (+1); Destreza: 6 (+3); Inteligencia: 4 (+1); Voluntad: 4 (+1); Percepción: 4 (+1); Carisma: 5 (+2); Empatía: 5 (+2); Apariencia: 6 (+3); Tamaño: 3 (1 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 1; Esquivar: 1; Pelea: 1; Persuadir: 3; Psicología: 3; Resistencia: 2; Seducir: 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7 al encontrarse frente a la forma demoniaca de estos seres.

Puntos de Vida: 90.

Puntos de Poder: 6.

Poderes: Hechizar (nivel 2).

Equipo y armas: Lo que pueda conseguir.

Ataques: Ataques con armas, zarpazo (daño 5 en forma demoniaca) y cualquier otro de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales.

Cambiar de forma: Tanto los súcubos como los íncubos pueden cambiar de forma demoniaca a humana y viceversa sin coste alguno. Esto realmente cambia el cuerpo del demonio, no es una ilusión. Al encontrarse en forma demoniaca su Apariencia bajará a 2 pero el resto de sus atributos se mantendrán idénticos.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1	1-7	8-16	17-25	26-31	32



Ángel

Celestial

Los ángeles son criaturas celestiales aladas de increíble belleza que emanan una poderosa luz. Aunque antaño velaban por el bien de la Humanidad, con el comienzo del Apocalipsis se dedicaron a salvar las almas de los 144.000 elegidos por Dios. Una vez hecho esto las puertas del Cielo fueron cerradas y los ángeles se dedicaron a cuidar de las piadosas almas a su cargo, no sin sufrir pesar en su corazón por el fatal destino que aguarda al resto.

Son amables y pacíficos, por lo que nunca inician un combate. Aun así se defenderán de otras criaturas neutrales o infernales si fuera necesario. Nunca intentarán hacer daño a los seres humanos, y si fueran atacados por ellos se defenderían de la forma menos dañina posible. Tampoco entablarán combate con las criaturas apocalípticas puesto que esto significaría enfrentarse abiertamente a los mandatos del Señor.

Los ángeles hacen sus escasísimas apariciones en solitario. Si son enviados por Dios para realizar alguna misión se encontrarán protegidos por su luz, lo que hace que sean inmunes a cualquier tipo de daño. Sin embargo, si un ángel viaja por su propia iniciativa sí podrá sufrir daño, pero este estará reducido a la mitad redondeando hacia abajo. En cualquier caso siempre serán inmunes a poderes mentales.

Atributos

Fuerza: 6 (+3); Constitución: 6 (+3); Destreza: 6 (+3); Inteligencia: 6 (+3); Voluntad: 6 (+3); Percepción: 6 (+3); Carisma: 6 (+3); Empatía: 6 (+3); Apariencia: 6 (+3); Tamaño: 3 (1 P.I Extra).

Habilidades

Todas las habilidades a nivel 3.

Características

Tirada de moral: No requerida.

Puntos de Vida: 110.

Puntos de Luz: 20.

Poderes: Tres Divinos cualesquiera a nivel 2

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo y ataques con armas.

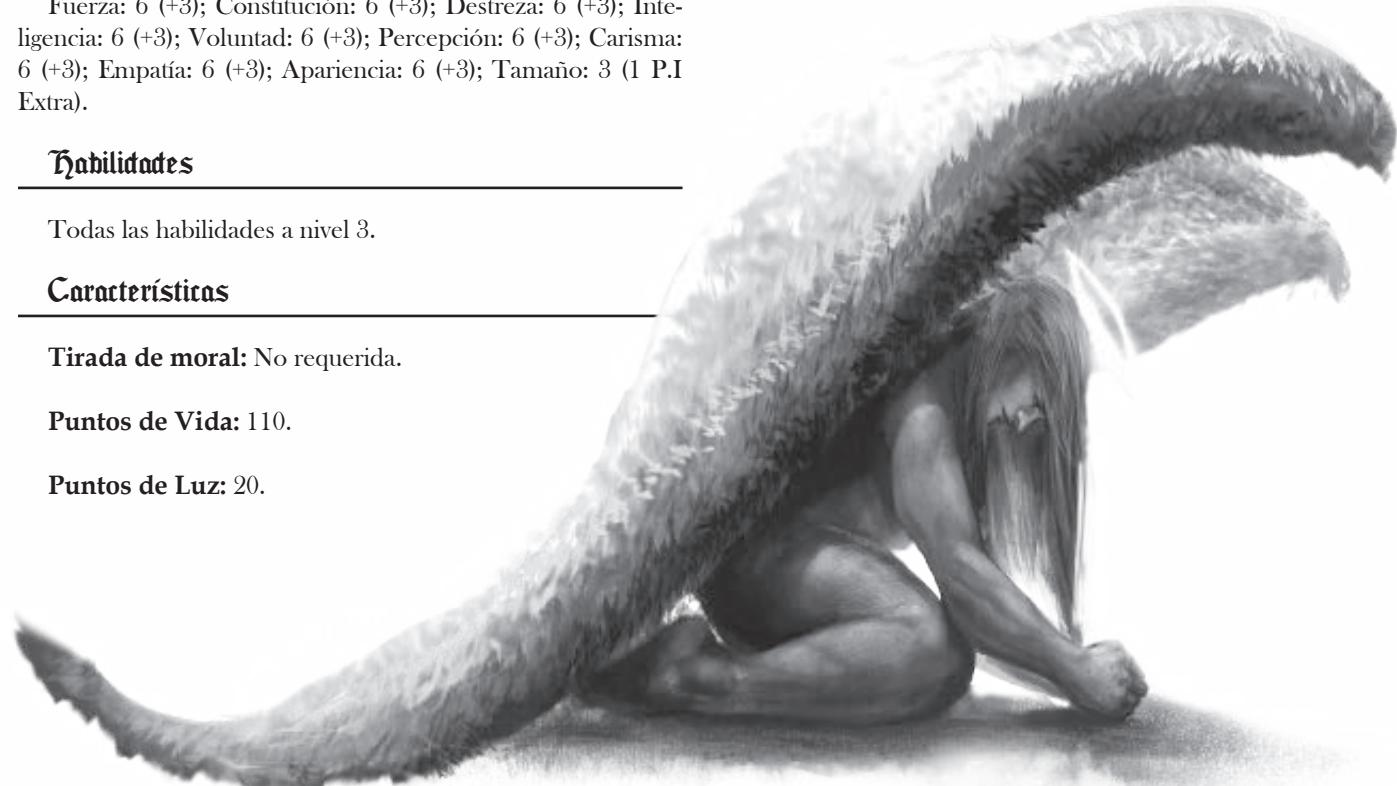
Inmunidades: Inmune a poderes mentales y a cualquier daño si son protegidos por Dios.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal, teniendo en cuenta que las alas no se consideran un miembro independiente, sino parte del torso. Si el torso alcanzase el estado Mal Herido se interpretará que las alas están deterioradas y el ángel no puede volar.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1	1-7	8-16	17-25	26-31	32



Iluminados

Neutrales

Aberración

Neutral

Las aberraciones son almas torturadas que viven en las sombras, capturadas por el olvido mientras se retuercen en la locura de una noche sin fin. A pesar de aparentar ser fantasmas incorpóreos, son seres que se mueven y habitan en la oscuridad. Tienen un cuerpo físico capaz de interactuar con el medio y, por supuesto, de atacar. Tienen el aspecto de personas escuálidas y frágiles, de piel totalmente negra o gris oscura y sin pelo. Cuando se manifiestan lo hacen en sitios lúgubres, oscuros y abandonados, puesto que estos seres aborrecen la luz y a los vivos. Si un ser vivo interrumpe en su morada, es acechado con la intención de echarlo o eliminarlo. Si es eliminado hace desaparecer su cuerpo entre las sombras en las que habita.

Cuando se encuentran en forma corpórea son vulnerables a todos los ataques normales. Sin embargo cuando se encuentran rodeados de sombras pueden fusionarse con ellas y volverse totalmente incorpóreos, lo que les permite trasladarse a través de ellas sin limitaciones. En este estado son inmunes a todos los ataques y es necesario un exorcismo del lugar en el que se encuentren o iluminarlo, incluso quemarlo, para hacer que la aberración abandone su estado de sombra y vuelva a tener un cuerpo físico que poder destruir. Pueden cambiar entre uno y otro estado de forma natural sin necesitar gastar Punto de Poder alguno, tan solo necesita una sombra oscura si quiere ser incorpóreo. A todo esto hay que sumar que en cualquiera de sus formas son inmunes a los poderes mentales.

Atributos

Fuerza: 3 (0); Constitución: 2 (-1); Destreza: 5 (+2); Inteligencia: 3 (0); Voluntad: 3 (0); Percepción: 4 (+1); Carisma: 1 (-2); Empatía: 1 (-2); Apariencia: 1 (-2); Tamaño: 2 (1 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 2; Esquivar: 3; Pelea: 2.

Características

Tirada de moral: Dificultad 7.

Puntos de Vida: 70.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ocultación (nivel 3).

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales.

Fundido en la sombra: Puede fusionarse en las sombras, lo que le permite moverse libremente a través de ellas y volverse inmune a los ataques.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1	1-10	11-30	31-50	51-59	60
Brazos	1	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1	1-7	8-16	17-25	26-31	32

Alma Perdida

Neutral

Cuando un humano termina su vida entre tremendos sufrimientos su alma atormentada puede, en lugar de ser destruida o ser reclamada por el Infierno, vagar por la zona donde su cuerpo murió sufriendo una agonía eterna. En ocasiones hace su aparición como una imagen fantasmal de su antiguo ser, emitiendo una serie de chillidos y gritos con voz de ultratumba. Estos estridentes ruidos pueden llegar a aturdir a quien los escucha.

No hay manera alguna de razonar con estas almas pues ni siquiera responderán a quien hable con ellas. Al ser incorpórea no es posible tocarla ni dañarla de ninguna forma. Tras 1D6 turnos un alma perdida desaparecerá y no podrá hacer otra aparición hasta pasado un día. No obstante puede ser eliminada de forma permanente mediante la realización de un exorcismo. Su aparición puede deberse a que desea ahuyentar a alguien que se ha acercado al lugar de su defunción, ha sido invocada a través de algún poder como Nigromancia o puede verse atraída por algún evento sobrenatural provocado por el jinete Muerte.

Atributos

No aplicable.

Características

Tirada de moral: Dificultad 8.

Puntos de Vida: N/A.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Ninguno.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales y a todo tipo de daño.

Lamento agónico: Aunque un alma perdida es un ser casi inofensivo, sus gritos de otro mundo alteran incluso al más valiente. Escuchar sus ruidosos lamentos provoca aturdimiento al oyente, haciendo que reciba una penalización de -2 a todas las acciones que realice durante 1d10 minutos. Tan solo las criaturas del Apocalipsis son inmunes.

Combate

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños: No aplicables.

Si alguien quisiera atacar a un alma perdida, el impacto fallará automáticamente por ser intangible.

Fuego Fatuo

Neutral

Los fuegos fatuos son bolas de fuego con voluntad propia que vagan succionando la energía vital de todo tipo de criaturas, principalmente humanos y animales. Habitán en las partes más recónditas y profundas de bosques y pantanos. Se mueven a través de estos terrenos flotando a uno o dos metros sobre el suelo, en absoluto silencio. Solo actúan por la noche, lo que hace que sean fáciles de localizar debido a la luz que desprende su propio fuego.

Estos seres son inmunes tanto a los poderes mentales así como al fuego. Además, puesto que no poseen un cuerpo tangible como tal, los ataques físicos que reciban solo les causan la mitad de daño. Se los suele encontrar en grupos de unos tres o cuatro especímenes.

Atributos

Fuerza: N/A; Constitución: N/A; Destreza: 4 (+1); Inteligencia: 1 (-2); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 3 (0); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: N/A.

Habilidades

Alerta: 2; Esquivar: 3; Pelea: 2.

Características

Tirada de moral: Dificultad 5 al encontrarse frente a un fuego fatuo o un grupo de ellos.

Puntos de Vida: 20.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Nigromancia (nivel 1).

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Aliento de fuego y toque vital.

Sin cuerpo físico: Sufre la mitad de daño al recibir ataques físicos.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales y al fuego.

Toque vital: Al realizar un ataque de toque a su víctima, el fuego fatuo absorbe 1D4 Puntos de Vida, pero no de P.I en el caso de utilizar el combate avanzado. Esto quiere decir que el propio fuego fatuo se curará tantos Puntos de Vida como los que haya absorbido. Este ataque no deja heridas, solo consume la energía vital del objetivo. Por este motivo cuando se encuentra una víctima de un grupo de fuegos fatuos, tiene un aspecto seco y demacrado.

Aliento de fuego: Utiliza su propio fuego para crear una llamarada que cause daño por fuego al objetivo, pero que no dejará ninguna llama residual. Esta llamarada causará 1D6 puntos de daño a la víctima, tanto en los Puntos de Vida como en los P.I si se utilizara el combate avanzado.

Combate

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños: No Aplicables

No necesita localización de impactos pues no tiene extremidades.

Gárgola

Neutral

Las gárgolas son seres nocturnos, de forma humanoide aunque deformada, alados y cuyas proporciones son grotescas y horribles. Tienen hábitos nocturnos debido a que al ser expuestos a la luz solar un compuesto de su piel se endurece y les da ese aspecto típico de estatuas. Cuando esto ocurre entran en letargo.

Viven en tribus de 4 a 8 individuos. Poseen una inteligencia a medio camino entre la animal y la humana, pero aun así no tienen la capacidad de hablar. Estas criaturas sienten gran curiosidad, pero ninguna inclinación hacia el bien o hacia el mal. Las gárgolas son cazadoras, lo que las convierte en hostiles con los humanos si ven a estos como presas o como intrusos en sus territorios. A pesar de ello pueden pasar largas temporadas sin ingerir alimento. Su hábitat predominante son las ruinas antiguas, edificios abandonados, cuevas, canteras, montañas o cualquier otro lugar donde puedan pasar desapercibidas por el día. Es decir, buscan lugares de piedra u hornigón para sus guaridas.



Atributos

Fuerza: 4 (+1); Constitución: 4 (+1); Destreza: 4 (+1); Inteligencia: 1 (-2); Voluntad: 4 (+1); Percepción: 4 (+1); Carisma: 1 (-2); Empatía: 2 (-1); Apariencia: 1(-2); Tamaño: 4 (2 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 2; Buscar: 2; Esquivar: 3; Intimidar: 3; Pelea: 2; Resistencia: 2; Sigilo: 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 6 al encontrarse una gárgola por la noche, dificultad 7 al encontrarse un grupo de ellas.

Puntos de Vida: 90.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Zarpazo (daño 7) y cualquier otro de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo.

Movimiento: Puede volar y trepar por paredes y techos.

Aspecto de estatua: Mientras se encuentra en letargo durante el día absorbe 7 puntos de cualquier tipo de daño.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal, teniendo en cuenta que las alas no se consideran un miembro independiente, sino parte del torso. Si el torso alcanzase el estado Mal Herido se interpretará que las alas están deterioradas y la gárgola no puede volar.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	P.I Extra	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1	1-3	4-8	9-16	17-23	24
Torso	1	1-15	16-30	31-53	54-63	64
Brazos	1	1-8	9-16	17-22	23	24
Manos	1	1-3	5-6	7-10	11	12
Piernas	1	1-12	13-21	22-32	33-35	36

Rata Diablo

Neutral

A pesar de su nombre esta criatura nada tiene que ver con el Infierno ni con sus huestes, sin embargo fue llamado así por los humanos que se las encontraban debido a su carácter y a que, para ellos, eran poco más que grandes roedores. Son seres pequeños de 25 a 30 centímetros de altura, muy traviesos y peligrosos, y de naturaleza maligna. Vagan en manadas por los pueblos y ciudades sin ser vistos, asentándose en alcantarillas, sótanos, estaciones de metro o cualquier infraestructura subterránea. Les gusta descansar en sitios oscuros y apartados durante el día para poder desempeñar sus actividades en la superficie por la noche. Tienden a reproducirse creando una plaga muy peligrosa, pues aunque uno solo no es un problema una manada asentada puede llegar a componerse de varias decenas de ejemplares. Poseen una inteligencia levemente humanoide aunque no hablan, pero comprenden muchas cosas e incluso algunas han llegado a utilizar herramientas y maquinaria simple.

Por este motivo son capaces de moverse bípedamente aunque prefieran correr a cuatro patas.

Atributos

Fuerza: 1 (-2); Constitución: 1 (-2); Destreza: 4 (+1); Inteligencia: 3 (0); Voluntad: 3 (0); Percepción: 4 (+1); Carisma: 1 (-2); Empatía: 1 (-2); Apariencia: 1 (-2); Tamaño: 1 (0 P.I Extra).

Habilidades

Alerta: 2; Arrojar: 2; Buscar: 2; Callejo: 1; Ciencias: 1; Esquivar: 2; Mecánica: 1; Pelea: 1; Resistencia: 1; Sigilo: 3.

Características

Tirada de moral: Dificultad 5 al ver cualquier número de ratas diablo, aunque puede obviarse al encontrárselas en lugares oscuros pues pueden ser confundidas por animales.

Puntos de Vida: 30.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Mordisco (daño 6) y zarpazo.

Combate

Debido a que las extremidades de una rata diablo son bastante pequeñas, no necesita localización de impactos. En su lugar, todos los impactos se consideran como golpes en el torso.

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	I	H	MH	D
Cuerpo	1-8	9-15	16-24	30

Revenant

Neutral

El revenant es un espectro de carácter maligno que está obsesionado y ligado a un lugar u objeto. Su obsesión lo obliga a dañar hasta que expulse o mate a cualquiera que entre en ese sitio o suponga una amenaza para el objeto en cuestión. Ese objeto o lugar en vida le producía una gran carga emotiva y se siente unido a ello incluso tras la muerte. No podrá abandonar sus cercanías, y la única manera de destruir a este espectro es destruyendo su obsesión.

Si la fuente de su obsesión es un objeto cabe la posibilidad de que sea desplazado, en cuyo caso se verá obligado a seguirlo, aunque incluso puede que habite en él. En cualquier caso, sea un lugar o un objeto no podrá separarse de él más de su Voluntad x 5 metros.

Atributos

Fuerza: N/A; Constitución: N/A; Destreza: N/A; Inteligencia: 3 (0); Voluntad: 5 (+2); Percepción: 5 (+2); Carisma: N/A; Empatía: N/A; Apariencia: N/A; Tamaño: N/A.





Habilidades

Las que tuviera en vida.

Características

Tirada de moral: No requerida.

Puntos de Vida: N/A.

Puntos de Poder: 15.

Poderes: Nigromancia (nivel 1) y Telequinesis (nivel 3).

Equipo y armas: Ninguno.

Ataques: Ninguno.

Inmunidades: Inmune a poderes mentales y ataques físicos (incorpóreo).

Habilidades de Poltergeist: ver página 107.

Combate

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños: No aplicables.

Si alguien quisiera atacar a un revenant cuando utilice fantas-mogénesis, al ser intangible el impacto fallará automáticamente.

Sofocador

Niño/a humano nacido con un don especial que permite anular los poderes de todas las criaturas de origen apocalíptico, infernal y celestial, iluminados incluidos. El motivo por el cual nacen estas criaturas y su origen es totalmente desconocido, ya que son dados a luz por madres humanas que no tienen ningún tipo de poder.

Provocan que todo ser que se encuentre a una distancia aproximada de 100 metros de él no pueda utilizar ningún tipo de poder, incluso poderes que se activen de manera automática como "Azote Celestial" o poderes que ya hayan sido utilizados antes de entrar en su radio de acción como "Ocultamiento" quedan automáticamente anulados. Los sofocadores suponen una seria amenaza para todas las criaturas dotadas de poderes y por eso es habitual que o bien las criaturas infernales o bien las apocalípticas hagan cola para darlos muerte. Hasta el momento lo habitual es que casi ningún sofocador llegue a ser adulto ya que la vida de la mayoría de ellos es sesgada al poco de nacer.

Los sofocadores no son conscientes de su don y a cualquier otro efecto son iguales que un ser humano normal, por tanto sus características, localizaciones y habilidades se calculan del modo habitual teniendo en cuenta que como ya se ha mencionado son casi siempre niños pequeños.

Atributos

*Los de un niño humano normal.

Habilidades

*Las de un niño humano normal.

Características

Tirada de moral: No requerida.

Puntos de Vida para un niño de entre 5 y 10 años: 40.

Puntos de Vida para un niño de entre 10 y 15 años: 50.

Puntos de Poder: 0.

Poderes: Ninguno.

Equipo y armas: El que pueda conseguir.

Ataques: Cualquiera de la tabla de ataques cuerpo a cuerpo y ataques con armas.

Combate

La localización de impacto es la misma que para un humano normal.

Niño de entre 5 y 10 años

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1-2	3-5	6-9	10-13	14
Torso	1-5	6-15	16-20	21-29	30
Brazos	1-2	3-5	6-9	10-13	14
Manos	1-2	3	4	5	6
Piernas	1-4	5-10	11-15	16-21	22

Niño de entre 10 y 15 años

Puntos de Integridad de miembros y umbral de daños:

Miembro	I	H	M H	IN	D
Cabeza	1-3	4-8	9-15	16-19	20
Torso	1-7	8-19	20-27	28-39	40
Brazos	1-5	6-10	11-16	17-19	20
Manos	1-2	3-4	5-6	7	8
Piernas	1-6	7-14	15-22	23-27	28

4.4 Utilización de la Hoja de Control de Criaturas en Combate

Al igual que ocurre con los personajes jugadores, cuando se juega utilizando la modalidad de combate avanzado es necesario contabilizar la cantidad de daño realizado a cada miembro de cada criatura. Es por ello que se facilita una hoja de control de criaturas en combate en la página 177. Aunque muchas criaturas tienen forma y proporciones similares a las humanas, algunas tienen grandes diferencias. Pese a que se ha optado por hojas de control para criaturas humanoides, es posible adaptarlas a otro tipo de criaturas cambiando u obviando algunos miembros. Como ejemplo se va a exponer el caso del Canis Parabellum. Este es cuadrúpedo y no tiene manos, por tanto los brazos pasarán a ser las patas delanteras, las piernas las patas traseras y las manos se eliminarán. Inicialmente su tabla quedaría así:

Criatura: Canis Parab.	P.I Extra		Ileso		Herido		Mal Herido		Incapacitado		Destruido	
Cabeza		8		0-10		11-19		20-33		34-41		42
Torso		8		0-21		22-41		42-69		70-81		82
Brazo Derecho		8		0-11		12-22		23-29		30-33		34
Brazo Izquierdo		8		0-11		12-22		23-29		30-33		34
Mano Derecha	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Mano Izquierda	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Pierna Derecha		8		0-13		14-25		26-33		34-37		38
Pierna Izquierda		8		0-13		14-25		26-33		34-37		38
Puntos de Vida	200											
Combate	Fuerza: +7		Destreza: +1		T. Ataque: +4		T. Defensa: +2		Iniciativa: +3			

Supongamos que recibiera, por ejemplo, 13 puntos de daño en el torso. Para empezar se descontaría 3 puntos a ese daño por la piel sobrenatural propia del Canis Parabellum, por lo que sólo recibiría 10 puntos. Después se procedería de manera idéntica a como con los personajes jugadores. Primero se pierden los Puntos de Integridad extra y, una vez perdidos estos, se comienzan a perder los demás. No se debe olvidar la pérdida de Puntos de Vida. Tras el daño mencionado anteriormente su tabla quedaría así:

Criatura: Canis Parab.	P.I Extra		Ileso		Herido		Mal Herido		Incapacitado		Destruido	
Cabeza		8		0-10		11-19		20-33		34-41		42
Torso	8	8	2	0-21		22-41		42-69		70-81		82
Brazo Derecho		8		0-11		12-22		23-29		30-33		34
Brazo Izquierdo		8		0-11		12-22		23-29		30-33		34
Mano Derecha	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Mano Izquierda	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Pierna Derecha		8		0-13		14-25		26-33		34-37		38
Pierna Izquierda		8		0-13		14-25		26-33		34-37		38
Puntos de Vida	200 190											
Combate	Fuerza: +7		Destreza: +1		T. Ataque: +4		T. Defensa: +2		Iniciativa: +3			

Si ahora recibiera otros 24 puntos más de daño en el torso, tras descontarse los 3 puntos por su piel recibiría 21 puntos de daño y pasaría a estado Herido. Es importante recordar que, a no ser que la criatura sea inmune a las diversas penalizaciones por daño, al cambiar de estado se deberán aplicar los penalizadores pertinentes. La tabla del Canis Parabellum ahora quedaría así:

Criatura: Canis Parab.	P.I Extra		Ileso		Herido		Mal Herido		Incapacitado		Destruido	
Cabeza		8		0-10		11-19		20-33		34-41		42
Torso	8	8	21	0-21	23	22-41		42-69		70-81		82
Brazo Derecho		8		0-11		12-22		23-29		30-33		34
Brazo Izquierdo		8		0-11		12-22		23-29		30-33		34
Mano Derecha	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Mano Izquierda	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Pierna Derecha		8		0-13		14-25		26-33		34-37		38
Pierna Izquierda		8		0-13		14-25		26-33		34-37		38
Puntos de Vida	200 190 169											
Combate	Fuerza: +7		Destreza: +1		T. Ataque: +4		T. Defensa: +2		Iniciativa: +3			

Después recibe un golpe de 15 puntos de daño en su pata delantera derecha, que una vez aplicada la reducción de daño debido a su piel se convierten en 12 puntos. Como ya se había comentado al comienzo, en este caso se utiliza el brazo derecho en la tabla como si fuera la pata delantera derecha, por lo que ahí se apuntará este daño. Esa pata todavía se encontrará en estado Ileso. Sin embargo, el Canis Parabellum había perdido 1 Punto de Vida debido a la herida provocada en su torso. Por todo ello, su tabla de control quedaría ahora así:

Criatura: Canis Parab.	P.I Extra		Ileso		Herido		Mal Herido		Incapacitado		Destruido	
Cabeza		8		0-10		11-19		20-33		34-41		42
Torso	8	8	21	0-21	23	22-41		69		81		82
Brazo Derecho	8	8	4	0-11		12-22		29		33		34
Brazo Izquierdo		8		0-11		12-22		29		33		34
Mano Derecha	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Mano Izquierda	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
Pierna Derecha		8		0-13		14-25		33		37		38
Pierna Izquierda		8		0-13		14-25		33		37		38
Puntos de Vida	200 190 169 156											
Combate	Fuerza: +7		Destreza: +1		T. Ataque: +4		T. Defensa: +2		Iniciativa: +3			



Oscuridad

>No hay una sola ocasión en que salga a la calle y no esté convencido de que el mundo se va a la mierda. Hoy siempre es peor que ayer y mejor que mañana. Mirando a los transeúntes de esta maldita ciudad es fácil ver cómo el asfalto ha absorbido lenta y concienzudamente sus almas, creando figuras somnolientas, cansadas y autómatas que vagan bajo las luces de neón. Dicen que tan solo un loco es incapaz de reconocer a otro. Eso me alivia, porque a mí me cuesta diferenciar las avenidas por las que transito a diario del patio de un manicomio. Alrededor de mí las cabezas gachas se cruzan con los ojos perdidos, observando la nada, los silencios pétreos se rompen por gritos, alaridos ilógicos y palabras desordenadas que buscan quien las escuche. Si quedase una pizca de cordura la gente no ignoraría al hombre que, en medio de la calle, ruge entre espasmos y babas.

Sin embargo tan solo yo lo miro.

Me devuelve la mirada. Muestra sus dientes en lo que no sé si interpretar como una sonrisa o una amenaza. De su boca emana un hilo de sangre que se derrama por la comisura de los labios. Empiezo a arrepentirme de haberle prestado atención. Sin apenas modificar su aterradora expresión, el sujeto comienza a correr hacia mí. En su camino se cruza un taxi, pero lo salta sin retirar de mí sus ojos hinchados y venosos.

Definitivamente no estoy en el lugar adecuado.

Mi instinto se apodera de mi cuerpo y me aleja del lugar a la carrera. Lo que siento es miedo, un miedo profundo de los que hacen que los pulmones arden por dentro, un miedo que impulsa a mis piernas a una velocidad jamás antes conocida, un miedo que me obliga a gritar pidiendo desesperadamente ayuda. La gente se aparta de mi camino, pero mis gritos pasan a engrosar la lista de palabras que no encuentran a nadie dispuesto a escucharlas.

Siento sus pisadas tras de mí. No necesito volverme para saber que es él. Su respiración animal me basta.

Caigo con él a mi espalda. El golpe seco contra el suelo hace que pierda la conciencia, no sin antes sentir el frío y punzante dolor de una mordedura sobre mi hombro.

Despierto en una cama de hospital. No recuerdo lo que he soñado, pero sé que han sido pesadillas. El médico me dice que tuve suerte de que la policía anduviese por la calle en aquel momento. Al saber que mi

atacante está entre rejas siento un gran alivio. Pero yo tampoco estoy libre. Me tendrán en observación toda la noche por el golpe en la cabeza. Además, el doctor me informa de que el mordisco de mi hombro ha sido profundo, pero que ha sido desinfectado. Aun así, mañana llegarán los resultados de los análisis, los cuales espero que confirmen que ese zumbado no me ha contagiado nada.

Necesito una ducha.

Al mirarme desnudo en el espejo observo la mordedura. Es más grande de lo que creía y parece infectada a pesar de la cura y la sutura. Tendré que estar pendiente de que no vaya a más.

La ducha me ha relajado. Tal vez demasiado, ahora me encuentro muy cansado. Me acuesto. Los párpados me pesan. Debería llamar a la enfermera para que echara un vistazo a la mordedura. No me gusta la pinta que tiene y no me gustaría dormirme antes de hablar con el doctor de...

Me despierto, estoy empapado en sudor. He vuelto a tener pesadillas. Siento náuseas y me duele hasta el último centímetro de mi cuerpo; especialmente la mordedura, que parece arder. Trato de gritar pidiendo ayuda, pero apenas puedo articular palabra, es como si no pudiera controlar mi cuerpo. Creo que tengo fiebre, mucha fiebre. Necesito ayuda, necesito...

Vuelvo a despertarme.

Estoy desorientado. Trato de observar lo que hay a mi alrededor pero no puedo; podría seguir en la misma cama de hospital en la que me dormí o en cualquier otro sitio. No puedo ver con claridad, todo tiene un tapiz espeso y difuso que apenas me permite distinguir las formas. Tengo fiebre. Durante lo que creo que es una eternidad trato de gritar pero las palabras no salen de mi boca. Finalmente logro emitir un sonido, pero no es un grito de auxilio; es un rugido como el del tipo que me mordió esta mañana. Siento que debería morirme de miedo, pero el pánico se transforma rápida e intensamente en una mezcolanza de ira y odio. Los rugidos salen de mi boca sin freno, mis miembros recuperan la movilidad y la mordedura deja de dolerme; su calor parece inundar todo mi cuerpo de energía y rabia. Siento rabia hacia la enfermera que me ha ignorado, hacia el médico que mintió al decir que había curado mi herida; detesto a todos los habitantes de esta apestosa ciudad y al hijo de puta que me mordió esta mañana. Sin embargo a este último lo entiendo: me odiaba a mí como ahora yo lo odio a él.

Me levanto.

Veo a una figura difusa acercarse a mí y oigo a la enfermera pedirme que vuelva a la cama. Trata de forzarme para que lo haga, la empujo contra la esquina. Mientras cae siento el instinto de morderla, la odio. La caída va acompañada de un sonido seco. No se mueve. Me arrodillo frente a ella y la muerdo con fuerza.

Es repugnante.

Su carne muerta está entre mis dientes. Escupo para expulsarla de mi boca. Sigo iracundo, pero el instinto que ahora me domina no quiere morder cadáveres. Tengo que encontrar a alguien vivo, necesito oír los gritos de dolor de aquellos a los que arranco la piel a dentelladas. Lo necesito. Necesito hacerles sufrir.

Me pongo en pie. Jamás me había sentido tan poderoso. Giro sobre mis talones y a tientas salgo de la habitación en busca de una presa que canalice el intenso odio que me consume. Avanzo unos metros hasta el ascensor. No paro de pensar en la cantidad de personas que debe de haber en la calle mientras la bestia que hay en mí ruge emitiendo un grito de ayuda que esta vez sí será escuchado.

Las puertas del ascensor se abren.

Todo es muy rápido y mi vista demasiado borrosa como para saber lo que ha pasado. Miro a mi abdomen. Me duele y siento que algo frío y afilado me atraviesa saliendo por mi espalda. Frente a mí, la figura borrosa de un hombre que ha emergido del interior del ascensor, permanece erguida mientras retira de mi interior la espada con la que me ha perforado. Cuando lo hace caigo con medio cuerpo dentro del ascensor. Oigo sus pasos alejarse por los fríos pasillos del hospital. Siento en mi cuerpo la presión de las puertas del ascensor tratando de cerrarse. El odio se difumina y la ira se disipa con la lentitud de la niebla en la mañana. Me abandonan.

Y junto a ellas, también la vida me deja a solas con la oscuridad.

Capítulo 5

"Aventuras Introductorias"



El ascensor de la última planta de la sede de Defcon Corp. se abrió. Su presidente, Alan Key, salió con gesto preocupado. Frente a él, su vicepresidente, Ned Perry, lo observaba extrañado.

-Alan, ¿qué haces aquí?

-He estado dándole vueltas. Contacta con los coreanos y diles que se metan su oferta por donde les quepa. Esa clase de armamento es inmoral incluso para nosotros.

-¿Cómo? -respondió.

-No pienso firmar ese contrato.

-Lo has firmado esta mañana. La fabricación está en marcha.

Alan Key palideció, negando con la cabeza.

-Llevas toda la mañana en tu despacho organizándolo -dijo Ned-. ¿No lo recuerdas?

-¡Ese no soy yo! -respondió nervioso-. Acompáñame al despacho, alguien se está haciendo pasar por mí.

Ambos avanzaron a toda prisa por el pasillo y, sin vacilar, Alan Key abrió la puerta de su despacho, encontrando lo último que habría imaginado: el cadáver ensangrentado de Ned Perry.

Bloqueado por el miedo ni siquiera acertó a gritar, tan solo volvió la vista para observar cómo una figura, exactamente igual que la de su difunto vicepresidente, le apuntaba con un arma.

El sonido de un disparo puso fin a su vida.

5.1 Consejos para el Director de Juego

Consejos y Sugerencias

Este juego es de acción, suspense y terror con un trasfondo de tintes sobrenaturales teológicos. Es el fin del mundo enviado por Dios, el final de la Humanidad. Intenta darle ese sentido en tus partidas describiendo con detalles tétricos y siniestros los lugares que visiten. Haz que las víctimas de las criaturas sufran desesperación e impotencia ante ellas a la vez que inculcas estos sentimientos en los PJs, como si todas sus acciones fueran a ser completamente inútiles. Adorna las partidas con historias cruentas y dantescas pero lo más realistas posibles, mételes el miedo en el cuerpo y recuérdales que, aunque sean iluminados, ellos también pueden morir.

Como DJ tienes el poder y la carga de manejar todo el mundo del juego. Esto quiere decir que, aparte de darle el toque apocalíptico que antes decíamos, eres el encargado de aplicar las reglas y de la buena marcha de las mismas. Eso te da alas, porque aunque la mayor parte de las veces ceñirse a las reglas garantiza la marcha más o menos buena de la partida, para aplicarlas tú debes ser quien imponga los niveles de dificultad que en apartados anteriores se describieron.

Según el punto de vista, una acción puede parecer de cierta dificultad para algunos o de otro nivel para otros. Por eso mismo tienes la libertad de imponer los niveles de dificultad que son necesarios para aplicar las reglas, solo basta algo de sentido común.

Sobre las reglas y tiradas, a veces es necesario para la buena marcha de la trama ignorar alguna tirada o regla en algún momento preciso para que la partida no se haga innecesariamente lenta. En especial en esas partidas en las que los jugadores se “meten” de lleno en ella. Esas partidas que te dan la sensación de inmersión en el mundo del juego, de que la ambientación es cuidada y lo “vives”. En ellas no parar de realizar tiradas que en poco o en nada cambiarán el hilo argumental no sirve para nada más que echar a perder el interés de la gente sobre la partida. Es como cuando en la televisión ponen anuncios en el mejor momento de la película y cuando por fin acaban ya ni recuerdas qué había ocurrido y pierdes el interés.

Aparte del aspecto mecánico de reglas y tiradas, la ambientación y la dramatización, también hay que tener en cuenta las criaturas, PNJs y sitios que los jugadores podrán visitar a lo largo de la aventura. Es decir, el mundo con el que interactúan. Es conveniente recalcar los sitios a los que pueden ir puesto que si la aventura transcurre en una gran ciudad y no hay indicios de qué hacer, hay muchos sitios a los que ir, demasiados. Lo mejor es tener en cuenta los lugares y personajes concretos que son vitales para la aventura y localizarlos en algún mapa, aunque con saber las direcciones en una gran ciudad puede valer.

De esa manera se dejan atados los sitios y personajes importantes, pero también se pueden crear sitios y personajes secundarios o incluso improvisarlos para dar sensación de libertad de movimiento por la ciudad.

El caso de las criaturas es algo más peliagudo, pues deberían de tener unos lugares predefinidos para ellas en la aventura o incluso podrían seguir a los PJs para emboscarlos. Aunque algunas pueden ser improvisadas, lo mejor es tenerlas preparadas para el combate de antemano. ¿Y los PJs? Los PJs, y por lo tanto los jugadores, también forman parte del mundo que diriges como DJ. Tendrán la potestad de interactuar en ese mundo como quieran y puedan. O sea, podrán intentar hacer lo que quieran, que puedan es otra cosa. Para eso están las habilidades y atributos con sus correspondientes tiradas. Este hecho significa que tienen libertad de opinión y acción, haciendo que aunque estén en tu mundo sean impredecibles y estén vigilados pero no controlados. Es algo parecido al libre albedrío, como si tú fuieras Dios en el juego (que no se nos hinche el ego...) y los jugadores humanos que, a pesar de estar e interactuar con un mundo que puedes controlar, tienen la libertad de ir y hacer lo que quieran.

Ese libre albedrío vital para el juego a veces causa que los jugadores se anden por las ramas porque están perdidos o no parecen saber a qué tipo de juego están intentando jugar. Acaban haciendo cosas sin demasiado sentido que suelen llevar de manera inevitable a todo lo contrario que se supone que es la aventura. Es de sentido común tanto para los jugadores como para el director ser conscientes de que esto es un juego y que la aventura se debe dirigir hacia un sitio concreto y no marear la perdiz inútilmente. Para lidiar con partidas así, tendrás que improvisar para poder continuar mientras tus jugadores no sigan lo que tenías planeado. Por suerte, como DJ puedes crear en un momento dado PNJs que puedan volver a encaminar a los jugadores en la dirección correcta de la trama. Si improvisas bien, podrán recuperar el hilo de la aventura y lograr completarla, aunque puede que eso te obligue a hacer malabares con diversos personajes y situaciones aparte de alargar considerablemente la partida. En ocasiones puede ocurrir que pase mucho tiempo real antes de poder empezar o continuar con la trama.

Introduciendo a los Personajes

Dada la naturaleza de este juego hay varias maneras de evitar que los jugadores se pierdan y no sepan qué hacer, así como de introducir a sus PJs en la partida. Si es la primera aventura que juegan se puede iniciar con el momento y la manera en que fueron iluminados para continuar a partir de ahí, pero una vez gastado este recurso existen varios más. He aquí una descripción de algunos métodos:

A Través de Sueños

El arcángel visita en sueños a su iluminado y le da pistas o le dice de una manera rebuscada dónde debería de ir y qué amenaza hay por allí, aunque de manera general y poco clara para no desvelar la aventura. Se podría resumir en que simplemente le da pistas de dónde tendría de ir sin saber para qué, pudiéndose repetir el proceso varias veces con distinta información hasta que el PJ se dé por aludido.

Por Señales

En momentos puntuales, el PJ podría recibir señales, como eventos extraños o coincidencias muy seguidas. Por ejemplo que, mientras vea la televisión y en ella hablen de un pueblo o ciudad donde ocurre algo, caiga un rayo con un gran estruendo, se apaguen todas las luces y la televisión aumente su volumen sonoro sin ayuda. Resumiendo, digamos que el arcángel le tira indirectas al jugador.

Guiauto

El personaje entra en trance y no sabe ni lo que hace ni adónde va. Saldrá del trance en el lugar al que el arcángel quisiera llevarlo o con el objeto que quisiera que cogiera. Durante ese tiempo el personaje sería una marioneta, por lo que debe ser tratado con cuidado e inteligencia para no levantar sospecha alguna entre los otros personajes que le rodeen. Este caso es muy extremo pues es directamente llevar a los jugadores a la acción aun en contra de su voluntad, que si bien es práctico y a veces necesario, usarlo con asiduidad hace que se pierda mucho dramatismo.

De Manera Independiente

No siempre tienen que ser los arcángeles los que lleven las aventuras a los personajes jugadores, muchas veces pueden ser ellos mismos los que las busquen o por pura casualidad las encuentren.

Estas son solo algunas ideas, siempre puedes desarrollar tus propias maneras de introducir a los PJs en la aventura. Aun así, se desaconseja introducir a los jugadores diciéndoles cosas como: "Bueno, estáis todos juntos en un pueblo. ¿Qué hacéis?".

Equipo Variado

El equipo también puede estar formado por cosas normales y comunes que se podrán comprar en cualquier tienda, o algunas no tan corrientes que callejando se podrían encontrar en algún callejón oscuro. Enumerar todos los productos del mercado es algo tedioso e inútil debido a la cantidad de objetos distintos y de diferente calidad. Como siempre, se confía en la inteligencia y sentido común del DJ para vender y poner precio al equipo teniendo en cuenta su utilidad, facilidad de obtención y demás factores.

Armas y Blindajes

Tanto las armas de fuego como la munición y los blindajes deberían de ser artículos de difícil adquisición. Salvo en algunos países, lo común es que el acceso al menos legal a este tipo de objetos, sobre todo armas, esté muy restringido o sea difícil. Esto no quiere decir que conseguirlos de manera ilegal sea fácil, pues además de los problemas que supone encontrar un vendedor en el mercado negro se encuentran los derivados de ser atrapado por la policía con un arma ilegal, como por ejemplo no tener licencia para su uso o ser inculpado de los posibles crímenes que se cometieran con ella en el pasado.

Conseguir blindajes y sobre todo armas ha de ser difícil, im-

probable y complicado con el fin de potenciar el uso de los poderes, evitando además que al final todo el mundo vaya armado y acabe siendo un sinsentido.

Elegir un Tipo de Partida

En este, como en todos los juegos de rol, hay dos tipos de partidas: el módulo y la campaña. Aquí se explican:

El Módulo

El módulo es una partida única, en la que la trama empieza y acaba en él. No hay continuaciones, los módulos siguientes no tienen por qué estar relacionados. Aunque esto no impide que en futuros módulos se puedan hacer referencias al anterior, pues lo que ocurre en uno puede influir en el futuro. Debe existir una coherencia temporal, como por ejemplo la amputación del miembro de un personaje en una partida persistirá para las siguientes. Aparte de eso, cualquier otro detalle sin importancia que no cambie nada se suele olvidar.

Es como una película o un libro, empieza y acaba en el mismo aunque pueda haber secuelas después.

La Campaña

Una campaña es una sucesión de módulos que, aunque pueden tener trama propia, en realidad conducen una trama mayor. Esta empieza en el primer módulo y no acaba hasta llegar al último, estando todos entrelazados unos con otros como si de una serie de televisión o literaria se tratase. En ellos todos los avances y logros van encaminados a solucionar un gran problema o amenaza que no se podría arreglar en un solo módulo.

No se debe confundir una campaña con un módulo jugado en dos tiempos o más. Nos referimos al caso en que si no se acaba un módulo en una sola sesión se termina en la sesión siguiente, o incluso con varias sesiones más. Eso no lo convierte en una campaña, solo un módulo muy largo. El módulo se considera acabado cuando se llega hasta el final y se otorgan los Puntos de Experiencia y de Gracia Divina (o cuando todos los PJ han muerto, que también puede pasar) independientemente de las horas de juego o sesiones necesarias para acabarlo. Igualmente, una campaña estará terminada cuando se acaben todos los módulos que la componen y se repartan las recompensas.

Para una Partida más Fluida y Divertida

Debido a que este juego posee ciertas reglas que en momentos claves pueden resultar un tanto tediosas por el número de modificadores a restar o sumar, se recomienda acortar los tiempos innecesarios para que la partida sea más rápida y exista una posibilidad menor de error y confusión. Para esto y mucho más, damos una serie de consejos útiles:

Dejar el Dado según Caiga

Cuando se realice una tirada lo mejor es dejar el dado como esté donde caiga, para que la tirada quede bien visible. Así si el DJ debe calcular o hacer cualquier otra cosa de director del jue-

go, siempre podrá volver a ver la categoría de éxito directamente del dado y no necesitará recordar un número más.

Descripción

Para evitar confusiones, es necesario describir aunque sea levemente la situación y sobre todo el lugar y ubicación donde los PJs estén. Eso hará que interactúen mejor, que se eviten errores al pensar que se estaba en otra situación o sitio y que los jugadores puedan interactuar mejor con el medio. De la misma manera cada jugador debe dejar bien claro lo que va a hacer en cada momento para no dejar ambigüedades que lleven a error.

Ambientación

Con la ambientación trabajada puedes darle mucha vida a una partida, “metiéndote dentro” de ella. Una buena ambientación y un buen dramatismo se agradecen, incluso puede ser el alma de la aventura más que los combates o enigmas. Por ejemplo queda mucho mejor decir:

“Bajáis al lúgubre y oscuro sótano. Según descendéis por las escaleras de madera, estas crujen por vuestro peso. El ambiente es húmedo y frío, huele a rancio y creéis percibir el hedor de la muerte. El sótano en sí es una pequeña habitación bajo tierra, de paredes de piedra con suelo arenoso de unos 9 metros cuadrados. Al fondo veis moverse entre las luces de vuestras linternas una figura que jadea y avanza lentamente hacia vosotros. Es la señora García, que lleva muerta seis días”.

Que simplemente:

“Bajáis al sótano. Es pequeño, frío y oscuro además de apesar a un cadáver. Al fondo está el zombi de la señora García que va a por vosotros”.

Interpretación

Combinado con la ambientación y la descripción, mete a los jugadores más todavía en el mundo del juego. Cada vez que un PNJ hable, se debería de intentar imitar cómo sería su voz o algún gesto. Pero si queda ridículo y distrae mucho de la trama de la aventura, casi mejor solo limitarse a su forma de hablar. De esa manera los PJs sabrán cuándo hablan con un PNJ o con otro.

Material para Todos

Simple pero verdad. Que cada PJ tenga su hoja de PJ actualizada con los Puntos de Experiencia o Gracia Divina ya gastados antes de comenzar la partida, permite evitar interrupciones y perder tiempo innecesariamente mientras los demás se ven obligados a esperar. También ayuda disponer cada uno de su lápiz o portaminas, su borrador y un surtido de dados lo suficientemente variado como para poder resolver los combates rápido. Todos sabemos lo incómodo que es tirar un dado de seis caras tres veces en vez de los tres a la vez, se ahorra mucho tiempo y se cometan menos errores tirando todos los dados de una vez. En este juego el dado más usado es el D10, así que con tener cada jugador uno como mínimo la partida irá mejor.

En ocasiones no es prudente que los jugadores sepan por qué están tirando. Ese caso se da, por ejemplo, en los objetos escondidos que no saben que están allí, como una puerta oculta. Si les dices que tiren Mod. Percepción + Alerta porque “hay algo en la habitación”, si fallan la tirada lo buscarán activamente y se supone que no saben que haya nada que buscar. Entonces, ¿qué hacen buscando cuando no saben que tienen que buscar? Por eso es mejor a veces simplemente decirles que tiren el dado y tú mirarlos o tener apuntados sus atributos y habilidades para saber si la han superado o no, sin decir nada. De esa manera se mantiene la intriga.

Organizar los Combates de Antemano

El combate avanzado es bastante complicado como para improvisar sobre la marcha. Por supuesto no es imposible, pero siempre es mejor saber de antemano con qué criaturas se podrían encontrar los PJs y tenerlo preparado. Por esto en las páginas finales del libro hay una ficha de control de criaturas en combate, donde se puede llevar cómodamente el recuento de daños y posibles penalizadores. En el caso del combate básico, sí se puede improvisar sin problema pero aun así no estaría de más preverlo.

Hojas de Papel en Blanco

En muchas ocasiones es necesario una o varias hojas de papel donde dibujar un mapa improvisado de una casa o ciudad, un objeto para mejorar su descripción, la situación de las criaturas en un combate, realizar cálculos, etc. Una hoja en la que plasmar ideas o apuntes es muy útil, siendo las de papel cuadriculado especialmente útiles para ello.

Si te Sientes Perdido porque es la Primera Vez

Lo mejor es que juegues o dirijas, según el caso, una de las partidas de introducción del final del libro. Son partidas pensadas para que todos vayan tomando conciencia del mundo apocalíptico.

Y Sobre Todo

Léete el libro, no pretendas jugar sin saber de qué va. No hace falta que lo memorices, pero una leída es obligatoria para saber a qué estás jugando. Y con mayor razón si vas a ser el DJ. También es importante recordar la regla de oro: saltate una regla cuando sea preciso para que la partida vaya fluida. Usar muchas reglas puede llegar a entorpecer demasiado si no se conocen bien, lo que lleva a ralentizar el juego. Pero cuidado, esas mismas reglas dan coherencia al juego, si te saltas demasiadas puede acabar siendo un sinsentido.

Como muchas otras cosas, “el movimiento se demuestra andando”. Lo que quiere decir que para aprender a dirigir una partida, lo mejor es probar a dirigir partidas. Según vayas avanzando en ella, podrás ver los posibles errores o incoherencias que vayan surgiendo. Cuando cojas habilidad, sabrás improvisar o incluso suplir situaciones que el juego no haya previsto.

5.2 Ascensión y Caída de los Iluminados

Puntos de Experiencia

Los Puntos de Experiencia simulan las habilidades aprendidas así como la mejora de los atributos durante la vida de juego de los personajes, por lo tanto sirven para aumentar dichas características. Los dará el DJ después de cada partida y en función del comportamiento en la aventura. Cuantos más enigmas y más activamente participen durante la partida, más Puntos de Experiencia obtendrán (se ha de recompensar las acciones e ideas, no la suerte con los dados). Hay más factores que determinan cómo dar o incluso quitar Puntos de Experiencia llegado el caso, todos ellos vienen reflejados en la tabla de Puntos de Experiencia. El DJ podrá, llegado el momento, dar o quitar alguno más por otros motivos que no vengan en ella.

Estos puntos se pueden gastar después de la partida en la que se dan o ahorrarlos para gastarlos en algo de mayor coste. La adquisición de mejoras será siempre entre partidas, quedando prohibido totalmente mejorar al personaje durante una.

Puntos de Experiencia

Acción	Puntos de Experiencia
Conseguir acabar la aventura	+2 a 3
Desbaratar los planes de los jinetes	+1
Desbaratar los planes malignos de Satán	+1
Tener ideas buenas y llevarlas a cabo independientemente del resultado	+1
Seguir el hilo argumental y participar activamente en grupo	+1
Correcta interpretación del personaje	+1
Ser molesto, entorpecer inútilmente, no respetar a los demás, etc.	-1 a -5

Puntos de Gracia Divina

Para determinar cómo los iluminados pueden caer en desgracia o desarrollarse, se utiliza una tabla para otorgar los Puntos de Gracia Divina. Estos los dará el DJ después de cada aventura y según el comportamiento de los jugadores.

Si se diera el caso de llegarse a reunir 5 Puntos de Gracia Divina actuales negativos, el PJ en cuestión se volverá un caído. Además, si durante una partida consigue 5 Puntos de Gracia Divina negativos de golpe, también se convertiría en caído aunque al restarlos de los puntos actuales no llegaran a -5.

Ejemplo

Un PJ tiene 10 Puntos de Gracia Divina acumulados y los gasta para mejorar a su personaje. En la siguiente partida por realizar malas acciones pierde 3 puntos, quedándose con -3

Puntos de Gracia Divina. En la siguiente partida podría pasar:

-Que consiga -2 puntos más, quedándose con -5 puntos y convirtiéndose por tanto en caído.

-Que consiga 0 o -1 puntos, quedándose de nuevo en negativo. Como aún no ha llegado a -5 no se transformará en caído.

-Que consiga puntos positivos, por ejemplo 4. En este caso finalmente tendría 1 Punto de Gracia Divina actual, usándose 3 puntos de los obtenidos a modo de redención.

Los Puntos de Gracia Divina se utilizan para mejorar los Poderes Divinos, obtener nuevas ventajas o aumentar permanentemente los Puntos de Luz. Se pueden usar en la adquisición de lo anteriormente dicho después de cada aventura o almacenar para conseguir una cantidad concreta. En cualquier caso y al igual que ocurre con los Puntos de Experiencia, la adquisición de mejoras será siempre entre partidas, quedando totalmente prohibido mejorar al personaje durante el transcurso de una.

Puntos de Gracia Divina

Acción	Puntos de Gracia Divina
Acciones altruistas	+1
Acciones crueles sin motivación	-1
Dar la extremaunción (una vez por partida, no acumulable)	+1
Desbaratar los planes malignos de Satán	+1
Desbaratar los planes de los jinetes	+1
Matar inocentes	-2
Permitir que mueran inocentes	-1
Por cada alma inocente que se salve del Infierno	+1
Por cada alma inocente que se vaya al Infierno sin intentar impedirlo	-1
Salvar vidas inocentes en peligro inminente	+1

Caídos en Desgracia

A pesar de que los iluminados deberían seguir la senda de la virtud, siguen siendo humanos. Por lo tanto pueden disfrutar de cierta tolerancia a los pecados y a las acciones egoísticas o malintencionadas, pero hasta un límite. Están aquí para demostrar que los humanos merecen una nueva oportunidad y no para dar más razones al Cielo de que el Apocalipsis es necesario.

Llegados al punto en el que sus acciones sean equivalentes a las de una criatura apocalíptica o infernal, perderán la iluminación. Lo cual no quiere decir ni que se conviertan en humanos

normales ni que pierdan sus poderes, sino que se convertirán en caídos. La principal diferencia entre un caído y un iluminado es la pérdida de la condición de ser divino. Se convierten en seres neutrales, por lo tanto pierden todos sus Puntos de Luz. Los poderes no se pierden, pero degeneran, cambian o se corrompen. La energía que los alimenta pasa a ser los Puntos de Poder.

Los caídos van por libre, no deben obediencia a nadie. Vagan sin rumbo solos en este mundo y normalmente suelen tener muchos enemigos. En este libro no se profundiza más en ellos, pero en futuras expansiones se describirán con más detalle. Por lo pronto el PJ que caiga en desgracia se convertirá en un PNJ y desaparecerá de la escena.



Utilizar los Puntos de Experiencia y Gracia Divina

A la hora de subir de nivel las características del personaje, hay que tener en cuenta ciertas limitaciones. No se podrán subir los atributos por encima de 5 ni las habilidades o poderes por encima de 3, jamás. Tampoco se podrán utilizar los Puntos de Gracia Divina para aumentar atributos o habilidades, ni aumentar poderes o Puntos de Luz con los Puntos de Experiencia pues son puntos incompatibles entre sí. Estos tipos de puntos, como todos los demás, son personales e intransferibles. Hay que tener en cuenta que la mejora de ciertos atributos puede cambiar ciertas características secundarias que deben ser recalculadas, al igual que ciertos puntos como pueden ser los de vida. Algunos tipos de puntos se utilizan solo en la creación de personajes y esos no se deben recalcular, como por ejemplo los de habilidades. El único atributo que no se puede aumentar con experiencia es el de Tamaño. Ya quedó dicho que estos puntos, se almacenen o no, si se usan ha de ser siempre al acabar las partidas.

El coste de cada acción de mejora viene detallado en la siguiente tabla:

Mejora de Niveles

Subir nivel	Coste
Atributo	Tantos P. Experiencia como nivel a subir x 3 y por los que se pase
Habilidad	Tantos P. Experiencia como nivel a subir x 2 y por los que se pase
Poderes	Poder a nivel 1, 10 P. Gracia Divina Poder a nivel 2, 15 P. G. Divina, es necesario tener el nivel 1 Poder a nivel 3, 20 P. G. Divina, es necesario tener el nivel 2
Puntos de Luz	+ 1 P. Luz, 3 P. Gracia Divina
Ventajas	Según se indiquen siempre y cuando sea posible

Ejemplos de mejora del PJ

Usando Puntos de Experiencia:

Si nuestro PJ quisiera subirse un atributo que tenga a nivel 3 hasta el nivel 5, le costaría un total de 27 P. Experiencia. Subir de 3 a 4 en primer lugar serían 12 (4 x 3) y subir posteriormente de 4 a 5 otros 15 más (5 x 3), haciendo un total de 27.

Si fuera una habilidad de 1 a 2, le costaría 4 (2 x 2). En el caso de subir de 1 a 3, sería un total de 10. De 1 a 2 costaría 4 (2 x 2) y de 2 a 3 otros 6 más (2 x 3).

Usando Puntos de Gracia Divina:

Los Puntos de Gracia Divina son más fáciles de calcular. 1 P. Luz permanente más supondría un gasto de 3 P. G. Divina, y 2 serían 6 P. G. Divina.

Aumentar un poder de nivel 1 a nivel 2 costaría 15 P. G. Divina. Después, de nivel 2 a nivel 3, otros 20 P. G. Divina. Esto haría un total de 35 puntos.

Si se desea comprar un poder a nivel 2 sin tenerlo, primero hay que comprar el nivel 1, 10 P. G. Divina, y luego el nivel 2, otros 15 P. G. Divina. Esto hace un total de 25.

5.3 Aventuras Introductorias

A continuación se encuentran un par de módulos introductorios. A lo largo de su descripción se utilizan distintos tipos de letras según la utilidad del texto:

-Texto normal, que sirve de ayuda al DJ. En este tipo de texto se narra la aventura desde el punto de vista del director, además de describir y aclarar las situaciones dadas. Esto proporciona la información necesaria al director para que pueda desarrollar la trama y la partida, y es solo para sus ojos. Si se da el caso de que algunos de estos datos deban ser leídos a los jugadores, no se leerán íntegramente sino solo lo que estos logren descubrir pues dar detalles que no deben saber destruiría la partida.

-Texto en cursiva negrita, el cual se debe leer íntegramente a los jugadores. Contiene descripciones detalladas del entorno y de algunas situaciones, aunque puede ser ignorado por el DJ si le parece mejor describir la situación de otro modo.

-Texto enmarcado, utilizado para la resolución de acciones. Incluye algunos posibles resultados de una acción programada en la aventura, aunque pueden ser variados según el criterio del DJ. Debido a la improvisación inherente a los juegos de rol, el director puede que tenga que modificar estas opciones o añadir algunas nuevas.

Ambos módulos están pensados para resultar fáciles y algo lineales, por lo que se componen de una serie de etapas que hay que seguir en un orden concreto. Sirven por tanto para comenzar a deambular por el mundo apocalíptico y familiarizarse con él. También se tiene en cuenta el tema de la introducción de los personajes jugadores a la partida, aunque si el DJ lo prefiere puede hacerlo de cualquier otra forma.

Primer Módulo: "Señales"

Resumen de la Partida:

Los arcángeles desean que los PJs protejan a ciertos personajes hasta el amanecer. Estos personajes son unos abogados corruptos que por medio de ciertos rituales intentaron contactar con el Infierno. Debido a sus infames pecados los jinetes deciden eliminar a los abogados y destruir sus impías almas antes de que el Infierno las pueda reclamar. Los arcángeles rebeldes en cambio confían en que se arrepentirán de sus pecados y volverán al buen camino, por lo que quieren evitar que los abogados mueran a manos de uno u otro bando. Sin embargo la que parece ser una mensajera enviada para explicar la tarea a realizar por los PJs, resulta ser una criatura infernal que se adelanta a los arcángeles e intenta manipular a los iluminados para que eviten que las criaturas del Apocalipsis destruyan sus planes.

Acto 1: Sueños

Los personajes jugadores comenzarán la partida como habitantes de Madrid, lugar donde se desarrollará la acción. Cada

personaje iluminado tendrá un sueño provocado por su arcángel iluminador con el fin de reunir al grupo. El DJ debería de relatar el sueño a cada jugador en privado, ya sea sacándolo de la sala o antes de jugar la partida. Es importante que al comienzo de la aventura cada jugador conozca solo lo que ha soñado su personaje y desconozca el sueño de los demás. En caso de haber un humano no iluminado, el DJ deberá buscar una manera de juntarlo con el grupo acorde a la situación.

Los sueños constan de dos partes, ambas narradas por el arcángel que iluminó al PJ. La primera parte consta de una pequeña introducción que depende del arcángel que lo narre:

"Un ser de estilizada silueta se acerca lentamente hacia ti mientras desprende una potentísima luz, luz que no impide que observes asombrado tan hipnótica belleza. Este hermoso ser de cabellos dorados y penetrantes ojos posa su mano en tu frente para llenar tu cuerpo de candor y paz. Mientras sus labios se mueven, de su garganta comienza a surgir una música celestial en forma de palabras:"

Si el PJ es un iluminado por Miguel continuará así:

"Eres fuerza. Los débiles te necesitan y tú no dudas en entregarte. Por eso te escojo (nombre del PJ); para seguir haciendo el bien; para que continúes defendiendo a los hombres. Yo te bendigo con mi don. Úsallo con valor y en libertad, pues este es mi presente".

Si el PJ es un iluminado por Rafael seguirá así:

"Eres saber. Los desafortunados te reclaman y tú no dudas en predicarte. Por eso te escojo (nombre del PJ); para seguir haciendo el bien; para que continúes apoyando a los demás. Yo te bendigo con mi don. Úsallo con sabiduría y en libertad, pues este es mi presente".

Finalmente, si el PJ es un iluminado por Gabriel dirá:

"Eres pasión. Los infelices te desean y tú no dudas en compartirte. Por eso te escojo (nombre del PJ); para seguir haciendo el bien; para que continúes amando a los demás. Yo te bendigo con mi don. Úsallo con amor y en libertad, pues este es mi presente".

La segunda parte del sueño está personalizada para cada personaje. Al ser esta una aventura para hasta 6 jugadores, se van a describir los sueños para 6 PJs. Sin embargo en el caso de haber menos jugadores se omitirán algunos de estos sueños, aunque siempre debe haber como mínimo 3 jugadores. Lo que se muestra a continuación son las pistas que dan los arcángeles a cada PJ y que llevarán a la reunión de los personajes. Por ello es importante tener claro el orden de los personajes a la hora de narrarles los sueños. Este orden puede ser cualquiera, aunque se recomienda que el 2º PJ sea fumador/a y que el 5º PJ fuera un renato de existir alguno en el grupo:

1. *“Es también mi deseo que, al que busca el purificador fuego para ensuciar su cuerpo, te ofrezcas como la llave que abre la luz de la esperanza”.*

2. *“Es también mi deseo que, al que se ofrece como la llave que abre la luz de la esperanza, te presentes como la puerta que cierra la sombra del odio”.*

3. *“Es también mi deseo que, a los amantes que bailan sobre la lluvia que cae hacia el cielo, les muestres la luna en la mañana”.*

4. *“Es también mi deseo que, a los que buscan la luna en la mañana, te declares como la luna que ilumina la tierra que sangra”.*

5. *“Es también mi deseo que, a los que observan la sangre en el suelo, admitas que eres el cuerpo que de sangre lo ensució”.*

6. *“Es también mi deseo que, a los que contemplan las cruces de las manos muertas, te confieses como el milagro de la vida y cierres el círculo”.*

A parte de esto, al último (ya sea el 3º, 4º, 5º o 6º dependiendo del número de jugadores) el ángel le dirá también:

“Pues los aceros deberéis juntar esta noche, mientras bebáis el oscuro y amargo agua que emana de la Santa Cruz”.

Es probable que los jugadores, al igual que sus respectivos personajes, tengan la sensación de estar algo perdidos y desconcertados. No hay problema, tu trabajo como DJ en este tramo de la aventura será guiarlos para que los PJ se encuentren. Déjalas algo de tiempo para interpretar, será divertido.

Al terminar el sueño todos los personajes despertarán. La decisión de quedarse la noche en vela preocupándose por lo que han visto o intentar conciliar el sueño es de ellos. En cualquier caso al amanecer se ha de relatar cómo todos los personajes vuelven a su vida cotidiana, desayunan y se preparan para salir. Mientras esto ocurre, los noticiarios de la televisión o la radio reportarán misteriosas desapariciones, extraños ataques cometidos por lo que parecen ser cambales y otros sucesos similares. Esto no tiene nada que ver con la trama a jugar, su única intención es ambientar la partida.

Una vez salgan por fin a la calle y comiencen a caminar, inconscientemente acabarán llegando a un parque. Una vez allí, el PJ 2º sacará un cigarro para fumárselo como suele hacer. En caso de que no tenga un paquete de tabaco o no sea fumador, encontrará en un banco del parque un paquete con 3 cigarros y un mechero. Esto inexplicablemente le hará sentir unas enormes ganas de fumar. Sea como sea cuando intente encender el cigarro, el mechero será del todo inútil, por lo que tendrá que pedir fuego a la gente del parque. La primera persona a la que pedirá fuego será el PJ 1º. Si fuera mínimamente avisado el 1º se dará cuenta que esta es la persona de la que su sueño hablaba (“al que busca el purificador fuego para ensuciar su cuerpo”),

por lo que el jugador debería ofrecerse como “la llave que abre la luz de la esperanza”. En caso de no darse cuenta hay que hacer que se dé por aludido del modo que sea, por medio de un flash de su sueño con la frase que escuchó u otra forma. Una vez el PJ 1º diga su frase y el 2º le responda, tras unos segundos en los que intenten conversar una cañería de agua utilizada por los aspersores se romperá debajo de ellos y comenzará a expulsar agua de abajo hacia arriba. No les hará daño pero serán mojados completamente. Eso debe servir de entrada al PJ 3º, pues al reventar la cañería se girará y verá a “los amantes que bailan sobre la lluvia que cae hacia el cielo”.

A partir de aquí se seguirán introduciendo secuencialmente a los PJs que falten, los cuales estarán en las cercanías de lo ocurrido anteriormente y escucharán las frases que diga cada personaje. Como se dijo anteriormente, si algún jugador no se diera por aludido será necesario que reciban alguna señal, como escuchar interiormente la frase de su sueño o cualquier otra forma. Por tanto, si todo fuera bien el 4º verá a los 3 anteriores mirando hacia el cielo (“los que buscaban la luna en la mañana”); el 5º irá hacia los 4 pues estarán observando una mancha que parece ser sangre en el suelo (“la tierra que sangra”); y el 6º observará dos estigmas con formas de cruces en las manos del 5º.

Con respecto a la frase adicional que escucha el 6º, “la oscura agua que bendice la Santa Cruz”, algún PJ debe conocer ese parque y saber que hay una cafetería llamada “Santa Cruz” no muy lejos de allí. Si deciden acercarse a la cafetería, el camarero al ver al grupo les dirá que hace una hora se marchó un hombre que dejó una carta para ellos. Si preguntan por la descripción del hombre les dirá que su pelo era negro, sus ojos castaños y su estatura media, era un tipo corriente. En el interior de un sobre se encuentra una sola hoja de papel, escrita a mano, y cuyo texto reza:

“Al probar el amargo líquido del lugar el mensajero aparecerá, ofreciendo lo más bello para vender por lo más sucio”.

Si el último de los PJs lo ha olvidado, sería conveniente recordarle las últimas palabras que el arcángel le dedicó en su sueño:

“Pues los aceros deberéis juntar esta noche, mientras bebáis el oscuro y amargo agua que emana de la Santa Cruz”.

No les ocurrirá nada más hasta que llegue la noche y vuelvan a la cafetería.

Acto 2: Mensaje

Para cuando llegue la noche, los PJs deberían haber leído la carta y haberse reunido en la cafetería Santa Cruz. Según el acertijo que se encontraba en el pasaje de la carta, todos los personajes deberían beber un café a la vez. Si tras pensarla un poco no logran descifrarlo, una tirada de Alerta de dificultad fácil les permitiría ver un pequeño cartel que se encuentra en el muro tras la barra, y que dice: “Que el café bendiga esta casa”.

Cuando todos beban entrará por la puerta una joven muy hermosa, he aquí su descripción:

"Mientras cada uno de vosotros bebe su café, la puerta de la cafetería comienza a abrirse. Por ella entra una joven muy hermosa, de melena corta color negro azabache pero con mechas fucsias, bella y voluptuosa figura, largas piernas, labios carnosos y un pequeño tatuaje con forma de corazón roto sobre su pecho izquierdo. Por sus vestiduras de cuero y excesivo maquillaje os parece que se trata de una prostituta".

Quien posea la ventaja Detectar lo Sobrenatural sabrá que es un ser de este tipo. La chica se acercará a los personajes y se sentará en su mesa. Primero se presentará como el mensajero para decir después su nombre, Endelena. Mostrará una actitud prepotente y algo borde con todos los PJs, pero también será muy cooperativa y ayudará al grupo en todo lo que pueda. Les dirá que ella es una iluminada, como ellos, y que los arcángeles les han encargado una misión. Este es un buen momento para que Endelena les explique lo que son los iluminados, el Apocalipsis y la tarea que les espera, pero nunca hablará sobre las criaturas del Infierno o Satán. La misión de los arcángeles es otro acertijo:

"La sangre correrá en lo más profundo del último soñador que con sus manos nos mostró la belleza en la locura de la guerra. Pero si de las tres estrellas y la única luna de esta noche alguna brilla al alba, la empresa será salvada".

Es de nuevo momento para que los jugadores piensen. La solución al acertijo literalmente es: "Alguien morirá en lo más profundo de Torre Picasso (quien pintó el Guernica). Pero si alguno de los tres hombres y la única mujer que se encuentran en peligro esta noche vive al amanecer, todavía quedará esperanza".

Es importante dejar que los jugadores piensen posibles soluciones al acertijo antes de que ninguna pista les sea revelada. Si no consiguen resolverlo entero Endelena se lo irá resolviendo, pero poco a poco. Empezará dando detalles como que las estrellas representan a los hombres y la luna a la mujer, y continuará desgranando el resto del acertijo si aun así no son capaces de solucionarlo.

Debido a su belleza y a sus dotes seductoras, todos los PJs que se puedan sentir atraídos por ella deberán superar una tirada de Mod. Voluntad + Frialdad de dificultad 11 para no caer embelesados y creer todo lo que dice. Por este motivo, si no superan la tirada, no tendrán razones para desconfiar de ella.

Si en algún momento alguno utiliza Telepatía Nivel 1: Detectar Criaturas descubrirá que cerca, sin saber exactamente dónde, hay una criatura infernal. En caso de utilizarse Telepatía Nivel 2: Sentir Pensamientos, el PJ que lo haga sabrá que, aunque Endelena ha sido casi totalmente sincera, está ocultando algo. Es importante recordar que al usar los Poderes Divinos se desprende algo de luz, por lo que hacerlo ante Endelena hará que esta se dé cuenta de ello.



En el caso de que alguno de los PJs desconfíe de ella y se lo haga saber, primero intentará recordar a los personajes que tienen una tarea más importante que discutir sobre sus problemas de confianza. Si alguien señala que el mensajero según dijo el camarero era un hombre, ella contestará que ha estado muy ocupada con otro encargo de los arcángeles y tuvo que enviar a alguien de confianza, lo cual es mentira pero no lo sabrán a no ser que saquen una tirada para averiguar si miente como está descrito en la habilidad Psicología. Si los PJs deducen que es un ser del Infierno gracias a Telepatía y se lo dicen, se defenderá explicando que si se lo hubiera dicho desde un principio nunca hubieran confiado en ella, pero que en realidad es la mensajera pues, debido al Apocalipsis, a veces sus objetivos son los mismos por raro que parezca. Si la preguntan qué clase de criatura es intentará esquivar la pregunta. Sólo en caso de verse muy acorralada admitirá ser un súcubo.

Sepan o no lo que es en realidad, tras su conversación Endelena se despedirá y se marchará del local. Si deciden seguirla, tomará la primera calle a la derecha que encuentre y desaparecerá. Los PJs no encontrarán rastro alguno de ella. Si en cambio se les ocurre atacar a Endelena por ser una criatura del Infierno en plena cafetería, ella intentará escapar si puede pero si no les plantará cara. Hacer esto acarreará que el camarero llame a la policía, por lo que puede que la policía vaya tras ellos el resto del módulo y aparezca en los momentos menos oportunos. Sea como sea, después a los personajes no les quedará más remedio que entrar en Torre Picasso e impedir el asesinato.

Acto 3: Estrellas y Luna

Cuando lleguen a Torre Picasso serán ya las 12 de la noche, por lo que el complejo estará cerrado. Si rodean el edificio podrán ver que casi todas las ventanas solo muestran oscuridad, excepto algunas iluminadas débilmente por las linternas de los vigilantes y una en la cuarta planta en la que las luces estarán encendidas. También verán tres posibles entradas: la puerta principal, el garaje y los muelles de carga.

En la puerta principal habrá un vigilante. Si intentan entrar por aquí el mencionado vigilante no les dejará pasar bajo ningún concepto. Una tirada de Mod. Percepción + Alerta a dificultad 8 les permitirá ver que una cámara está grabando todo. Si buscan deliberadamente la cámara, la tirada será de Percepción + Buscar a dificultad 7. En caso de que pretendan entrar por la fuerza neutralizando al vigilante, cometerán una gran estupidez. La cámara los captará, por lo que no pararán de aparecer más guardias hasta que en un par de minutos aparezca la policía. Si incluso así intentaran llegar a la cuarta planta, sus ocupantes ya se habrían ido y lo tendrían más difícil para escapar sin ser atrapados por la policía. Llegados a este punto no podrían cumplir su objetivo, por lo que la partida acabaría aquí.

En la entrada del garaje hay tres vigilantes que tampoco les dejarán pasar. Si tuvieran la mala idea de encararse con ellos en lugar de marcharse y buscar otra solución, dos de los vigilantes intentarán retener a los PJs mientras el tercero avisa a la central de seguridad. Más guardias vendrán si ocurre esto y minutos después llegará la policía. Por tanto también perderán el tiempo y no podrán salvar a nadie.

La entrada más factible se encuentra en los muelles de carga, que a estas horas están abarrotados. Los repartidores al estar concentrados en su trabajo no serán conscientes de los PJs, o si los vieran pensarán que son jefes o empleados de distintas compañías de reparto. Así pues no tendrán ningún problema para acceder a uno de los montacargas situado en esta planta (el sótano 1) lugar en el que además no habrá cámaras y que les permitirá acceder a cualquier planta del edificio.

Una vez en el montacargas deben decidir hacia dónde irán. El edificio consta de cuarenta y siete plantas y dos sótanos, en el primer sótano se encuentran los muelles de carga y en el segundo los aparcamientos. En todo el edificio habrá un vigilante cada tres plantas, que irá moviéndose entre ellas como quiera el DJ. Si suben a la cuarta planta, en un principio no habrá ningún guarda pero si se demoran mucho allí bajará el de la quinta. En cualquier caso cuando lleguen al despacho que se encontraba iluminado descubrirán que se trataba de una firma de abogados, sin embargo sus ocupantes ya no están. En realidad se acababan de marchar, por lo que si algún PJ tenía activado el poder Clarividencia nivel 2: Ver el Presente mientras subían por el montacargas recibiría durante un par de segundos la imagen de un ascensor bajando. En el caso de ocurrírseles buscar por el despacho, con una tirada de Mod. Percepción + Buscar de dificultad muy difícil encontrarán unas velas en un cajón. Si fueran a cualquier otra planta del edificio solo se encontrarán con vigilantes si se diera el caso, por lo que si no tienen cuidado pueden ser descubiertos. En definitiva al lugar que deben ir es al sótano 2.

Los encargados de ver las cámaras que se encuentran en los aparcamientos confundirán a los PJs con personas que buscan sus automóviles. Además, las cámaras que se encuentran alrededor de la escena donde transcurrirá la acción (es decir, cerca del ascensor) no funcionarán. En caso de que llegaran al sótano antes que quienes estaban en la 4^a planta podrán ver que no se encuentra ninguna persona, solo unos cuantos coches evitan que esté totalmente vacío. Al poco tiempo escucharán el ruido de las puertas del ascensor al abrirse, mientras en su interior se oye una conversación alegre. Observarán a tres hombres y una mujer saliendo del ascensor, pero no lograrán ver bien sus rasgos puesto que se encuentran a unos 50 metros. Cuando uno de los hombres desbloquee el seguro de su coche, un monovolumen, será atacado por una horrible criatura.

"Al llegar al sótano 2 os encontráis ante un gran aparcamiento. Debido a la hora no veis ninguna persona en él, aunque algunos coches evitan que el lugar esté completamente vacío. Mientras avanzáis sólo sois capaces de oír el eco que producen vuestros pasos en la estancia hasta que, en el otro extremo del aparcamiento, escucháis el sonido de un ascensor al abrirse mientras de él salen tres hombres y una mujer manteniendo una conversación amigable. Cuando uno de los hombres utiliza su control remoto para desbloquear el seguro de su monovolumen, una figura grisácea se abalanza sobre él realizando un gran salto desde detrás de otro coche mientras lanza un agudo grito. Los coches, entre ellos el monovolumen, evitan que podáis ver nada más mientras no paran de escuchar gritos".

En caso de que los PJs llegaran después de que los ocupantes de la 4^a planta hubieran bajado, al abrirse el montacargas escucharán directamente los agónicos gritos de los PNJs. Los PJs no podrán ver nada hasta que no se acerquen lo suficiente ya que los coches les dificultan la visión, aunque por los gritos que pueden escuchar podrán intuir que no está pasando nada bueno. Cuando se acerquen lo suficiente al incidente (a unos 10 metros) verán que el hombre está siendo despedazado por una horrible bestia que le arranca la carne a bocados para luego escupirlos. Es un necrótago que al advertir la presencia de los PJs atacará a estos rabiosamente. No les quedará más remedio que defenderse.

Puesto que se trata de un solo necrótago no deberían tener ningún problema para derrotarlo. Una vez vencido podrán prestarle más atención a los supervivientes (dos hombres y una mujer), ya que habrán llegado tarde para salvar al otro. Todos van vestidos con traje y llevan portafolios. Además están muy nerviosos y aterrados, sobre todo la mujer. Esta no dudará en sacar una pistola de su bolso y apuntar tanto a los PJs como a sus propios compañeros en un ataque de histeria.

Cuando consigan calmarlos con tiradas de Mod. Empatía + Psicología o incluso Mod. Carisma + Persuadir a dificultad a elegir por el DJ (no muy alta puesto que ya pasó el peligro) les explicarán que se llaman Damián, Javier y Estela, que son miembros de un bufete de abogados llamado Ajunasa (Asesoría Jurídica Nacional S.A.) y que salían de una pequeña reunión de empresa en su propia oficina. El ahora cadáver era Florencio

Martín, un compañero y amigo suyo. Por supuesto nunca han visto nada parecido a la criatura que acaban de ver.

Puesto que deben mantener vivos a todos los abogados que puedan hasta el amanecer, lo más probable es que decidan buscar refugio en algún lugar. Aunque pueden pensar la opción que deseen, uno de los abogados puede sugerir una nave industrial o algo similar por los siguientes tres motivos:

1. Las puertas son metálicas y difíciles de forzar.
2. Suele haber herramientas pesadas que se pueden usar como armas.
3. Son lugares poco transitables (esto aunque los abogados no lo sepan permitirá a los iluminados desplegar sus poderes a rienda suelta).

Sin importar lo que decidan, Estela se empeñará en no ir a ningún sitio si no recoge antes a su hijo de su apartamento. El monovolumen era de Florencio y no hay otro automóvil, pero al ser de 9 plazas entrarán todos más o menos apretados.

Una vez lleguen al complejo de apartamentos donde vive Estela, esta querrá subir sola a su vivienda en el 9º piso y no aceptará bajo ningún concepto que nadie la acompañe. Si algún PJ intenta escoltarla desde cierta distancia tendrá que subir por las escaleras, pues ella bloqueará el ascensor. Los PJs que suban por la escalera (si alguno lo hace) escucharán cuando se encuentren en la 7º planta dos disparos y segundos después un romper de cristales.

Los que se queden en la calle escucharán en la lejanía dos ruidos que podrían confundir con petardos y apenas percibirán el romper de los cristales, pero pocos segundos después a pocos metros de ellos caerán cientos de pequeños cristales y el cuerpo de Estela. Si investigan detenidamente el destrozado cadáver verán que, aparte de los horribles efectos de la caída, su cara estará muy tensa y con signos de gangrena. En este momento Damián perderá los papeles y comenzará a apartarse del cadáver en dirección a la carretera, mientras masculla frases como “no hay salvación” o “todos vamos a morir”. Debido al trauma no se dará cuenta que un coche va a atropellarlo, por lo que impedirlo dependerá de las acciones de algún PJ.

Ahora tienen 2 posibilidades: continuar con el plan que pensaron anteriormente o bien plantarle cara a la criatura que aseñó a Estela.

Si optan por la primera es hora de pasar al siguiente acto. Si deciden salir al encuentro de la criatura tendrán que subir por las escaleras (el ascensor sigue bloqueado) y tropezarán con algunas personas que bajan por las mismas, consumidos por el pánico debido a los disparos, antes de encontrarse con un marchitador en las escaleras de la 4º planta. Si algún PJ subió para escoltar a Estela se encontrará con él en las escaleras que llevan a la 9º planta.

Es importante recordar que el marchitador tiene forma humana, aunque dos disparos en el pecho realizados por Estela con su revólver lo delatan. Estos disparos hacen que haya perdido 36 Puntos de Integridad del torso, por lo que teniendo en cuenta su P.I Extra su torso se encuentra en estado Muy Herido con 35 P.I dañados y le quedan 25 para ser destruido. Debido a ello tiene un sangrado II que le hace perder 2 Puntos de Vida por turno. Si se encuentra a algún PJ en la 9º planta habrá perdido en total 40 Puntos de Vida y si los encuentra en la 4º planta habrá perdido 46.

Una vez hayan acabado con el marchitador, si suben al piso se lo encontrarán muy desordenado con evidentes signos de pelea. Con una tirada de Mod. Percepción + Buscar de dificultad difícil descubrirán una nota del exmarido de Estela que dice:

“Me he llevado al niño y esta vez me dan igual tus tretas de abogada, no volverás a tenerlo. No dejaré que vuelvas a ponerle la mano encima”.



Acto 4: Carnicería

Dado que la cantidad de planes distintos que pueden pensar es ilimitada se ha optado por explicar solamente uno. De hacer otra cosa, como por ejemplo no parar de dar vueltas con el coche hasta el amanecer, el DJ deberá adaptar lo aquí escrito, improvisar algo nuevo o intentar dirigirlos para que acaben en una situación similar a la que se propone.

En cualquier caso, si su plan es ir a una nave, taller o cualquier lugar donde decidan resguardarse, podrán reabastecerse y armarse con lo que encuentren (que dependerá del sitio al que hayan ido). También podrán tapiar tanto puertas como ventanas, para lo que pueden requerirse tiradas de Destreza o de Fuerza.

Cuando acaben de hacer todo esto aún quedarán entre tres y cuatro horas para que amanezca. Comenzarán a tener sueño y será recomendable que duerman montando guardias (no descansar debería acarrearles negadores). No obstante no pasará nada más hasta que sean las 6:04.

A esa hora comenzarán a oír ruidos al tiempo que vibra toda la estancia, como si un ejército se dirigiese al ataque en su dirección. Si se asoman para ver lo que se está acercando no verán nada ni a nadie.

Tras unos segundos en los que tanto el ruido como la vibración aumentará, surgirán más de una decena de esqueléticas manos debajo del lugar donde se encuentra Javier acurrucado por el miedo, o de pie si los PJs le han hecho moverse. Será despedazado por esas manos. Si impidieron que Damián muriera atropellado estará justo al lado de Javier y paralizado por el miedo.

Si alguno de los PJs no separa a Damián de las manos en menos de 3 turnos sufrirá la misma suerte que su amigo.

Al cuarto turno surgirán salidos de una bruma el mismo número de zombis que de PJs más dos muertos famélicos, todos ellos invocados por el jinete Muerte.

En cuanto consigan deshacerse de todas las criaturas, comenzará a amanecer.

“Mientras que en el exterior el piar de algunos pájaros anuncia el amanecer, comienzan a colarse haces de luz en la estancia”.

Acto 5: Trampa

Si los PJs evitaron la muerte de Damián

Damián estallará de alegría y no parará de agradecer a los personajes que le hayan salvado. Confesará haber hecho cosas horribles al ejercer su profesión, pero las va a enmendar. Tras eso unas misteriosas sombras lo agarrarán y se lo llevarán a la oscuridad antes de que los PJs puedan reaccionar. Entrará entonces en escena Endelena, que aparecerá como por arte de magia burlándose de los PJs:

“Al fin se acabó la pesadilla. Damián estalla de alegría y no para de agradecerlos que le hayáis salvado. Os confiesa haber hecho cosas horribles ejerciendo su profesión, haber condenado inocentes y salvado a culpables, pero que todo eso va a cambiar.

Mientras una gran sonrisa ilumina la cara de Damián, unas misteriosas sombras aparecen de la nada detrás de él para agarrarlo y llevárselo a la oscuridad”.

Los personajes pueden intentar agarrarlo, lo cual puede requerir tiradas de Destreza o Fuerza, pero no servirá de nada. Una vez llegue Damián a la pared más oscura del lugar desaparecerá como absorbido por ella.

“Mientras Damián grita desesperadamente pidiendo ayuda, la sombra lo arrastra a gran velocidad hacia una pared donde no alcanza la luz para desaparecer tragado por la oscuridad. Un silencio helado llena la estancia, solo roto por el taconeo de unos pasos, una maléfica risa femenina y un lento batir de palmas. Desde un oscuro rincón aparece, como por arte de magia, Endelena. Tras burlarse de vuestro desconcierto y perplejidad comienza a explicaros la realidad de la situación.

-¡Muy bien! -dice entre risas- Ahora que nos habéis hecho el trabajo sucio os merecéis saber la verdad, ¿no creéis? Esta noche en la oficina los abogados no estaban en una reunión normal, se encontraban haciendo un ritual como todas las semanas. Querían vender sus almas a Satán, mi Señor, a cambio de más dinero y poder. Los humanos sois tan simples... Y para colmo os creéis que de verdad os vamos a ayudar. En fin, lo importante es que esos malditos jinetes decidieron destruir sus corruptas almas y a mi Amo eso no le gustó nada. ¿Quiénes se creen para acabar con lo que es nuestro? Así que decidimos usarnos a vosotros, estúpidos iluminados, para estropear sus planes mientras reuníamos el poder suficiente para reclamar esas almas aún vivas. Podría haber resultado mejor pero qué le vamos a hacer, sois unos seres inútiles”.

Si algún PJ preguntara cómo consiguió engañarlos puesto que ellos tuvieron sus visiones, les dirá lo siguiente:

1. Ella no era el auténtico mensajero. Consiguió interceptarlo, sonsacarle información y matarlo antes de que se reuniera con los jugadores.

2. El mensaje no estaba completo. Debían protegerlos tanto de las fuerzas del Apocalipsis como del Infierno y mantenerlos vivos hasta el amanecer, para que se arrepintieran de sus pecados y tuvieran la oportunidad de redimirse.

“Endelena se sigue mofando de vosotros durante un rato más y luego se marcha de la misma manera que apareció diciendo que no va a perder el tiempo matando a unos ineptos como vosotros”.

Si deciden atacarla antes de que se vaya, Endelena tiene una pistola y no dudará en usarla. En caso de necesitarlo se transformará a su forma demoniaca.

Si los PJs no evitaron la muerte de Damián

Puesto que no consiguieron salvar a ningún abogado, Endelena aparecerá muy enfadada y será ella quien ataque a los PJs sin contarles lo que realmente ha ocurrido.

“De un oscuro rincón os llega el sonido del taconeo de unos pasos, seguidos de la imagen de Endelena. Mientras os mira enfadada dice:

-Muy buen trabajo atajo de inútiles, solo teníais que mantenerlos con vida el tiempo necesario pero parece

que no valéis ni para eso. Habéis conseguido que las almas de esos corruptos sean destruidas en lugar de recibir su merecido y eterno castigo. ¿Sois felices? Vuestra ineptitud ha logrado que el Apocalipsis gane otra batalla. No solo eso, además ahora Satán estará furioso conmigo. Y si yo caigo... ¡Vosotros, malditos insectos, me acompañaréis!

Después de decir eso, Endelena desenfunda su pistola.

Durante el combate, Endelena comenzará utilizando su pistola, pero más tarde adquirirá su forma demoniaca.

FLN

Lo que Sucedío en Realidad

El grupo de abogados intentó en varias ocasiones conseguir el favor del Infierno por medio de rituales satánicos. Aunque realizando esa clase de rituales no iban a conseguir realmente nada, Satán ya había mostrado su interés en sus almas corruptas y criminales. Es por ello que, cuando el Infierno descubrió que el Apocalipsis reclamaba sus almas para destruirlas, tuvieron que moverse antes de lo planeado. Lograron localizar al mensajero para que Endelena, utilizando sus habilidades como súscubo, le sonsacara información. Esta información constaba del modo de contactar con los iluminados encargados de esa tarea y del mensaje a entregar. Tras eso lo eliminaron, lo suplantaron y entregaron un mensaje alterado a los iluminados para utilizarlos a su favor, en lugar de tenerlos en contra, evitando así luchar contra dos bandos a la vez. Necesitaban ganar tiempo para conseguir el poder necesario con el que reclamar sus almas, puesto que es más difícil conseguir el alma de un vivo que el de un muerto, lo cual sería posible al amanecer.

Es momento de premiar o castigar a los personajes y jugadores según hayan resuelto la partida.



Puntos de Experiencia

Por acabar la aventura	+3
A quien evite que Damián sea atropellado	+1
A quien descubra la trampa de Endelena	+2
Por tener buenas ideas y llevarlas a cabo aunque el resultado no sea bueno	+1
Por interpretar debidamente a su personaje	+/-1
Por seguir el hilo argumental y participar activamente	+/-1
Por estorbar en la partida	-1/-5
A quienes puedan impedir la muerte por atropello de Damián y no hagan nada por evitarlo	-1

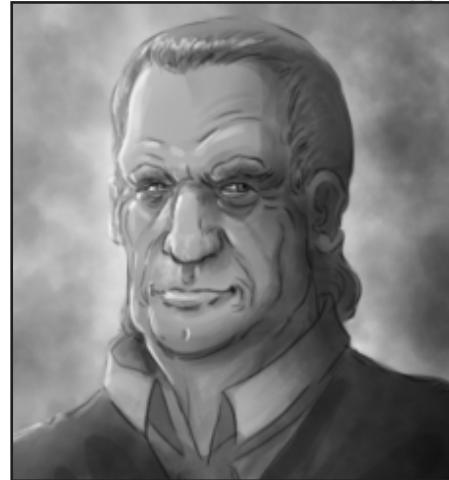
Puntos de Gracia Divina

Por acabar la aventura	+1
Por impedir/permitir que Damián muera atropellado	+/-1
Por mantener vivo a Damián hasta el amanecer	+1

Los Personajes No Jugadores

Florencio Martín

Este ridículo hombrecillo hace mucho tiempo que fue corrompido por la avaricia. Una vez empieza uno de sus juicios se ofrece como objeto de soborno, para ganarlos o perderlos a voluntad dependiendo de la tajada que pueda sacar. Ha usado su profesión y alta reputación no solo para promocionarse sino también para ser temido y evitar que se descubra su gran pasión: la pederastia. Trabaja como abogado de lo penal.



Estela García

Esta atractiva mujer ha utilizado cualquier medio a su disposición para llegar a su estatus actual y ganar juicios, incluidos los sexuales. Ha utilizado tanto el dinero como el sexo para sobornar a abogados, jueces y testigos, lo que la ha llevado en ocasiones a realizar las más aborrecibles prácticas sexuales. Divorciada desde hace años, desahoga sus frustraciones sobre su hijo desde que este era muy pequeño, maltratándolo sin piedad.

Javier González

A este atlético joven perder o ganar juicios no le importa, siempre y cuando el cliente perjudicado sea el más pobre. Debido a su humilde procedencia nunca pudo satisfacer sus caprichos cuando era joven, e incluso fue discriminado y objeto de burlas por ello. Al crecer, y fruto de su irracional odio, decidió que ahora él sería quien pisoteara la vida de los más débiles. Además ha protegido e incluso ayudado activamente en alguna ocasión a grupos que propinan palizas a homosexuales, provocado por el rechazo que sus padres mostraron a su propia sexualidad. Trabaja como abogado de lo social.



Damián Escrivano

Sin lugar a dudas es el abogado que más criminales ha logrado exculpar, entre ellos algunos asesinos y violadores realmente crueles. Su enorme orgullo hace que nunca quiera perder un juicio, cueste lo que cueste. Aun sabiendo las barbaridades que sus clientes han hecho, si un juicio no pinta bien logra cambiar las tornas aunque para ello tenga que inculpar a algún inocente. Después de esto no siente remordimiento alguno, sino que prefiere celebrar con una gran fiesta llena de drogas la violación a la justicia de la que ha sido partícipe. Trabaja como abogado de lo penal.



Segundo Módulo: "El Llanto del Perdido"

Resumen de la Partida:

Los arcángeles encargan a los jugadores que vayan a un pueblo cercano a un gran bosque, pues un niño huérfano ha desaparecido del orfanato Nuestra Señora de la Soledad en esa población. Aunque la mayoría de la gente incluida la policía cree que se perdió en el bosque, en realidad el niño estaba jugando en el orfanato mientras anochecía cuando del bosque aparecieron unos necrófagos. Estos apresaron al jovencito, se lo llevaron, lo mataron y a los pocos días lo devoraron. Los mencionados necrófagos viven en un cementerio antiguo cercano al pueblo al que se accede a través del bosque. El padre Marcial, cura del pueblo, asegura haber visto horrendas criaturas vagar por el bosque, pero como es lógico los lugareños lo tomaron por loco. Una vez los PJs comiencen la búsqueda, el espíritu del niño aparecerá ante ellos guiándolos hasta su propio cadáver en un mausoleo del cementerio, donde serán atacados por uno de los necrófagos. Una vez regresen al orfanato apesadumbrados por el fallecimiento del pequeño, descubrirán que otro par de necrófagos habrán matado a todos los residentes. Estos además serán convertidos en zombis por voluntad del jinete Muerte. Además, el padre Marcial habrá aparecido, escopeta en mano, para acabar con tales aberraciones. Una vez hayan acabado con las criaturas que pueblan el orfanato, este se destruirá y arderá hasta los cimientos durante esa noche. Esto es provocado por los arcángeles, pues desean borrar las huellas de lo ocurrido.

Acto 1: Introducción

Los PJs iluminados comenzarán la partida sumergidos en un trance inducido por los arcángeles, los cuales se aparecerán a sus respectivos iluminados para mandarles un mensaje sobre un problema:

"Cada iluminado ve a su arcángel descender flotando de entre las nubes mientras una luz blanca muy luminosa baña de candor su espalda. Al terminar de descender os habla con voz muy calmada para deciros lo siguiente:

-Debéis de consolar el llanto del perdido.

Tras esto los arcángeles comenzarán de nuevo su ascenso mientras que los iluminados abandonan su trance".

Una vez hayan salido del trance seguirán con sus vidas normales hasta que tarde o temprano vean la televisión. En ella un programa de noticias menciona la desaparición de un niño huérfano. Esto ha ocurrido en un pueblo cercano a un gran bosque y a pocos kilómetros de la localización actual de los personajes, aunque no dan muchos más datos:

"Sigue desaparecido el niño huérfano Andrés Martín, de 10 años, que según se cree se adentró en el bosque solo. La localidad ha puesto en marcha enseguida un dispositivo de búsqueda".

En ese momento se podrá oír un gran trueno a pesar de estar el cielo despejado. Este trueno es una señal de los arcángeles, pero si no lo relacionan más señales se sucederán hasta que se den cuenta de que deben ir allí. Pueden ser de los siguientes tipos:

-Si utilizan el ordenador para conectarse a Internet, aparecerá algún banner de casas rurales donde se anuncia una estancia de varios días en ese pueblo. Igualmente si pasan ante alguna agencia de viajes verán esos anuncios en sus escaparates.

-Una vecina de edad avanzada que vivía en dicho pueblo aborda a los PJs y les cuenta su infancia en esa población.

-Volverán a escuchar la noticia de la desaparición del niño allá por donde los PJs pasen, ya sea por televisión, radio, prensa escrita, conversaciones entre otras personas, etcétera.

Una vez los personajes decidan ponerse en camino, ya sea en un coche propio, autobús u otro medio de transporte, tardarán unos 40 minutos en llegar a su destino. En esta población podrán encontrarse con tiendas de todo tipo excepto armerías o similares.

"Partís hacia vuestro destino, al que llegáis tras 40 minutos de viaje. El pueblo se compone de una calle ancha y larga que lo atraviesa, y en la cual se encuentran los comercios más conocidos del lugar: una tienda de ultramarinos, una peluquería y un bar. Esta calle desemboca en la plaza principal, donde se sitúa una gran iglesia. Tanto de la mencionada calle como de la plaza salen algunas callejuelas menores con casas bajas".

Los PJs pueden dar una vuelta por las calles para comprar lo que crean necesario o buscar información. En este último caso pueden darse varias situaciones:

-La tienda de ultramarinos: El dependiente, un hombre amable y rechoncho llamado Victoriano, contestará a cualquier cuestión que se le pregunte. Podrá proporcionar la ubicación del orfanato o informar de lo que se comenta en el pueblo sobre la desaparición del niño.

-La peluquería: Si pasan cerca de ella podrán escuchar la radio que tiene encendida el peluquero, y en la cual están dando la siguiente noticia:

"Sigue desaparecido el niño Andrés Martín, de 10 años.

"El niño de 10 años Andrés Martín, desaparecido hace 5 días del orfanato Nuestra Señora de la Soledad, sigue sin dar señales de vida. La policía busca activamente y ha pedido la ayuda de helicópteros para rastrear el bosque cercano al orfanato. El director y los empleados están preocupados por el posible destino del niño".

El peluquero no podrá aportar ningún tipo de información más allá de la ubicación del orfanato y lo que ha retransmitido la radio.

-El bar: En su interior se encuentra una mujer de mediana edad atendiendo tras la barra a los únicos tres clientes que hay en el establecimiento, dos de ellos se encuentran sentados alrededor de una mesa vestidos con monos de campo mientras que el tercero, un hombre delgado de unos 50 años vestido totalmente de negro y con una boina, bebe un chato de vino en la barra. Una pequeña televisión al fondo de la barra retransmite la misma noticia que la radio de la peluquería.

El señor que viste de negro es el padre Marcial, párroco del pueblo. Si los PJ's hacen alguna pregunta en el interior del bar relacionada con la desaparición del niño, el padre Marcial les pedirá que se acerquen. Claramente está borracho y además al comenzar a hablar se alterará, por lo que es difícil entenderle cuando dice lo siguiente:

"Forasteros, soy hombre de muchos consejos pero pocos he dado en mi vida que sean tan importantes como este: Marchaos lejos de aquí, pues las puertas del infierno se han abierto. He visto al Demonio con mis propios ojos, la Bestia está paseando por estas tierras..."

Mientras aún está diciendo esto, la camarera intervendrá:

"Don Marcial, váyase a casa que está usted borracho. Y por favor, ¡déjese de cuentos de bestias! La gente está preocupada".

Dicho esto, Marcial se levantará y se marchará del bar. Si los PJ's le preguntan algo más antes de que se marche, contestará con frases bíblicas citando al demonio y al infierno, y se dirigirá en dirección a la iglesia:

"Dios no perdonó a los ángeles cuando pecaron sino que los arrojó al abismo, metiéndolos en tenebrosas cavernas y reservándolos para el juicio final..."

Si preguntan a alguien por el padre Marcial, cualquiera les podrá explicar que es el párroco del pueblo y que desde hace alrededor de un mes comenzó a decir que había visto al mismísimo Demonio con sus propios ojos en el bosque. Se obsesionó con el tema y en sus siguientes misas empezó a asustar a los lugareños. El alcalde llamó al obispado y como resultado han cesado al párroco. Se espera que en una semana llegue el nuevo cura, pero hasta entonces don Marcial sigue viviendo en la iglesia y se pasa los días borracho mientras vaga como un fantasma por el pueblo.

-La iglesia: Se encuentra cerrada y nadie responderá si se llama a la puerta.

-En la calle: Los transeúntes saben poco sobre el tema, solo conocen la ubicación del orfanato y que el niño desapareció de allí.

Una vez conozcan la ubicación del orfanato, el cual se encuentra entre el pueblo y la linde con el bosque, podrán dirigirse allí. Más allá del bosque se encuentra un cementerio antiguo, aunque si no recabaron información sobre el bosque o sobre el propio cementerio, no tienen por qué saberlo.

Acto 2: Llegada al Orfanato

Tras buscar el orfanato durante unos minutos siguiendo las indicaciones que les han dado, logran llegar a él alejándose un poco de la ciudad por un camino de tierra.

"Después de buscar durante un tiempo, avanzáis por un camino de tierra que lleva a un antiguo edificio en mal estado. Es el orfanato Nuestra Señora de la Soledad, que se halla un poco alejado de la ciudad y lindando con el bosque. Es un edificio muy antiguo fabricado en piedra. Su puerta principal es grande y de madera vieja, aunque robusta, agrietada y desportillada. El porche hace juego con la puerta y su madera está desgastada y roída. Al parecer el orfanato no tiene mucho dinero para hacer reparaciones".

Si los PJ's dan un paseo por el exterior del edificio:

"Al dar una vuelta por los alrededores observáis que las ventanas tienen verjas de hierro. Aparentemente fueron pintadas de negro hace tiempo, aunque ahora están algo oxidadas. Desde una de las ventanas os observa una niña que se esconde cuando la miráis. La parte trasera del edificio tiene algo parecido a un pequeño patio delimitado por un muro de piedra medio derruido que mide algo menos de un metro de altura".

Cuando llaman a la puerta:

"Llamáis a la puerta y tras unos segundos os abre una mujer de unos cuarenta y pocos años, con el pelo recogido en una coleta, gafas y un vestido negro. Tiene los ojos hinchados por haber llorado y parece desconsolada. Os dice:

-¿Qué desean?".

Según qué respuesta den y qué tiradas realicen o poderes utilicen podrán pasar o no. La mujer, Marta, es una profesora del centro que imparte clases de primaria a los huérfanos. Debido a su estado no es difícil convencerla para que deje a los personajes pasar. Una vez convencida les dirá lo siguiente:

"Acompañadme y os presento al director, el señor Fabián Fernández, para que podáis hablar con él".

Después de esto y siempre que los PJ's acepten la invitación para ir a hablar con el director, Marta acompañará al grupo por el interior del centro hasta un despacho. Durante el recorrido podrán ver a una niña, que reconocerán si dieron el paseo por el exterior del edificio ya que se trata de la misma pequeña.

"Tras estas palabras la mujer os dejará pasar y os guiará a través de un pasillo largo y oscuro, con poca luz y manchas de humedad. A lo largo de este pasillo hay unas ventanas con barrotes a vuestra derecha y puertas a la izquierda. Una de ellas se abre un poco mientras aparece una niña pequeña mirándoos con curiosidad. Al llegar al final del pasillo os encontráis ante una puer-

ta. La mujer la golpea dos veces y la abre para avisar al director que unas personas quieren verlo".

El director se encuentra en un despacho pequeño. En él hay un cuadro del fundador del orfanato, un tal José Gutiérrez de la Sal, datado en 1884. También hay un pequeño armario, una mesa con libros y papeles varios, un archivador y el sillón donde se sienta el director. Es un hombre de unos cincuenta años, con pelo canoso peinado con la raya a un lado y un largo bigote blanco que nace bajo su prominente nariz. Se pone en pie y dice:

"Hola, soy Fabián Fernández. ¿Qué desean? ¿Son periodistas o policías?".

En ese momento se inicia el diálogo donde los PJ's podrán descubrir los siguientes puntos:

-El niño Andrés Martín, de 10 años, es un niño introvertido al que le gusta alejarse de los demás y fantasear. Suele ir a jugar a las cercanías del bosque. Además verán una foto del niño.

-Le dejan ir al bosque porque desde hace años no hay ni un solo depredador como osos o lobos. No hay ríos ni desniveles pronunciados que puedan hacer peligrar al niño, y nunca le dejan alejarse demasiado.

-La persona que le permitió ir a las cercanías del bosque fue la profesora Marta y por eso está tan traumatizada, pero aun así podría llevarlos al último sitio donde vio al niño si lo desean.

-La gente que trabaja allí son: el director, tres tutores/profesores, la cocinera y el encargado de mantenimiento. Podrán hablar con ellos pero les dirán lo mismo.

Acto 3: En el Bosque

Cuando la conversación haya terminado y si los PJ's no metieron la pata e hicieron que los echaran, el señor Fabián pedirá a la profesora Marta que les enseñe el último lugar donde vio a Andrés. Esta conducirá a los personajes al patio trasero del orfanato, que da al bosque, e indicará dónde solía jugar el niño:

"La profesora Marta os guía hasta el patio trasero. Lo único que separa a este del bosque es un pequeño muro medio derruido bastante fácil de saltar. A una distancia de unos 3 metros del muro se sitúa el primer árbol. Ella os dice:

-Aquí, en el principio del bosque, es donde suele jugar. Le prohibimos que avance más, pero...".

Si los PJ's piden hablar con los otros niños del orfanato:

La propia profesora Marta o el director negarán a los PJ's esta posibilidad, alegando que los niños ya se encuentran bastante abrumados por todo lo sucedido y se mostrarán tajantes a este respecto.

Si los PJ's piden hablar con los otros profesores:

La profesora Marta acompañará a los personajes a hablar con los otros dos profesores. El primero se llama Juan, tiene unos cuarenta y pocos años, viste un jersey verde con unos pantalones de pana marrones y tiene el pelo negro. El segundo, llamado Felipe, tiene unos treinta, lleva puesta una camisa a rayas azules con unos pantalones vaqueros y su pelo es castaño oscuro. Ambos saben lo mismo que el director y Marta por lo que no aportarán nada nuevo.

Si los PJ's se cuelan a hurtadillas en la habitación de los niños:

Esta habitación está llena de literas donde los niños juegan con juguetes antiguos, coches deteriorados y muñecas mutiladas. Si preguntan a los niños estos asegurarán no saber nada. Además se sentirán retraídos ante cualquier pregunta ya que ni siquiera saben que Andrés ha desaparecido. La profesora Marta les ha dicho que Andrés está en casa de unos amigos. Tan solo la niña que se asomó por la puerta o la ventana dará una respuesta a los PJ's:

"-El hombre del saco se lo llevó. Es gris y vive en el bosque".

Tras esto la niña no contestará a nada más y hablará centrándose en la muñeca que tiene en sus manos, con frases como:

"-A mi muñeca le gusta la playa".

"-Mi muñeca es la más bonita".

Si los PJ's se cuelan en el aula:

Esta pequeña sala está llena de pupitres y sillas, además de tener una pizarra llena de garabatos en una de las paredes y dibujos hechos por los niños en otra. Una tirada de Mod. Percepción + Alerta de dificultad 9 permitirá que se fijen en uno de los dibujos. En caso de buscar entre ellos, la tirada será de Mod. Percepción + Buscar de dificultad 8.

"Uno de los muchos dibujos de la pared llama tu atención. Se trata de un dibujo de un crío donde se ve un hombre con garras y colmillos, sin ropa y coloreado con una cera gris. En la firma del dibujo, escrito con muy mala letra, se puede leer «Andrés»".

Si los PJ's deciden regresar al pueblo:

Una vez dejen el camino de tierra para adentrarse en el pueblo, serán abordados por el padre Marcial. Este asegurará que ha tenido un sueño donde ha visto a Andrés llorando en el bosque.

"Al llegar a la entrada del pueblo, se os acerca corriendo un hombre vestido con una sotana. Es el padre Marcial, que se encuentra visiblemente alterado mientras os dice:

-¡He visto a Andrés en mis sueños! Estaba llorando en el bosque, ¡tenéis que ayudarlo antes que la bestia lo atrape!".

Después de esto continuará con su habitual retahíla de salmos bíblicos mientras se marcha en busca de alguna persona cercana, a quien contará lo mismo que a los PJs.

Si deciden adentrarse en el bosque:

En caso de investigar el muro que separa el bosque del patio no encontrarán nada, al igual que si deciden buscar huellas, pues dada la gente que ha pasado por la zona buscando a Andrés es imposible ver ninguna.

Un buen rato después de adentrarse en el bosque comenzará a anochecer. No importa si deciden seguir avanzando o prefieren volver antes que caiga la noche, pues a unos 50 metros aparecerán 3 fuegos fatuos (estadísticas en página 136). Si no fueran capaces de eliminarlos, pasados algunos turnos irrumpirá un alma perdida espantando a los fuegos fatuos y dejando incapacitados a los PJs durante un minuto. En cualquier caso, dada la poca visibilidad, se debe aplicar el penalizador por oscuridad casi total a las tiradas de combate y a las de Percepción.

Puede que prefieran adentrarse al día siguiente en lugar de esa misma noche, en cuyo caso ocurrirá lo mismo pero no existirá el penalizador por oscuridad.

“El bosque es frío y silencioso, el sonido de los pájaros es casi inaudible. Los árboles, de más de veinte metros de altura, crecen juntos haciendo que pase poca luz. Esto, unido a que está comenzando a anochecer, hace que se empiece a ver cada vez menos.”

“Avanzáis aprovechando los últimos rayos de luz, cuando al fondo de la espesura se ve un resplandor. Una luz amarillenta que oscila, se mueve y se acerca a vosotros. Al momento podéis ver unas bolas de fuego de medio metro de diámetro que flotan a un metro del suelo y que avanzan hacia vosotros”.



Tras el combate pueden continuar avanzando o intentar retroceder hacia el orfanato. Si intentan retroceder, debido a la intensidad del combate perderán en parte la orientación y no volverán directamente a él. Sea como sea, al seguir moviéndose se encontrarán lo que parece ser un niño llorando en mitad del bosque con el aspecto de Andrés.

“Seguís avanzando por el bosque sin saber muy bien hacia donde, cuando escucháis un llanto. Al dirigiros a él veis a un niño arrodillado de espaldas a vosotros, llorando”.

Si ahora alguno habla o toca a Andrés ocurrirá esto:

“El niño se levanta y se da la vuelta. Por lo que veis creéis que se trata de Andrés”.

El niño no responderá a ninguna pregunta. Tampoco hablará ni se moverá para nada.

“A pesar de vuestros intentos, el niño no habla. Solo levanta un brazo y señala en una dirección del bosque. Después da un grito inhumano que os aturde y ensordece durante un tiempo. Tras el grito, Andrés desaparece delante de vuestros propios ojos”.

Los jugadores pueden sacar las conclusiones que crean convenientes. En cualquier caso no se les debe decir que lo que han visto se trata de la alma perdida de Andrés.

Acto 4: El Cementerio

Al seguir la dirección que les dio el alma perdida, abandonarán el bosque para adentrarse en una explanada. Es aquí donde se encuentra el viejo cementerio. Dada la ausencia de árboles y gracias a la luna llena, la visibilidad será bastante mejor que la que tuvieron en el bosque. Es por esto que se aplicará en esta

ocasión el modificador de oscuridad parcial para las tiradas que lo requieran.

“Tras andar poco tiempo siguiendo la dirección que os señaló Andrés, salís del oscuro bosque y os encontráis ante un viejo y tétrico cementerio. La luz de la luna Illeña ilumina los nichos, las tumbas y un mausoleo, lo que además os permite ver una débil neblina que flota cerca del suelo. El ambiente está en absoluto silencio y el frío insensibiliza vuestra piel. Para definir el área del recinto sólo hay un pequeño muro de piedra que no se levanta más de un metro del suelo. La puerta principal, de metal oxidado, está abierta”.

Una vez entran al cementerio, los PJs podrán observar todo con mayor detalle.

“Al entrar en el cementerio la neblina ya no os evita observar que, por algún extraño motivo, algunas tumbas y nichos han sido abiertos. De ellos emana el pestilente hedor de la muerte, lo que os permite saber que hubo cadáveres en su interior. Mientras os movéis entre las tumbas esperando encontrar algo se os aparece de nuevo el pequeño Andrés, lo que hace que se os erice la piel. El niño vuelve a señalar, esta vez al mausoleo, para después desaparecer”.

El mausoleo es de piedra maciza, con una puerta del mismo material que lo sella. Esta se puede abrir empujando con una tirada de 1D10 + Mod. Fuerza de dificultad 9.

“El mausoleo, de unos 4 metros de altura, está construido en piedra. Todas sus paredes son lisas excepto la frontal, en la cual parece haber una puerta tallada con representaciones de ángeles y querubines. Sobre esta puerta se ve un gigantesco escudo familiar con un gallo. No hace falta ser un experto para saber que tiene varios siglos de antigüedad”.

Si los PJs examinan el exterior del mausoleo:

Podrán encontrar que en la pared opuesta donde se encuentra la puerta hay un pequeño tragaluz en la parte superior. Se puede escalar hasta él, pero dado que la pared es completamente lisa es una tarea difícil. Requerirá una tirada de 1D10 + Mod. Destreza de dificultad 12.

“Casi en lo más alto de la parte posterior del mausoleo se puede ver un pequeño tragaluz”.

Si los PJs deciden empujar la puerta y consiguen abrirla:

Una vez abierta se puede ver una estancia llena de polvo, con un sepulcro cerrado en el centro de la sala. En caso de que lo abran dentro de él se encuentra un esqueleto, mucho polvo y ropas viejas.

“La puerta cede lentamente haciendo ruido al rozar con el suelo. Ahora podéis entrar a una estancia llena de polvo, el cual se disipa al momento. Podéis ver una

sala en cuyo centro hay un sepulcro con una cruz tallada en su parte superior y el emblema del gallo en el lateral que se puede ver al entrar”.

Cuando investiguen un poco más en esta sala encontrarán los restos del niño.

“Detrás del sepulcro hay jirones de ropa, huesos con restos de carne y sangre en el suelo. La ropa parece la misma que llevaba la aparición de Andrés”.

En ese momento será requerida una tirada de confrontación de Mod. Percepción + Alerta de los PJs contra Mod. Destreza + Sigilo del necrófago (estadísticas en página 125), el cual va a entrar por un tragaluz del techo y va a atacar. El necrófago está a una altura de unos 4 metros.

-Si los PJs ganan la tirada: Oirán al necrófago y se tirarán las iniciativas de forma normal.

-Si el necrófago gana la tirada: Actuará antes que los PJs puesto que los ataca por sorpresa. Saltará del techo y atacará por la espalda (+2 a la tirada de ataque) con un zarpazo al PJ más conveniente.

Después de descubrir el cadáver del niño y terminar el combate, lo lógico será que vuelvan al orfanato. Cabe la posibilidad de que decidan registrar el cementerio, en cuyo caso no encontrarán nada más de lo anteriormente citado. Si en lugar de matar al necrófago huyeron del mausoleo, la criatura volverá a aparecer ya sea cuando viajen de nuevo por el bosque o en el orfanato junto al resto de necrófagos.

Acto 5: El Orfanato de Nuevo

Los PJs conseguirán llegar al orfanato tras un buen rato intentado orientarse en el bosque. Desde el exterior no se escuchará ningún ruido. Es posible que piensen que es debido a la hora que llegan pero lo cierto es que todos los que habitan el orfanato están muertos. De ello se encargaron dos necrófagos que ahora están sueltos dentro del edificio. Los muertos se habrán transformado en zombis por acción del jinete Muerte, por lo que habrá seis zombis adultos, aparte de la atrocidad que han sufrido los niños. Además el padre Marcial se encontrará en el edificio pero él sí que sigue estando vivo. El padre Marcial habrá llegado apenas un par de minutos antes que los personajes y se encontrará en el aula donde los chiquillos daban clase. El cura romperá el silencio sepulcral del orfanato al disparar una escopeta de caza de dos cañones, abatiendo gracias a ello a dos de los zombis adultos. Uno de estos zombis es el de la profesora Marta. A partir de aquí la acción se desarrollará dependiendo del orden que sigan los PJs al moverse y de en qué habitaciones entren:

“Tras una larga caminata conseguís llegar de nuevo al orfanato, el cual está en silencio. Al entrar en él nadie sale a recibiros ni se escucha absolutamente nada, posiblemente debido a que los niños pueden estar durmiendo. De repente el estruendo producido por dos disparos rompe el silencio. El ruido parece provenir del aula donde se imparten las clases”.

Si los PJ's se dirigen hacia el lugar del cual proceden los disparos y conocieron a Don Marcial en alguno de los capítulos anteriores:

"Os dirigís hacia el lugar del cual proceden los ruidos. La puerta está abierta de par en par. La pequeña sala, llena de pupitres y sillas, tiene una pizarra llena de garabatos y hay dibujos colgados de la pared hechos por los niños. Allí se encuentra Don Marcial, que acaba de recargar su escopeta de dos cañones. Cuando os ve de reojo se gira a vosotros y, con gesto perturbado, os dice:

-Ya lo dije, ¡ya lo dije! Los demonios caminaban por esta tierra.

Acto seguido señalará los cadáveres del suelo, que parecen los de dos de los profesores del orfanato. Los disparos de Don Marcial han reventado sus cabezas y salpicado todo el lugar de líquido cerebral y sangre".

Don Marcial se mostrará muy nervioso, paranoico y desconfiado. Se negará a soltar la escopeta aunque sí estará dispuesto a acompañar a los PJ's. Si los PJ's se mostraran insistentes en no dejar que los acompañe mientras exploran el orfanato, dudará de sus intenciones e incluso pensará que están del lado del mal. En este caso, una tirada de Mod. Carisma/Empatía + Persuadir de dificultad 10 evitará que pierda los estribos y piense que los personajes son enemigos.

Si los PJ's se dirigen hacia el lugar del cual proceden los disparos y no conocieron a Don Marcial antes:

"Os dirigís hacia el lugar del cual proceden los ruidos. La puerta está abierta de par en par. La pequeña sala, llena de pupitres y sillas, tiene una pizarra llena de garabatos y hay dibujos colgados de la pared hechos por los niños. Allí se encuentra un hombre delgado, de unos cincuenta años, vestido de cura y empuñando una escopeta de dos cañones que acaba de recargar. Cuando os ve se sobresalta y os apunta con ella:

-¿Quiénes sois? ¡Marchaos antes de que os transforméis en demonios!

En el suelo se pueden ver dos cadáveres que parecen ser los de dos de los profesores del orfanato. Los disparos de Don Marcial han reventado sus cabezas y salpicado todo el lugar de líquido cerebral y sangre".

El padre Marcial está perceptiblemente paranoico. No dejará de apuntar a los PJ's en ningún momento e insistirá en que se marchen. Si no se marchan o no lo convencen de que son sus aliados con una tirada de Mod. Inteligencia + Persuadir de dificultad 11 abrirá fuego contra ellos.

Si los PJ's se dirigieron directamente hacia la fuente del ruido (la escopeta de don Marcial), cabe la posibilidad de que piensen que el cura mató a los profesores porque ha perdido el juicio o cualquier otra razón. Al no haber registrado aún el resto del edificio, no tendrán constancia de que todos sus habitantes se

han transformado en zombis. Será necesario acercarse a los cadáveres en el suelo y realizar una tirada de Mod. Percepción + Buscar de dificultad 9 para percatarse de que los dos tienen marcas de corte profundas en los costados. Una tirada de Mod. Inteligencia + Medicina de dificultad 8 revelará además que esos zarpazos tan profundos con toda seguridad han matado a los profesores antes que se produjeran los disparos del párroco. Por tanto cómo actúen los PJ's en esta escena, el nivel de información que consigan o lo que les dicte su instinto determinará si finalmente se enfrentan o no a don Marcial. Por supuesto este es considerado a efectos de juego un inocente y su muerte tendrá consecuencias negativas al repartir los Puntos de Gracia Divina al acabar el módulo.

A continuación se va a explicar sala por sala lo que encontrarán al explorar el edificio:

1. Despacho del director:

"Cuando os acercáis a la puerta del despacho del director, en su umbral podéis ver a contra luz su sombra inmóvil".

Si intentan decirle algo antes de verlo bien, no responderá puesto que se trata de un zombi (estadísticas en página 127). Cuando vea a los PJ's, o si estos hacen suficiente ruido, el zombi del director atacará. Por lo demás ya se describió anteriormente el despacho. Si buscan en él encontrarán el típico material de oficina y una botella casi llena de whisky en un cajón de la mesa.

2. Armario de mantenimiento:

"Una sala muy pequeña que sirve de armario de mantenimiento. Está llena de fregonas, cubos, gamuzas, detergentes, escobas y una caja de herramientas, dentro de la cual hay algunos destornilladores, una llave inglesa, un martillo, clavos, tornillos y un mechero".

3. Aseo:

"Un aseo grande, con duchas para los niños. Limpio pero con un hedor potente e impropio del amoniaco o la lejía. Dos figuras tambaleantes cercanas a una pared os miran y comienzan a acercarse".

En esta sala atacarán a los PJ's el zombi del encargado de mantenimiento y el de un profesor.

4. Habitación de los niños:

"Al abrir la puerta observáis una habitación con algunas literas, juguetes antiguos y un par de armarios con ropa. Sin embargo no encontráis ni rastro de los niños".

5. Aula:

Es la sala donde se encuentra el padre Marcial cuando realiza los dos primeros disparos. Si los PJ's no se dirigieron directamente a ella al escuchar los disparos sino más tarde, al llegar

solo encontrarán los cadáveres la profesora Marta (que reconocerán por su ensangrentada indumentaria) y otro de los tutores con la cabeza reventada.

6. Habitación del director:

"Una habitación pequeña en cuyo interior se halla un armario lleno de ropa, una mesilla con un libro y una foto del director junto a una anciana, además de una cama algo dura".

7. Cocina:

"Al abrir la puerta veis ante vosotros la cocina del orfanato, llena de pucheros y demás utensilios. Podéis ver a alguien frente a la encimera y por lo que parece está cortando algo".

Frente a la encimera se sitúa el zombi de la cocinera, que se está realizando cortes en el brazo izquierdo con el cuchillo que tiene en la mano derecha.

8. Despensa:

"Al abrir la puerta de la despensa veis una escena horrible. Los niños, degollados y colgados de los ganchos reservados para las piezas de carne, salpican el suelo de sangre mientras sufren convulsiones".

Tras este terrible hallazgo será requerida una tirada de Mod. Voluntad + Frialdad de dificultad 9. Después de tres turnos, poco a poco los niños comenzarán a moverse y gruñir, pues se están despertando como zombis.

Después de realizar la tirada de moral al ver la escena de los niños, aparecerán por el pasillo dos necrófagos cargando a toda velocidad contra los personajes, lo que dará inicio al combate final. Si los PJs entran a la despensa retrocediendo ante el envite de los necrófagos o ya estaban dentro, los niños irán despertando como zombis. Seguirán incrustados en los ganchos pero intentarán agarrar y morder a los PJs. Luchar contra los necrófagos mientras los niños intentan atacar dificulta el combate, por

lo que los personajes sufrirán un penalizador de -2 a sus tiradas de defensa.

Si los PJs no se dirigieron hacia el lugar de los disparos al entrar en el edificio y por tanto no se toparon con don Marcial, este aparecerá al rescate blandiendo su escopeta y disparando a las criaturas.

Los zombis de los niños se pueden rematar dedicando un turno por criatura. Puede que los PJs duden, pero lo correcto es matarlos a todos, ya que se han transformado en aberraciones apocalípticas. La pequeña niña curiosa también está allí, mirando fijamente a los PJs antes de que la den su golpe de gracia si así lo hacen.

Con eso se acaba la aventura. En el momento en que los PJs salgan del orfanato y antes de alejarse demasiado, el edificio se derrumba solo y empieza a arder de manera misteriosa. Sin duda es obra de los arcángeles:

"Salís del orfanato y tras alejaros unas decenas de metros un enorme estruendo suena a vuestras espaldas. El edificio se está derrumbando mientras levanta una gran polvareda. Acto seguido comienza a arder con un fuego muy intenso. El incendio es tan grande que incluso se ve desde el pueblo, aunque aún hay tiempo de irse antes que llegue nadie".

Además, si el padre Marcial se hubiera salvado se marchará satisfecho aunque con gran tristeza:

"El padre Marcial observa el incendio mientras se santigua y dice con voz triste:

-Al igual que Moisés abrió las aguas del mar Rojo guiado por la mano del Todopoderoso, nosotros nos hemos abierto paso entre las criaturas del infierno para, protegidos por nuestra fe y la gracia de Dios, enviarlas de vuelta con su amo".

Tras ello da media vuelta y se dirige al pueblo entre murmullos ininteligibles.



En caso de que se hubieran ido del orfanato sin matar a los necrófagos, una tirada de Mod. Percepción + Alerta de dificultad 11 les permitirá ver a dos figuras grisáceas salir de entre el humo e internarse a toda velocidad en el bosque. Estos dos necrófagos vuelven al cementerio, depende de los PJs volver y acabar con ellos.

FIN

Lo que Sucedío en Realidad

Tres necrófagos habían llegado hace unas semanas al recóndito cementerio ubicado en el bosque cercano al pueblo. En él esperaban órdenes de los jinetes, quienes iban a ejecutar un plan para transformar a los habitantes de todo el pueblo en zombis. Un día, mientras el padre Marcial recorría el bosque practicando una de sus aficiones favoritas -la recogida de setas- vio cómo una de esas criaturas corría entre los árboles. El ser no se percató de su presencia, pero el padre Marcial quedó tan traumatizado por la visión de tan horrenda criatura, que a su regreso al pueblo parecía haber perdido la cabeza. Sus siguientes sermones se centraron en pasajes apocalípticos de la Biblia. Por las noches terribles pesadillas le privaron del sueño. Su estado se agravó cuando el padre comenzó a beber vino de manera desmesurada intentando hallar una escapatoria a su tormento. Todos estos actos llevaron al alcalde del pueblo a ponerse en contacto con el obispado, que llamó por teléfono al párroco para informarle de que quedaba cesado de sus labores de manera inmediata y que en una o dos semanas llegaría un nuevo párroco para sustituirlo.

Unos días después el joven Andrés jugaba en el patio trasero del orfanato cuando la profesora Marta lo dejó solo durante unos minutos. El niño comenzó a correr persiguiendo a un pequeño pajarillo, salió del patio por una de las zonas deterioradas del muro y se acercó a la linde del bosque. Ahí estaba uno de los

necrófagos que ya se había acercado repetidas veces hasta esta zona para observar a los críos, deliciosas presas que esperaba con impaciencia poder devorar cuando su señor les diera la orden. Al ver al niño tan cerca, el necrófago no pudo soportar la tentación y lo agarró para llevárselo a toda velocidad hasta su refugio, donde él y sus compañeros lo mataron y devoraron un par de días después.

El padre Marcial comenzó a tener sueños en los que veía al pequeño Andrés correr por el bosque o a la horrible criatura devorar carne mientras reía. Por supuesto estos no eran nada más que sueños, pero agravó la situación del padre, que fue diciendo por todo el pueblo que el demonio estaba en la tierra. Cuanto más tiempo pasaba más pensaba la gente que se había vuelto loco.

Un par de días después, nuestros personajes llegaron a la ciudad para investigar la desaparición del crío. Esto obligó a los jinetes a acelerar su plan y aprovecharon cuando los PJs se encontraban en el cementerio para que los dos necrófagos mataran a todo el orfanato. Todos estos muertos se levantaron después por voluntad del jinete Muerte en forma de zombis con la idea de que también convirtieran al resto del pueblo. Esa misma noche el padre Marcial, trastornado debido a sus sueños, se armó de valor. Pensó que no podía dejarlo correr más y se internó en el bosque con una escopeta de dos cañones algo después que los PJs. Mientras caminaba entre los árboles recitando salmos pudo escuchar, y luego ver, a dos figuras para él demoniacas corriendo. Intentó seguirlas pero debido a la oscuridad dio demasiados rodeos. Para cuando quiso llegar, los muertos vagaban por el orfanato. Por supuesto él pensó que todo era obra del Diablo.

Conseguida la aniquilación de todas las criaturas, en especial de los necrófagos, los planes de los jinetes quedan totalmente frustrados.

Puntos de Experiencia	
Por sobrevivir	+2
Por resolver el caso (desbaratar los planes de los jinetes)	+1
Por ideas	+1
Por liberar del sufrimiento a los niños zombi (matarlos)	+1
Seguir el hilo argumental y participar activamente en grupo	+1
Por estorbar en la partida, no respetar a los demás, etc.	-1/-5

Puntos de Gracia Divina	
Por devolver la paz al niño perdido (desbaratar los planes de los jinetes)	+1
Acciones altruistas	+1
Si don Marcial sobrevive	+1
Por liberar a los niños del sufrimiento de ser zombis	+1
Acciones crueles sin motivación	-1
Matar inocentes (don Marcial)	-2
Permitir que mueran inocentes	-1
Salvar vidas inocentes en peligro inminente	+1

Los Personajes No Jugadores

El padre Marcial

Es un hombre muy delgado que viste siempre con unos pantalones y una camisa negra, sobre la cual acostumbra a colocar su sotana. Es habitual que lleve puesta una boina que tapa su canoso pelo gris y su lampiña coronilla. Su cara está bien afeitada y las arrugas recorren su huesudo rostro revelando su avanzada edad. Cada vez que se encuentra nervioso rasca de manera compulsiva sus cejas, lo que ha provocado que una de ellas esté parcialmente calva. Camina ligeramente encorvado y dando pasos muy pequeños, pero esto no le impide moverse de manera rápida para su edad.

Atributos:

Fuerza: 2 (-1); Constitución: 2 (-1); Destreza: 2 (-1); Inteligencia: 4 (+1); Voluntad: 4 (+1); Percepción: 3 (0); Carisma: 3 (0); Empatía: 3 (0); Apariencia: 3 (0); Tamaño: 2.

Habilidades:

Alerta: 1; Buscar: 1; Ciencias: 1; Esquivar: 1; Medicina: 1; Persuadir: 1; Sigilo: 1.

Características:

Puntos de Vida: 70.

Equipo y armas: Escopeta de dos cañones con 3 cartuchos.

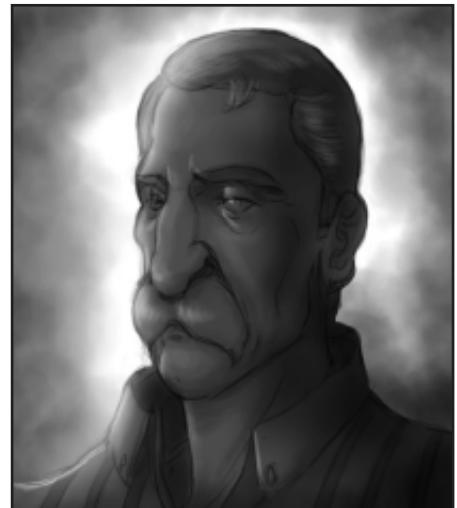


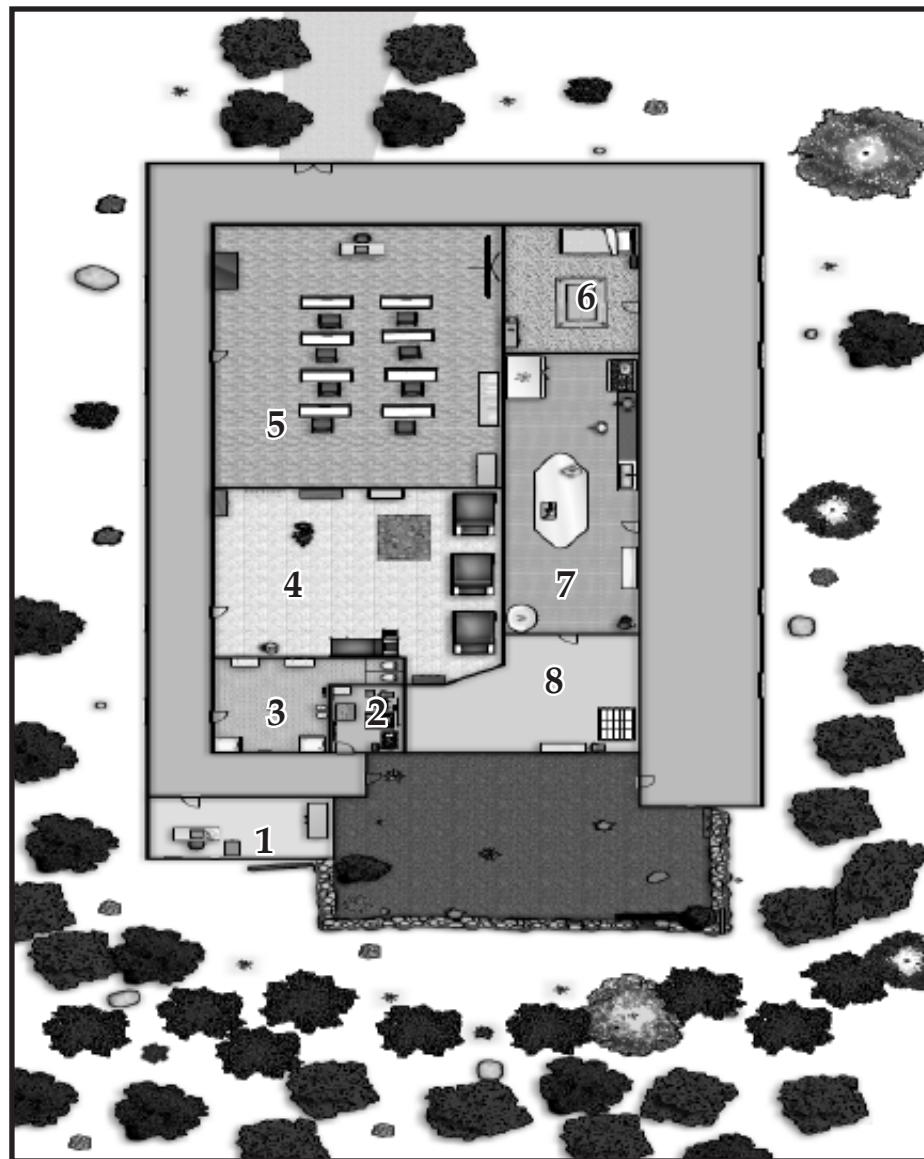
La profesora Marta

Es una mujer de complejión media con facciones muy femeninas y largo pelo negro recogido en una coleta. Sus ojos son de color grisáceo, aunque apenas se aprecian tras sus gafas muy pasadas de moda. En el pasado debió ser una mujer muy bella, pero la edad ha sido especialmente cruel con su rostro. Además debido a los acontecimientos de los últimos días tiene los ojos muy hinchados. Viste ropa nada ostentosa de corte recto. Es educada y respetuosa; habla de forma pausada con un tono de voz tranquilizador y un ritmo sosegado, muy propio de alguien acostumbrado a educar niños.

El director Fabián Fernández

Este hombre de unos cincuenta años, bastante alto y de complejión media viste un pantalón de pana y una camisa blanca con rallas granates. Su pelo es gris y está perfectamente peinado con una raya en el lado derecho. Tiene un largo bigote del mismo color que su pelo bajo su prominente nariz, quizás el rasgo más característico de su rostro. Es un tipo serio que habla con voz grave acostumbrado a decir frases cortas y directas.





Leyenda

-
1. Despacho del director
 2. Armario de mantenimiento
 3. Aseo
 4. Habitación de los niños
 5. Aula
 6. Habitación del director
 7. Cocina
 8. Despensa

Discusión

La noche siempre tiene extraños inquilinos, pero tal vez un ángel y un demonio en el punto más alto del rascacielos que domina la ciudad merecían un adjetivo más apropiado que un simple “extraños”.

-Así que todo esto tiene que desaparecer por culpa de tu jefe -susurró el demonio con un marcado siseo mientras observaba las luces rojas de las calles en cucillas sobre una tosca gárgola.

-No es un capricho, es una necesidad. Y sí, es una pena -el ángel calló unos instantes mientras se sentaba en la cornisa-. Pero aunque suframos, es la voluntad de nuestro Señor y Él sabe lo que hace.

-Siempre se acusó a mi amo, Satanás, de ser el destructor, el que traía la perdición, pero sin embargo es el tuyo el que acabará con todo. Por mucho que te escondas en tu devota resignación no deja de ser irónico.

-Todo lo contrario -respondió el ángel con más rapidez que convicción-. Mi Señor acabará con la corrupción que tu amo ayudó a propagar. Tu amo tiene mucha culpa de haber llegado a esta situación.

-¿Estás seguro? Escuchándote hablar cualquiera dudaría de la omnipotencia de tu jefe. Eso me recuerda una duda que siempre he tenido. Si el Señor los creó a su imagen y semejanza y el resultado fue un ser tan corrupto, lo lógico es pensar que tu Señor también lo es. Dime, angelical amigo, ¿me he equivocado de bando? -dijo alargando con placer cada sílaba.

-No es tan fácil, Dios nos creó a todos, y dotó a los humanos del libre albedrío. En su autonomía reside su libertad y también su responsabilidad. Nuestro Señor creó todas las personalidades posibles puesto que todas merecían una oportunidad de existir, lo malo es que las personalidades más nefastas prevalecían, dejando al mundo lleno de ellas.

-Y como resulta que el de ahí arriba erró en los cálculos, ha pensado que como consecuencia de su ineptitud hay que matarlos a todos... Esperemos que en la próxima tenga mayor tino.

-Una visión muy simplista.

-La verdad solo es plena cuando es simple. De todas maneras creo que todos vamos a pasarlo mal con este asunto del Apocalipsis, del fin de la Humanidad pecadora y todas esas pantomimas que se ha inventado tu jefe para justificar un genocidio.

-No será agradable.

-Últimamente tú y los tuyos no decís más que eufemismos. Afronta la realidad. Dices que sufriréis por vuestras víctimas mientras las matáis. ¿Se puede ser más hipócrita?

-La lógica de Dios no siempre es sencilla, nosotros solo somos sus creaciones y por lo tanto no llegaremos a comprender lo que Él comprende. Si decide acabar con todo para crear un nuevo Edén es porque es la mejor opción, no la más fácil.

-Y una mierda angelito. Los humanos son lo mejor que pudo crear. ¿Cómo sabes que no volverá a cometer el mismo error?

-Cuidado, empiezas a hablar como un arcángel.

-Y tu amo parece andar con patas de carnero. Solo divagaba, pero viendo las acciones de tu señor, creo que lo más probable es que vuelva a crear humanos. Pero que esta vez cambiará su papel de padre liberal por el de férreo dictador para evitar que el mal se propague entre ellos. Perspectiva que ni a mí ni a los míos nos interesa. Sin mal no hay poder. Condenará al Infierno a la impotencia eterna y a la Humanidad al aburrimiento crónico.

-Será como sea, pero será.

-Cuando los genocidas son los buenos, ¿qué podemos hacer los malos? Nos habéis desvirtuado.

-Tú finges preocupación, pero solo te interesas por ti, ni siquiera por los tuyos. Tú ya has matado, has disfrutado y esas muertes no llevaban a nada. El asesinato forma parte de ti, eres un monstruo que mata por matar, eso es lo que te convierte en maligno. No piensas en el sufrimiento que hay en el mundo, tanta crudidad y sin sentido, mi Señor quiere acabar con eso y crear un mundo más justo y mejor.

-Allí abajo somos mucho más honestos, no buscamos excusas ni justificaciones para hacer lo que hacemos. No nos mentimos a nosotros ni a los demás para vestir de bondad el terror, simplemente lo disfrutamos, porque nada produce más placer que el miedo. Eso es en lo que tu jefe ha andado errado todo este tiempo, y ahora que ha descubierto su error no se atreve a reconocerlo. Os ha mentido y vosotros, estúpidos lameculos, no os habéis dado cuenta porque creéis que sus palabras son ciertas por el simple hecho de salir de su boca. Tu jefe puede crear y destruir mundos y razas, pero no puede inventarse la verdad.

-¡Calla demonio!, si acabo aquí contigo no volverás a ver el Infierno.

-¿Y ahora me amenazas? No podrás decir lo mismo a los millones que vas a matar, porque estaremos esperándolos con los brazos abiertos. Y seréis tú y los tuyos quienes condenen a los humanos a una eternidad en el Infierno.

-No seré yo el que se manche de sangre, nosotros solo lo sufriremos. El acto será llevado a cabo por las criaturas de los jinetes del Apocalipsis.

-Muy valiente por vuestra parte. Lo importante es que vuestras manos permanezcan limpias y relucientes. Para mancharse ya están los jinetes, unos tipos espeluznantes. Yo al menos mato para conseguir más poder, pero no mato a todos los humanos. Es pan para hoy y hambre para mañana. Pero estos tipos, siegan almas sin parar bajo las órdenes de tu señor, el bondadoso, el piadoso. Es Él el que dirige a unas criaturas que quieren acabar con todos y no pararán hasta que lo consigan. Son peores que el peor de los demonios y aquel a quien tanto amas es peor que todos ellos juntos.

-Eso acabará con los tuyos, os ahogará y os dejará sin poder. Desapareceréis en la nada.

-Ya no seremos necesarios porque vosotros seréis el mal, uno más puro y cruel que el que nosotros hemos podido soñar jamás.

-Es una gran carga que llevaremos con pesar en nuestros corazones, y que estaremos obligados a sufrir eternamente. La muerte de cada humano, su vida, su historia, sus logros y sufrimientos. Al contrario que vosotros, cuando presenciamos una muerte, la vida, sentimientos y emociones del difunto nos invade. Sufrimos, pero hemos de hacerlo.

-Supongo que en este punto me envidias. Te gustaría no tener que buscar excusas y mentiras que dulcifiquen tu crueldad. Ángeles queriendo ser demonios, yo vivo en el Infierno y tú en el Cielo, pero no son nuestros principios los que se están viniendo abajo.

-Todo lo que nos separa a la vez nos une, la maldad que queremos destruir y que vosotros ayudasteis a generar, es la causa de lo que a los dos nos perjudicará.

-En eso sí que se parecen los humanos a Dios: siempre hay un tercero al que cargar con las culpas. La autocritica no se practica mucho por ahí arriba, si así fuera tal vez Dios entendería que si alguien merece un

castigo es Él. Y los humanos en medio, ignorantes de todo, tampoco los envidio. Extraños son los tiempos en los que habitar el Infierno es mejor que hacerlo en la Tierra o en el Cielo. Lo mires por donde lo mires, la Humanidad está jodida.

-¿A qué te refieres?

-No lo entenderías.

-Tanta muerte, tanto horror y sufrimiento... -dijo el ángel.

-Tanto poder perdido, tanto trabajo para empezar de nuevo... -continuó el demonio.

-Es una pena -dijeron al unísono antes de desaparecer, uno en un destello de luz y el otro en un fogonazo rojo intenso.



Índice

A

Aberración 135
Acciones Múltiples Simultáneas 66
Acciones Prolongadas 65
Adultos 42
Agarrar 81
Agradecimientos 2
Ahorros 31
Ahuyentar Criaturas 52
Ahuyentar Muertos Vivientes 56
Alabarda 81
Alerta 39
Alma Perdida 135
Ambidiestro 52
Ametralladora 84
Ametralladora Desplegada 87
Ángel 134
Apariencia 33
Apariencias Engañosas 110
Apuntar un Turno 70
Arcángel Gabriel 49
Arcángel Miguel 44
Arcángel Rafael 47
Arcángeles e Iluminados 13
Arco 85
Armas a Distancia 38, 84
Armas Arrojadizas y Explosivos 88
Armas Comunes Básicas 83
Armas Comunes Improvisadas 83
Armas de Cuerpo a Cuerpo 38, 81
Armas de Proyectiles Antiguas 87
Arma Encasquillada 70
Armas Exóticas 38, 84
Armas improvisadas 82
Armas y Ataques Especiales 80
Arrojar 39
Ascensión y Caída de los Iluminados 150
Asfixia 94
Ataques Especiales 81
Ataque por Sorpresa 67
Ataques y Defensas Múltiples 68
Atributos 29
Atributos Físicos 31
Atributos Mentales 32
Atributos Sociales 33
Atropellos 92
Aturdimiento, Coma e Inconsciencia 36
Aura de Protección 105
Aura Sombría 103
Auxilio Divino 52
Aventuras Introductorias 152
Azote Celestial 44

B

Barrido 81
Ballesta 85
Bayoneta 81

Bendición 56
Blindajes 90
Blindajes en el Combate Básico 90
Blindajes en el Combate Avanzado 90
Buscar 39

C

Cabezazo 81
Caer en Coma 93
Caídas 92
Caídos en Combate 116
Caídos en Desgracia 150
Callejero 40
Cambiar Forma 50
Cambiar Semblante 50
Cambiar Semblante Mayor 50
Canis Parabellum 116
Carabina 84
Características de un Espectro 108
Carisma 33
Catacumbas 12
Categorías de Éxito y Fracaso 63
Cazador 128
Charlatanería 40
Cielo 19
Ciencias 39
Clarividencia 47, 109
Coberturas 70
Cogida 82
Comando 58
Combate 67
Combate Avanzado 72

Armas a Distancia 72
Cuerpo a Cuerpo con Armas 73
Cuerpo a Cuerpo sin Armas 72
Daño en el Combate Avanzado 72

Combate Básico 71
Armas a Distancia 71
Cuerpo a Cuerpo con Armas 71
Cuerpo a Cuerpo sin Armas 71
Daño en el Combate Básico 71

Comercial 52
Cómo Acabar con Espíritus 109
Conducir/Pilotar 39
Confrontaciones y Competiciones 65
Conocimiento Oculto 53
Conocimientos Teológicos 56
Consejos para el Director de Juego 147
Constitución 32
Contención 56
Contenidos 3
Control 15
Control Mental 105
Convicción 49
Coordinación Sobrehumana 45
Corpulento 53
Corrupto 113

Corruptor 112
Corruptor de Almas 105
Creación del Personaje Jugador 29
Créditos 2
Criaturas Neutrales 16
Criaturas No Sobrenaturales 17
Criaturas Sobrenaturales 111
Criogénesis 103
Cuchillo/Navaja 81
Culatas Abatibles o Retráctiles 87

D

Dale Recuerdos a Dios 24
Daño a los Blindajes 90
Daño de Explosiones 89
Definiendo Atributos 30
Deformar Objetos 48
Dementador 113
Demonio 128
Demonio Salvaje 130
Desaparecidos en la Tormenta 11
Desaparición 104
Desapercibido 53
Descripción de Niveles de Dificultad 64
Destino de las Almas 19
Destreza 32
Destreza Divina 46
Detección de Armas 80
Detección de Blindajes 90
Detectar Criaturas 50
Detectar lo Sobrenatural 53
Devora Almas 124
Devorador 120
Diablillo 130
Dificultades 63
Disfrazarse 41
Discusión 170
Dones de Médium 109

E

E.C.S.R. 14
Ecos 12
Efectos de los Planos 19
Efectos Irreversibles de las Heridas 93
Ejemplo de Combate Avanzado 77
Ejemplo de Combate Básico 76
Ejemplo de Creación de un PJ 55
El Cielo 13, 18
El Fin del Mundo 10
El Infierno 19
El Impacto
 Crítico 69
 De Refilón 69
 Directo 69
El Mundo Apocalíptico 8
El Problema de los Renatos 31
El Resto del Mundo Apocalíptico 13



El Tipo de Personaje 29

Electrónica 40

Empatía 33

Empresas 15

Encantamiento 105

Enfermedades 93

Enfoque 53

Enfrentador 117

Engendro 131

Escopeta automática 84

Escopeta de bombeo 84

Escopeta de dos cañones 85

Escopetas 86

Escudo del Arcángel 45

Escudos 91

Espada corta 81

Espada larga 81

Esqueleto 124

Esquivar 39

Estoque: 82

Etiqueta 41

Éxito y Fracaso Crítico 63

Exorcismo 56

Extremaunción 56

F

Fallo Crítico 70

Fanáticos 15

Fantasmogénesis 107, 109

Fenómenos Paranormales 107

Frialdad 40

Fuego 93

Fuego Fatuo 136

Fuerza 31

Fuerza Divina 44

Furia Divina 44

Fusil de asalto 84

Fusil de cerrojo 84

Fusil de precisión 84

Fusil semiautomático 84

G

Gabriel 13

Gárgola 136

Gente Extraordinaria 109

Gobiernos 14

Gracilidad Divina 45

Grandes Catástrofes 9

Guadaña 82

Guardianes del Nuevo Amanecer 15

Guerra 16

H

Habilidades 38

 Físicas 38

 Mentales 39

 Sociales 40

Hacha de batalla 82

Hambre 16

Hechizar 105

Hediondo 114

Heridas Incapacitantes en Tórax 93

Hijos de la Llama 15

Hoja de

 Control de Criatura. Combate 177

 Personaje 178

Horca 82

Hoz 82

I

Iluminación 42

Iluminaciones y Poderes Divinos 42

Incendio 104

Inconsciencia 93

Independientes 15

Infeccioso 115

Infierno 14, 19

Infierno (Nivel 3 Pirokinesis) 105

Informática 40

Iniciativa 67

Inmunidad a Enfermedad y Toxinas 53

Inmunidad Frente a la Locura 53

Inspiración Divina 47

Inspiración Divina Superior 47

Inteligencia 32

Interrupciones en los Sueños 109

Intimidar 43

Intoxicación Masiva 11

Intriga 49

Introducción al Apocalipsis 9

Invisibilidad 104

Invocación 56

Invocar No Vivo 106

K

Kama 82

Kanuvannos 15

Katana 82

L

La Actualidad 10

La Fragilidad de la Vida 92

La Humanidad y su Fin 10

Lanza 82

Lanzamiento de Objetos 66

Llama Sagrada 44

Llamarada 104

Localización de Impactos 74

 Frontal/Trasero 74

 Lateral/de Pie o Tumbado 74

 Tumbado/Frontal 74

 Tumbado/Trasero 74

Los Cuatro Jinetes 16

Los Muertos se Levantan 13

Los Otros Planos 18

Los Personajes Jugadores 28

Los Planos 18

Los Poderes Divinos 43

Los Tipos de Impactos 68

M

Machete 82

Magnetismo 105

Maldito 132

Mandar Pensamientos 50

Mandoble 82

Mangual 82

Manifes. y Poses. Demoniacas 110

Manos 31

Marchitador 125

Mártir 53

Maza 82

Mecánica 40

Medicina 40

Médium 53, 109

Mejora de Niveles 151

Metamorfosis 50

Miguel 13

Modificadores

 Al Combate 70

 Al Daño por Tipo Impacto 68

 A la Tirada de Ataque 69

 Circunstanciales 69

 Posicionales 69

 De Atributo 30

Módulo: "El Llanto del Perdido" 160

Módulo: "Señales" 152

Morador de la Penumbra 132

Mover Objetos 48

Mover Objetos Superior 48

Motosierra 82

Muerte 16

Muerte de los Personajes 37

Muerto Famélico 121

N

Necrófago 125

Necromante 126

Neonatos 42

Nigromancia 105

Niveles de Atributo 30

Nunchaku 82

O

Ocultamiento 104

Oscuridad 142

Otros Efectos Paranormales 110

P

P.O.K. 14

Parada 39

Paradas 68

Parásito del Hambre 121

Pelea 39

Percepción 33

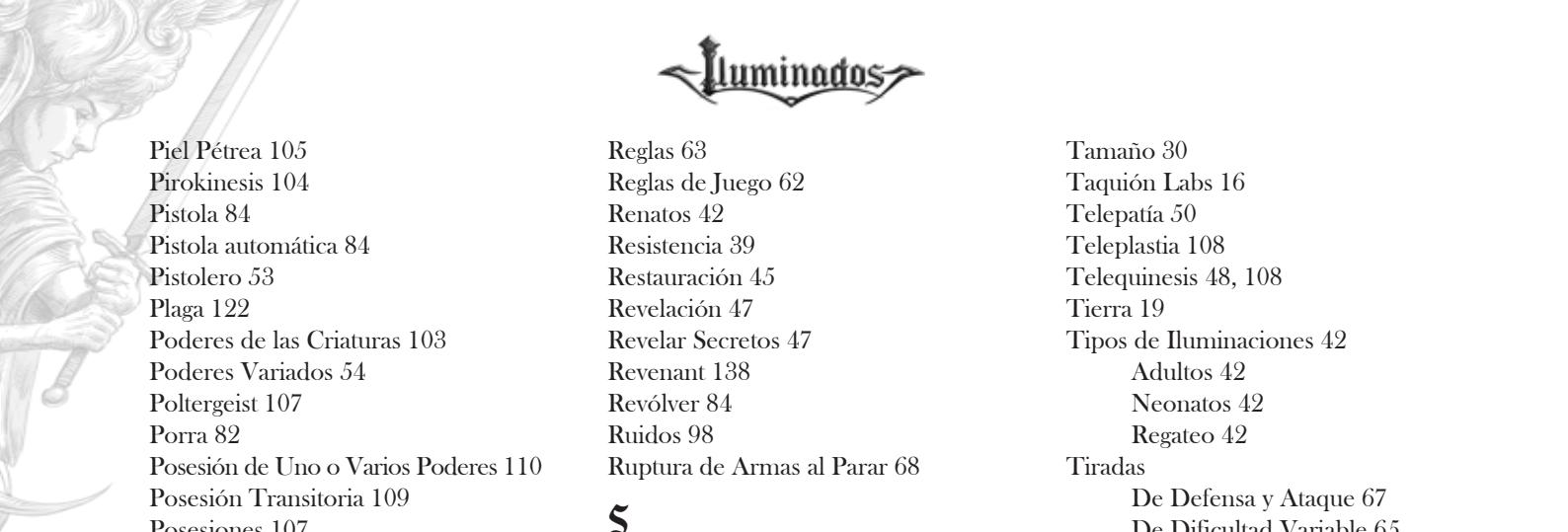
Persuadir 41

Peso y Altura según Tamaño 30

Peste 16

Piel Cambiante 104

Piel Férrea 105



Piel Pétrea 105
 Pirokinesis 104
 Pistola 84
 Pistola automática 84
 Pistolero 53
 Plaga 122
 Poderes de las Criaturas 103
 Poderes Variados 54
 Poltergeist 107
 Porra 82
 Posesión de Uno o Varios Poderes 110
 Posesión Transitoria 109
 Posesiones 107
 Profesión y Dinero 31
 Prólogo 4
 Protección 45
 Protegido del Arcángel 54
 Proyección Astral 57
 Proyección entre Planos 57
 Psicofonías 107
 Psicofotografías 108
 Psicología 41
 Puntos 34
 De Experiencia 150
 De Gracia Divina 150
 De Habilidades 34
 De Luz 34
 De Poder 103
 De Poderes Divinos 34
 Experiencia y Gracia Divina 34
 Integridad y Umbral de Daños 34
 Libres 34

R
 Rafael 14
 Ráfagas 86
 Ralentizar el Tiempo 46
 Recuperando Vida 95
 Regateo 41
 Regeneración 54
 Regeneración de Puntos de Poder 103

Reglas 63
 Reglas de Juego 62
 Renatos 42
 Resistencia 39
 Restauración 45
 Revelación 47
 Revelar Secretos 47
 Revenant 138
 Revólver 84
 Ruidos 98
 Ruptura de Armas al Parar 68

S

S.D. 14
 Sable 82
 Salvaguardia 105
 Sangrado 36
 Sanguijuela Vital 123
 Secuencia de Combate 67
 Seducir 41
 Sentir Pensamientos 50
 Señor de la Guerra 118
 Sigilo 39
 Simpatía Celeste 49
 Sistema de Juego 63
 Sofocador 139
 Subfusil ligero 84
 Subfusil pesado 84
 Sucesos Paranormales 11
 Súcubo/Íncubo 133
 Suerte 54
 Suplantador 119

T

Tabla de Armas a Distancia 85
 Tabla de Ataques Cuerpo a Cuerpo 80
 Tabla de Daños a Miembros 36
 Tabla de Umbral de Daños 35
 Tabla Resumen de Ventajas 52
 Táctico 54
 Tacto Helado 103

Tamaño 30
 Taquión Labs 16
 Telepatía 50
 Teleplastia 108
 Telequinesis 48, 108
 Tierra 19
 Tipos de Iluminaciones 42
 Adultos 42
 Neonatos 42
 Regateo 42

Tiradas

 De Defensa y Ataque 67
 De Dificultad Variable 65
 De Moral 95
 En Equipo 66
 Toque Final 52
 Toque Marchito 106
 Trastornos Permanentes 95
 Trastornos Temporales 95
 Tratando Trastornos 96

U

Último Vuelo 13
 Unicellular 16

V

Vail 16
 Venenos 92
 Ventajas 52
 Ventisca 103
 Ver el Futuro 48
 Ver el Pasado 48
 Ver el Presente 47
 Viaje entre Planos 57
 Visión de la Muerte 109
 Vitalidad 45
 Voluntad 33
 Voluntad de Hierro 54

Z

Zombi 127

Hoja de Control de Criaturas en Combate

Criatura:	P.I Extra	Ileso	Herido	Mal Herido	Incapacitado	Destruido
Cabeza						
Torso						
Brazo Derecho						
Brazo Izquierdo						
Mano Derecha						
Mano Izquierda						
Pierna Derecha						
Pierna Izquierda						
Puntos de Vida						
Combate	Fuerza:	Destreza:	T. Ataque:	T. Defensa:	Iniciativa:	

Poderes:

Equipo y armas:

Especial:

Criatura:	P.I Extra	Ileso	Herido	Mal Herido	Incapacitado	Destruido
Cabeza						
Torso						
Brazo Derecho						
Brazo Izquierdo						
Mano Derecha						
Mano Izquierda						
Pierna Derecha						
Pierna Izquierda						
Puntos de Vida						
Combate	Fuerza:	Destreza:	T. Ataque:	T. Defensa:	Iniciativa:	

Poderes:

Equipo y armas:

Especial:

Jugador: _____ Nombre: _____
Arcángel: _____ T. Iluminación: _____
Sexo: _____ Altura: _____ Peso: _____ Edad: _____
Pelo: _____ Ojos: _____ Mano diestra: _____
Oficio: _____ Conducta: _____



Atributos y Características

Atributo	Nivel	Mod.
Fuerza		
Constitución		
Destreza		
Inteligencia		
Percepción		
Carisma		
Apariencia		
	Nivel	P.I Ex.
Tamaño		

Atributo	Característica	Total
Destreza Mod. Des + Pelea	T. Pelea	
Destreza Mod. Des + Esquivar	T. Defensa	
Destreza A x3, C x6, E x10	Movimiento	A/ C/ E/
Fuerza L x5, M x10, P x15	Carga	L/ M/ P/
Fuerza x40	Levantar	
Fuerza x5	Lanzar	
Percepción Mod. Per	Iniciativa	
P. Experiencia	Totales	Actuales
Ventajas y Conocimientos Teológicos		

Puntos de Vida

Totales
Actuales

Habilidades

Físicas	Mentales	Sociales
Armas a Distancia	Alerta	Callejero
Armas de C a C	Buscar	Charlatanería
Armas Exóticas	Ciencias	Disfrazarse
Arrojar	Conducir/Pilotar	Etiqueta
Esquivar	Electrónica	Intimidar
Parada	Frialdad	Persuadir
Pelea	Informática	Psicología
Resistencia	Mecánica	Regateo
Sigilo	Medicina	Seducir

Poderes

Poder base	Nivel 1		Nivel 2		Nivel 3				
P.G. Divina	Totales	<input type="button" value=""/>	Actuales	<input type="button" value=""/>	Puntos de Luz	Totales	<input type="button" value=""/>	Actuales	<input type="button" value=""/>

Puntos de Integridad de miembros

Miembro	P.I Extra	I	H	MH	IN	D
Cabeza	□□□ □□□	1-3 □□□	4-8 □□□□□	9-15 □□□□□□□	16-19 □□□□	20 □
Torso	□□□ □□□	1-10 □□□□□ □□□□□	11-30 □□□□□□□□□ □□□□□□□□□	31-50 □□□□□□□□□ □□□□□□□□□	51-59 □□□□□ □□□□	60 □
Brazo Izquierdo	□□□ □□□	1-5 □□□□□	6-10 □□□□□	11-16 □□□□□	17-19 □□□	20 □
Brazo Derecho	□□□ □□□	1-5 □□□□□	6-10 □□□□□	11-16 □□□□□	17-19 □□□	20 □
Mano Izquierda	□□□ □□□	1-2 □□	3-4 □□	5-6 □□	7 □	8 □
Mano Derecha	□□□ □□□	1-2 □□	3-4 □□	5-6 □□	7 □	8 □
Pierna Izquierda	□□□ □□□	1-7 □□□□□□□	8-16 □□□□□□□□	17-25 □□□□□□□□□	26-31 □□□□□	32 □
Pierna Derecha	□□□ □□□	1-7 □□□□□□□	8-16 □□□□□□□□	17-25 □□□□□□□□□	26-31 □□□□□	32 □

Equipo

Armas Cuerpo a Cuerpo	T. Ataque	Daño	Parada	Dureza	Resist.	Manos	Detec.	Especial
Armas a Distancia	T. Ataque	Daño	Parada	Alcance		Manos	Detec.	Ráfaga
				C	M	L		
Blindajes	Cabeza	Torso	Brazos	Piernas	Dureza	Resist.	Detec.	Especial
Objetos								
Sueldo	<input type="button" value=""/>	Ahorros	<input type="button" value=""/>	Carga Total				



Iluminados es un juego de rol que nos sitúa en un mundo ficticio donde Dios se ha cansado de dar oportunidades a la Humanidad. Ha ordenado a sus arcángeles recoger las 144.000 almas puras que quedaban en la Tierra y cerrado definitivamente las puertas del Cielo. Tras esto, ha roto los sellos que retenían a unos seres, mitad ángeles, mitad demonios, conocidos en los textos bíblicos como los cuatro jinetes, cuyo objetivo es la destrucción de toda la creación. Los jinetes, todavía muy débiles para materializarse, se valen de diversas criaturas que generan el caos a su paso, aumentando gracias a ello el poder de sus señores, quienes muy pronto podrán por sí solos erradicar la corrupción en que se ha convertido la creación del Todopoderoso.

Tres son los arcángeles que se han atrevido a contrariar a Dios y han desertado de las huestes celestiales: Miguel, Rafael y Gabriel. Ellos buscan entre los humanos personas extraordinarias, dispuestas a sacrificarse por los demás, para otorgarles poderes que les permitan enfrentarse a las abominaciones apocalípticas mientras además intentan evitar que Satán saque partido de la situación. A estos humanos dotados de poderes se los conoce con el nombre de "iluminados".

De ellos y solo de ellos depende la salvación de la Humanidad.

Bienvenido al Apocalipsis.

