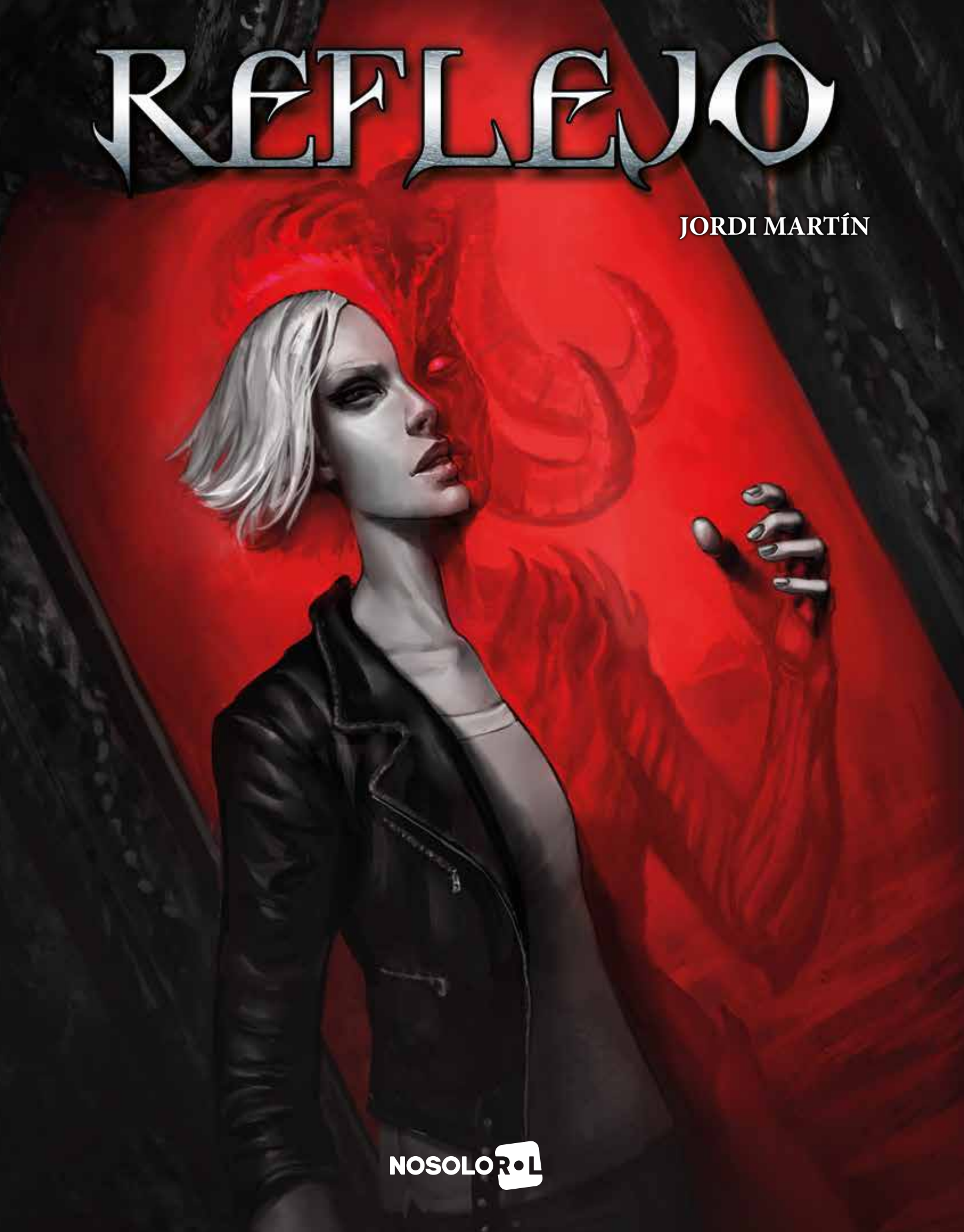
REFLEJO

JORDI MARTÍN



NOSOLOROL

REFLEJO

Jordi Martín

CRÉDITOS

ESCRITO POR

Jordi Martín

CORREGIDO POR

Juan Carlos Rodríguez y Edén Claudio Ruiz

ILUSTRADO POR

Jorge Carrero

PORTADA Y HOJA DE PERSONAJE POR

Javier Charro

DISEÑO DE MAQUETACIÓN POR

Enrique Esturillo

MAQUETADO POR

Sergio M. Vergara

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2016
Copyright © Jordi Martín, 2016

Publicado por
Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña, 32. 28047 Madrid
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

DEDICATORIA

No podría mencionar en unas pocas líneas a todos los que han estado ahí y han hecho posible que este libro salga a la luz. Aun así, me gustaría dedicar unas palabras a algunos de vosotros, especialmente:

A Jjer. Aunque esta vez no has estado, sigue habiendo parte de tu espíritu aquí.

A los Hijos del Lobo: David, Rafa, Aritz, Silvia, Olga «Khart» y Ministre. Vosotros le habéis dado más vida que nadie a **Reflejo.**

A Sirrah y Aitor por su colaboración ya en la primera edición. No me olvido tampoco de Felipe, Sergio, Antonio, Noemí y Dani. Muchas gracias a vosotros también. Un saludo a Míriam, Leo y Pablo por esa partida tan especial que tuvimos.

Zimnel, gracias por dejarte engañar y ser una buena amiga. Te debo una «halabarda».

No quiero olvidar a unas personas que han tenido mucha importancia para mí en el desarrollo del juego: J. C., por esos dibujos que han ido acompañando los cuentos; Pepe, por sus dibujos y por ser la mejor compañía que se podría tener durante este tiempo; y Paco, por su excelente trabajo y por emocionarse tanto como yo con este proyecto. Un gran abrazo a todos.

En la primera edición despedimos al padre de Jjer, en esta segunda despedimos al mío. Un recuerdo muy especial desde aquí. Os recordamos a ambos.

Por último, muchas gracias a Nosolorol, en especial a Juan Carlos por su magnífico trabajo corrigiendo las pobres palabras de este humilde servidor vuestro. Seguid así, chicos.

A todos los demás, tenéis vuestro mayor o menor homenaje en el libro. Un abrazo bien fuerte por estar a mi lado y darme todo el apoyo que necesitaba.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN **4**

¿Qué es un juego de rol? 6

CAPÍTULO PRIMERO. DOS MUNDOS, UN SOLO DESTINO **8**

El Mundo de la Luz: la Tierra que conocemos 10

El Mundo de la Oscuridad: la corrupción 11

Los Guardianes: ajenos al bien y al mal 12

Las sociedades 13

CAPÍTULO SEGUNDO. ORGANIZACIONES **22**

La Corporación 29

La Cábala de Hédoné 39

La Cábala Hermética 49

La Cábala de Morfeo 59

Cábala del Rayo Divino 69

La Hermandad de la Ascensión 79

La Hermandad de los Hijos de Madre Haia y Padre Gro 87

La Hermandad del Imperio de los Mil Años 97

La Hermandad de la Sangre 109

La Hermandad del Uno 119

Los Buscadores 129

Los Fenicios 139

Los Parias 149

CAPÍTULO TERCERO. CREACIÓN DE PERSONAJES **158**

Habilidades 163

CAPÍTULO CUARTO. SISTEMA DE JUEGO **189**

Mecánicas 191

Combate 198

Experiencia 202

Las leyes del Reflejo 203

CAPÍTULO QUINTO. NARRACIÓN **206**

Primer paso: la idea 208

Segundo paso: los personajes 208

Tercer paso: ambientación 208

Cuarto paso: ¿quién es quién? 209

Quinto paso: las escenas 209

Sexto paso: la introducción 210

Séptimo paso: la historia 211

Octavo paso: el desenlace 211

Noveno paso: ¿un nuevo principio? 211

CAPÍTULO SEXTO. UN MUNDO DE REFLEJOS **212**

Historia de dos mundos 214

El mundo hoy en día 219

CAPÍTULO SÉPTIMO. AMBIENTACIÓN: PARÍS **229**

El Mundo de la Luz 230

El Mundo Oscuro 236

Personalidades de París 241

Aventura: El otro lado del Espejo 244

APÉNDICES **254**

Apéndice A. Sistemas alternativos de juego 256

Apéndice B. PNJ y criaturas en Reflejo 258

Apéndice C. Equipo especial 260

Apéndice D. Tablas 262

INTRODUCCIÓN

Calificar este último año como normal sería una torpe ironía. Si nos tenemos que poner a cuestionarlo todo, debería empezar por preguntarme por qué a mis treinta y pocos aún sigo escribiendo en la noche de fin de año un breve resumen de lo acaecido los últimos trescientos sesenta y cinco días. Pero supongo que esta vez será diferente, no podré añadir este año a la carpeta junto a los demás. Ni tampoco los venideros. Órdenes de la empresa.

Bueno, sigamos las formas. Mi nombre es Jaime Ordóñez, aunque casi debería decir que me llamo Jeremiah, ya que así es como me conoce la mayoría de la gente. Soy asesino, o más bien lo era. Ahora se supone que soy un operario especializado. Continúo haciendo lo que hacía, la única diferencia es que ahora tengo un sueldo fijo a fin de mes y que a los que me pagan no les gusta que diga que soy un asesino. Sí, soy un asesino. Y no tengo problemas morales al respecto. Todo depende de la importancia que le des a la vida. Hablo de la vida en general, no de la humana. En general, la vida me importa más bien poco, y la humana, aún menos.

Soy de los que piensan que cuanto más conozco a la gente, más me gusta mi perro.

Poco explicaré de lo que ocurrió antes del 2 de junio. La verdad es que no tiene demasiada relevancia. ¿Trabajo? Mucho. Me mudé de ciudad. Abandoné Londres para ir a Berlín. Sigo pensando que como en España no se vive en ningún sitio. Corté con Mara. Empezó a sospechar en qué consistía mi trabajo y eso no es bueno, sobre todo si solo estaba con ella para mantener las apariencias de tener una vida normal. Su perro pasó a ser mi perro, ya me entendéis. Me parece que gané con el cambio.

Jueves 2 de junio. Debería utilizar una de esas frases como «ese día volví a nacer», y no andaría tan lejos de la realidad. Andaba detrás de unos hermanos turcos recién llegados al negocio de las armas. Se habían creído más listos que nadie y se la jugaron a uno de los peces gordos. Mi trabajo, como tantas veces, consistía en dar ejemplo.

Un ejemplo sobre qué les pasa a los que rompen las leyes de la ilegalidad. Por sesenta mil euros se habían cavado su tumba y por seis mil yo era el encargado de meterlos dentro. Llevaba dos semanas siguiéndolos, estudiando sus hábitos para encontrar el momento justo. He conocido a más de uno y a más de dos que abandonaron este mundo prematura y violentamente por no esperar el momento ideal.

El 2 de junio, jueves, era el día elegido, y a eso de las 23 h, el momento perfecto. Cada jueves tenían la costumbre de ponerse de coca hasta el culo y pagar un par de chicas, una de esas tradiciones por las que ruego cada vez que tengo un encargo. Parecía que sería un trabajo de lo más fácil, para principiantes. Supongo que una parte de la culpa de todo lo que pasó después es mía por haberme confiado en exceso, y ese es un pecado capital en mi negocio.

El plan era sencillo: forzar la puerta con una ganzúa, ir en sigilo hasta el salón donde los hermanos estarían de celebración con las chicas, y que mi .45 hiciera el resto. Abrí la puerta, caminé sigilosamente por la casa en dirección al salón. La música alta me amparaba y me daba aún más confianza. Llegué a la puerta del salón. Me paré dos segundos, respiré hondo y abrí la puerta de golpe. ¿Cómo diablos iba a saber yo que esa jodida noche se iban a pelear por qué chica se quedaba cada uno?

Me los encontré apuntándose con sus pistolas. Durante un instante nos quedamos todos inmóviles. Ellos dos apuntándose y mirándome. Las dos putas con los ojos desorbitados intentando asimilar la situación. Y yo sin saber a quién disparar, cabreado conmigo mismo porque el plan no había salido bien. Joder, parecía una escena de una peli de Tarantino. Por desgracia, ellos reaccionaron antes que yo, y si no llego a saltar a tiempo… Si no llego a saltar y a cruzar la puerta, nunca hubiera sabido que soy un sinreflejo.

Sinreflejo, sin reflejo. El que no tiene reflejo. El que puede pasar a otro mundo paralelo porque su otro yo no existe allí. O al menos eso me han explicado. Bueno, mejor que vaya paso a paso.

Recuerdo despertar. Despertar recordando que había saltado. Por un momento pensé que estaba muerto, y me jodía que toda mi vida no me hubiera pasado por delante en un segundo. ¡Y me jodía aún más que me hubieran matado unos aficionados! Tardé un par de minutos aún en darme cuenta de que si hubiera estado muerto, no me estaría doliendo el hombro. Una bala me había rozado. La sorpresa vino cuando miré a mi alrededor.

Aquella no era la casa de los turcos. El techo alto, las paredes grises y llenas de humedad… Todo indicaba que la casa estaba deshabitada. El reloj marcaba las 23:03, aunque no se trataba de mi fiel Rolex, sino de una burda baratija. Además, o había estado días enteros inconsciente o el reloj no marcaba bien la hora.

Busqué la pistola y me dirigí hacia la puerta. Aquella ciudad no era Berlín. Todos los edificios eran enormes y parecían abandonados, a juego con la casa en la que había cobrado consciencia. Casi no había luz en las calles y ni un solo ruido.

INTRODUCCIÓN

Desde lo alto de algunos edificios, enormes focos iluminaban las calles como si buscaran algo. Recordaban a los focos de las torres de seguridad de las cárceles… Y, por lo que sé, no andaba tan equivocado. Empecé a recorrer la ciudad en busca de alguien que me pudiera decir dónde estaba.

Un par de calles más tarde escuché por primera vez voces humanas: un par de hombres se acercaban hablando un alemán con acento raro. Me refugié en las sombras para observarlos mejor. Iban en compañía de un perro, no un perro rata como el mío, sino un pastor alemán más grande que yo. Vestían uniformes parecidos a los del ejército nazi y llevaban fusiles.

Por segunda vez reflexioné sobre la posibilidad de estar muerto. La situación era surrealista. Me hallaba en una ciudad… ¿alemana? que parecía un campo de concentración. En ese momento un foco me cegó y miles de sirenas desgarraron el silencio. Instintivamente empecé a correr en dirección contraria a la de los hombres.

Balas y confusión me rodeaban. Tres haces de luz recorrían el suelo en mi búsqueda y la única solución que me parecía viable era la de entrar en uno de los edificios. Y eso intenté, pero una bala en la pierna me hizo la distancia hasta la puerta inabarcable. La culata de uno de los uniformados fue mi último recuerdo de esa noche.

Desperté en una sala de interrogatorio. Ante mí, en el espejo, un tío calvo y alto. Yo soy moreno y bajo. En la sala solo estaba yo. Iba abandonando la opción de la muerte por la de la locura. Poco tiempo pude reflexionar sobre el tema, ya que un desgraciado entró en la sala dispuesto a disfrutar interrogándome.

Ni aquel cabrón ni los dos siguientes sádicos fueron capaces de sacarme nada. El cuarto, sí… Lo que quiso y, además, cuatro muelas. Durante los tres meses siguientes estuve encerrado en una celda, hasta que me vendieron a La Corporación.

La Corporación es la gente que me paga, la que me viste de seda y me da todas las armas que siempre quise. Por lo que pude averiguar entonces, La Corporación era algo así como un sindicato de billonarios. La verdad es que poco me importa mientras reciba mi cheque a fin de mes.

Sobre el misterio de la ciudad y todo eso… A ver, ¿cómo lo explico? Existen dos mundos paralelos: el nuestro y el de la «ciudad rara», que resultó ser Berlín. Están en dimensiones paralelas, unidos por un lazo invisible. Lo que pasa en uno repercute en el otro. Todo el mundo tiene su doble en el otro lado, aunque físicamente sean diferentes. Todo el mundo, excepto unos cuantos. Esos que no lo tienen reciben el nombre de «sinreflejo», y tienen la capacidad de pasar de un mundo al otro.

Por lo que sé, tanto en un mundo como en el otro existen grupos, como La Corporación, que se dedican a luchar por unos principios. Y esa lucha la llevan a término los sinreflejo en los dos mundos. Por lo que parece, cuando los turcos me dispararon, la tensión del momento despertó mi capacidad para pasar de un mundo al otro. Cuando desperté, me hallaba en el Berlín de la Tierra de la Oscuridad, como llaman al otro mundo. La ciudad es un inmenso campo de concentración en manos de una organización que se hace llamar los Buscadores. Los Buscadores son uno de esos grupos enfrascados en la guerra secreta. Se dedican a vender sinreflejo a las otras organizaciones.

Son las 21:34. Si no me doy prisa, no llegaré a la cena en casa de mi madre. Pero primero destruiré esto…

Por cierto, mi perro se llama Toni.

La eterna lucha entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad. Un tópico que hoy en día prácticamente se ha olvidado, pero que en tiempos pasados fue lo que marcó la evolución de la humanidad e incluso sus sociedades. Desde el inicio de los tiempos el hombre se ha debatido siempre en la delgada línea que separa estas dos caras de una misma moneda. Pero ¿qué es el bien y el mal? Filósofos de todos los tiempos han intentado descubrir cuál es la verdadera naturaleza de estos dos conceptos sin poder llegar a una conclusión final. Quizás, y solo quizás, el bien y el mal tan solo sean conceptos que dependen del lado del cristal con el que se mira.

Hoy en día vivimos en una sociedad marcada por la ley. El ser humano debe seguir el concepto del bien marcado por las reglas que se nos han impuesto. Pero ¿es esto realmente el bien? La mayoría de nosotros nos conformamos en aceptar este hecho y, por lo tanto, el mal está formado por todo aquello que perjudica a nuestra sociedad o a nuestra persona.

Imaginemos por un momento una sociedad sin leyes, donde la supervivencia personal se ha hecho tan importante y necesaria que se ha convertido en la única meta diaria. Un lugar salvaje donde el mismo planeta intenta acabar con sus habitantes, donde imperios déspotas esclavizan a sus semejantes. Una tierra donde la tecnología no sirve a la humanidad, sino que la destruye, donde la contaminación y la evolución

han creado monstruosos seres que tan solo aparecen en nuestras peores pesadillas. En definitiva: un lugar totalmente contrario al planeta que nosotros conocemos, regido por lo que podríamos concebir como nuestra idea del mal.

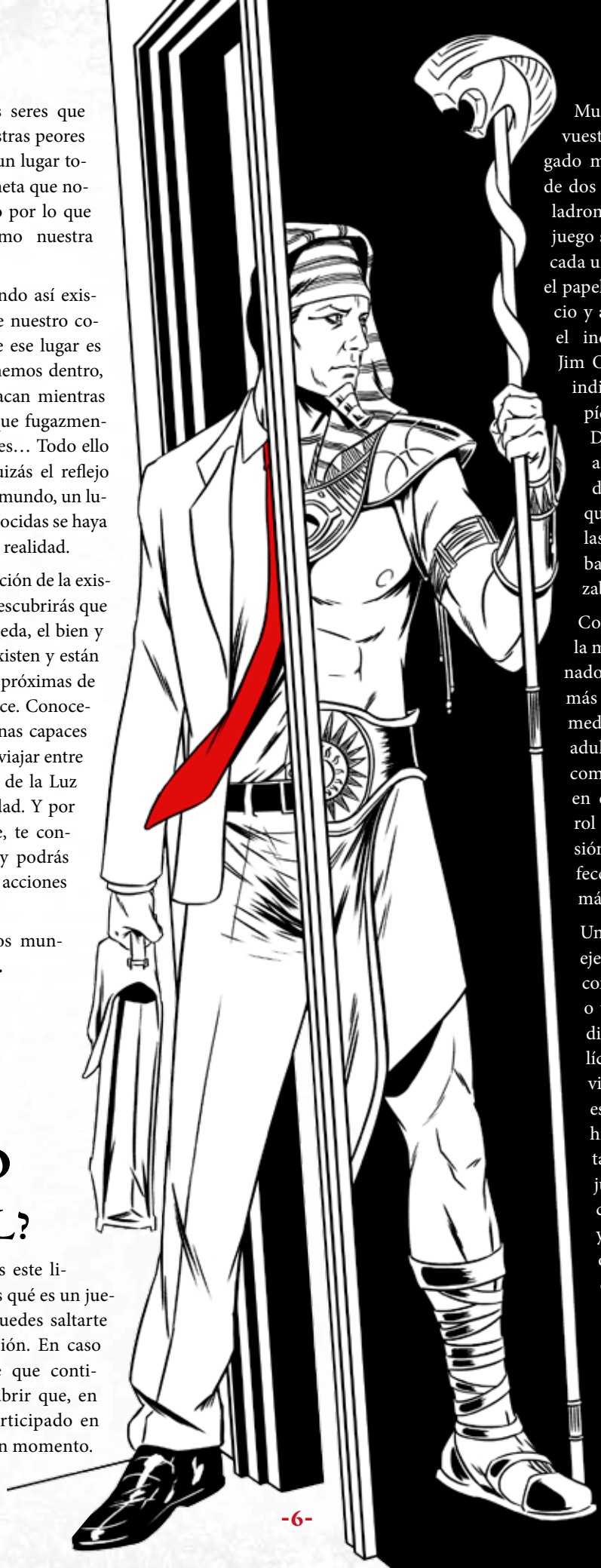
Sería terrible que un mundo así existiera, pero en el fondo de nuestro corazón todos sabemos que ese lugar es real: el mal que todos tenemos dentro, las pesadillas que nos atacan mientras dormimos, las sombras que fugazmente aparecen en los rincones… Todo ello debe tener un origen, quizás el reflejo oscuro de nuestro propio mundo, un lugar que por causas desconocidas se haya enlazado a nuestra propia realidad.

En **Reflejo,** cobrarás la noción de la existencia del otro mundo. Descubrirás que las dos caras de esta moneda, el bien y el mal, luz y oscuridad, existen y están mucho más conectadas y próximas de lo que a simple vista parece. Conocerás a los sinreflejo, personas capaces de deformar la realidad y viajar entre las dos tierras: el Mundo de la Luz y el Mundo de la Oscuridad. Y por último y más importante, te convertirás en su habitante y podrás decidir su futuro con tus acciones y aventuras.

Bienvenido, viajero de los mundos. Bienvenido a **Reflejo.**

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Es probable que si tienes este libro en las manos ya sepas qué es un juego de rol. En ese caso puedes saltarte tranquilamente esta sección. En caso contrario, es interesante que continúes leyendo para descubrir que, en verdad, todos hemos participado en una sesión de rol en algún momento.



Muchos de vosotros, en vuestra infancia, habéis jugado más de una vez y más de dos a indios y vaqueros, a ladrones y policías o a algún juego similar. En esos juegos cada uno de vosotros tomaba el papel de un personaje ficticio y actuaba como tal: eras el incorruptible comisario Jim O'Connel, la brava jefa india Brisa de Mayo o el pícaro ladrón François Dedoslargos. Cada día alguien diferente, cada día nuevas emociones que surgían a través de las acciones que tomabais a medida que avanzaba el juego.

Con el paso del tiempo, la mayoría habéis abandonado esos juegos por otros más completos. Y es que, a medida que nos hacemos adultos, más nos gusta complicar las cosas. Pues, en el fondo, un juego de rol no es más que la versión más completa y perfeccionada de nuestros más tiernos juegos.

Un juego de rol es un ejercicio de imaginación como lo es una película o una novela. Lo que los diferencia es que la película y la novela te invitan a participar como espectador pasivo de la historia que se está contando, mientras que un juego de rol te introduce como elemento activo, ya que eres a la vez el director, el guionista, el coreógrafo… En definitiva, te conviertes en el protagonista de la historia y el que debe tomar las elecciones siguiendo una serie de reglas.

Un juego de rol es una forma de fomentar la imaginación, el hábito de lectura y la asunción de responsabilidades a la vez que la cooperación entre personas. Cabe destacar en todo momento que los juegos de rol deben tomarse siempre como hechos ficticios, y sus historias no deben trasladarse a la realidad. Tan solo son un ejercicio de imaginación, y por ello deben empezar y acabar precisamente ahí, en la imaginación de las personas.

Para jugar a un juego de rol, lo único que necesitas es un lugar tranquilo y unos cuantos amigos que quieran pasar un buen rato imaginando aventuras. Uno de vosotros será el director de juego (DJ), que os pondrá en situación, os planteará las aventuras y será el juez de vuestras acciones. Los demás seréis jugadores y encarnaréis a los personajes de ficción que serán los protagonistas de las aventuras preparadas por el DJ. Estos personajes de ficción reciben el nombre de personaje jugador (PJ), que, junto con los personajes no jugadores (PNJ), que interpretará el DJ, forman el reparto de la historia. Los PNJ serán los secundarios en vuestras partidas, tanto amigos como enemigos, y es responsabilidad del DJ darles cuerpo para que resulten creíbles.

En cuanto al material necesario, es bien sencillo: unas cuantas fotocopias de la ficha de personaje que encontrarás en el libro, goma, lápices y un dado de veinte caras que encontrarás en cualquier tienda especializada (por ejemplo, en la tienda donde compraste este libro).

Si ya tienes los amigos y el material, adelante, ya estás preparado para adentrarte en el mundo de **Reflejo** y sus misterios. Te damos la bienvenida.

Narración

El libro que tienes ante ti es el compendio de reglas que necesitas para sumergirte en el mundo de **Reflejo.** Con la ayuda de un director de juego, los jugadores asumen el papel de los sinreflejo: personas que, ya sea en el Mundo Luminoso o en el Mundo Oscuro, no tienen una equivalencia y, por ello, pueden pasar de uno a otro experimentando aventuras que seres normales jamás podrán realizar.

Muchas veces se ha hablado de mundos paralelos al nuestro, creados simplemente por un cambio drástico en algún momento de la historia. Preguntémonos qué pasaría si Hitler hubiera vencido o si los dinosaurios no se hubieran extinguido. Y, por encima de todo, ¿qué hubiera pasado si en el inicio de los tiempos el mal hubiera triunfado sobre el bien?

En **Reflejo** podrás conocer que, paralelo a nuestra realidad, existe un lugar donde el mal se encuentra en estado puro, donde nacen las pesadillas, la envidia, la codicia y todos aquellos sentimientos oscuros que a veces anidan en nuestro corazón. Un lugar totalmente inverso al mundo que conocemos.

¿Quién no ha visto alguna vez una sombra escurrirse por una esquina? ¿Quién no se ha sentido observado alguna vez en la oscuridad de la noche? Pensamos que es simplemente cosa de nuestra imaginación, pero lo que sentimos es real, es parte del Mundo Oscuro que consigue atravesar el Espejo y penetrar al otro lado para encontrarse con su otro yo, su reflejo en el otro mundo.

En este juego los jugadores adoptan el papel de los sinreflejo: personas del Mundo de la Luz o del Mundo de la Oscuridad que, por azares del destino, han nacido sin un doble en el otro mundo. A consecuencia de una experiencia traumática o a través de otros sinreflejo, se han visto arrastradas al otro lado del Espejo y se han convertido en un ser completamente diferente en un mundo totalmente extraño, conservando aún la mente de su mundo original.

La visita a un mundo opuesto despierta en la persona parte de la mente que está dormida y abre paso a sensaciones y poderes que hasta entonces nunca habían estado a su alcance. Pero no todo es positivo. Algunas personas conocen ambos mundos y, aprovechándose de que lo que hagan en un mundo puede reflejarse en el otro, quieren convertirse en seres todopoderosos dominados por el lado oscuro de su alma.

Los sinreflejo deben tener cuidado, pues la telaraña de la corrupción llega muy lejos, y entrar en un mundo desconocido y hostil puede ser muy peligroso.

CAPÍTULO PRIMERO

DOS MUNDOS, UN SOLO DESTINO

El año no había empezado demasiado bien para los Hijos del Lobo.

Haití nunca fue un lugar maravilloso, pero en el Mundo de la Oscuridad, aquel lugar llamado Terra Oscura por los pocos que lo conocían, era un verdadero infierno bajo el control de la despiadada Hermandad de la Sangre.

A los Hijos del Lobo nos habían designado lo que debía ser una sencilla misión de reconocimiento. La Hermandad de la Sangre era famosa por sus continuos intentos de controlar nuestro mundo de nuevo. Es más, hubo un tiempo en que lo consiguieron bajo el nombre de la Inquisición, uno de sus mejores inventos, que les proporcionó gran poder hasta la intervención conjunta de la Cábala de Morfeo y la del Rayo Divino, que consiguieron frustrar sus planes tras largos años de lucha.

Así pues, era sospechoso que la Hermandad de la Sangre estuviese sin dar señales de vida durante demasiado tiempo. Eso solo podía significar una cosa: problemas. Ante tal situación, las cábalas del Mundo de la Luz decidieron indagar esa aparente calma enviando la amalgama formada por la bella Ariadna, la joven Leonora, el temerario Luis, el misterioso Nilstar y por mí, Jeremiah, el asesino de La Corporación.

No es extraño que se formen amalgamas. Las cábalas y las hermandades de sinreflejo tenemos discrepancias en nuestras formas de pensar y comprender el mundo, o mejor dicho, los mundos, además de nuestros propios intereses, claro está. No por ello nos negamos a actuar en equipo cuando la situación lo requiere, ni dudamos en formar esos grupos llamados amalgamas, con miembros de distinta procedencia pero con objetivos comunes, para actuar en consecuencia y aprovechar las habilidades de cada uno de ellos.

Todo había ido bien para los Hijos del Lobo, al menos en un principio.

No tardamos en descubrir que en los últimos meses la Hermandad de la Sangre había estado preparando la creación de un nuevo culto para traerlo a nuestra Tierra a través del Espejo. Un culto basado en la sangre y el dolor que les daría poder, pues esta hermandad es capaz de usar el dolor como fuente de energía psíquica, aquello que nos hace capaces de alterar la realidad mediante nuestra mente. Lo que sí resultaba extraño era que la Hermandad de la Sangre mantuviese ese plan con tanto secretismo. No era la primera vez que utilizaban las sectas para sus propósitos, pero en esta ocasión se comportaban de una forma demasiado discreta. Debía de haber gato encerrado, y no podíamos decepcionarlos. No era la primera vez que nos metíamos en la boca del lobo, y quién mejor que nosotros para descubrir qué era lo que realmente pasaba.

El plan no salió demasiado bien. La Hermandad de la Sangre parecía estar enterada de cada uno de los movimientos de los Hijos del Lobo y no tardaron en tendernos una emboscada: Ariadna cayó prisionera de la secta y, si no estaba demasiado equivocado, intentarían usarla como sacrificio en uno de sus ritos, pues la muerte de un sinreflejo libera una gran cantidad de energía psíquica que podrían usar en su propio beneficio.

A mí me han enseñado a ser práctico, a no alterarme ante nada de lo que suceda, como pudo comprobar Mara hace algunos años. Fue una lástima que se metiese en mis asuntos. No es de extrañar; provengo de la cábala conocida como La Corporación. Somos un grupo un tanto secretista y, lo acepto, elitista, que únicamente, o al menos eso creen todos, piensa en el poder. No andan tan desencaminados de la verdad. Para La Corporación, el descubrimiento de la existencia de un segundo mundo, la versión oscura del que conocemos, tan solo significó encontrar una nueva fuente de recursos que explotar. Los poderes mentales que aprendimos a usar posteriormente nos brindaron la manera de conseguirlos.

Cuando ingresé en La Corporación no era más que un pobre desgraciado que no dejaba de gemir por no comprender lo que estaba pasando. Ahora me gusta hablar bastante menos. Convertí mi cuerpo en un arma mortífera mientras crecía. No tuve otro remedio. Sigo sin ser el mejor atleta del mundo, pero no hace falta cuando sabes usar prácticamente cualquier arma. Antes era algo que no me preocupaba, pero he aprendido a disfrutar de la buena vida que me proporciona mi nuevo trabajo para La Corporación. Me encanta la buena ropa y odio que alguien me la estropee. Mi nariz aguileña no resulta especialmente atractiva, pero me gusta cuidar también mi rostro y llevar una impecable perilla sobre mis angulosos rasgos. Puedo ser un asesino de La Corporación, pero vivo para cuidar mi imagen.

CAPÍTULO PRIMERO

¿Qué decir de los cuatro miembros restantes? Luis no es un mal chaval para ser un miembro de esos estirados de la Cábala del Rayo Divino que solo piensan en la guerra. Quizás os haga gracia pensar que a alguien que vive para matar le desagrade esta idea, pero la Cábala del Rayo Divino odia todo lo que provenga del Mundo Oscuro. Yo solo mato por necesidad, aunque a veces tenga que escoger el mal menor para un bien mayor. Luis, tal como iba diciendo, contaba apenas con veintipocos años y, por lo tanto, no le habían lavado el cerebro lo suficiente. Era temerario, sin duda alguna, pero podíamos razonar con él. Si tuviera que identificarlo con alguien, lo haría con Thor. El entrenamiento militar le había conferido un cuerpo musculoso, atlético. Rubio, con la melena recogida en una cola que le llegaba hasta la cintura y una barba también rubia, poblada y espesa. Podría tratarse de la reencarnación del dios nórdico si no fuera por sus sempiternos pantalones, sus botas militares y la ajustada camiseta con la que le gustaba marcar los pectorales.

La pequeña Leonora, corta de estatura y edad, pero quizás la más adulta del grupo. La conozco desde hace muchos años y, aunque ella no lo sepa, considero que se ha convertido en la voz de mi conciencia. Pertenece a la Cábala de Morfeo, una extraña sociedad. Mezcla a un sabio sacerdote con un hippie de Woodstock, añádele un par de cucharadas de héroe solitario de novela de caballería y obtendrás uno de sus miembros. Leonora es así, inocente pero rebelde, capaz de sacrificarse por los demás. A pesar de todo lo que ha vivido, especialmente lo que hemos hecho juntos, todavía es una niña de trece años y es difícil tratarla como la adulta que ya es, al menos en mente y espíritu. No sabéis lo que es discutir con una niña vestida con un mono, cargada con sus colgantes multicolor de símbolos pacifistas, de ojos grandes, verdes, brillantes y que, lo peor de todo, encima tiene razón.

Nilstar es el miembro más misterioso del grupo. No hace mucho que ingresó en los Hijos del Lobo proveniente de la Cábala Hermética. Si la cábala que habita en lo que llamamos el Nexo, o mundo entre mundos, ya es misteriosa de por sí por el control que parece poseer sobre el espacio y el tiempo, Nilstar lo es aún más. Poco puedo decir sobre él, simplemente sé que solo aparece cuando se le necesita y que desaparece cuando nadie se da cuenta. Viste una túnica negra que cubre cada uno de los recodos de su cuerpo, sin más adornos que unos guantes y unas altas botas con los que oculta manos y pies. Incluso creo que algo debe de cubrir su rostro, pues en el interior de su capucha parece haber únicamente oscuridad. Aun así, pese a manifestar que solo está entre nosotros para mantener el equilibrio y observar, se ha ganado nuestra confianza. Creo que cada vez está dejando más de lado su filosofía original de no intervención y ya se considera un lobo más de esta manada, aunque sea uno negro en mitad de la noche.

Por último, Ariadna, la que se encontraba en peligro por culpa de mi estupidez y mi descuido. Debí haber sido más precavido y haber descubierto que la Hermandad de la Sangre nunca actúa de una forma tan dejada. Aun así, no estaba demasiado preocupado; si nosotros somos lobos, ella es una pantera: peligrosa y felina. Es una mujer de gran belleza que, como todos los miembros de la Cábala de Hédoné, vive por y para el placer. Alegre y divertida, si le llevas la contraria es capaz de sacarte los ojos mientras disfruta de una copa del mejor vino francés de su bodega. Hija de Heracles de Monforte, un millonario excéntrico dedicado al coleccionismo de arte, ha crecido en un entorno despreocupado donde ha tenido todo lo que ha querido. Es una persona a la que no le puedes decir que no a nada. Ella es la que nos ha metido en más líos y nos ha sacado de ellos gracias a sus encantos.

Volviendo a la situación de Ariadna, debíamos actuar rápido para impedir el sacrificio de nuestra bella damisela en peligro. La manera más sencilla consistía en eliminar a la sacerdotisa del culto. Sin ella, la secta se quedaría sin líder y se desharía por unos días. Era lo que necesitábamos para rescatar a Ariadna y, de paso, debilitar a la Hermandad de la Sangre. Si algo había aprendido en mis viajes era que en el Mundo de la Oscuridad la gente está demasiado asustada para pensar por ellos mismos y prefieren que alguien les diga lo que tienen que hacer. Corta la cabeza y morirá el cuerpo.

Era una buena idea, pero la sacerdotisa estaba bien resguardada en el Mundo de la Oscuridad, bajo la protección de la Hermandad de la Sangre, y por ello no nos quedaba otro remedio que acabar con el reflejo de la mujer en el Mundo de la Luz.

Muchos os preguntaréis qué es el Mundo Oscuro. ¿Por dónde empezar? Terra Oscura, otro de los muchos nombres que recibe, es un lugar violento y sanguinario en el que la única ley que impera es la del más fuerte. La manera más sencilla de describirlo es como un reflejo de nuestro mundo en el que cada lugar, cada persona y

cada objeto tienen su versión oscura, incluso podría decirse que complementaria. Este reflejo no es casual, pues los dos mundos, por causas desconocidas (al menos para mí), tienen un mismo destino. Provoca un cambio en un lugar y tarde o temprano se verá reflejado en el otro. La muerte de una persona es uno de esos cambios, como he podido comprobar en mi larga carrera de asesino para La Corporación. Si una persona muere en uno de los mundos, su doble, su reflejo, acabará muriendo de forma similar. Al menos así es en la mayoría de ocasiones, ya que los sinreflejo no disponemos de un doble, y precisamente esto es lo que nos proporciona la facultad de viajar entre los mundos.

Pero volvamos a lo que realmente importa. Contactamos con los Buscadores, un grupo independiente de sinreflejo y los mayores expertos en el tema de localizar los dobles de las personas, si es que puedes pagar el precio. Afortunadamente pudimos, y no tardaron en dar con el reflejo de la sacerdotisa: una prostituta que ejercía en los barrios pobres de Haití.

La cosa estaba clara: la prostituta debía morir, y esa era la mayor especialidad de Jeremiah Jameson, un asesino de La Corporación.

Como se ha explicado, en **Reflejo** existen dos mundos paralelos y únicos, ligados a través de la simetría que existe entre ellos: lo que ocurre en uno se ve reflejado en el otro. Quizás no de la misma forma, quizás el reflejo se corrompa o quizás se ajuste con cierto retraso, pero tarde o temprano los cambios de un mundo suceden también en el otro.

EL MUNDO DE LA LUZ: LA TIERRA QUE CONOCEMOS

El Mundo de la Luz es el lado del Espejo que creemos conocer.

Tras la aparente tranquilidad en la que vivimos, existen grupos reducidos de personas que, por múltiples avatares del destino, han descubierto que no estamos solos en esta vida, que más allá de nuestra realidad, parte del mal ha conseguido establecerse entre nosotros, dispuesto a corromper todo aquello que nos define y a resquebrajar el equilibrio que existe entre ambos planos.

Seres de la noche que acechan buscando víctimas, sombras sin cuerpo que llenan nuestras mentes de pesadillas y se alimentan de nuestro sufrimiento, y otros terribles productos que proceden de un mundo donde el mal ha impuesto sus normas intentan día a día hacerse algo más que un hueco al otro lado del Espejo. Su objetivo no es claro, pero algunos sinreflejo opinan que si el mal pudiese erigirse vencedor en ambos mundos, la humanidad estaría condenada: el destino de todo lo que conocemos estaría únicamente regido por el mal y no quedaría nada para equilibrar la balanza. Cualquier idea del bien desaparecería del corazón y la mente de los humanos.

Aquellas personas que han descubierto este lado oculto y que no están dispuestas a permitir que esto suceda se han ido reuniendo durante los siglos, formando grupos que, a pesar de no contar con muchos integrantes, son lo suficientemente poderosos para enfrentarse a esas terribles pesadillas. Poco a poco han ido acumulando los conocimientos necesarios para enseñar a aquellos que surgen en cada generación y que están dispuestos a luchar para evitar la destrucción del mundo. Con esas personas y esos conocimientos han surgido durante la historia de la humanidad las cábalas: grupos donde aquellos dispuestos a luchar, ya sean personas sin reflejo o simplemente personas que han descubierto la realidad, se reúnen para salvar su propio mundo.

Pero no todos buscan su propia salvación. Algunos grupos, ya sean del Mundo de la Luz o del Mundo de la Oscuridad, son corruptos y solo buscan el interés personal. Estos se dedican a explotar los dos planos para su propio beneficio, aunque, muy a su pesar, han descubierto que de vez en cuando la realidad les puede devolver el golpe.

Esta guerra oculta entre el bien y el mal ha tenido siempre repercusiones en la historia de la humanidad. Aunque la mayoría no lo sepa, los sinreflejo se han visto involucrados en grandes cambios que se han vivido a través de los tiempos. Algunos de estos hechos son conocidos: este es el caso de la creación de la Santa Inquisición por parte de la Hermandad de la Sangre, o el gran paso que dio la humanidad al dejar el medievo atrás para dar inicio al mundo moderno, gracias al resurgir de la Cábala de Hédoné en colaboración con la Cábala de Morfeo. Pero existen otros muchos hechos inexplicables a lo largo de la historia de la humanidad que podrían tener respuesta en los sinreflejo, si el resto de la humanidad conociera su existencia. Son muchos los casos sin explicación y algunos han destacado notablemente entre las páginas de nuestra historia, como el asesinato de

John F. Kennedy el 22 de noviembre de 1963. A pesar de que se culpó a Lee Harvey Oswald, quedaron una gran cantidad de cabos sueltos y el caso jamás llegó a una resolución concisa. Hechos como este podrían tener su explicación en un suceso acaecido en el Mundo Oscuro reflejado en el nuestro, o en la implicación directa de algún sinreflejo en el asunto.

Sea como sea, los sinreflejo han repercutido en la historia de la humanidad y, al mismo tiempo, nuestro destino se ha ligado sin remedio al Mundo de la Oscuridad.

EL MUNDO DE LA OSCURIDAD: LA CORRUPCIÓN

El Mundo Oscuro es la antítesis del nuestro. La Tierra es un lugar desolado donde la oscuridad, la contaminación y la tecnología se han convertido en el pan nuestro de cada día.

Esta tierra, o Terra, como la llaman sus habitantes, es un mundo inhóspito repleto de grandes peligros, como las radiaciones de los territorios de Europa del Este o las monstruosas criaturas que han surgido de la selva sudamericana. Todo esto ha creado una sociedad muy diferente a la que conocemos, en la que lo único que importa es la supervivencia de uno mismo. Además, la humanidad no ha sufrido cambios en referencia a sus sociedades, sino que su evolución ha seguido una línea paralela pero con marcadas diferencias: mutaciones, implantes tecnológicos y el despertar de extrañas facultades dedicadas en exclusiva a la supervivencia personal. Todos estos cambios han hecho de Terra un mundo donde la prosperidad está reservada a un selecto conjunto de tiranos que amasan sus fortunas bajo tronos construidos con las vísceras y la sangre de sus víctimas.

La sociedad del Mundo Oscuro es semejante en ciertos aspectos a la nuestra. Por ejemplo, la gente sigue viviendo agrupada, pero lo hace en ciudades-estado aisladas unas de otras. Lamentablemente, ningún ser humano puede huir de estas ciudades-estado, ya que el mundo exterior se ha convertido en algo más hostil que la propia humanidad.

A diferencia de lo que ocurre en el Mundo de la Luz, los habitantes de Terra conocen abiertamente a los sinreflejo. En la mayoría de ocasiones no se les conoce como viajeros entre mundos, sino como seres humanos dotados de poderes extraordinarios capaces de gobernar y controlar al resto de la humanidad como si de criaturas casi divinas se trataran. Este es el caso de los Buscadores, que gobiernan con mano dura en el norte de Europa, una sociedad en la que los sinreflejo son considerados los únicos seres puros, o el Imperio de los Mil Años, donde los sinreflejo son los emisarios del dios Teth y, por lo tanto, seres casi divinos.

Por otra parte, la naturaleza ha evolucionado en una dirección distinta: se ha corrompido hasta convertirse en un entorno peligroso donde la misma tierra agoniza con un llanto continuo. Por todas partes habitan animales monstruosos, plantas con extrañas mutaciones y criaturas de pesadilla que han sustituido la flora y la fauna por completo.

Pocos serían los que reconocerían nuestro mundo en su inverso si no fuera por su geografía prácticamente idéntica.

América del Norte, debido a las guerras y a las catástrofes provocadas por las pruebas que se realizaron con nuevas armas, se ha convertido en un gran desierto donde el sol quema todo aquello que se atreve a mostrarse bajo su luz enfermiza. Los recursos son prácticamente inexistentes y los trazos de humanidad son pequeños grupos que recorren el territorio asaltando a sus semejantes para robarles todo lo que poseen y acabar con sus vidas.

América del Sur, por el contrario, se ha convertido en una espesa selva que cubre todo e impide el desarrollo de prácticamente cualquier civilización. En nuestro mundo la selva amazónica está desapareciendo poco a poco, pero aquí se ha expandido hasta límites insospechados. Podría parecer que se trata de algo bueno, pero detrás de todo se encuentra la presencia de Madre Haia y Padre Gro, representaciones físicas de la propia Terra, que, en un intento desesperado por sobrevivir al daño causado por la humanidad, creó a estos dos seres para que acabaran con todo aquello que pudiese destruir al planeta. Madre Haia y Padre Gro han dado vida a nuevos tipos de animales y plantas que acaban sistemáticamente con toda presencia humana que encuentran.

Europa es un cúmulo de culturas que luchan por sobrevivir en un entorno hostil. En el extremo norte, los Buscadores han creado una sociedad elitista gobernada por sinreflejo. Centenares de campos de concentración sirven como prisión para los simples humanos que son capturados y que deben servir, y en muchas ocasiones, morir, para el placer y beneficio de sus amos.

Por su parte, Europa del Este ha sufrido grandes cambios en las últimas décadas. Desde el gran incidente de Chernóbil, en el que varias centrales nucleares liberaron grandes cantidades de radiación y produjeron una gran nube tóxica

permanente que ha disminuido las temperaturas, todo el territorio se ha convertido en un entorno glacial. Los seres humanos que han sobrevivido a tales condiciones han visto cómo sus cuerpos mutaban y se deformaban, convirtiendo sus vidas en una existencia maldita condenada al sufrimiento.

Hablar del sur de Europa sería imposible sin hablar de África. Si bien en nuestro mundo el antiguo Imperio egipcio desapareció hace siglos, en el Mundo Oscuro no solo no ha desaparecido, sino que se ha convertido en una de las mayores potencias mundiales. Quizás la supervivencia de este imperio se basó en que, al contrario de lo que se conoce en nuestro mundo, su cultura se alzó alrededor del dios Teth, una fusión entre las figuras de los dioses Seth y Apofis de nuestro mundo. En lugar de venerar la vida, incluyendo la vida tras la muerte, se veneró el poder. Al igual que Seth mató a su hermano, los miembros del Imperio de los Mil Años no dudaron en acabar con todos aquellos que pudieran convertirse en un peligro para su supremacía, matándolos o esclavizándolos en el proceso. Conquistando todo lo que se encontraba a su paso, el Imperio creció sobre los hombros de los emperadores-faraón, que no dudaban en promover el asesinato y la traición como maneras de obtener poder.

Asia, en un intento desesperado por mejorar un mundo decadente, se volcó en el desarrollo de nuevas tecnologías. Aunque la idea surgió con un buen propósito, el bien difícilmente se puede llevar a cabo en el Mundo Oscuro. Los científicos desarrollaron máquinas que debían defenderlos de los males que asolaban el mundo, máquinas dotadas de gran inteligencia que debían acabar con todo aquello que ponía en peligro a sus creadores. Inicialmente las nuevas máquinas dieron un respiro a las sociedades asiáticas, que pudieron construir ciudades-estado protegidas por grandes cúpulas y eficientes estructuras defensivas. Pero sus sistemas de inteligencia artificial dedujeron que era el propio hombre el que se ponía en peligro a sí mismo. La única manera de acabar con ese mal que amenazaba al ser humano era acabar con la propia humanidad. Las ciudades-estado, que habían permitido sobrevivir a la hostilidad de Terra, se convirtieron en el último refugio contra las máquinas bajo la tutela de la Hermandad del Uno, una sociedad dedicada a conseguir la perfección de la propia humanidad tanto en cuerpo como en mente mediante la combinación del cuerpo humano con la tecnología.

Tan solo queda hablar de Oceanía, un lugar del que poco podemos contar. Misteriosamente, tanto en nuestro mundo como en Terra, cualquier sinreflejo que ha pisado ese continente ha desaparecido sin dejar rastro. Lo mismo ha sucedido con cualquier ser humano que ha sido enviado por algún sinreflejo para investigar la zona: ninguno ha vuelto con vida. Tan solo los seres humanos que han viajado por iniciativa propia han podido contar lo que allí se ve: un territorio repleto de islas sin nada aparentemente extraño. Sea lo que sea lo que se encuentre en ese paraje, es algo que permanece siendo un misterio para los sinreflejo y su sociedad.

Para finalizar este primer acercamiento a Terra, debemos hablar de su relación con el Mundo de la Luz. Del mismo modo que en nuestro mundo algunos han conocido que existe un mundo paralelo, en el lado oscuro también hay seres que han descubierto que la realidad puede ser muy diferente de la que conocen.

Algunos seres humanos que han podido visitar el otro lado del Espejo han visto en él la salvación a sus pesadillas: un lugar donde poder vivir en paz y donde, al despertar cada mañana, no tener que preguntarse si esa será la última. En cambio, otros han visto nuevos territorios que conquistar y nuevas sociedades que esclavizar, sociedades que viven demasiado felices como para estar preparadas ante lo que pueda llegar del otro mundo.

Además de este conocimiento del Mundo de la Luz, en muchas ocasiones Terra recibe visitantes del otro mundo, viajeros que acostumbran a concebir este mundo como una amenaza que debe detenerse a toda costa y con la que mantienen una guerra desde el inicio de los tiempos. De esta manera, y como si la lucha por sobrevivir en un mundo hostil no fuera suficiente, la amenaza que viene dada por el Mundo de la Luz se ha convertido en un nuevo problema.

LOS GUARDIANES: AJENOS AL BIEN Y AL MAL

Al atravesar el Espejo, durante el breve espacio de tiempo que hay entre un mundo y otro, muchos de los que han viajado de un lado al otro, ya sea de manera forzada o voluntaria, han visto un lugar borroso donde el tiempo y el espacio se confunden. Este lugar recibe gran cantidad de nombres, como «mundo entre mundos» o «el limbo», pero quizás el más usado es el que le proporcionan los únicos seres humanos que lo habitan: el Nexo.

El Nexo no se puede describir fácilmente, ya que es un lugar fuera del espacio y del tiempo donde ninguno de

estos conceptos se pueden medir. Arriba y abajo, adelante y atrás son nociones sin sentido en un mundo caótico donde parece que lo único que permite darle cierta coherencia es la fuerza mental del viajero que va a parar a ese lugar. En apariencia el Nexo es una especie de nebulosa de color púrpura que se arremolina y se retuerce. En ella no existen las estructuras sólidas, a pesar de que los viajeros han constatado que se puede caminar por ese lugar. La única excepción a esto la encontramos en la Ciudad de las Mil Puertas.

Durante la Edad Media, los miembros de la Cábala Hermética, en un intento de escapar de la persecución a la que se veían sometidos, reunieron a todos sus miembros y todos sus conocimientos en una gran fortaleza. Lo que intentaron superaba prácticamente cualquier hazaña realizada anteriormente por los sinreflejo: quisieron transportar todo cuanto se hallaba en aquel lugar al otro mundo, donde esperaban encontrarse a salvo de sus perseguidores. El experimento tuvo éxito, pero solo parcialmente. La fortaleza quedó atrapada entre los dos mundos y fue retenida en el Nexo. Desde ese momento, al estar en un lugar donde el espacio y el tiempo no existen, la fortaleza pasó a haber existido siempre en aquel lugar. Los herméticos, preocupados, se dedicaron a realizar lo que mejor sabían hacer: investigar el lugar al que habían ido a parar. Poco a poco fueron desentrañando algunos de sus secretos y, hoy en día (o quizás deberíamos decir desde siempre), esa fortaleza atrapada en el Nexo se ha convertido en su hogar.

Pocos son los que, ajenos al secretismo de la Cábala Hermética, han podido discernir alguna cosa en este breve espacio de tiempo, pero algunos han podido descubrir que el Nexo no está deshabitado. Se han avistado altas figuras oscuras, de ojos brillantes y cegadores como la luz del sol. Incluso algunas personas han visto su viaje detenido y han sido obligadas a regresar a su mundo de origen, repelidas por una extraña fuerza que provenía de estos seres nunca avistados fuera de ese lugar.

Muchos son los rumores sobre estas criaturas, a las que se ha llamado Guardianes. Algunos dicen que se trata de los seres encargados de realizar la conversión de todo aquello que atraviesa el Espejo, retorciendo la realidad para que se adapte al mundo de destino. Otros dicen que son los que velan por que ninguna de las dos realidades sea destruida. Pero el rumor más frecuente es que se trata de seres todopoderosos atrapados en ese lugar durante la creación del mundo, que esperan el momento en que una grieta en el Espejo sea lo suficientemente grande como para escapar del Nexo y adueñarse de todas las realidades.

Nadie sabe lo que se oculta en el limbo, y si alguien ha contactado con estos seres, nunca ha dicho nada. Seres del bien, seres del mal o, simplemente, seres ajenos a todo, quizás algún día se descubra la verdad.

LAS SOCIEDADES

En ambos mundos los problemas surgen continuamente, no solo con los propios habitantes de cada plano, sino también con los visitantes. En un intento por encontrar una solución a estos problemas, las personas conocedoras de tales sucesos se han ido agrupando en diferentes comunidades que se enfrentan a las adversidades de una manera determinada.

Los grupos se formaron tomando como base unas filosofías concretas que explicaban de una manera u otra la existencia de su propia realidad y de la realidad contraria. No todos los sinreflejo se encuentran dentro de una sociedad y no todas las sociedades se conocen abiertamente. Las que se describen a continuación solo son algunos ejemplos, explicadas basándose en la idea original por la que fueron creadas. Con el tiempo han ido cambiando y en cada una de ellas han surgido ideas ligeramente distintas debido al contacto con las demás sociedades. Nadie sabe quién tiene la verdadera respuesta a la existencia de los dos mundos, pero quizás algún día esto llegue a descubrirse.

CÁBALAS DEL MUNDO DE LA LUZ

La Corporación

Posiblemente el club más exclusivo y poderoso del mundo, La Corporación es la unión de los diez hombres más ricos de la Tierra. Nacida en el Reino Unido durante el siglo XVIII para proteger los intereses comerciales de los prohombres de la isla, con el pasar del tiempo fue rompiendo fronteras y adquiriendo más y más peso dentro del poder mundial.

En la actualidad La Corporación controla casi la totalidad de la economía mundial, pone y depone gobiernos, crea y destruye Estados, hace lo que sea necesario para continuar ganando dinero y poder. En estos momentos casi todos sus esfuerzos van encaminados hacia la globalización.

En 1930, uno de los diez, conocido bajo el nombre de Midas, fundó la sección llamada los Argonautas, cuya tarea era

estudiar lo sobrenatural (magia, mitología…) en busca de nuevas formas de enriquecerse. En 1976, siguiendo la pista en América del Sur de unas historias de hombres-animales, una unidad de los Argonautas se vio envuelta en medio de una reyerta entre miembros de la Cábala del Rayo Divino y unos seres medio animales medio hombres. Así fue como La Corporación topó con los sinreflejo y la Tierra Oscura. Los Argonautas empezaron a colaborar con la Cábala del Rayo Divino, que los inició en los secretos de los sinreflejo y Terra Oscura.

Midas presentó sus hallazgos al Consejo de Administración, pero no dieron mucha credibilidad al proyecto y le dejaron en solitario al frente de los Argonautas. A su muerte, fue su hijo, que tomó el nombre de Jonás, quien ocupó su lugar en el Consejo de Administración y al frente de los Argonautas. Jonás emprendió una política más activa que la de su padre y comenzó a reclutar sinreflejo para su equipo. Los planes de Jonás pasan por evitar que Terra Oscura invada el Mundo de la Luz y en hacer de esa desdichada tierra un lugar del que obtener más poder y riqueza.

La Cábala de Hédoné

La más antigua de las cábalas y posiblemente la más desconocida. La Cábala de Hédoné, «placer» en griego, nace en la mitológica isla-continente de la Atlántida. Poco se sabe del continente perdido, tan solo lo que Platón nos hace llegar a través de los diálogos de *Critias* y *Timeo,* según él, basándose en textos egipcios. Se cree que el pueblo de la Atlántida estaba mucho más avanzado que sus contemporáneos y también que la isla estaba plagada de maravillas. Sus habitantes se extendieron por Europa y África, hasta que fueron derrotados por los atenienses y obligados a retirarse a una pequeña isla. Estas mismas fuentes hablan de la destrucción de la isla a manos de un terremoto de magnitudes bíblicas que provocó la desaparición de todos los atlantes.

Lo que Platón nos relata en sus diálogos no dista mucho de la realidad y, en contra de lo que afirmaba Aristóteles, no se trata de una utopía alegórica y didáctica de su maestro. La isla existió y en cierta manera aún existe. La crónica más antigua conservada por la Cábala de Hédoné habla de cómo Atlante y su pueblo llegaron a la isla y la convirtieron en su hogar. Bajo su mando, este pueblo creció en esplendor, sobrepasando en sabiduría, conocimientos y riquezas a todos los pueblos de su tiempo y a la mayoría de los que llegaron después de la muerte del primer y más grande rey de la Atlántida. Tan completa era la cultura atlante que su única preocupación consistía en la búsqueda de la felicidad, y el único camino para conseguirla, el placer. A partir de entonces fue esa ansia de placer la que marcó el rumbo del pueblo de los hijos de Atlante. Mnaseo, decimoquinto rey de la Atlántida, descubrió que entre los suyos había individuos especialmente dotados para influenciar en los sentidos y los sentimientos de quienes los rodeaban. Los reunió y estos le hablaron de extraños viajes a una tierra corrupta; eran sinreflejo y, bajo su guía, se fundó la Cábala de Hédoné.

Muchos fueron los que abandonaron su hogar en busca de nuevos placeres, y no pocas colonias se fundaron en Europa y África. Mas no todo el mundo veía con buenos ojos a los recién llegados del mar, por mucho que aportaran riqueza y conocimientos a los pueblos que visitaban. Los atenienses temían que su posición de privilegio peligrara y declararon la guerra a la Atlántida. Los hijos de Atlante nunca antes habían guerreado y no supusieron ninguna oposición para el experimentado ejército de Atenas. Horrorizados, los atlantes se replegaron de nuevo a la isla. Ptolomeo, rey por aquel entonces de la Atlántida, decidió apartar a su gente de la barbarie que imperaba en el resto del mundo. Cómo consiguió hundir su patria y mantenerla en secreto hasta hoy, ni los propios miembros de la Cábala de Hédoné lo saben, ya que en el proceso murieron los sabios que lo llevaron a término.

Desde entonces los miembros de la cábala ejercen de nexo entre el mundo y la Atlántida. Hasta la Edad Media todos sus miembros eran atlantes, pero parece ser que el crecimiento demográfico del reino submarino se estancó e incluso empezó a ser negativo. No nacían suficientes sinreflejo y tuvieron que buscar miembros fuera de su hogar. La desconfianza de los atlantes hacia los «terrestres» hizo cambiar la estructura de la cábala: todos los sinreflejo (tanto atlantes como terrestres) se empezaron a educar en la superficie sin ningún tipo de información de la existencia de la Atlántida. Desde entonces, el secreto de cómo llegar a ella recae en tan solo cuatro miembros de la cábala que habitan en la superficie. Es su deber escoger a aquellos merecedores de viajar hasta la ciudad perdida y gozar el resto de su vida de todas las maravillas que allí se encuentran.

La cábala atlante no ha tenido demasiada relación con las demás cábalas. Solo durante el Renacimiento hubo algunos contactos, en los que aportaron sus gustos y conocimientos, pero la oposición de la Cábala del Rayo Divino hizo que los atlantes volvieran al olvido.

La Cábala de Hédoné nunca ha tenido demasiado interés en Terra Oscura, más bien aversión y miedo. Este miedo de que acabe con la belleza del Mundo de la Luz ha hecho que los hedonistas (así los llaman las otras sociedades) empiecen a colaborar con las demás cábalas.

La Cábala Hermética

Durante los principios de la Edad Media, varios sabios de todo el mundo se reunieron para crear un lugar común donde educar a las personas y donde poder progresar

en los estudios de la naturaleza y la mente. Quince años después de aquella reunión se creó la primera escuela dedicada a educar a nobles y sacerdotes para, de esta manera, garantizar un conocimiento de todo aquello que los rodeaba. La fortaleza se erigió en Roma, un lugar donde se encontraban reunidas la mayoría de culturas conocidas hasta el momento y donde conseguir maestros y alumnos no fue difícil gracias a la gran cantidad de vías de comunicación.

Durante los años en que la escuela funcionó correctamente, diversos integrantes desaparecieron misteriosamente para volver más tarde o no regresar jamás. Habían traspasado el Espejo para ir a parar al Mundo Oscuro. En aquel lugar, la fortaleza era una enorme estructura parecida a un hormiguero. Allí, cientos de voces parecían resonar en el ambiente hablando en idiomas distintos. El ruido era insoportable y muchos enloquecieron hasta acabar perdiéndose en aquel laberíntico lugar. En cambio, algunos fueron capaces de entenderlas y comprendieron que esas voces, a modo de biblioteca, contenían todo el conocimiento de aquel otro mundo. Ese conocimiento, combinado con el que ya poseían, les permitió comprender muchos secretos de la realidad. Aquellos que consiguieron volver al Mundo de la Luz descubrieron que, con estos nuevos conocimientos, eran capaces de realizar actos que nadie antes había podido ni tan siquiera soñar. A aquellos poderes los llamaron magia y, de esta manera, manteniéndolos en secreto por miedo a que la gente los odiara por ser diferentes, fundaron la Cábala Hermética.

Durante los años siguientes, los miembros de la cábala intentaron descubrir individuos que pudieran pasar al otro lado para iniciarlos en sus secretos y evitar que acabaran locos si realizaban el proceso sin conocimiento alguno. No encontraron muchos, ya que son pocos los sinreflejo que descubren sus habilidades, y aún menos los que pudieron salvar antes de que cayeran víctimas de unos poderes incontrolados.

En el año 1410 la Inquisición descubrió la existencia de la cábala gracias a la intervención de la Hermandad de la Sangre, un grupo de Terra Oscura, y la estigmatizó como herética. Los magos intentaron usar sus recientes poderes para salvar la escuela, que había crecido en

conocimiento mucho más que el resto de la población del mundo. Así pues, intentaron reflejar la fortaleza entera para enviarla a algún lugar seguro. Sin embargo, el viaje resultó demasiado duro y sus conocimientos fueron insuficientes; la fortaleza quedó atrapada entre los dos mundos y, con ella, prácticamente todos los miembros de la Cábala Hermética.

En aquel lugar atemporal descubrieron que, si reunían la energía suficiente, podían conectar algunas de las puertas de la fortaleza a otras puertas en ciertos lugares de ambos mundos. Durante el tiempo que las puertas permanecen abiertas, los herméticos salen para captar a gente merecedora del conocimiento que poseen en la fortaleza, o envían a algunos de sus miembros a recopilar nuevos conocimientos.

Debido a que el Nexo es un lugar donde el espacio y el tiempo no tienen sentido y tanto el futuro como el pasado se mezclan, muchos de sus miembros desarrollan dotes de adivinación que les permiten entrever lo que sucederá en un futuro o lo sucedido en el pasado. Pero del mismo modo, el continuo cambiar del Nexo ha provocado que los miembros de esta cábala se distingan por poseer un desequilibrio mental avanzado y, podría decirse, delirante.

Actualmente, la Cábala Hermética se dedica a reunir información sobre los dos mundos de forma neutral, intentando no intervenir en el devenir de los acontecimientos y actuando solo como guardianes del saber. Algunos miembros de otras cábalas los miran con cierto temor, pues su estancia en el Nexo los acerca más a los Guardianes. Aun así, nadie sabe si realmente los magos tienen contacto con estas extrañas criaturas.

La Cábala de Morfeo

Nacida en el seno de la Escuela de Traductores de Toledo, los postulados de esta cábala defienden que incluso entre la oscuridad más absoluta se puede hallar un haz de luz, y por eso centran sus esfuerzos en buscar focos de esperanza en Terra Oscura.

La Cábala de Morfeo surgió tras la experiencia de Josué de Sevilla, un erudito judío, y subsistió durante siete siglos como un grupo de estudio dedicado a recopilar datos sobre la Tierra Oscura. La pertenencia al grupo pasaba de maestro a alumno, y durante este tiempo la cábala solo ha contado con un sinreflejo, el antes mencionado Josué de Sevilla.

Tomaron el nombre de Cábala de Morfeo porque tenían la teoría de que Terra Oscura no era más que un mundo onírico y que el sueño era el camino para acceder a él. Estas creencias se deben a que el primer *paso* de su fundador se produjo mientras dormía.

No fue hasta mediados de este siglo que la cábala se abrió y creció. Durante un concierto *hippie* en los Estados Unidos, Jakob Stoudmire, miembro de la cábala, fue testigo del paso de una persona. James Gru era el primer sinreflejo con el que la cábala tenía contacto desde Josué de Sevilla. James Gru, que poco después tomaría el nombre de Primer Volador, ingresó en la Cábala de Morfeo y, desde entonces, esta cambió la orientación de su trabajo hacia buscar más sinreflejo. Cuatro años más tarde había pasado de veinte miembros a cien, entre los cuales unos cuarenta eran sinreflejo. Estos últimos se convirtieron en los agentes de campo que aportaban los datos para que los eruditos teorizasen sobre Terra Oscura.

La llegada de Miguel de Yniesta a la cábala supuso el gran cambio en la concepción del Mundo de la Oscuridad. Yniesta, sacerdote católico español, impulsó una corriente dentro de la cábala que apostaba por la intervención en Terra Oscura, en contra del principio de no intervención. Desde entonces la Cábala de Morfeo está fuertemente marcada por la religión, ya que aunque de carácter ecuménico, la mayoría de sus miembros son «sacerdotes» en sus respectivas religiones. Este hecho ha provocado diversos conflictos internos que han estado a punto de llevar a esta cábala a la desaparición o al desmembramiento.

«No puede existir el bien sin el mal, ni el mal sin el bien. Para que algo tenga sentido debe existir su contrario y esa es la razón de ser de Terra Oscura. Dios creó Terra Oscura para que nuestra Tierra tuviera un sentido, al igual que todas nuestras acciones. Pero ahora ya todo tiene sentido y la creación de Dios es buena por naturaleza. Nosotros portaremos la luz a Terra Oscura». Así empieza el *Libro de los sueños,* donde se recogen todos los principios de la Cábala de Morfeo.

La Cábala del Rayo Divino

Esta cábala nació durante el imperio de Alejandro Magno, hijo de Filipo II. Durante la conquista de Egipto, donde el propio Alejandro sería reconocido como Amón, parte del ejército griego viajó con las tropas macedonias. En las arenas del desierto tuvo lugar un extraño suceso: parte de las tropas griegas desaparecieron misteriosamente durante algunos días. En uno de los pocos casos que se ha dado, un grupo tan numeroso de gente fue transportado al lado oscuro, donde pudieron observar que las arenas del desierto se convertían en un mar de lava hirviente en el que las altas temperaturas hacían la atmósfera irrespirable. No fue mucho el tiempo que pasaron allí, pero varias decenas de soldados murieron en aquel lugar donde ningún tipo de criatura podía vivir. Pasaron tres días de sufrimiento y penuria cuando, de pronto, surgidos de las propias llamas, unas criaturas rojizas parecidas a los demonios de las leyendas se abalanzaron sobre las tropas. Los soldados lucharon con valor pese a su estado de salud. Las tropas griegas se veían perdidas, cuando una tormenta se formó sobre el mar

de lava y un rayo surgió del cielo y cegó a los soldados. Cuando estos recuperaron la vista, se hallaban otra vez en las arenas del desierto junto a sus compañeros. Muchos no recordaban dónde habían estado, ni tan siquiera el fatídico destino de los compañeros desaparecidos, pero en aquel grupo de soldados se encontraban varios sinreflejo que sabían perfectamente lo ocurrido.

Tras reunirse y hablar de lo que había pasado, interpretaron el suceso como una señal de Zeus que les indicaba cómo penetrar en el Hades y, de esta manera, acabar con los demonios del averno. Para ello, se unieron en una de las primeras cábalas del Mundo de la Luz, adoptando como símbolo el rayo divino de Zeus que los había salvado.

Con el paso del tiempo, esta cábala se ha encargado de exterminar metódicamente a los seres del lado oscuro que penetran en nuestro plano, sin importarles la razón de su visita. Además, han iniciado varias expediciones al Mundo Oscuro para limpiar zonas desde las cuales poder iniciar una guerra contra los seres del otro lado, a quienes llaman demonios.

Los componentes de esta cábala son elegidos entre aquellos con una afinidad hacia la guerra y gran odio hacia lo extraño. A pesar de haber perdido gran parte de su historia religiosa, se han convertido en las fuerzas de choque del Mundo Luminoso.

HERMANDADES DEL MUNDO DE LA OSCURIDAD

En el Mundo Oscuro el concepto de cábalas donde un grupo de gente trabaja para un ideal común se ha visto corrompido. Mientras que en un lado existen agrupaciones secretas que se ocultan por temor a ser destruidas por un mundo demasiado organizado, en el otro existen sectas públicas dedicadas al control de un mundo caótico mediante la violencia, la muerte y el terror. Quebrantar las órdenes de una hermandad puede suponer un castigo mucho más cruel que la simple muerte. Desafiar los mandamientos de los gurús es poner en tu contra a todo un grupo de fanáticos. Pero formar parte de una de las hermandades significa tener el respaldo de un grupo y la posibilidad remota de, quizás, huir al otro mundo.

La Hermandad de la Ascensión

Esta hermandad de reciente creación surgió a raíz de los incidentes que ocurrieron durante el accidente de Chernóbil. Tal suceso tuvo graves repercusiones al otro lado del Espejo, convirtiendo una zona ya de por sí inhabitable por sus bajas temperaturas en un verdadero infierno helado. Los habitantes del lado oscuro de esta zona sufrieron mutaciones hasta entonces nunca vistas, que los convirtieron en seres deformes de vago aspecto humanoide. Despreciados incluso por la propia sociedad oscura, estos seres intentaron reunirse en un acto desesperado por sobrevivir, y, de esta manera, se formó la sociedad de los demonios.

Tiempo después, surgido en las heladas noches de Moscú, uno de estos seres despertó con la visión de un nuevo futuro, la visión de un mundo que esperaba a aquellos que consiguieran superar sus limitaciones. Este ser proclamó que ellos no eran parásitos de la sociedad, sino un nuevo estado de evolución. Así pues, reunió a cuantos estaban a favor de este nuevo ideal y fundó la Hermandad de la Ascensión. Con el tiempo descubrieron la existencia de los sinreflejo, individuos capaces de cruzar al otro mundo. Con estos viajes, las esperanzas de sus miembros crecieron enormemente, hasta convertirlos en verdaderos fanáticos, pues descubrieron que en el Mundo de la Luz todas sus deformidades desaparecían.

Esta hermandad predica la ascensión a un paraíso de sol y vida. Los elegidos, aquellos que sobreviven, son premiados con el paso a la tierra prometida. Solo aquellos que demuestren merecer la «ascensión» podrán alcanzarla y, para demostrar esta superación, sus miembros deben superar sus propios límites, ser capaces de escalar por encima de los demás, olvidar todo lo que dejan atrás… Solo los más fuertes pueden sobrevivir.

Una de las peculiaridades de esta hermandad es que su líder no es un sinreflejo. Este líder espiritual, que quiere acceder a la ascensión como otros miembros de la hermandad han hecho, envía continuamente a los adeptos sinreflejo en busca de su otro yo para que le den muerte y así conseguir su meta. A pesar de ser órdenes directas, muchos temen que destruir al reflejo de su líder cause la muerte de su maestro, perdiendo así toda esperanza depositada en esa ascensión.

La Hermandad de los Hijos de Madre Haia y Padre Gro

Leyendas urbanas de Buenos Aires hablaban de la ciudad perdida de Azon, que se hallaba justo en el corazón de la Amazonia y en la cual habitaban criaturas nacidas antes del surgimiento de la misma humanidad. Siempre se consideró un mito, pero si alguien no creía en su existencia, empezó a hacerlo cuando la flora y la fauna de la selva amazónica comenzaron a mutar debido a la contaminación y el agujero en la capa de ozono. Cuando el crecimiento de la selva paró, la gente de Buenos Aires, situada al borde de la actual Amazonia, empezó a oír rumores de hombres bestia y hombres planta merodeando por las afueras. Los rumores se convirtieron en gritos cuando una horda de estos hombres se abalanzó sobre la ciudad y la tomó.

Se autodenominan los Hijos. Hablan de Madre Haia, una gran planta inteligente que vive en el palacio de Azon, y de Padre Gro, la bestia que vaga por la Amazonia. Entre los Hijos se rinde homenaje a los llamados Viajantes, que representan una especie de casta superior. Estos Viajantes no son más que los sinreflejo de entre los Hijos. Los primeros Viajantes hablaban maravillas del Mundo de la Luz, de su naturaleza primitiva, del paraíso. Pero con la llegada de la industrialización y del siglo xx, este paraíso está en peligro. Hasta entonces los Viajantes se habían dedicado a recuperar especies desaparecidas con las que repoblar su tierra y crear nuevos Hijos. Al mismo tiempo, algunos rumores indicaban que los Hijos estaban preparando algo llamado el «Gran Viaje», aunque nadie ha sabido descubrir de qué se trataba este proyecto secreto. Actualmente, con la entrada del nuevo siglo, parecen haber abandonado tanto sus proyectos como su filosofía anteriores, y su actitud ha pasado a ser de una total beligerancia. Han creado una pequeña ciudad a semejanza de Azon, llamada Hago, en la Amazonia. Desde esta nueva base de operaciones los Hijos han impuesto una política de exterminio de cualquier posible amenaza para el planeta. Por ello están detrás de muchos grupos ecoterroristas, e incluso han tomado acciones directas contra algunas de las cábalas de la luz; en especial contra La Corporación, cuyo objetivo final parece ser explotar Terra Oscura.

En la actualidad se pueden encontrar colonias de Hijos, llamadas colmenas, en todas las grandes ciudades del Mundo de la Luz. A pesar de que la mayoría de los Hijos poseen un carácter sumamente violento, los habitantes de estas colmenas acostumbran a ser pacíficos a no ser que se destruya su obra, y pasan desapercibidos para la mayoría de seres humanos. Gracias a su trabajo se ha conseguido crear pequeños jardines en medio de algunas ciudades de África, como El Cairo y Addis-Abeba.

La Hermandad del Imperio de los Mil Años (la Casta de Teth)

Cuenta la leyenda que sobre las cenizas de su poblado arrasado, Mnotepep juró que alzaría un imperio que perduraría mil años y que extendería el culto de Teth, el dios de los desiertos, al resto de los pueblos conocidos. Poco sabía por aquel entones Mnotepep que él era un sinreflejo y que el ejército que había arrasado su pueblo estaba bajo el mando de un miembro de la Cábala del Rayo Divino. Todo eso vendría años más tarde, por boca de un extraño viajero, pero mientras tanto, Mnotepep, el primer hijo de Teth, el dios serpiente, al mando de, en un principio, los pocos supervivientes de su poblado y, más tarde, comandando a todas las tribus del desierto, edificó un imperio que sobrepasaría los mil años profetizados.

Mnotepep, que fue conocido también como «el portador de la verdad de Teth, el vengativo dios de las arenas», bautizó aquel territorio como el Imperio de los Mil Años, un imperio que perduraría hasta la llegada de Teth, el dios del fin, según profetizó años más tarde Mhahemma, la voz de Teth, el dios de los secretos, trigésimo sexto faraón de la estirpe de Mnotepep.

El emperador Almandoz, el portador de las arenas, vigesimoquinto regente del Imperio, conquistó casi la totalidad de África (tan solo el extremo más austral del continente no cayó bajo su dominio), y no se contentó solo con ese continente, sino que continuó hasta llegar a la península ibérica. En el año 1322 según la cronología del Imperio (914 d. C.), Kolpetet, el creador del Gran Oasis, descanso de Teth, el dios de la guerra, instaló la capital del Imperio en Alazara (nuestra Córdoba) y lanzó una nueva incursión hacia Europa en la que conquistó las tierras que comprenden la Francia del Mundo de la Luz.

Iniciado Mnotepep en los misterios del Reflejo, dedicó los pocos momentos de paz de su gobierno a profundizar en ellos. Creó la Casta de Teth, una orden de sacerdotes formada en su totalidad por sinreflejo y cuyo fin es llevar las arenas del desierto a todo el planeta y destruir el Mundo de la Luz como venganza a la masacre del pueblo de Mnotepep. Desde entonces, la Casta, encabezada por el emperador-faraón (un sinreflejo, como toda la estirpe de Teth), ha atentado contra la Tierra de la Luz y ha sido el motor de la guerra santa en Terra Oscura.

El Imperio de los Mil Años se ha convertido en una de las mayores potencias de Terra Oscura gracias a la mano firme de la actual emperatriz-faraón Hatshepsut II y de su casta sacerdotal. Aun así, corren rumores de que, al contrario de lo que anuncian los gobernantes, los mil años aún no han transcurrido y de que el fin del Imperio se encuentra más cerca de lo que intentan aparentar los gobernantes. Estos, por su parte, castigan duramente a cualquier ser que se atreva a difundir lo que califican como herejía.

La Hermandad de la Sangre

En nuestro mundo, durante la Edad Media la Inquisición realizó actos inconfesables por el bien de la fe. La muerte sin sentido de miles de inocentes y la persecución de la gente por el mero hecho de ser distintos conmocionó a las generaciones venideras. Pero detrás de todo aquello, aunque era desconocida para la mayoría de los seres humanos, existía una razón. En el Mundo Oscuro se había creado una hermandad de seres corruptos que usaban el sufrimiento y la muerte en su propio beneficio. Algunos de sus líderes resultaron ser sinreflejo que, en los estados de éxtasis en los que entraban durante sus salvajes sacrificios, pudieron contemplar el otro lado del Espejo: un nuevo mundo que podía caer bajo las manos de su corrupción.

Con el tiempo, algunos de ellos consiguieron cruzar al otro lado usando la energía de las almas torturadas de los habitantes de la Tierra Oscura. En este nuevo mundo encontraron una sociedad dispuesta a echar la culpa de sus males a los demás, y la hermandad aprovechó el momento para crear la Inquisición. De esta manera, infiltrándose en uno de los poderes más importantes de la época y haciendo que sus actos de crueldad absoluta fueran aceptados por la gente, la Hermandad de la Sangre inició los ritos para traer a más de sus miembros a este mundo.

Fueron años difíciles para el Mundo Luminoso, y el Medievo oscuro estuvo a punto de convertir este mundo en un lugar de sufrimiento y decadencia continua. Sin embargo, el plan no salió como ellos esperaban, pues desconocían la presencia de las cábalas de la luz. La Cábala del Rayo Divino fue tomando posiciones dentro de la Iglesia y, gracias a su gran devoción y a los prodigios que podían obrar, poco a poco fueron convenciendo a los altos cargos de que la Inquisición era innecesaria. Con la abolición de la Inquisición, la Hermandad de la Sangre vio imposible la continuidad de un grupo tan numeroso de adeptos en este mundo y tuvo que retirarse a su plano natal.

Pero no por haber errado en este plan la Hermandad de la Sangre ha abandonado su meta de hacerse dueña del Mundo de la Luz. A lo largo de la historia han sido muchos sus intentos de traer nuevamente el dolor y sufrimiento a nuestro mundo. Ha sido su mano la que promovió la esclavitud y los ritos vudú en algunos territorios, o la que ha tirado de algunos de los hilos durante las guerras mundiales. Actualmente la Hermandad de la Sangre aún intenta adueñarse de este plano, y corren rumores de que el inicio de una tercera guerra mundial en nuestro mundo podría significar el regreso de esta hermandad.

La Hermandad del Uno

En el plano luminoso, el Renacimiento fue una época de grandes descubrimientos, del culto al ser humano y a las artes. En el plano oscuro, el Reflejo volvió a actuar corrompiendo lo que era una época sin precedentes. Surgió un grupo de individuos con los ideales de renovar y encontrar el cuerpo perfecto. Pero su ideal era el de un cuerpo corrupto, uniforme y deshumanizado. La unión de piezas metálicas al cuerpo y la sustitución de partes enteras del mismo por simulacros obscenos de metal se convirtieron en una parodia de lo que estaba sucediendo en el lado de la luz.

En medio de esta revolución surgió otro grupo que, del mismo modo que buscaban el cuerpo perfecto convirtiéndolo cada vez más en una máquina, buscaban también la perfección de la mente. Lograban este objetivo con métodos que rozaban lo macabro, y llegaron a la conclusión de que necesitaban una mente común que, junto al cuerpo perfecto, les guiaría en tiempos que aún estaban por llegar.

Pasaron muchos años de experimentación con cuerpos humanos para intentar conseguir una máquina que, aun siendo capaz de pensar por sí misma, tuviera la mínima humanidad posible, pues se consideraba que todo aquello que fuera humano era imperfecto. Muchos llevaron a cabo desesperadas huidas de los terrores de Terra Oscura y buscaron acogida en este círculo para escapar del padecimiento aferrándose a una esperanza quizás más aterradora si cabe: desprenderse de su intelecto y libre pensamiento para dejar de sufrir. Formar parte de un todo, de un solo ente libre.

Sin saber qué pasó exactamente, esta sociedad desapareció tan rápido como había surgido. Pero varias décadas después volvió a aparecer con más fuerza que nunca bajo la tutela de un personaje misterioso que se hacía llamar el Uno. El Uno habló a sus seguidores de los otros mundos, de la posibilidad de hacer que todo un plano se convirtiera en un solo ser: un lugar donde miles de marionetas trabajarían para el bien de la comunidad, del Uno, en el plano luminoso.

El Uno les habló de los seres sinreflejo, que tenían la posibilidad de preparar su llegada al otro plano, y mejoró a algunos de los seguidores que podían atravesar el Espejo con implantes que les proporcionaban habilidades sobrehumanas. Aun así, el Uno se encontró con dos grandes impedimentos.

El primero de los obstáculos fue descubrir que, al haber una tecnología menos desarrollada en nuestro mundo, los implantes de los miembros de la hermandad perdían su eficacia a no ser que se les alimentara de energía psíquica. Por ello sus cuerpos pseudometálicos, más máquina que hombre, se veían convertidos en cuerpos totalmente orgánicos en nuestro mundo. Para solucionar este problema, la Hermandad del Uno está intentado preparar la sociedad actual para que la tecnología corrupta del otro lado pueda funcionar en este y, de esta manera, que la presencia del Uno pueda emerger con todo su esplendor para dominar el Mundo de la Luz bajo sus dictados.

El segundo de los obstáculos, proveniente de la propia Terra Oscura, apareció hace un par de décadas. Las máquinas que antes servían a la hermandad parecieron rebelarse contra sus creadores. Corre el rumor de que las máquinas, programadas para crear el mundo perfecto, han deducido que primero debe acabarse con la imperfección humana y, por ello, empezaron a atacar a todo ser viviente. Los miembros de la hermandad se han visto encerrados en pequeñas ciudades-estado donde viven bajo la continua amenaza de máquinas asesinas que ponen en peligro todos sus planes.

LOS INDEPENDIENTES

Surgidos de entre los dos mundos, existen grupos formados por miembros de ambos lados que han dejado atrás sus rencores y han encontrado la forma de convivir por un bien común. Aunque rara vez se alían con una cábala o una hermandad de forma permanente, algunos de estos grupos independientes son contratados como mercenarios en cualquiera de los dos mundos.

Los Buscadores

En el mundo siempre ha habido curiosidad por lo que nos envuelve. Intentar comprender el porqué de las cosas ha sido el motivo de muchos descubrimientos. Del mismo modo, algunos de los sinreflejo empezaron a preguntarse la razón de la existencia de los dos mundos y sus consecuencias. ¿Cómo cambiaba la gente de lado y por qué? Dejando de lado el plano al que pertenecían, un grupo de gente intentó desvelar los secretos del Espejo para poder encontrarle una explicación lógica a lo que estaba pasando. Con el tiempo, esta sociedad desarrolló una empatía innata con el Espejo y empezó a poder sentir cuándo se producía un viaje a través del mismo o cuándo se reparaba de un daño surgido en alguno de los dos planos.

Todos estos pensamientos les hicieron deducir que los sinreflejo no eran más que el próximo escalón evolutivo de la humanidad y, por ello, el orgullo empezó a embargarlos. Consideraban a los seres humanos corrientes inferiores a ellos, impuros. Solo procreaban entre los miembros de esta sociedad y poco a poco fueron surgiendo grandes familias bajo la guía de los Bär. La familia Bär, con el resto de familias menores, se instalaron en el norte de la Europa de Terra Oscura e iniciaron una campaña de limpieza. Capturaban a todos los seres humanos corrientes y los trataban como animales, usándolos como herramientas o para su diversión.

El auge de esta campaña en pro de los sinreflejo llegó a su máximo esplendor durante el mandato de Adolf Bär que, a principios del siglo xx, consiguió hacerse con el control de prácticamente toda Europa e, incluso, detuvo el avance implacable del Imperio de los Mil Años.

Actualmente, los Buscadores se dedican a continuar investigando los secretos de ambas realidades e intentan encontrar la manera de poder controlarlas a su voluntad. A pesar de ello, algunas veces los Buscadores, nombre por el que se les conoce por su etapa erudita, son contratados por otros grupos por la gran facilidad que tienen de pasar de un plano a otro y por la capacidad que tienen de detectar lugares donde se ha producido un viaje.

Algunos miembros de este grupo, sobre todo los del lado de la oscuridad, usan sus poderes para detectar viajeros noveles y capturarlos mientras están intentado comprender lo que les ha pasado. Posteriormente los venden como esclavos en grandes subastas que se realizan en lugares secretos donde solo se puede entrar con una invitación especial.

Los Fenicios

Los Fenicios son una especie de gremio. No les une más razón que el dinero, ningún tipo de código, honor u otro tipo de sentimiento tiene importancia para ellos. Los Fenicios se

caracterizan por una gran capacidad de adaptación a la sociedad: pueden hablar idiomas con tan solo escuchar unas pocas palabras, adoptar las formas y costumbres de un pueblo con tan solo verlos actuar unos pocos minutos…, habilidades más que interesantes para las otras cábalas y hermandades. Ellos, por supuesto, han sabido aprovecharlas para hacerse ricos.

Básicamente, el trabajo de los Fenicios es el de hacer de guía para otras cábalas o hermandades, no hacen distinción. «El dinero no tiene ideales», esa es la máxima tras la cual se escudan de las acusaciones de uno y otro bando. Sus miembros, nacidos en uno y otro lado del Espejo, son educados desde pequeños para que exploten sus habilidades llegado el momento, fomentando la competitividad entre ellos, dinamitando cualquier tipo de lazo afectivo que se pueda crear entre los sinreflejo.

La ciudad de Las Vegas, en el Mundo de la Luz, es el centro neurálgico de la red de los Fenicios; un lugar franco donde las hostilidades entre cábalas y hermandades están prohibidas, donde los Buscadores aprovechan para cerrar negocios o realizar subastas (de sinreflejo u objetos extraños) y se firman o rompen tratados. Las Vegas es el gran mercado y los Fenicios controlan Las Vegas. Se dice que nada se puede negociar en la zona sin que detrás de ti aparezca un fenicio pidiendo la parte del negocio que corresponde al gremio.

En la última época, no obstante, se han encontrado fenicios que han roto su imparcialidad firmando contratos en exclusiva con una cábala o hermandad, aunque lo que más preocupa a los dirigentes de los Fenicios es el movimiento que se conoce como la Herejía de Praga, un grupo de cinco sinreflejo fenicios que se han unido a los Parias para evitar que los Buscadores consigan captar más sinreflejo. Esta herejía no está bien vista por ninguna de las demás cábalas o hermandades, ya que ven peligrar su fuente de sinreflejo y, por consiguiente, sus fines.

Los Parias

Hasta hace poco, hablar de los Parias, también conocidos como trotaterras o vagamundos, era hablar de todos aquellos sinreflejo que eran conscientes de su singularidad pero no habían sido reclutados por ninguna cábala o hermandad, o bien habían descubierto por ellos mismo sus poderes, o habían sido instruidos por otros parias. Estos sinreflejo han desarrollado poderes encauzados a la supervivencia. Los teóricos clásicos del Reflejo dicen que estos son los poderes naturales de todos los sinreflejo y que solo la educación exhaustiva impartida dentro de las cábalas y hermandades permite la existencia de otro tipo de poderes. Las nuevas corrientes dentro del conocimiento del Reflejo, basándose en el seguimiento y estudio de numerosos sujetos, hablan de la capacidad de adaptación de los poderes de los sinreflejo al ambiente social o medio que los rodea. Es decir, si un sinreflejo no recibe formación alguna por parte de una cábala o hermandad, acabará desarrollando los poderes propios de los Parias, enfocados a aumentar las dotes de supervivencia de la propia especie humana.

Hoy en día los Parias se han organizado de una forma que ha sorprendido incluso al más cauteloso de aquellos que los observaban. Hasta ahora se les había menospreciado, pero su recién estrenada organización y sus capacidades innatas para sobrevivir hacen que un nuevo y poderoso jugador esté en ciernes. Los Parias se han declarado contrarios a la intromisión de los sinreflejo en el otro lado del espejo, manipulando, destruyendo y creando en pos de sus intereses. Así, han comenzado a luchar contra el avance del Imperio de los Mil Años, el sutil desembarco de la Hermandad del Uno de mano de La Corporación en el Mundo de la Luz, contra la Cábala del Rayo Divino y un sinfín más de intromisiones que no han sido bien vistas por los demás grupos en Terra Oscura.

Así, los Parias luchan codo con codo a un lado del Espejo contra sus enemigos del otro lado para mantener un equilibrio que no permita sobresalir a ningún grupo. El nuevo rumbo trazado por los Parias, además de sus novedosas formas de combatir a sus enemigos, ha tomado por sorpresa a las demás cábalas y hermandades, en especial a la Hermandad del Uno, con la que están consiguiendo más éxitos, ya que, utilizando uno de sus propios inventos, Internet, un grupo de *hackers* de los Parias ha conseguido atacar las bases del Uno en el Mundo de la Luz. Además, han conseguido utilizar la red para comunicarse, organizarse e incluso captar nuevos miembros.

Junto a la Herejía de Praga trabaja un grupo de parias, no se sabe si amparados por los líderes de la neonata organización (si es que existen), que, preocupados por temas sociales (ecología, pobreza, derechos humanos…), han comenzado a enfrentarse a las cábalas en el Mundo de la Luz y a las hermandades en Terra Oscura. Este es el caso de la gran oposición mostrada contra La Corporación mediante la organización de movimientos antiglobalización, o su lucha contra el Imperio para evitar la desertización del Mundo Oscuro y su gobierno dictatorial.

Cabe destacar que los Parias han sido aceptados como grupo de pleno derecho durante la última reunión de los líderes de cábalas y hermandades. En estas reuniones, que se realizan cada cuatro años en Las Vegas, por ser territorio neutral gracias a la supervisión de los Fenicios, se discuten y se toman decisiones de máxima importancia que afectan a todos los sinreflejo. Gracias a este reconocimiento, los Parias consiguieron derecho a voto en los consejos y, además, el reconocimiento de su derecho a captar nuevos miembros en sus filas sin que se les persiga por ello. Cómo lograron que la mayoría de cábalas y hermandades, normalmente enfrentadas a los Parias, votaran a su favor es un misterio que tan solo los que acudieron al consejo conocen y que hoy en día se mantiene en secreto.

CAPÍTULO SEGUNDO

ORGANIZACIONES

La noche había invadido las calles de Haití y la gente había empezado a retirarse a sus hogares o a lugares donde acaecían sucesos mucho más oscuros.

Jeremiah avanzaba con paso firme fumando un cigarrillo mientras contemplaba el motel al que se dirigía. Al lado de la puerta, un perro pulgoso pero bien alimentado, y podría decirse que bastante sano, devoraba distraídamente una pata de pollo que, sin lugar a dudas, le acabaría matando si se le clavara en la garganta algún fragmento de aquellos huesos tan frágiles.

El asesino pensaba en su propia vida: «Siempre he creído que las cosas no son blancas ni negras, sino de un turbio color gris».

El interior del motel estaba en buen estado. Quizás no era el barrio más lujoso de la ciudad, pero los clientes que iban tenían dinero para pagar los servicios que allí podían conseguirse, y siempre era necesario dar una buena imagen.

Jeremiah volvió a perderse momentáneamente en su mente. A pesar de no ser un gran conversador, le gustaba divagar para evitar que la adrenalina se apoderase de su cuerpo: «La vida de un asesino no es fácil. Más aún cuando tus decisiones pueden afectar al destino de más de un mundo».

Había llegado a su destino. Delante de él una sencilla puerta de madera indicaba que se encontraba ante la habitación 201. En su interior se podían escuchar los jadeos incesantes de aquellos que se dejaban arrastrar por la pasión; una pasión, fingida en la mayoría de las ocasiones, provocada por un puñado de monedas que irían destinadas a alguna de las pequeñas mafias locales.

Jeremiah se arregló el traje con cierta meticulosidad. Un asesino debe dar una buena imagen de sí mismo. Cualquiera podía volverse loco y matar al primero que pasaba por delante, pero una persona bien vestida, de mirada fría, causaba mayor temor, pues en todo momento sabía lo que estaba haciendo. Un loco, no.

Le pegó una patada a la puerta, que se abrió al mismo tiempo que perdía parte del contrachapado de mercadillo con el que estaba hecha. En el interior de la habitación, una pareja estaba haciendo el amor o, al menos, lo que se hace cuando un hombre paga a una mujer para satisfacer sus más bajos instintos. La mujer era extremadamente delgada —su rostro era casi cadavérico— y el vivo retrato de la sacerdotisa que habían visto en el Mundo de la Oscuridad, lo que era extraño, ya que los cuerpos de la misma persona en el reflejo de los dos mundos eran muy diferentes. El hombre se quedó petrificado mientras Jeremiah apuntaba con su pistola:

—¡Cristo bendito! Le envía mi mujer, ¿verdad? No me mate —suplicaba el hombre—. Le pagaré. ¿Cuánto quiere? Tengo dinero, de verdad. Le pagaré el doble de lo que le ha pagado ella.

—Tú no vales nada. Quien me interesa es ella.

El hombre se apartó rápidamente de la mujer. Qué rápido se aprendía a ver el poco valor de la vida de los demás cuando estaba en juego la de uno mismo. Aun así, aquel despreciable ser que iba a permitir que la mujer muriese para salvarse él dejó tras de sí una mancha que delataba su cobardía y que recorría sus piernas hasta llegar a la maltrecha cama.

El disparo retumbó en la habitación y los sesos de la prostituta pasaron a formar parte de la decoración. El hombre perdió el conocimiento mientras un ahogado grito se escapaba de su temblorosa boca:

—Quizás no lo comprendas, pero tu muerte es necesaria para salvar el otro mundo. Un mal menor por un bien mayor. Una excusa tan válida como cualquier otra.

El asesino limpió el cañón del arma con un pañuelo blanco y volvió a enfundarla mientras contemplaba su traje para asegurarse de que ningún fragmento sanguinolento de lo que había sido la cabeza de la mujer le hubiese salpicado. A continuación abandonó la habitación con paso tranquilo, dejando atrás aquella escena no tan extraña en la noche de Haití.

Tomó otro de sus cigarrillos y lo prendió mientras volvía a perderse en sus pensamientos. Cruzó la puerta del motel mientras la realidad cambiaba a su alrededor. Vio una vez más aquellos incesantes ojos violetas que observaban a todos los que cruzaban el Espejo. Siempre que lo hacía pensaba que aquella sería su última vez, que los Guardianes no le dejarían pasar y acabaría atrapado para siempre en el Nexo. Los Guardianes, aquellos seres supuestamente todopoderosos que controlaban a los viajeros y mantenían la estructura de la realidad. Nadie sabía su origen, ni cuáles eran sus verdaderas intenciones, pero todo el mundo los respetaba.

CAPÍTULO SEGUNDO

Las calles de Haití habían cambiado. Al lado de la puerta un perro en estado decrépito y claramente enfermo roía los restos de lo que pudo haber sido un brazo humano. El edificio que había dejado atrás estaba prácticamente en ruinas y las calles estaban totalmente desiertas. Aquel era el Haití del Mundo Oscuro, el territorio de la Hermandad de la Sangre.

Jeremiah se atusó la perilla mientras una silueta poco definida surgía de la oscuridad. El hermético había hecho una de sus misteriosas y silenciosas apariciones:

—Así que al final te has decidido. ¿La has matado? —Era más una afirmación que una pregunta.

—Sí, no disponíamos de más tiempo. Ariadna está en peligro y era la única solución. Además, eso dará que pensar a la Hermandad de la Sangre. —El asesino dio una amplia calada a su cigarro y se tragó el humo para que el dolor inundara sus pulmones, un pequeño castigo por el crimen que acababa de cometer.

—Sabes que esto traerá graves repercusiones. Todo lo que pasa en un mundo tarde o temprano se ve reflejado en el otro.

—Esa era mi idea, ahora la sacerdotisa morirá y ellos no podrán sacrificarla.

En ese momento el rugido de un motor rompió el silencio de la noche. Luis llegó montado en una gran moto. Pese a estar en el Mundo Oscuro, siempre se las apañaba para conseguir vehículos en buen estado y con grandes motores. Le apasionaban las motos y eran su verdadera especialidad. Luis era joven y a veces un poco alocado, pero confiaba en Jeremiah.

—Vaya, Jeremiah. Así que lo has hecho, ¿no? Vamos, sube. Leonora nos espera.

Jeremiah subió en la moto. Se giró para despedirse del hermético, pero este ya no se encontraba allí. Aquel tipo siempre iba por libre y tenía sus propios medios para llegar a los lugares. Además, solo aparecía cuando se le necesitaba.

La moto se lanzó por las calles hasta abandonar la ciudad y se internó en la jungla. Luis parecía divertirse y gritaba mientras esquivaba los árboles de la jungla a toda velocidad. Su larga y rubia cabellera ondulaba al viento golpeando el rostro del asesino, que gruñía por tener que soportar ese suplicio.

—Leonora está de un humor de perros. No debiste matar a la mujer.

Luis sonreía abiertamente detrás de su espesa barba como si acabara de contar un chiste que al asesino no le hacía ni pizca de gracia.

—Calla y conduce.

—Vale, vale. El templo no está lejos.

Algunos minutos más tarde llegaron a las cercanías del templo decorado con calaveras y extrañas criaturas talladas en la piedra. En conjunto armonizaba con la selva de retorcidos y oscuros árboles, dando la sensación de ser un lugar bastante tenebroso surgido de cualquier serie de terror para adolescentes.

Luis no pudo evitar abrir la boca de nuevo:

—Joder, es que esta vez te has pasado. Leonora te va a soltar uno de sus discursos sobre las hermandades.

La joven de la Cábala de Morfeo los esperaba. Parecía estar bastante enfadada y Luis estaba seguro de que se volvería a repetir la escena en que la niña le echaba la bronca al asesino.

—¡Jeremiah Jameson! ¿Cómo te has atrevido a romper otra vez las reglas?

El asesino miró impasible a la niña mientras Luis seguía en la moto, contemplando la escena con una sonrisa en la boca.

—Habrás atraído la atención de los agentes de las hermandades de diez kilómetros a la redonda. ¿Qué digo?, ¡de un millar!

Jeremiah le dio otra calada al cigarrillo. Odiaba el sabor del tabaco en aquel mundo y estaba seguro de que, además, era diez veces más letal que el de su Tierra natal.

Leonora, a pesar de su corto tamaño, enfrentó su mirada directamente a la del asesino para dar mayor énfasis a sus palabras.

—Sabes que aparte de nosotros, las cábalas del Mundo de la Luz, están las hermandades del Mundo Oscuro. ¿Qué piensas hacer ahora para evitar que esos grupos se vuelvan contra nosotros? Seguro que las hermandades habrán enviado a sus sinreflejo contra nosotros. Debía de estar loca cuando acepté unirme a ti.

—¿Has acabado? —El asesino sabía que la niña tenía razón. Discutir con ella era una pérdida de tiempo y precisamente no disponían de mucho.

—Eres incorregible.

—Ariadna está a punto de ser sacrificada, mejor nos damos prisa. —La discusión había concluido.

Luis bajó de la moto y recogió la herrumbrosa recortada que se encontraba en uno de los laterales del vehículo. Encontrar armas decentes en aquel mundo era difícil si no pertenecías al Imperio o a la Hermandad del Uno.

—Algún día tenéis que decirme cómo acabasteis juntos un asesino y una niña como tú.

Ambos miraron a Luis con ojos que hubieran podido congelar incluso el corazón de los más valientes. La sonrisa desapareció del rostro del militar.

—Ese es nuestro problema y a ti no te importa.

Desde una de las cornisas del templo, una figura observaba la escena. Se trataba de un hombre cuyo rostro estaba completamente desfigurado por lo que debieron ser antiguas quemaduras graves. Jeremiah lo conocía muy bien, pero el asesino no se había percatado de la presencia de aquel personaje. La figura susurró a la noche.

—Esta vez serás mío, Jeremiah. La Hermandad de la Sangre se alimentará de tu dolor, pero yo disfrutaré con cada uno de tus sufrimientos. Pagarás por todo lo que me has hecho.

Los tres Hijos del Lobo se adentraron en el interior del templo. Desde las alturas pudieron contemplar aquella escena que parecía sacada de una película de serie B. Era un templo vudú decorado con calaveras humanas. Encima de un altar de sacrificios yacía un cadáver con el corazón separado de la caja torácica. El cuerpo mostraba signos de haber sido torturado durante incontables horas. La Hermandad de la Sangre nunca te dejaba morir deprisa. Te torturaban para alimentarse de tu dolor y, cuando ya no podías sufrir más, te dejaban morir para alimentarse de tu muerte.

Tras el altar se encontraba la sacerdotisa, todavía viva, alzando en la mano el corazón de su víctima, aún palpitante. A su alrededor, diversos hombres de tez oscura, demacrados y esqueléticos, la adoraban arrodillados. Tras ella, en una jaula, Ariadna se encontraba encerrada sin poder hacer nada por escapar. Aun así, en el rostro de la hedonista no se mostraba un ápice de terror.

La sacerdotisa elevó su plegaria:

—La sangre y el dolor fortalece a nuestros amos y señores.

Jeremiah esperó pacientemente sabiendo que cada vez les quedaba menos tiempo. Si el reflejo de la muerte de la prostituta no se producía pronto, tendrían que atacar.

En ese preciso momento, como si alguna oscura divinidad hubiera dado respuesta a sus pensamientos, empezó a surgir sangre de la boca de la sacerdotisa. Esta se llevó las manos a la cabeza como si algo la estuviera destrozando por dentro. Ahí estaba la señal que esperaba.

Ariadna, al ver la escena, sonrió para sí misma. Sabía qué era exactamente lo que había sucedido:

—Vaya, así que Jota lo ha vuelto a hacer. Un disparo a la cabeza, un derrame cerebral. Un reflejo eficaz y simple.

Jeremiah y Luis descendieron por la escalera mientras los adoradores empezaron a huir como si los oscuros dioses que veneraban fueran a castigarlos también a ellos. El asesino se acercó a la jaula mientras Luis disparaba a aquellos que aún tenían suficiente valentía para atreverse a acercarse ellos. Pocos eran los que podían presentar batalla al militar pese a su juventud. Ariadna sonreía con picardía a su salvador.

—Llegas tarde, Jota.

—Lo bueno, preciosa, siempre se hace esperar.

Ariadna abrazó a Jeremiah. Mientras, Leonora se ocultaba en las alturas del templo. Ella no estaba hecha para luchar. Pero las cosas buenas nunca duran, todos ellos deberían haberlo sabido. En ese momento, la figura oscura que los había estado observando, la figura de Stormlovick, uno de los más peligrosos miembros de la Hermandad de la Sangre, surgió detrás de la muchacha. Los fuertes brazos de aquel sinreflejo atraparon a la indefensa Leonora. Su poderosa voz, con un pronunciado acento ruso, resonó en toda la sala:

—Eh, Jeremiah. —El asesino se giró rápidamente apuntando con su arma al lugar de donde procedía aquella voz que había reconocido inmediatamente—. ¿Me echabas de menos? Mira qué me he encontrado mientras paseaba por aquí.

Stormlovick también era un asesino, pero trabajaba para la Hermandad de la Sangre. Al contrario que Jeremiah, Stormlovick disfrutaba con su trabajo, con el dolor que causaba a las personas y con la muerte de los inocentes, cuantos más mejor.

Para Leonora todo aquello parecía la típica escena de las viejas series de la televisión en las que el malo tenía agarrada a la chica y los buenos no sabían qué hacer. Podía escuchar la voz en off *del narrador diciendo: «¿Salvarán nuestros héroes a su pequeña amiga? Véanlo en el próximo episodio…».*

El problema era que esto era la realidad y que no habría resúmenes de episodios anteriores ni aparecería un personaje sorpresa para rescatar a nadie. Tampoco ayudaba mucho que el malo del capítulo de hoy fuera la pesadilla del sueño americano, ese bastardo al que algunos llamaban Stormlovick. Leonora simplemente lo llamaba «el enemigo final de fase» en las muchas ocasiones en que se habían cruzado en su camino (y de las que no siempre habían salido vencedores).

Ahora los fornidos brazos del ruso rodeaban su pecho mientras ella solo podía sentir la presión de la fuerza de su adversario y ese fétido y cálido aliento en su nuca. Un sudor gélido le recorría la espalda a cada palabra que Stormlovick

pronunciaba, e incluso notaba cómo una parte del asesino situada a media cintura también se «alegraba» de estrechar el cuerpo de una jovencita como ella. Su única esperanza ahora era la fe en sus extraños compañeros de viaje: Ariadna y el atractivo Luis, pero en especial Jeremiah. Aunque si algo había aprendido era que ni en este mundo ni en el otro puedes dar el cien por cien de tu confianza a una sola persona. Además, ya comenzaba a estar algo harta de sentirse la niña indefensa a la que todo el mundo debía proteger.

Al otro lado de la sala Ariadna contemplaba la escena. No había perdido su compostura ni un momento. Se había criado preparada para todo tipo de sorpresas.

—Jota, ¿conoces a esa «belleza»? —Sus labios se curvaron en una sonrisa irónica—. Eh, guapo, ¿por qué no dejas a la bambina y vienes a por una mujer? ¿O acaso te asustan las mujeres? —Miró a Jeremiah y a Luis, esperando un gesto de estos antes de lanzarse en pos de Leonora.

—Es un antiguo amigo, por llamarle de alguna manera. En el pasado hemos coincidido alguna que otra vez. Es peligroso, muy peligroso —dijo Jeremiah.

Luis, por su parte, empezaba a ponerse tenso. Su dedo ya empezaba a apretar el gatillo del arma que apuntaba hacia la cabeza de quien apresaba a su compañera. A esa distancia no fallaría, pero ¿cómo podía estar seguro? Jeremiah decía que era peligroso, y eso le hacía dudar.

«Mierda, ¿de dónde ha salido este cabrón?», pensó Luis al observar cómo Stormlovick agarraba a Leonora. Las cosas empezaban a ponerse feas, había que reaccionar rápido.

La niña comprendió lo que estaba pasando. Esta era su ocasión para demostrar su valía. Los poderes de Leonora estaban ligeramente mermados y, dada la situación, era incapaz de concentrarse en algo que no fuera zafarse de la presa de su captor. Miró con ojos cómplices a Jeremiah, como esperando una señal, pero ella no podía esperar más. Además, no debía poner a sus compañeros en peligro. Si alguien debía sacrificarse, sería ella. Dirigiéndose a los demás, habló en voz alta:

—Tranquilos, me han achuchado peores tipos que este, venid arriba y dadle una paliza, no me hará daño…

Sabía que esas palabras podrían provocar la ira del ex miembro del servicio secreto ruso, pero tenía que jugársela si quería que aquello terminara bien. Sigilosamente, cogió uno de sus colgantes más puntiagudos y decidió que se lo clavaría en un ojo con un rápido movimiento. Solo esperaba que fuera lo bastante rápido como para no empeorar las cosas. Leonora rezaba para que sus compañeros la salvaran a tiempo.

El capítulo estaba a punto de comenzar en aquella cueva mientras que la voz en off *parecía querer decir: «¿Cómo solucionarán nuestros héroes la situación?».*

Luis comprendió qué era lo que pretendía hacer su pequeña compañera. Su mano se iba acercando poco a poco a uno de sus colgantes. Tenía que darle tiempo para llevar a cabo su plan.

—Ya has oído a la chica, cara croqueta, será mejor que no hagas ninguna tontería. Si tu cerebro no está tan estropeado como tu cara, serás lo suficientemente inteligente como para saber que no tienes posibilidad de salir bien parado de esta. Enfréntate a mí si te atreves. —Luis esbozó una sonrisa para dar más credibilidad a sus palabras, aunque realmente no estaba nada seguro de que la cosa fuese a salir bien.

—Por supuesto, cuando quieras me enfrentaré a ti. Pero estás de suerte, pues hoy no serás tú quien morirá. ¿Verdad, preciosa?

La situación era complicada. Leonora intentaba forcejear para liberar uno de sus brazos de la presa de Stormlovick, pero el asesino era fuerte.

Podía sentir el pútrido aliento de aquel asqueroso ser de piel quemada en su nuca.

—Tranquila, pequeña, si intentas escaparte solo quedará dolor. —Para demostrar lo que acababa de decir retorció el brazo de Leonora, que soltó un grito de puro dolor mientras su captor sonreía.

Ariadna avanzaba, poco a poco, con cautela, sabiendo que en cualquier momento aquel asesino podría acabar con la niña. Debían actuar con mucha prudencia.

Stormlovick pasó su lengua por el rostro de Leonora, causando que esta sintiera asco por aquel ya de por sí repugnante ser.

—Mmmh, el sabor de la juventud. ¿Sabes cuántas niñas como tú han acabado entre mis brazos? Las he hecho gritar de placer al tiempo que suplicaban para que acabara de una vez con sus vidas. Dolor y placer al mismo tiempo, una sensación única en el mundo que estoy seguro de que a tu amiga hedonista le gustaría conocer alguna vez. Por cierto, chica —dijo mirando a Ariadna—, si das un paso más, le rompo el cuello.

Ariadna se detuvo al pie de las escaleras sabiendo que aquella amenaza era auténtica.

Justo en aquel momento, las sombras que había junto al ruso parecieron tomar forma. Solo aparecía cuando se lo necesitaba. Más allá de las supersticiones que rodeaban a su persona, como las mismas sombras que lo amparaban, Nilstar Zorah parecía ajustarse bastante a ese arquetipo de «causalidad dentro de la casualidad».

Quizás nadie entre ese variopinto grupo que el destino uniera habría apostado por que Nilstar fuera a inclinar la balanza de la dama Fortuna en uno u otro sentido, sino más bien que se mantendría al margen como un observador

imparcial e implacable con los resultados. Sin embargo, el destino hizo las elecciones por todos. Quiso la casualidad, el azar o el humor de desconocidos dioses que la aparición de Nilstar en tan peliaguda situación fuera detrás de Stormlovick.

—Vaya, el devenir de los acontecimientos puede convertir al cazador en presa.

Un mero comentario en el lugar indicado. Daba igual por quién fuera lanzado desde las aceradas sombras de su capucha. Deseado o no, había intervenido. Y ante ese nuevo foco de amenaza, Stormlovick, o al menos eso era lo que esperaba el hermético, solo podía responder instintivamente y volverse a la posible amenaza situada tras de sí.

Stormlovick se sorprendió por un momento y apretó el cuello de la niña, que crujió. Leonora sufrió un dolor al que no estaba acostumbrada y que ninguna niña de su edad debería haber sentido jamás. Pero aquello era el Mundo Oscuro y en aquel mundo solo existía el dolor. El asesino de la Hermandad de la Sangre conocía demasiado bien al grupo como para caer en la trampa.

—Así que tú eres el hermético. Había oído hablar de tu unión al grupo. Os conozco muy bien y sé que no harás nada. Tu deber es observar sin actuar. Realmente patético, digno de alguien débil y despreciable. Además, no te arriesgarás a que le haga daño a la niña.

Jeremiah perdió los estribos. El asesino, que siempre se mostraba calmado, parecía haber llegado al límite.

—¡Suéltala, maldito! No me hagas subir allí —le dijo mientras separaba a Ariadna de él—. Eres un cobarde al presentarte así, cubriéndote con una mujer indefensa, ¡en lugar de enfrentarte a mí como debería hacer un hombre!

Las carcajadas del ruso resonaron en la sala.

—¿Cobarde? Digamos que lo que no soy es estúpido. Te conozco demasiado bien y sé que eres peligroso. ¿O acaso no recuerdas lo que me hiciste la primera vez que nos conocimos? Pero tranquilo, esta vez solo he venido a traerte un mensaje, tu muerte deberá esperar, aunque no así tu dolor. Disfrutaré viéndote padecer el sufrimiento que voy a causar a los que te rodean.

Stormlovick mostró un anillo que tenía en la mano. Se trataba de un anillo con forma de serpiente dorada de ojos rojizos que mostraba sus colmillos. Con un gesto rápido, Stormlovick hizo un corte en el brazo de la niña con el anillo.

—Te explicaré, querido amigo, lo que acaba de suceder. Le acabo de administrar un lento veneno a esta preciosa niña. —Stormlovick acarició con su mano enfundada en cuero el rostro de su prisionera—. Si quieres conseguir el antídoto, dentro de tres días deberás ir solo al templo de Kithokithan del Mundo Oscuro. Te lo repito, debes ir solo o no conseguirás el antídoto. Ese día tendremos un encuentro tú y yo. Un encuentro que no ganarás.

Dicho esto, el cuerpo de Stormlovick empezó a retorcerse. Sus brazos crecieron de tamaño y en ellos aparecieron poderosas y afiladas garras que semejaban estar hechas de acero oscuro. De su frente surgieron dos grandes cuernos, mientras que su piel se fue tornando rojiza a la vez que recuperaba un aspecto liso y firme, pero, en cierta manera, metálico. En su espalda surgieron dos poderosas alas quitinosas que se desplegaron mientras el monstruoso ser de aspecto demoníaco lanzaba un aullido que ensordeció a los presentes. Alzó a la niña como si fuera una vulgar muñeca y la lanzó contra las tres personas que estaban al fondo del templo.

Con gran rapidez, Ariadna, Luis y Jeremiah consiguieron recogerla, sufriendo solo un ligero impacto que pronto podría olvidarse. La criatura alzó el vuelo y aprovechó el momento para atravesar el techo de piedra del templo y perderse en la oscuridad de la noche.

—Recuerda, asesino. Tres días.

LA CORPORACIÓN

Apesar de ser la cábala más joven del Mundo de la Luz, La Corporación se ha hecho rápidamente con un lugar dominante respecto a las demás. Desde su fundación, gracias a las grandes reservas económicas que poseían y, más adelante, gracias a los hallazgos realizados por los sinreflejo, los miembros de La Corporación se han convertido en uno de los mayores grupos de empresas de la Tierra, controlando gran parte de los recursos económicos del mundo. Quizás, si estamos hablando a nivel económico en la actualidad, los únicos que pueden compararse a La Corporación son los propios Fenicios y contadas multinacionales que monopolizan algunos sectores.

La Corporación tiene un punto de vista totalmente materialista del mundo y del Reflejo. La mayor parte de los miembros de la cábala pertenecen a la flor y nata de la sociedad actual, buscando a la élite de las empresas más poderosas e invitando a formar parte de sus filas a aquellos sinreflejo con afán de poder. No por ello descartan otro tipo de integrantes entre sus filas: en concreto, sienten cierta afinidad por personas inteligentes capaces de ser los ejecutores de sus planes. Son personas a las que adiestran para formar parte de sus grupos operativos y liderarlos.

FILOSOFÍA

Desde su fundación, los miembros que formaron los Argonautas (el enclave místico de La Corporación) basaron su visión de la Terra Oscura y de su propio mundo en los ideales de Hobbes y Descartes, que pusieron las bases de lo que sería el esplendor de la filosofía de Marx y Engels. La ideología de La Corporación intenta redefinir al hombre descartando cualquier tipo de explicación no material: dioses, espíritus, fuerzas místicas… Así pues, intentaron explicar tanto el pasado de nuestro mundo como el de la Tierra Oscura desde el punto de vista puramente material y económico. Para La Corporación, el otro mundo no es más que un nuevo lugar repleto de recursos por explotar. Es más, para muchos miembros de La Corporación la existencia de un segundo mundo no es otra cosa que la antesala a la existencia de otros reflejos aún por descubrir y que les abrirán las puertas a nuevos recursos y fuentes de poder.

No es de extrañar, pues, que cuando se creó el grupo conocido como los Argonautas, que querían estudiar el potencial económico de lo místico y sobrenatural, sufrieran un rechazo prácticamente total por parte de La Corporación. A pesar de ello, los Argonautas demostraron que lo sobrenatural existía y que se podía explotar. El primer paso fue el descubrimiento del Mundo Oscuro y la facilidad que tenían algunas personas para llegar a él. El segundo, el de los poderes que conseguían al despertar el potencial que había en sus mentes. Fue este segundo descubrimiento el que los llevó a superar a cualquier otro grupo de La Corporación y el que los convirtió en los verdaderos líderes de la agrupación de empresas.

Actualmente La Corporación cuenta con una de las mayores colecciones de objetos místicos o de origen posiblemente sobrenatural del planeta. Algunos de estos objetos han demostrado tener ciertas capacidades extraordinarias, y La Corporación no duda en usarlos en su propio beneficio y cederlos a sus agentes si es necesario.

HISTORIA

La historia de La Corporación se inicia mucho antes de que descubrieran la existencia de los sinreflejo. A lo largo del siglo XVI, la conquista de América y su colonización permitieron la integración del nuevo continente al mercado económico de Europa. El control de estas nuevas fuentes de recursos fue disputado por muchos países y, principalmente, por muchas personas que ya disponían de un considerable poder económico en el Viejo Mundo y podían permitirse la inversión necesaria para explotar los nuevos territorios. Aun así, controlar estos nuevos territorios era complicado, si no imposible, si se trabajaba de forma individual, a pesar de los muchos recursos de que se disponían. En la explotación económica del Nuevo Mundo se veían implicados demasiados factores que muchas veces debían dejarse al azar y que llevaron a la ruina a muchos de los que arriesgaron todo su capital en esta empresa. Tras analizar la situación, diez de las personas más poderosas del Viejo Mundo se reunieron para llegar a un acuerdo que se conocería como el Pacto del Nuevo Mundo. Uniendo sus fortunas y sus recursos, entre el Consejo de los Diez podían controlar cada uno de los factores que implicaban el control del mercado mundial, fundando así las primeras bases del concepto de globalización que se conoce actualmente.

Con el paso de los años, el Pacto del Nuevo Mundo, que se perpetuó con los herederos de sus miembros originales, se formalizó y necesitó una estructura jerárquica para controlar cada una de las partes implicadas en él. Tras una nueva reunión de los integrantes del pacto, se llegó a la conclusión de que era necesaria la formación de una única entidad que, de manera oculta, se encargara de controlar la totalidad de los mercados económicos. El objetivo de esta entidad fue, principalmente, situar a peones a su servicio en lugares estratégicos que permitieran mantener bajo control todo lo que sucediese en cualquier área económica. La Compañía, nombre por el que se conoció

originalmente esta formación, fue la responsable de muchos conflictos que se produjeron durante los siglos XVII y XVIII, sobre todo en Inglaterra y Francia. Estos, entre muchos otros, permitieron por otro lado el desarrollo de la ciencia moderna, sobre todo las figuras de Galileo Galilei e Isaac Newton, que repercutió favorablemente en el poder económico de La Compañía.

Llegados a la segunda mitad del siglo XVIII y principios del siglo XIX, La Compañía tuvo un papel más que evidente en la Revolución industrial del Mundo de la Luz. Las empresas, que hasta entonces habían visto su potencial limitado por la cantidad de mano de obra, pudieron mejorar gracias a la mecanización de sus procesos. El comercio también ganó impulso gracias a las nuevas rutas de transporte y, sobre todo, a la aparición del ferrocarril. La Compañía invirtió en muchos de estos nuevos procesos, que retroalimentó el crecimiento de un imperio ya de por sí vasto y poderoso. Estas ganancias permitieron a La Compañía adquirir empresas modestas en sectores concretos, favoreciendo el control sobre la economía global.

Si bien La Compañía se había centrado principalmente en Europa y América, los beneficios obtenidos durante esta época y la adquisición de empresas alrededor del mundo supusieron los inicios de una economía a nivel global. El sistema de gestión de La Compañía quedó anticuado ante los nuevos límites de la sociedad y, por ello, en 1793, los entonces miembros del pacto acordaron, en un consejo celebrado en Londres, un replanteamiento del mismo. A cada uno de los diez integrantes de La Compañía se le asignó una sección del planeta para poder controlar más eficientemente la economía de cada zona: la Costa Este de América del Norte, la Costa Oeste de América del Norte, América del Sur, Europa Occidental, Europa Oriental, Norte de África, Sudáfrica, Asia Central, Este Asiático y Oceanía. Su objetivo era evitar que el poder se concentrara en un único lugar. De este modo podrían manipular eficientemente todos los mercados económicos, apoyando a cada uno de los miembros de La Compañía y a las numerosas empresas que, sin saberlo, estaban bajo su control. Con este nuevo concepto de economía global, La Compañía pasó a ser conocida como La Corporación.

En el año 1930, uno de los diez integrantes de La Corporación, conocido como Midas, empezó a interesarse por lo sobrenatural tras el contacto con diversos individuos, aparentemente de nacionalidad alemana, que aseguraban la existencia de un mundo oculto repleto de poder y nuevas riquezas. Aconsejado por estos misteriosos individuos, fundó una nueva sección en La Corporación bajo el nombre de los Argonautas. Esta sección se encargó de investigar todo aquello relativo a lo sobrenatural. Durante sus pesquisas entraron en contacto con criaturas misteriosas que nunca antes se habían visto sobre la faz de la Tierra, descubrieron extraños objetos que poseían poderes increíbles y, poco a poco, gracias a la gran fortuna que se invirtió en este proyecto, La Corporación se hizo con una de las mayores colecciones de objetos sobrenaturales del planeta.

Cabe destacar la participación activa de los Argonautas durante la Segunda Guerra Mundial. Aunque no se ha confirmado, muchos sospechan que los Argonautas estuvieron implicados directamente en el gran interés que desarrolló Adolf Hitler por el mundo sobrenatural y, en concreto, por ciertos objetos como la lanza de Longinos o el Santo Grial. Según estas mismas sospechas, fueron los propios Argonautas, de manos del *reichsführer* Heinrich Himmler, quienes instaron a Stein, un matemático con gran interés por el ocultismo que afirmaba conocer el futuro de Hitler, a trabajar en lo que se conoció como el buró ocultista de los nazis. Stein consiguió escapar a Gran Bretaña del control de La Corporación y llevarse consigo muchos de los conocimientos que había adquirido durante su estancia en el ejército austriaco. Existen rumores de que dejó constancia de todos sus descubrimientos en un manuscrito cuyo paradero es desconocido, y que contendría la localización de diversos objetos de gran poder.

Pasada la Segunda Guerra Mundial, nuevos descubrimientos siguieron añadiéndose al largo repertorio del que ya disponían los Argonautas. Aun así, el mayor de ellos no llegaría a realizarse hasta el año 1976. Los Argonautas, siguiendo la pista de una antigua civilización de hombres animal, viajaron hasta América del Sur. Durante su investigación, se vieron envueltos en medio de una guerra entre la Cábala del Rayo Divino y los Hijos de Madre Haia y Padre Gro, que resultaron ser las misteriosas criaturas que estaban buscando. Lejos de comprender la situación y creyendo que los Hijos eran monstruos peligrosos, colaboraron con la Cábala del Rayo Divino e inclinaron la balanza en su favor. Fue de esta manera como La Corporación, de mano de sus Argonautas, conocieron a los sinreflejo y la existencia de la Tierra Oscura. Tras esta colaboración con la Cábala del Rayo Divino, poco a poco los Argonautas empezaron a iniciarse en los misterios de los sinreflejo, sus poderes psíquicos y la existencia de un mundo paralelo a la Tierra.

Midas, ya anciano, presentó al Consejo de los Diez sus hallazgos, pero estos no le dieron credibilidad al proyecto debido a que no contaban con sinreflejo entre sus filas y era imposible localizarlos de una forma efectiva. Midas quedó abandonado al mando de los Argonautas sin que el resto de los Diez lo apoyaran. A su muerte, fue su hijo Jonás quien ocupó su lugar en el Consejo y, frente a los Argonautas, emprendió una política más activa que la de su padre, empezando a buscar y reclutar sinreflejo. Fue una sorpresa mayor cuando Jonás descubrió, durante un intento de asesinato por parte de un miembro de La Corporación, que él mismo era un sinreflejo. Gracias a esto consiguió salvar su vida y empezó a desarrollar unas capacidades psíquicas sorprendentes que hasta entonces no se habían encontrado en ningún otro sinreflejo. Con estos nuevos poderes a su disposición, Jonás fue eliminando al resto de los

miembros del Consejo de los Diez y los sustituyó por otros sinreflejo que le eran leales. De esta manera, en el año 1985, La Corporación, y en concreto el Consejo de los Diez, pasó a estar controlada por Jonás y sus sinreflejo.

Fue a partir de ese año cuando La Corporación inició su política más directa con el Mundo Oscuro. En un primer momento, y en colaboración parcial con la Cábala del Rayo Divino, con los que seguían en contacto, ofrecieron recursos para defender el Mundo de la Luz de la Tierra Oscura. La Corporación inició también su exploración del otro mundo, considerándolo un lugar donde obtener más poder y riqueza que acumular para su ya vasto imperio.

En los últimos años, La Corporación ha estado destinando una cantidad ingente de dinero al desarrollo de una nueva tecnología para crear una máquina capaz de transportar materia de un mundo a otro. Esto permitiría recoger recursos del Mundo Oscuro y traerlos al Mundo de la Luz sin la necesidad de usar sinreflejo, que solo pueden transportar cantidades limitadas de material. Lamentablemente, las primeras investigaciones no han sido demasiado exitosas, ya que la tecnología de este mundo está mucho más atrasada que la del Mundo Oscuro. Debido a este problema, y dejando de lado su reticencia a establecer contacto con las hermandades del Mundo Oscuro, La Corporación llegó a un acuerdo con la Hermandad del Uno, por el cual utilizarían tecnología avanzada del otro mundo para hacer progresar su proyecto. Por desgracia, La Corporación ha topado con un nuevo problema. El prototipo actual de la máquina requiere una cantidad ingente de energía, y solo el extraño metal conocido como oricalco podría proporcionar tanta. El oricalco se encuentra principalmente en manos de la Cábala de Hédoné, la cual se niega a entregarlo o comerciar con él. Es por ello que La Corporación ha empezado a dedicar una gran cantidad de recursos no solo a encontrar antiguas ruinas de la civilización atlante, origen de la Cábala de Hédoné, sino también a investigar la existencia de dicho material en el Mundo Oscuro.

Por último, cabe destacar que La Corporación ha empezado a tener grandes problemas con el Imperio de los Mil Años. Esta hermandad se ha dedicado a atacar de forma selectiva y sin motivo aparente las fuentes de recursos de La Corporación. Este hecho ha puesto en estado de alerta a la cábala, que teme una invasión a gran escala por parte del Imperio en un futuro próximo.

DENTRO DE LA CORPORACIÓN

Para evitar conflictos intermitentes y, sobre todo, la interferencia de otras cábalas o hermandades, La Corporación, carente siempre de cualquier tipo de ética, actúa desde la sombra usando sucursales que eviten cualquier tipo de relación directa con ella, lo que le permite actuar con plena libertad.

Como grupo de empresas, posee un amplio abanico de individuos: desde matones que se ocupan del trabajo más sucio hasta carismáticos líderes o déspotas esclavistas. Las empresas que poseen alrededor de todo el Mundo de la Luz, e incluso en algunos lugares del Mundo Oscuro, necesitan un pueblo llano numeroso que las mantenga en funcionamiento.

La mano de obra es muy diferente dependiendo del lugar donde se hallen las empresas, y varía desde el típico asalariado hasta a esclavos o explotación infantil, en el peor de los casos. Los sinreflejo tienen que superar un periodo de prueba para demostrar que merecen formar parte de la élite de La Corporación. De esta manera, no es extraño ver cómo a algunos sinreflejo, durante sus primeros años en la cábala, se les obliga a trabajar como mano de obra y se les somete a todo tipo de presiones.

Si son capaces de superar esos obstáculos (para lo que pueden recurrir a cualquier medio a su disposición, incluso asesinando adversarios que compiten por ascender en la escala social), tarde o temprano son invitados a formar parte de los Argonautas, desde donde poco a poco pueden ir escalando en el círculo interno de esta sociedad. A medida que su poder crece, disponen de cada vez más recursos para utilizar en su ascenso.

A pesar de parecer una maquinaria gigantesca, la jerarquía de la cábala está muy marcada por los niveles de poder de sus miembros y los trabajos que desempeñan. A pesar de que la lista de cargos es inmensa, los siguientes son los principales grupos formados por sinreflejo que pueden encontrarse dentro de La Corporación.

Erginos

Llamados así en honor de uno de los argonautas del mito griego, Ergino, el que pasaría a ser piloto de la nave Argos tras la muerte de Tifis. Los erginos son los dirigentes de pequeños departamentos o incluso de pequeñas empresas sucursales de La Corporación. Acostumbran a ser elegidos entre aquellos sinreflejo con capacidades de mando. Normalmente son duros e implacables y su visión del mercado no tiene igual.

Son los encargados de dirigir las delegaciones de La Corporación. Entre sus habilidades más destacables se encuentran las sociales, que les ayudan a controlar a los demás y les permiten analizar las situaciones en las que se encuentran. Los erginos no solo saben dirigir una empresa, sino que, en el caso de que estallara una guerra, serían unos grandes estrategas.

Etálides

Llamados así en honor al heraldo de los argonautas del mito griego, son los encargados de mantener las relaciones entre las diferentes empresas que forman La Corporación, así

como de relacionarse políticamente con las demás cábalas y con los responsables de los territorios donde quieren instalarse.

Son seleccionados entre la élite de la sociedad. Normalmente han sido líderes de algún tipo de agrupación o han conseguido tener un grupo de seguidores gracias a su manera de captar la atención y por ser un ejemplo de modelo a seguir. No es de extrañar, pues, encontrar en este grupo líderes de clubs, hermandades o sectas o animadoras y personajes del mundo del espectáculo.

Su gran poder de convicción y de análisis de la situación permite a La Corporación conseguir sus objetivos con gran facilidad, ya sea mediante el diálogo, la extorsión o el chantaje; ya que, a pesar de parecer unas personas encantadoras, acostumbran a no tener ningún tipo de escrúpulo para conseguir más poder y popularidad que los demás.

Dentro de este grupo suelen ocurrir muchos «accidentes» que facilitan el ascenso en la escala social. El círculo interno hace la vista gorda a estos sucesos, pues considera que promueven la competitividad entre sus miembros y la selección de los mejores en cada momento.

Dioscuros

Llamados así en honor a dos grandes héroes que formaron parte de los argonautas del mito griego, Cástor y Pólux, este grupo de La Corporación es la fuerza militar de la cábala. Los dioscuros tienen a su disposición, dependiendo de su rango, tecnología militar muy avanzada gracias a los contactos de La Corporación tanto en el Mundo de la Luz como en el de la Oscuridad. Uno de estos principales contactos en el Mundo Oscuro es la Hermandad del Uno, con la que acostumbran a negociar con nuevas tecnologías que La Corporación no duda en acabar desarrollando en el Mundo de la Luz.

Los miembros de este grupo son elegidos entre matones descerebrados. La Corporación quiere un grupo de soldados que actúe sin pensar y sin cuestionar las órdenes. Normalmente asignan un etálide a cada grupo para que actúe como jefe de escuadrón y, en caso de que se necesite una fuerza de choque mayor, se asigna un ergino con experiencia en el combate. Los dioscuros son una potencia militar a tener en cuenta y, en algunos países, son tan temidos que sus políticos evitan cruzarse en el camino de La Corporación.

ASPECTO

Los miembros de La Corporación no son diferentes de cualquier otro ser humano, pero cuidan extremadamente su estilo, usando las marcas más famosas y los vestidos más caros. Los miembros de los Dioscuros acostumbran a usar trajes de tonos oscuros junto con gafas de sol, aunque no las necesiten, lo que hace que recuerden a los famosos hombres de negro.

PODERES PSÍQUICOS: LEY DE LA VIDA

Al igual que el resto de cábalas y hermandades, La Corporación ha desarrollado unas capacidades psíquicas fuera de lo común. Sin embargo, su punto de vista material del universo ha limitado parcialmente el desarrollo de las mismas. No por ello La Corporación se encuentra en desventaja ante el resto de sinreflejo, ya que han sabido suplir esas carencias con una cantidad de recursos tal que los convierte en individuos a tener en cuenta. Los poderes de La Corporación se basan principalmente en la alteración del comportamiento, tanto de las personas como de los objetos físicos e incluso del azar.

Saberes (nivel 0)

ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN

Los miembros de La Corporación se distinguen por su entereza y mente fría ante circunstancias peligrosas. Así pues, a algunos de los miembros más jóvenes de la cábala se les enseña a analizar detenidamente las situaciones de combate para obtener ventaja sobre sus adversarios.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: El cabalista analizará rápidamente una situación de combate y, en caso de tener éxito, obtendrá una bonificación de –1 en todas las tiradas relacionadas con el combate actual.

EL *CRACK*

De la misma forma que los miembros de esta cábala han aprendido a concentrar la buena suerte sobre ellos, son capaces de enviar la mala suerte a sus enemigos. Gracias a este saber, las pistolas se encasquillan, la gente tiene accidentes y sufre toda clase de desgracias.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +1.

Efecto: El cabalista debe concentrarse en la persona a la que quiere maldecir mirándola fijamente, sin el uso de ningún dispositivo, durante tres turnos. En ese momento, en caso de superar la tirada, la persona afectada por la maldición sufrirá una penalización de +1 a todas sus tiradas durante los próximos cinco minutos.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del básico podrá extenderse la duración del efecto cinco minutos adicionales.

EMPUJÓN ENTRÓPICO

Los miembros de La Corporación siempre han destacado por ser portadores de la fortuna. A su alrededor, las probabilidades cambian y tienden a favorecerlos. Gracias a este saber, el cabalista es capaz de atraer una pequeña cantidad de buena suerte hacia sí para mejorar los resultados de sus acciones en las que intervenga el azar.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito podrá mejorar su siguiente tirada en que intervenga el azar en un –2 a su favor.

ESTIMACIÓN

El dinero atrae a La Corporación casi tanto como a los Fenicios. Gracias a este saber, el cabalista es capaz de estimar el valor real de las cosas con un grado de precisión bastante alto.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: El cabalista examina detenidamente el objeto mientras se concentra. Tras pasar tres turnos examinándolo, en caso de superar la tirada, el cabalista intuirá el precio real aproximado del objeto en cuestión. A mayor grado de éxito, mayor será la precisión de este saber. El precio será obtenido en la moneda en que esté habituado a pensar el cabalista.

SUELDO 0

Los miembros de La Corporación seguramente se encuentran entre los grupos con menor poder psíquico. Esto lo compensan fácilmente gracias a su poder económico y a su gran capacidad de organización. Los nuevos miembros pueden ser premiados con un sueldo adicional que les permite adquirir mejor equipamiento a medida que avanzan en la cábala.

Tirada: El uso de este saber es automático .

Efecto: Este saber no es realmente un poder psíquico. Simplemente debe considerarse que, a este nivel, el cabalista puede comprar cualquier artículo básico sin preocuparse de su valor.

Dones (nivel 1)

ESCUCHA ILEGAL

Los miembros de La Corporación siempre han tenido espías por todas partes intentado estar un paso por delante de sus competidores. Gracias a este don, el cabalista es capaz de escuchar una conversación mantenida en una habitación en la cual se pueda encontrar un teléfono.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: El cabalista descuelga un teléfono que no puede estar a más de cien metros del teléfono de destino. Ambos teléfonos deben estar conectados al tendido, es decir, no puede usarse este don con dispositivos inalámbricos (como teléfonos móviles). El cabalista marca un número al azar y espera cinco tonos. En ese momento, en caso de superar la tirada, podrá escuchar cualquier conversación a menos de cinco metros del teléfono de destino durante un minuto.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del grado mínimo podrá extender la duración un minuto adicional.

¿NOS HABÍAMOS VISTO ANTES?

La Corporación es capaz de mezclarse con la población con mucha facilidad. A la vista de todos, son personas normales y corrientes, han aprendido a pasar desapercibidos entre los demás. Gracias a este don, el cabalista deja de ser alguien anónimo para convertirse en un recuerdo ligeramente familiar dentro de la mente del afectado, mejorando así la disposición de este hacia el cabalista.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: El cabalista se dirige a la persona a la que quiere afectar con este don e inicia la conversación con una frase introductoria del tipo: «¡Hola! ¡Cuánto tiempo sin verte!». En ese momento, en caso de tener éxito en la tirada, la persona afectada creará un recuerdo agradable sobre el cabalista, que obtendrá una bonificación de –2 en todas las tiradas que haga para influir en esa persona. El recuerdo no será preciso y, por lo tanto, el afectado puede intentar rememorar ese viejo recuerdo. El don funcionará durante veinticuatro horas y solo podrá mantenerse activo sobre una persona a la vez.

REVALORAR

Durante la Edad Media, la pirita se conocía como el oro de los tontos, y mucha gente se aprovechaba de los incautos mediante este truco. De un modo similar, los miembros de La Corporación han aprendido a hacer que los objetos desprendan un encanto especial, haciendo que parezcan más valiosos a los ojos de los demás.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: El cabalista sostiene el objeto a revalorar en las manos y se concentra en él durante tres turnos. En ese momento, en caso de tener éxito en la tirada, el precio del objeto influido se revalorizará en un 25 %. Un objeto solo puede ser revalorizado una vez.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo, el personaje podrá aumentar en un 10 % adicional el valor del objeto.

RULETA

Los cabalistas saben tentar a la suerte e intentan que esta los acompañe allá donde van. Mediante este don, el cabalista es capaz de atraer la fortuna, pero, debido a que aún no posee

un control absoluto sobre el destino, también puede atraer la mala fortuna en caso de que no consiga generar la suficiente energía psíquica.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito básico.

Efecto: El grado de éxito o de fracaso obtenido en esta tirada modificará la siguiente tirada en la que la vida del cabalista se encuentre en peligro, sin que pueda hacer nada para evitarlo.

SUELDO 1

A este nivel, el cabalista es recompensado con un sueldo más sustancioso que el de un aprendiz. Por lo tanto, podrá permitirse más artículos de lujo.

Tirada: El uso de este don es automático.

Efecto: Sueldo 1 no es un don como tal y, por lo tanto, no tiene uso directo. El director de juego debe asumir que, con este sueldo, el cabalista puede cubrir todas las necesidades de una persona de clase media.

Legados (nivel 2)

DOBLE O NADA

El cabalista es capaz de atraer hacia sí la mayor de las suertes o la peor de las desgracias. Este legado es muy peligroso para los miembros de La Corporación, y la cábala aconseja que solo se use como último recurso o por aquellos con el suficiente control mental para asegurar su correcto funcionamiento.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +4.

Efecto: En caso de tener éxito en la tirada, en la siguiente tirada de dado el atributo y la habilidad del cabalista tendrán el doble de su valor actual. En caso de fracasar, se considerará que ambos valores son 0, con lo cual el cabalista fallará estrepitosamente en la siguiente acción que realice. Esta tirada la realizará el director de juego en secreto.

RUMORES

Los miembros de La Corporación son de naturaleza malvada y les gusta hacer que los rumores se extiendan por los círculos apropiados para así eliminar a posibles competidores. Es por ello que hacerse enemigos entre los miembros de La Corporación es algo muy peligroso.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: El cabalista se concentrará en la persona sobre la que quiera usar el legado mientras sostiene en la mano un objeto que pertenezca a esa persona. Comentará el rumor al primer desconocido que encuentre y, en caso de superar la tirada, el rumor llegará tarde o temprano al círculo apropiado para hacer todo el daño posible. Este rumor será creído durante un día.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del básico podrá extenderse la duración del efecto un día adicional.

SENTIR NECESIDAD

El cabalista que posee este legado es capaz de examinar el alma de las personas y sentir las necesidades que tienen. Como auténticos demonios, son capaces de encontrar aquello que más desea una persona y tentarla con promesas para que sucumban ante el poder de La Corporación.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito igual a la Voluntad del adversario.

Efecto: El cabalista deberá mirar detenidamente a los ojos de la persona que va a ser afectada, pues los ojos son el espejo del alma. Una vez pasados tres turnos, en caso de obtener un éxito en la tirada, el cabalista recibirá una visión mental de cuál es el mayor deseo de la persona que tiene ante sí.

SUELDO 2

Los miembros que han llegado a este nivel pueden considerarse afortunados, pues no deberán volver a preocuparse jamás por el dinero; La Corporación cubrirá todos sus gastos.

Tirada: El uso de este legado es automático.

Efecto: Se considerará que el cabalista es millonario y podrá adquirir cualquier producto de lujo que sea legal. La Corporación solo pagará los gastos del cabalista, no los de sus compañeros, a no ser que la misión lo requiera.

Maestrías (nivel 3)

CONTROL ENTRÓPICO

A este nivel los cabalistas dominan a la perfección el arte de la casualidad, con lo que pueden alejar de sí la mala suerte y atraer en su lugar a la mismísima Dama Fortuna.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +5.

Efecto: En caso de tener éxito en la tirada, el jugador del cabalista podrá repetir hasta cuatro tiradas de dados a lo largo de un día. Si decide repetir una tirada, deberá quedarse obligatoriamente con el segundo resultado. Es posible invertir las cuatro tiradas en una única prueba, pero siempre se deberá conservar el último resultado obtenido.

CREAR PASADO

A este nivel, los miembros de La Corporación son maestros en el arte de la infiltración. Gracias a ello son capaces de modificar la mente de las personas para hacerles creer que el cabalista es quien no es; incluso serán capaces de recordar con perfecta claridad escenas de su vida junto al cabalista que en realidad nunca tuvieron lugar. Este es un poder muy peligroso para el resto de la humanidad y La Corporación se enorgullece de haberlo creado, ya que así se convierten en los espías perfectos.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito igual a la Voluntad de la persona que debe ser afectada.

Efecto: El cabalista se concentrará durante tres turnos en la persona a la que quiere afectar, que no debe encontrarse a más de cinco metros. En caso de tener éxito, el cabalista creará falsos recuerdos en la mente de la víctima. Cuanto mayor sea el grado de éxito conseguido, más recuerdos podrán insertarse y más detallados serán.

El jugador debe tener en cuenta que estos recuerdos no serán olvidados, con lo cual se debe tener cuidado a la hora de escogerlos.

SUELDO 3

Solo unos pocos son capaces de llegar a tal grado dentro de La Corporación. A este nivel los miembros de la cábala son nombrados para que dirijan alguna de las empresas de La Corporación, y son capaces de acceder al sótano más profundo de la sede en Londres para usar los poderosos objetos místicos que se guardan allí (si la misión lo requiere).

Tirada: El uso de esta maestría es automático.

Efecto: Se considerará que el personaje es millonario y que puede acceder a casi cualquier lujo del mercado negro. Además, podrá acudir a los sótanos de la sede londinense y usar alguno de los objetos que se encuentran allí (si el director de juego lo cree conveniente). Pueden encontrarse algunos de estos objetos en el Apéndice C (página 260), aunque el director de juego es libre de crearlos según crea conveniente.

Nexos (nivel 4)

¿HAY UN ESPÍA ENTRE NOSOTROS?

¿Qué necesidad hay de enviar espías cuando pueden serlo los propios miembros de las demás organizaciones? Este nexo es un claro ejemplo del gran poder de espionaje de La Corporación. Con el uso de un simple foco, los cabalistas que han llegado a este nivel son capaces de ver, escuchar y sentir todo lo que hace una persona esté donde esté (mientras se encuentre en el mismo plano que el cabalista).

Coste: 6 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito +6.

Efecto: El cabalista deberá obtener un foco, que será un objeto personal de la persona que va a ser afectada por este nexo. Tras realizar el ritual, y si tiene éxito en la tirada, el cabalista habrá creado un nexo entre el foco y la persona espiada.

A partir de ese momento, el cabalista podrá usar el foco para ver, escuchar y sentir cualquier cosa que haga el afectado invirtiendo un punto de Psike. El espionaje podrá durar tanto tiempo como el cabalista pueda estar concentrado en el foco, pues mientras está espiando no podrá realizar ningún otro tipo de acción y será incapaz de notar cualquier cosa que ocurra a su alrededor.

Un personaje podrá tener tantos focos como su puntuación de Psike.

LA RESPUESTA

Los miembros de La Corporación son capaces de obtener siempre respuestas a sus preguntas sin necesidad de molestarse en buscarlas. Simplemente es necesario que lancen la pregunta al aire y tarde o temprano les llegará la respuesta.

Coste: 6 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +5.

Efecto: El cabalista debe formular una pregunta al aire. En caso de tener éxito en la tirada, tarde o temprano le llegará la respuesta a su pregunta de la forma más inesperada.

Cuanto mayor sea el grado de éxito obtenido, menor será el tiempo que deberá esperar el cabalista, aunque él nunca sabrá cuándo le llegará la respuesta.

La pregunta formulada debe tener una respuesta conocida por alguien. En caso de que no exista respuesta conocida, el cabalista simplemente tendrá que esperar hasta que alguien la descubra.

Esencias (nivel 5)

VENDER EL ALMA

A este nivel de maestría solo han conseguido llegar unos pocos miembros de La Corporación, demostrando la verdadera esencia de esta cábala: almas ennegrecidas capaces de vender su ser al mismísimo diablo para conseguir aquello que más desean.

Coste: 10 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +8.

Efecto: Este poder solo se podrá ejecutar una única vez y requiere un gran esfuerzo y concentración. El cabalista realizará un ritual que dura seis horas en el que invertirá 10 puntos de Psike. Finalizadas las seis horas de cánticos y meditación, invocará a un ser (los cabalistas lo llaman Diablo, pero podría ser un ente extraplanar sin relación alguna con la religión) que comprará su alma a cambio de un deseo.

En caso de tener éxito en la tirada, el cabalista recibirá el deseo que pide. La pérdida del alma se representará con la disminución del atributo de Psike a la mitad de forma permanente e irreversible, aunque no disminuirá la cantidad de puntos de Psike que puede almacenar. En caso de no superar la tirada, el cabalista perderá el alma igualmente, pero su deseo no será concedido.

El ente es capaz de tergiversar el deseo pedido, y se dice que hay algunos límites que no puede superar. En ese caso, no es capaz de conceder el deseo, permitiendo que el personaje escoja uno nuevo.

En la práctica será el director de juego quien decida si el deseo es concedido o no, en función de las necesidades de su crónica.

MIEMBROS DESTACADOS

Jonás Voorhees

Jonás es actualmente el miembro más poderoso del Consejo de los Diez. Hijo del fundador de los Argonautas, fue el primer miembro de La Corporación que empezó a reclutar sinreflejo entre sus filas.

Nadie conoce exactamente cuál es el aspecto de Jonás, ya que, tras el intento de asesinato sufrido, que le permitió descubrir sus aptitudes como sinreflejo, evita dar la cara directamente para proteger su vida de otros posibles atentados.

Jonás es el actual encargado de supervisar el control del Sur de Europa. Su principal objetivo es la investigación de los objetos sobrenaturales descubiertos por la cábala, así como la fabricación en masa, mediante procesos tecnológicos, de objetos similares.

Se desconoce si Jonás ha tenido éxito en el proceso de fabricación de objetos con poderes sobrenaturales, pero en caso afirmativo podría convertir a La Corporación en una de las cábalas más poderosas de ambos mundos.

Jeremiah Jameson

Jeremiah es uno de los principales miembros de La Corporación. Se dice que este sinreflejo fue uno de los primeros Argonautas, y que consiguió la vida eterna tras vender el alma al diablo. Jeremiah, por su parte, niega este hecho y afirma que antiguamente fue un asesino a sueldo que, por avatares del destino, acabó como miembro de La Corporación. Al ser tan fácil para los miembros de esta cábala ocultar su pasado, nadie ha podido afirmar cuál de todas las historias que corren sobre este personaje es la verdadera.

Jeremiah es una persona sin corazón, dura, que no demuestra compasión por los demás. Si alguien fracasa, debe pagar su error. Actualmente dirige la gran empresa de telecomunicaciones Nottingham, situada en París. Desde allí mantiene el principal centro de información de La Corporación y coordina los diferentes grupos de espionaje pertenecientes a la cábala.

Cuando Jeremiah entra en acción, acostumbra a formar parte de la amalgama conocida como los Hijos del Lobo, formada por un miembro de cada una de las cábalas del Mundo de la Luz. Este grupo se encarga de las misiones más peligrosas en el Mundo Oscuro.

Joana Grey

Joana Grey es la mujer perfecta para muchos: inteligente, dinámica y con un cuerpo escultural. Todo esto se puede encontrar en otras muchas mujeres, pero Joana es especial, tiene algo que la hace única: es una sinreflejo. A la tierna edad de dieciséis años descubrió que podía cruzar al otro mundo. Rápidamente aplicó este descubrimiento para obtener beneficios de las alteraciones que podía realizar en el otro lado. Se infiltró en los lugares más privados para descubrir los secretos más íntimos de sus competidores. Poco a poco, mediante el chantaje, se fue haciendo con el control de todos aquellos que estaban a su alrededor.

Joana no tardó en captar la atención de La Corporación por sus dotes de espía innatas. Tras recibir un entrenamiento adecuado y mejorar sus poderes psíquicos, Joana escaló posiciones rápidamente dentro de la Cábala deshaciéndose de todos aquellos que se interponían en su camino.

A día de hoy es una de las etálides más importantes de la cábala. Sus grandes dotes de psicoanalista y sus habilidades para acceder a información privilegiada la han convertido en una de las mejores espías de las que dispone La Corporación.

LA CÁBALA DE HÉDONÉ

La Atlántida, esa misteriosa isla desaparecida en el mar que tanto ha servido de inspiración para poetas, escritores y todo tipo de obras. El continente perdido descrito en la antigüedad por Platón, un lugar repleto de belleza, sabiduría y placer que simplemente desapareció sin dejar rastro. ¿Y por qué hablamos de ella? La respuesta es sencilla: su leyenda está estrechamente relacionada con la Cábala de Hédoné.

La Atlántida fue el origen de esta cábala, una de las más antiguas, dedicada al conocimiento a través de las sensaciones. El continente perdido era en la antigüedad una especie de paraíso aislado del resto del mundo, donde los sinreflejo podían abandonarse a todo tipo de placeres. Se trataba de una sociedad sumamente cerrada, pues creían que el contacto con el exterior podía corromper su inmaculado paraíso. Fue precisamente este hecho lo que llevó a la Atlántida a su fin y a esta cábala a su declive.

El descenso de los nacimientos y los ataques por parte del mundo exterior, que deseaba apropiarse de la Atlántida, provocó el misterioso hundimiento de esta y la desaparición de la cábala.

Pero, años más tarde, la Cábala de Hédoné regresó a la superficie en un intento de devolver a los dos mundos a su antiguo esplendor. Para ello se han fijado como meta convertir ambos mundos en lugares bellos, donde todos disfruten de los placeres y abandonen las preocupaciones.

Aun así, el retorno de la cábala perdida de la Atlántida tiene otros objetivos. El descenso de población ha promovido la búsqueda de nuevos miembros en el exterior con los que renovar la sangre de una civilización endogámica. Por otro lado, durante el hundimiento de la Atlántida se perdieron muchos de los conocimientos que atesoraban, como es el caso del método de creación del oricalco, una fuente de energía de inmenso poder. La búsqueda de reliquias y legados de los antiguos atlantes se ha convertido también en una prioridad, pues permitirían devolver a la Atlántida todo su poder.

Los hedonistas acostumbran a elegir a sus nuevos miembros entre los más bellos y jóvenes, pero también buscan a miembros inteligentes capaces de redescubrir los secretos perdidos de la Atlántida.

FILOSOFÍA

La filosofía hedonista podría decirse que se basa en las antiguas enseñanzas del filósofo Epicuro. Para los miembros de la cábala, el bien se identifica con el placer y la belleza, mientras que el mal se identifica con el dolor y la fealdad. Por este motivo, la mayoría de los miembros de la cábala ven la Tierra Oscura como un lugar que debe evitarse.

La forma de conseguir el bien supremo es a través de los pequeños placeres, ya que los grandes pueden provocar dolor a las demás personas. Una de las máximas de esta cábala es que debe conseguirse una sociedad igualitaria donde todo el mundo pueda disfrutar de estos placeres sin distinción alguna.

Este pensamiento, que intenta evitar el dolor de las personas y que invita a la gente a disfrutar de la belleza del mundo, choca directamente con la forma de pensar de la Hermandad de la Sangre. No es extraño, pues, que las dos cábalas sean enemigas declaradas.

Actualmente, los miembros de la cábala tienen ciertos problemas con una nueva corriente del hedonismo que no acaba de cuajar en la mente de los miembros conservadores del grupo. Los conceptos de la no preocupación, de ver la belleza de las cosas y del placer continuo se han empezado a confundir con el despreocuparse completamente y aislarse en el mundo onírico creado por las drogas, el sexo sin control y el alcohol.

Por todo ello, la Cábala de Hédoné ha empezado a tener mucho cuidado a la hora de seleccionar nuevos miembros. Pero, a pesar de su cuidada selección, un pequeño grupo de hedonistas ha sucumbido a los nuevos placeres, corrompiendo la idea original de la cábala e integrando en su filosofía ideas tan contrarias a la misma como son la búsqueda del placer a través del dolor, por ejemplo, a través del sadomasoquismo, o buscando otras fuentes de placer semejantes (principalmente en el Mundo Oscuro).

HISTORIA

Como se ha dicho anteriormente, la Cábala de Hédoné (palabra griega que significa «placer»), nace en la mitológica isla de la Atlántida. A pesar de que su historia más antigua ha caído en el olvido debido a la pérdida de prácticamente toda su cultura durante el hundimiento de la isla, aún podemos obtener algunos datos y suposiciones gracias a Platón y los los diálogos de *Critias* y *Timeo*.

Originariamente, los primeros atlantes provenían del norte de África, principalmente de las zonas ocupadas por el Antiguo Egipto. Esto hace pensar que quizás en un primer momento los miembros de la Cábala de Hédoné pudieron tener alguna relación con el Imperio de los Mil Años.

Según las fuentes de Platón, el continente de la Atlántida era un lugar plagado de maravillas, mucho más avanzado en tecnología y conocimientos. Lo que Platón nos relata en sus diálogos no dista mucho de la realidad y, en contra de lo que afirmaba Aristóteles, no se trata de una utopía alegórica y didáctica de su maestro. La crónica más antigua conservada por la Cábala de Hédoné habla de cómo Atlante y su pueblo llegaron a la isla para convertirla en su hogar. Bajo su mando, este pueblo creció en esplendor, sobrepasando en sabiduría, conocimiento y riqueza a todos los pueblos de su tiempo y

a la mayoría de los que llegaron después de la muerte del primer y más grande rey de la Atlántida. Sus habitantes en un primer momento se extendieron por Europa y África para intentar dar a conocer al mundo su forma de vida y sus conocimientos. A pesar de sus buenas intenciones, esto supuso un choque con las culturas contemporáneas, que vieron este proceso como un intento de invasión. Los atlantes no tardaron en tener que enfrentarse a ejércitos bien preparados, y sufrieron grandes derrotas que los obligaron a retirarse definitivamente a la isla de la Atlántida y dejar tras de sí las ruinas de sus colonias repletas de tesoros y conocimientos.

Esta derrota inicial hizo que la Atlántida se replanteara su estrategia. Viendo que no podían convertir al resto del mundo a su pensamiento, decidieron aislarse del mismo convirtiendo la isla en su paraíso privado. Durante muchos años, los atlantes formaron una sociedad apartada dedicada a descubrir todo aquello que la vida podía ofrecerles y, al mismo tiempo, desarrollar todo tipo de ciencias que permitieran a la humanidad evolucionar lo suficiente como para conseguir un mundo perfecto.

Tan rica llegó a ser la cultura atlante que su única preocupación se convirtió en la búsqueda de la felicidad a través de los placeres. A partir de entonces fue esa búsqueda de placer la que marcó el rumbo del pueblo de los hijos de Atlante. Mnaseo, decimoquinto rey de la Atlántida, descubrió que entre los suyos había individuos especialmente dotados para influenciar en los sentidos y los sentimientos de los que los rodeaban. Los reunió y estos le hablaron de misteriosos viajes a una tierra extraña y desconocida. Eran sinreflejo, y bajo su guía se fundó lo que se conocería como Cábala de Hédoné.

La presencia de estos individuos con capacidades sobrehumanas fue visto como algo extraordinario, un paso adelante en la evolución de la humanidad. Los nuevos territorios abrían la posibilidad de hallar nuevos conocimientos y placeres en beneficio de los atlantes. Muchos fueron los que viajaron al Mundo Oscuro en busca de nuevos placeres, e incluso llegaron a fundarse algunas colonias en la otra Tierra.

Lamentablemente, la exploración del Mundo Oscuro fue uno de los mayores fracasos para la Cábala de Hédoné, ya que, al contrario de lo que esperaban, lo que encontraron fue un mundo despiadado dispuesto a acabar con su existencia. Muchos de los hedonistas que participaron en estos viajes perdieron la vida, y los pocos que regresaron afirmaron que la otra tierra era un lugar corrupto desprovisto de cualquier tipo de belleza y placer.

Tras muchas reuniones entre los principales miembros de la cábala, se llegó a la conclusión de que el deber ético y moral de los atlantes, como hijos de la Tierra, era salvar al Mundo Oscuro de un futuro que acabase destruyendo a la sociedad humana. Pero esta meta utópica encontraría un gran obstáculo donde menos podría esperarse: en el Mundo de la Luz.

Las distintas culturas europeas supieron de la existencia de la isla de la Atlántida, de sus tesoros y de una sociedad mucho más desarrollada. Los primeros en reaccionar fueron los atenienses, pues, temiendo que su posición de privilegio peligrara, declararon la guerra a la Atlántida. Los hijos de Atlante, que no estaban entrenados en el arte de la guerra, no supusieron ninguna oposición para el experimentado ejército de Atenas.

Los atlantes quedaron horrorizados ante la posibilidad de que aquello que habían descubierto en el Mundo Oscuro pudiera hallarse también en la Tierra, así que Ptolomeo, rey por aquel entonces de la Atlántida, decidió apartar a su gente de la barbarie que imperaba en el resto del globo terráqueo. Ptolomeo quería aislar totalmente la cultura y conocimientos atlantes para evitar que cayeran en malas manos. Por ello, los mayores sabios de la isla se reunieron para buscar una solución. Esta consistió en hundir su patria y mantenerla en secreto, aislada del resto del mundo. Cómo consiguieron su propósito ni los propios miembros de la Cábala de Hédoné lo saben hoy en día, ya que en el proceso fallecieron los sabios que lo llevaron a término; para el resto de la humanidad la Atlántida murió y con ella perecieron todos sus tesoros y poder.

Pasaron muchos años antes de que los atlantes se habituaran a su nueva vida bajo el mar. Su sociedad había quedado relegada a una simple colonia que sufría por el hecho de tener que adaptarse a una nueva forma de vida. Además, para evitar la extinción de los atlantes, Ptolomeo prohibió cualquier relación con el mundo exterior. De esta manera el plan para llevar la belleza al otro mundo quedó totalmente cancelado y, poco a poco, todas las colonias atlantes en ambos mundos acabaron por desaparecer sin dejar rastro.

Pasó mucho tiempo sin que los atlantes tuvieran contacto con el mundo exterior. De vez en cuando se enviaba algún observador para comprobar el estado de la sociedad humana y si esta se había hecho merecedora de los conocimientos y tesoros que restaban en la Atlántida. Nunca fue así.

Con el paso de los siglos, la cultura atlante tuvo que enfrentarse a un nuevo dilema. Al ser una sociedad aislada, empezaron a tener problemas endogámicos. Llegados a la Edad Media cada vez nacían menos niños y muchos presentaban enfermedades y malformaciones que hasta el momento no se habían hecho presentes en el continente perdido. Ante tal situación, los dirigentes de la Cábala de Hédoné, que por aquel entonces formaban el grupo dirigente de la cultura atlante, decidieron enviar a algunos de sus miembros al exterior en busca de nueva sangre para la Atlántida.

Para evitar una posible invasión, tan solo se enviaron cuatro sinreflejo al mundo exterior. Su misión era fundar nuevas sedes de la cábala en tierra firme que buscaran la presencia de otros sinreflejo que pudieran ser merecedores de pertenecer a la sociedad atlante. A medida que encontraban nuevos sinreflejo,

intentaban instruirlos en el pensamiento de la cultura atlante, pero sin mencionar nunca la existencia del continente perdido. No todos aceptaban este modo de vida, pero los pocos que consiguieron entender las metas y la filosofía últimas de la cábala tuvieron el privilegio de trasladarse a vivir de forma permanente a la Atlántida.

Poco a poco la Cábala de Hédoné fue creciendo bajo este sistema y, en todo momento, tan solo había cuatro personas con el conocimiento necesario que permitiría a cualquier sinreflejo llegar al continente perdido. Los miembros de la cábala pasaron a ejercer de nexo entre el mundo y la Atlántida.

El hecho de que la Cábala de Hédoné no tuviera demasiado contacto con el resto de cábalas y hermandades cambió llegado el Renacimiento. Durante esa época la cábala vio que finalmente la sociedad humana podría merecer todos su conocimiento, pero, escarmentados por sus experiencias en el pasado, optaron por introducirlo poco a poco, principalmente a través del arte. Mediante estos primeros intentos, la cábala quería averiguar si la humanidad sería realmente receptiva a todo lo que la Atlántida le podía aportar. Fueron varios los sinreflejo de la cábala que destacaron durante esta época, como es el caso de Filippo Lippi, cuyas madonas reflejaban una gran dulzura, o Sandro Botticelli, que, respaldado por los Médici, creó obras paganas de gran gusto. Lamentablemente, el estilo de Botticcelli era demasiado escandaloso para la Iglesia y esta, protegida en secreto por la Cábala del Rayo Divino, que consideraba a la Hermandad de Hédoné un enemigo impío, capturó a Sandro. Tras un largo periodo de tortura, este sucumbió a la Iglesia y abandonó su anterior estilo pictórico para pasar a temas religiosos. La Cábala de Hédoné había perdido un gran pintor.

Desde entonces, y tras este fallido experimento, los atlantes han preferido permanecer en el anonimato. Una vez más se ha iniciado un periodo de aislamiento del resto de la humanidad, dejando en tierra firme solo a los cuatro cabalistas conocedores del camino a la Atlántida, que continúan con su tarea de captar sangre fresca para poder mantener su aislada sociedad.

La incorporación de jóvenes promesas a las filas de la cábala la ha hecho crecer poco a poco. Lejos de estar ociosos y dedicarse en exclusiva a buscar nuevos placeres, muchos de sus integrantes han optado por buscar algunos de los secretos de la isla que se perdieron tras su hundimiento. Alrededor del mundo siguen quedando dispersos restos de antiguas colonias atlantes, y en cualquiera de ellas podría encontrarse alguno de sus tesoros perdidos.

Por otro lado, la Cábala de Hédoné, que nunca ha tenido demasiado interés en el Mundo Oscuro —sino más bien aversión y miedo—, ha empezado también a colaborar con otras cábalas. Ahora no solo intentan encontrar las colonias atlantes del Mundo Oscuro y descubrir qué fue de ellas, sino que, obligados por el miedo que sienten hacia la Tierra Oscura, que para ellos podría acabar con la belleza del Mundo de la Luz, participan de una forma más activa en la defensa de su mundo.

LA SOCIEDAD HEDONISTA

La sociedad atlante es una cultura decadente. Haber estado aislados del mundo durante tantos años los ha conducido a una sociedad endogámica que cada vez tiene menos nacimientos. Por ello decidieron volver a salir a la superficie, para evitar que su cultura muriera.

En un intento de no repetir los errores cometidos en el pasado, esta vez no se desveló que la cultura atlante existía. En su lugar, se envió a los cuatro miembros más importantes de la cábala a que captaran nuevos miembros, tanto para la cábala como para formar parte de la sociedad atlante, y evitar continuar con la endogamia.

Estos cuatro miembros son los únicos que poseen el secreto de cómo entrar en la Atlántida y solo permiten acceder al continente perdido a aquellas personas que han demostrado ser dignas de ello, sabiendo que entrar en la isla significa no volver a salir nunca más de ella.

Así pues, se puede hablar de una sociedad atlante en tierra firme. Sus miembros tienen una mentalidad mucho más abierta, pues han sido educados en la sociedad moderna. Estas nuevas generaciones han sido seleccionadas cuidadosamente para formar parte de la cábala y siempre bajo el concepto de encomendarles una misión en especial, ya que esta intenta que cada miembro se sienta a gusto con el trabajo que va a realizar. A continuación se describen algunos de los grupos que pueden encontrarse en esta nueva sociedad atlante.

Arqueólogos

Los arqueólogos son los miembros de la cábala encargados de desenterrar la antigua sabiduría atlante.

Cuando se sumergió la Atlántida, todos los científicos participaron en el proceso y murieron llevándolo a cabo. Por ello, la mayor parte de su sabiduría se perdió en aquel momento. Hoy en día, la sociedad atlante está intentando recuperar esos antiguos secretos explorando las ruinas de la civilización, en busca de cualquier cosa que les pueda servir para recuperar el antiguo esplendor de la sociedad.

Los arqueólogos son seleccionados por sus altos conocimientos de historia, su gran pasión por el mundo antiguo y su respeto por la belleza clásica.

Actualmente, lo que más desean recuperar es el secreto de la fabricación del oricalco —un extraño mineral que muchas veces se ha confundido con el ámbar o con el cobre blanco—.

Además de ser un excelente combustible, se le atribuyen propiedades mágicas capaces de garantizar la vida eterna a aquellos que lo usan de la forma apropiada. La cantidad de oricalco disponible en la Atlántida es muy limitada, por lo que se usa con mucho cuidado, ya que los miembros de La Corporación están muy interesados en hacerse con el control absoluto de este metal.

Casta guerrera

Tras las derrotas sufridas a lo largo de la historia de la cábala, los hedonistas optaron por crear una casta guerrera para defenderse de cualquier ofensiva. Sus miembros son seleccionados entre aquellas personas que ven la belleza en el arte de la guerra. Normalmente disfrutan con la estrategia, y muchos son conocedores de la lucha grecorromana.

La casta guerrera suele dedicarse a los trabajos físicos necesarios en la cábala, pero en caso de que los hedonistas realicen misiones en el Mundo Oscuro, de ser necesario los miembros de esta se convierten en excelentes guardianes.

Los guerreros de la cábala intentan no derramar sangre innecesariamente, pues prefieren evitar el dolor. Por ello, acostumbran a usar armas contundentes para noquear a sus adversarios causándoles el menor daño posible. A pesar de que muchas veces se enfrentan a criaturas violentas, creen que en el interior de cada persona o ser hay algo hermoso que puede llegar a despertar para recuperar la belleza original de la Tierra.

Herejes

Más que un grupo, los herejes son considerados una escisión de la cábala. Renegados durante el Renacimiento, son pocos los que conocen su existencia, y los que saben de ellos intentan evitarlos, pues representan el lado oscuro del alma de un hedonista que puede despertar en cualquier momento.

Los herejes surgieron durante el anterior contacto de los atlantes con la humanidad. Creían que la belleza del mundo debía reflejarse en su aspecto personal, así que desarrollaron una especie de cirugía que les permitía reparar los pequeños defectos de su cuerpo para ser los más bellos. Lamentablemente, nadie acababa satisfecho de su propio aspecto, y la amargura les hizo entrar en contacto con un extraño grupo que les ofreció la belleza ideal a cambio de servirles en algunos trabajos. Los herejes fueron reticentes al principio, pero cuando vieron los resultados de aquello que les ofrecían, no pudieron evitar firmar el pacto.

Aquel extraño grupo era la Hermandad del Uno, que intentaba plantar una primera semilla en la tierra luminosa. La hermandad les ofreció una serie de máquinas capaces de modificar el aspecto de cada uno para conseguir convertirlo en el ideal. Muchos se sometieron a aquellas operaciones, y surgieron dos estratos diferenciados entre sus filas. Una sociedad esclava que trabajaba para mantener las máquinas en funcionamiento, y una casta superior que disfrutaba de su eterna belleza. Poco a poco los dos estratos sociales se fueron separando hasta crear una nueva ciudad donde ningún estrato tenía conocimiento del otro. Los esclavos trabajaban sin saber a quién servían ni para qué lo hacían, y una casta noble obtenía los beneficios de unas máquinas que no sabían ni cómo ni por qué funcionaban.

La Hermandad del Uno había conseguido un buen tanto a su favor, ya que el ideal de belleza se unificó y consiguió que todos los herejes se parecieran unos a otros como gotas de agua. El primer paso había sido unificar el cuerpo, ahora solo faltaba unificar la mente.

ASPECTO

Los miembros de la cábala de Hédoné acostumbran a ser personas bellas, cuidan mucho su imagen e intentan que la totalidad de su entorno rebose belleza. En la intimidad de sus casas viven rodeados de todo aquello que recuerde a la Grecia clásica, pues es una época por la que sienten gran pasión y devoción.

PODERES PSÍQUICOS: *KEMTATA*

La Cábala de Hédoné ha interpretado siempre el mundo a través de los sentidos y los sentimientos. Es por ello que sus poderes psíquicos se han desarrollado alrededor de esta filosofía, permitiéndoles alterar las emociones de aquellos que los rodean.

Dice la leyenda que Kemtata era la esposa del primer rey de la Atlántida, y que tan solo con su mirada era capaz de rendir a la gente a sus pies. Por ello, en honor a esta gran reina, los poderes de la cábala han recibido su nombre.

Saberes (Nivel 0)

FERTILIDAD

La virilidad de los miembros de esta cábala es legendaria. Los poseedores de este saber se aseguran de que cada vez que hagan el amor durante el periodo fértil de la mujer, sea esta la sinreflejo o no, se quedará embarazada.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: El poseedor de este saber se convertirá en la máxima expresión de la fertilidad, incluso si antes era estéril. Siempre que realice el acto sexual con un miembro del sexo opuesto mientras la mujer se encuentre en su periodo fértil, esta quedará embarazada con toda seguridad. La única manera de evitar el embarazo es usando un método anticonceptivo o que la mujer, en caso de que no sea la poseedora de este poder, sea estéril.

LICOR DE BACO

Los miembros de esta cábala viven en una continua felicidad. Los poseedores de este saber son capaces de destilar esa felicidad para crear un licor capaz de embriagar a cualquier persona.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: Los poseedores de este saber son capaces de imbuir energía psíquica en cualquier tipo de bebida alcohólica. En caso de superar la tirada, habrán convertido hasta un litro en el licor de Baco, que conservará sus propiedades durante veinticuatro horas. Cualquier persona que beba de este licor, incluido el cabalista, quedará completamente borracha con un único sorbo, a no ser que supere una tirada básica para resistir venenos.

LA MEDIA NARANJA

Los hedonistas no siempre se aprovechan de los sentimientos de las personas. A veces son capaces de amar a una persona eternamente, de modo que estar a su lado se convierte en un acto de amor verdadero que guiará sus pasos hasta el fin de los tiempos.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: El personaje escoge a una persona para que sea su media naranja. A partir de ese momento, siempre que esa persona esté a su lado, obtendrá una bonificación de –1 a todas sus tiradas. El personaje deberá intentar que esa persona permanezca enamorada de él durante toda su vida, con un amor sincero no provocado por poderes. Si en cualquier momento a la media naranja le ocurre algo o se enamora de otro, el personaje recibirá una penalización de +1 a todas sus tiradas durante el resto de su existencia. Los jugadores deberán interpretar este amor tanto en actos como en palabras. En caso de no hacerlo, el director de juego es libre de considerar que este se ha roto, otorgando la penalización permanente.

MIRADA SENSUAL

La Cábala de Hédoné es experta en a la gente aquello que más desean. Gracias a este saber, sus miembros son capaces de turbar a las personas sexualmente receptivas con solo dedicarles una mirada sensual.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: Tras realizar una mirada sensual, en caso de superar la tirada, la víctima se turbará y mirará con mejores ojos al cabalista. A partir de entonces, cualquier tirada de tipo social con la víctima recibirá una bonificación de –2 durante las siguientes veinticuatro horas.

SENTIR EMOCIÓN

Gracias a este saber, el sinreflejo será capaz de sentir cuál es la emoción más fuerte que está sintiendo una persona en un momento determinado.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: El cabalista debe concentrarse mirando directamente a una persona durante dos turnos. En caso de superar la tirada, el director de juego informará de cuál es el sentimiento más fuerte de la víctima en ese momento.

Dones (nivel 1)

ALTERACIÓN SEXUAL

Ser de un sexo u otro es poco relevante dentro de esta cábala. La identidad sexual es considerada una limitación a la hora de conocer todos los tipos de placer disponibles. Gracias a este don, los hedonistas son capaces de dejar atrás esta limitación para convertirse durante un tiempo en miembros del sexo opuesto.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito básico.

Efecto: El cabalista debe concentrarse durante cinco minutos para ejecutar el cambio. Si lo consigue, pasará a ser un miembro del otro sexo en todos los aspectos hasta que decida recuperar su aspecto usando nuevamente este don.

ATRACCIÓN SEXUAL

Los cuerpos de los hedonistas destacan por su gran belleza. Gracias a eso y al poder otorgado por este don, son capaces de persuadir a casi cualquier persona sexualmente receptiva.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: Gracias a la atracción sexual que genera el cabalista, cualquier tirada de tipo social con una persona sexualmente receptiva recibirá una bonificación de –2 durante la siguiente media hora.

AUMENTAR EMOCIÓN

Los poderes mentales de la Cábala de Hédoné se basan en los sentimientos y las emociones. Gracias a este don, un cabalista puede aumentar un sentimiento en una persona, consiguiendo que alguien asustado sea incapaz de moverse por el pánico o que alguien enamorado se consuma en un deseo sin control.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de superar la tirada, el sentimiento más fuerte de la víctima se verá multiplicado por diez, convirtiéndose en algo incontrolable durante los siguientes cinco minutos. Así, por ejemplo, alguien que esté realizando un acto de valentía no temerá absolutamente nada por terrorífico que sea, mientras que alguien que sienta avaricia se dejará llevar por ella y cogerá todo lo que se encuentre a su alrededor por cualquier medio posible.

INVERTIR EMOCIÓN

De la misma forma que los miembros de esta cábala pueden hacer más fuerte una emoción, también pueden invertirla hasta que su víctima sienta justo lo contrario. Gracias a este don, un cabalista puede cambiar un sentimiento en una persona por su opuesto, consiguiendo que el valiente se convierta en cobarde o que el enamorado odie a la persona que le gusta.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de superar la tirada, el sentimiento más fuerte de la víctima cambiará hasta convertirse en su opuesto durante los siguientes cinco minutos. Así, por ejemplo, alguien que esté realizando un acto de valentía no podrá moverse debido al miedo, mientras que alguien que sienta avaricia entregará todo lo que posee a las personas que lo rodean en un acto de generosidad sin límites.

MASOQUISMO

No todos los sentimientos dentro de la cábala son positivos. El placer del dolor es algo conocido por los sinreflejo de este grupo. Gracias a la energía lograda mediante este placer, los cabalistas son capaces de realizar actos impensables de otra forma.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: El uso de este don es automático.

Efecto: El personaje debe automutilarse realizándose un número de puntos de daño no superior a su Constitución. En la siguiente tirada que realice obtendrá una bonificación igual a la mitad de los puntos de daño que haya decidido sufrir, redondeando hacia abajo.

Legados (nivel 2)

AMOR

No hay nada que haga más feliz a una persona que sentirse amada. Gracias a este legado, el cabalista es capaz de implantar una sugestión en el cerebro de la víctima para hacer que esta crea estar locamente enamorada de él.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de tener éxito, la víctima se enamorará del cabalista y cumplirá todos sus deseos. Estas órdenes no podrán ser inmorales, ya que el amor que se siente es puro y la mente de la víctima no sería capaz de concebir que su amado le pidiera que cometiera actos inverosímiles, como un asesinato o una automutilación. El instinto de supervivencia sigue conservándose, con lo cual cualquier acto que ponga en peligro a la víctima romperá este legado. La duración del amor será de una hora.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del básico podrá extenderse la duración del efecto diez minutos adicionales.

FLECHA DE CUPIDO

A pesar de lo que pueda evocar el nombre, Cupido no siempre trae el amor. A veces puede ser cruel y dañino, y usar sus flechas para herir a la gente. Los cabalistas conocen perfectamente a Cupido y han aprendido a crear flechas psíquicas que les permiten defenderse de sus enemigos.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo +4.

Efecto: En caso de tener éxito, una gran flecha brillante creada a partir de la energía psíquica del cabalista surgirá de su mano. A continuación el jugador realizará una tirada para impactar en su adversario, como si de un arma de fuego se tratara. En caso de tener éxito, la víctima notará como si parte de su esencia se estuviera desgarrando. Entonces sufrirá un daño psíquico equivalente a 3 puntos de daño (no absorbible por armaduras materiales).

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo el cabalista infligirá 3 puntos de daño adicionales.

INCUBO/SÚCUBO

Los miembros de la Cábala de Hédoné saben que en el acto sexual se quema gran cantidad de energía. Los hedonistas han aprendido a captar esta energía y usarla en su propio beneficio.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: El personaje debe realizar el acto sexual con una persona. Mientras dure el acto, esta persona sentirá un placer indescriptible nunca antes conocido. En caso de superar la tirada, el sinreflejo recuperará un punto de Psike por cada éxito por encima del mínimo. No podrá absorber más puntos que los que marca su límite.

TRUCOS MENTALES

La rápida sucesión de sensaciones puede ocasionar desconcierto en el cerebro humano. Los hedonistas han sabido explotar su habilidad para provocar emociones en la gente para confundirlas e incluso que lleguen a enloquecer.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: El cabalista debe mirar fijamente a una persona durante un turno. En caso de superar la tirada, la víctima empezará a ser perseguida por fantasmas creados por su propia imaginación. Se sentirá observada, verá sombras por el rabillo del ojo constantemente y empezará a sentir un miedo terrible. A partir de ese momento, la víctima será incapaz de realizar cualquier tarea que requiera concentración, obtendrá una penalización de +1 a todas sus tiradas y no podrá descansar adecuadamente, con lo cual no recuperará puntos de Psike en caso de poseerlos. La duración de este legado es de un día.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del básico la duración del efecto podrá extenderse un día adicional.

Maestrías (nivel 3)

AMOR PLATÓNICO

No hay nada que haga más feliz a una persona que sentirse amada. Y, si el amor es inalcanzable, esa persona estará dispuesta a hacer cualquier cosa por conseguirlo. Gracias a esta maestría, el cabalista es capaz de implantar una sugestión en el cerebro de la víctima para hacer que esta crea estar locamente enamorada de él. A partir de ese momento sentirá la necesidad de cumplir cualquier deseo del cabalista para que este le corresponda.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de tener éxito, la víctima se enamorará del cabalista y cumplirá todos sus deseos. Aunque la víctima no actuará de forma suicida, sí podría llegar a lesionarse o incluso realizar actos totalmente inmorales, como matar a otra persona. La duración del amor platónico será de una hora.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del básico la duración del efecto podrá extenderse diez minutos adicionales.

IMPLANTAR EMOCIÓN

Llegados a este nivel, los hedonistas son capaces de manejar los sentimientos de las personas a la perfección hasta el punto de que pueden conseguir que una persona sienta cualquier tipo de emoción.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de superar la tirada, el jugador decidirá cuál es la emoción que quiere implantar en la víctima. El director de juego debe decidir qué efectos tendrá sobre el sujeto en cuestión. La duración de esta emoción será de cinco minutos.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del básico la duración del efecto podrá extenderse cinco minutos adicionales.

ROMPER EL CORAZÓN

La gente se siente dolida cuando la traicionan, más aún si lo hace la persona que ama. Los hedonistas han conseguido, mediante el poder de la mente, simular este dolor y aumentarlo en sus víctimas, llegando incluso a causar daño físico.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +4.

Efecto: A continuación realiza una tirada para impactar como si de un arma de fuego se tratara. En caso de tener éxito, la víctima sentirá cómo su corazón se retuerce y se encoge sintiendo un gran dolor. La víctima sufrirá entonces un daño psíquico equivalente a 3 puntos de daño (no absorbible por armaduras materiales).

Éxitos adicionales: Por cada tres grados de éxito por encima del mínimo el cabalista podrá infligir 3 puntos de daño adicionales o afectar a una nueva persona causándole el mismo daño que a la original.

Nexos (nivel 4)

ATRAER A LAS MASAS

Este nexo es una evolución de la maestría «Amor platónico». Las personas que se encuentren alrededor del hedonista caerán locamente enamoradas de él. El sinreflejo será capaz de pedir que cumplan sus deseos sin necesidad de tener que convencerlas de ello.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad más alta del grupo más 3.

Efecto: En caso de superar la tirada, todas las personas en dos metros a la redonda, incluidos los compañeros del cabalista, se verán afectadas por la maestría «Amor platónico» (ver más atrás). La duración del amor será de una hora. En el caso de que se muestre algún tipo de favoritismo o no se dé una orden a todo el grupo simultáneamente, los afectados empezarán a luchar entre ellos para conseguir el verdadero amor del cabalista, pudiendo llegar a herirlo durante la disputa.

LEGADO

La natalidad en una comunidad aislada como la Atlántida siempre ha sido un problema, debido a que no hay una renovación genética dentro de la sociedad. Gracias a este nexo, los hedonistas han sido capaces de superar esta limitación e, incluso, asegurarse una descendencia sinreflejo.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: El uso de este poder es automático.

Efecto: Mediante el uso de este nexo, el hedonista tendrá hijos completamente sanos y, además, nacerán sinreflejo. Un efecto adicional de este poder es que incluso las personas estériles serán capaces de engendrar hijos cuando hagan el amor.

Esencias (nivel 5)

ESTRELLA LEGENDARIA

Los poseedores de esta esencia se convierten en estrellas legendarias. Allí por donde pasan vuelven a la gente histérica, que son capaces de realizar cualquier barbaridad para conseguir aunque sea una sonrisa del hedonista.

Coste: 10 puntos de Psike.

Tirada: El uso de esta esencia es automático.

Efecto: Cualquier persona sexualmente receptiva que se encuentre a menos de cinco metros del hedonista se verá afectada por la maestría «Amor platónico» (ver más atrás). La duración del amor continuará mientras el cabalista esté cerca. En caso de que se muestre algún tipo de favoritismo o no se dé una orden a todo el grupo si-

multáneamente, los afectados empezarán a luchar entre ellos para conseguir el verdadero amor del cabalista, pudiendo llegar a herir a este durante la disputa. El cabalista no puede desactivar este poder de forma voluntaria.

MIEMBROS DESTACADOS

Heracles de Monforte

Heracles de Monforte es un miembro de la Cábala de Hédoné, además de ser un famoso multimillonario y arqueólogo. Su fama es grande, pues ha descubierto restos de antiguas civilizaciones perdidas en los lugares más insospechados con gran precisión. Esta gran facilidad que tiene para hallar ruinas antiguas se basa en la localización de las colonias atlantes que ha ido descubriendo gracias a los registros existentes en la Atlántida.

Heracles es una persona que se deja llevar por las emociones, vive por y para el placer, un ejemplo claro de comportamiento hedonista. Cuida su cuerpo empleando cualquier método a su disposición para que siempre conserve la belleza de una juventud que ya pasó hace algunos años. Esta obsesión por conservar la belleza ha degenerado en un absoluto pánico ante la idea de envejecer, por lo que su principal objetivo es encontrar algún método para alcanzar la eterna juventud.

Por otra parte, la Atlántida perdió hace tiempo el secreto del oricalco y Heracles cree que, buscando entre las ruinas de su antigua civilización, podrá devolver este secreto a los suyos. Por un lado, esto le permitiría obtener el poder suficiente para devolver a la Tierra de la Luz su antiguo esplendor y defenderla de los ataques de la Tierra Oscura y, por el otro, conseguir lo que cree que le dará esa fuente de juventud eterna.

Heracles es uno de los cuatro guardianes de las puertas de entrada de la Atlántida.

Homero de Sandarión

Homero de Sandarión es descendiente directo de los antiguos sacerdotes de la Atlántida. Su familia ha mantenido muchos secretos

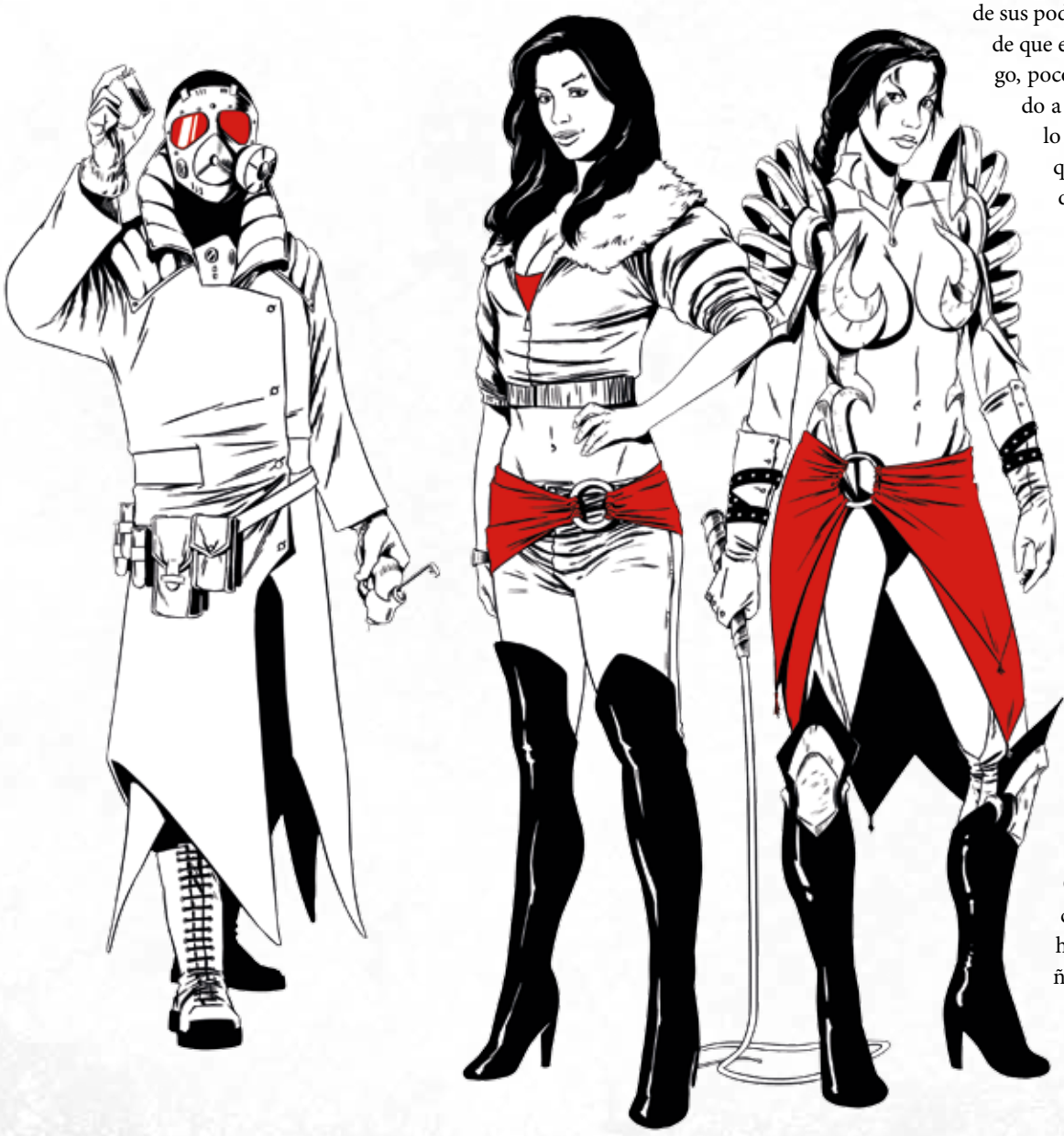
que, a lo largo del tiempo, se han ido perdiendo. Su máximo afán ha sido siempre recuperar dichos secretos y, para ello, ha hecho todo lo necesario, incluso lo que está más allá de la ley. Sus investigaciones le han permitido lograr grandes éxitos y cree que está muy cerca de redescubrir el método de creación del oricalco.

Lamentablemente tiene también sus puntos débiles: siente una gran pasión por conseguir todo tipo de objetos exóticos y únicos. Su principal pasión son los perfumes, y haría cualquier cosa por conseguir fragancias que nunca ha podido probar. Esta pasión desenfrenada lo ha convertido en lo que podría considerarse un científico loco. Entre sus numerosos experimentos ha descubierto que, a partir de miembros de la Hermandad de los Hijos de Madre Haia y Padre Gro, en concreto de las mujeres planta, pueden destilarse perfumes únicos. Por ello, aparte de su investigación continua sobre los secretos de los atlantes, se ha dedicado a capturar a las Hijas para someterlas a experimentos crueles y despiadados solo para satisfacer sus placeres más oscuros. Hasta ahora ha conseguido mantener sus descubrimientos en secreto, por lo que no es una persona muy conocida, aunque la continua desaparición de Hijas ha empezado a levantar sospechas entre los miembros de esa hermandad.

Ariadna de Monforte

Ariadna de Monforte es la hija de Heracles de Monforte, fruto de uno de los múltiples matrimonios que este ha tenido durante su vida. Se trata de una mujer de gran belleza y muy independiente. Su carácter choca directamente con el de su padre, ya que se parecen en demasiados aspectos. Si bien a Ariadna también le importa la belleza del cuerpo, ella disfruta más con la acción y la pasión. Además, su mayor deseo es vivir rodeada de belleza y lujo, lo cual puede permitirse sobradamente gracias a la fortuna de su padre. Es una mujer que desborda energía y la usa de una forma muy imaginativa.

Ariadna forma parte de los Hijos del Lobo, y desde su ingreso se ha dedicado a jugar con los sentimientos de Jeremiah Jameson, su compañero de La Corporación, sin dudar en hacer uso de sus poderes psíquicos. A pesar de que ella lo considera un juego, poco a poco le ha empezado a coger cariño y, aunque lo niegue, podría decirse que se ha enamorado de él.



Hay quien la compara con algún famoso arqueólogo de película pero que, en lugar de vestir trajes viejos y desgastados, usa su dinero para aparecer bella incluso en los lugares más inverosímiles. Aun así, es una mujer fuerte, bien preparada físicamente y lista. Al igual que su padre, es una gran apasionada de la arqueología, aunque se ha centrado más en todo aquello que hace referencia al Mundo Oscuro. Esta fascinación por el otro mundo ha metido a sus compañeros en grandes líos en más de una ocasión.

LA CÁBALA HERMÉTICA

Si existe una organización misteriosa entre las cábalas y hermandades de ambos mundos esta es la Cábala Hermética. Viven en el Nexo, el mundo entre mundos. Allí, alejados de la realidad, los herméticos destacan por su aparente neutralidad y su manera única de contemplar los mundos, siendo unos verdaderos apasionados del estudio de la sociedad y de todo lo que les rodea. Es precisamente de esta pasión de donde la cábala toma el nombre, pues desde antaño Hermes representa el Saber.

Desde el descubrimiento del Mundo Oscuro, los miembros de la Cábala Hermética no han dudado en aceptar entre sus filas a aquellos sinreflejo capaces de admirar la creación por lo que es, sin intentar modificarla, ya sean nacidos del Mundo Oscuro o de la Tierra Luminosa. Aun así, la mayor parte de los miembros de la cábala provienen de centros de estudio, sobre todo intentan atraer a historiadores y a estudiosos de las lenguas muertas.

FILOSOFÍA

Desde sus inicios, la Cábala Hermética ha estado siempre en contra de cualquier tipo de participación activa en el desarrollo de los acontecimientos. Siempre que es posible evitan participar en cualquier batalla y posicionarse a favor de cualquier bando. Su actitud es la de ser vigilantes de la evolución de ambos mundos a través de la historia, estudiando cómo afectan los cambios de un mundo en su reflejo.

La posición de su sede en el Nexo, un lugar desconocido que separa las dos realidades, les permite tener un lugar magnífico para mantenerse al margen de cualquiera de los dos mundos. Cuando participan en alguna misión, su principal directiva es intentar pasar desapercibidos. En caso de formar parte de una amalgama (un grupo de sinreflejo), los herméticos intentarán equilibrar la balanza hacia el lado menos dañino para el mundo y que pueda provocar menos cambios en la historia.

A pesar de esta aparente neutralidad, la Cábala Hermética usa agentes de campo para ir a estudiar in situ algunos descubrimientos recientes, de modo que intentan captar a jóvenes promesas. El motivo de esta necesidad de gente joven no es tan evidente como podría parecer. Desde que la sede de la Cábala Hermética se encuentra en el Nexo, el tiempo ha dejado de correr para la mayoría de sus miembros. En cualquier momento pueden encontrarse miembros de épocas pasadas en cualquiera de las habitaciones del castillo donde viven. Estas personas están demasiado acostumbradas al momento de la historia en el que nacieron y tienen grandes problemas para adaptarse a los nuevos tiempos. Por ello, la captación de miembros jóvenes de todos los momentos históricos les permite tener una mayor flexibilidad para entender los sucesos que se desarrollan en el mundo.

Estos agentes de campo, a pesar de intentar ser neutrales, muchas veces deben tomar parte activa en el desarrollo de la historia debido a los continuos enfrentamientos a los que se ven sometidos los sinreflejo o porque se dejan llevar por las emociones de los nuevos descubrimientos. Pese a todo, el lema de la cábala y de todos sus miembros continúa siendo «Observa sin alterar».

HISTORIA

A pesar de que el culto a Hermes, el saber, se remonta a la antigüedad, y que prácticamente en todos los momentos de la historia ha habido grupos de eruditos que se reunían para compartir sus conocimientos, si queremos descubrir el origen de la Cábala Hermética debemos remontarnos a los inicios de la Alta Edad Media y del feudalismo.

En una época de oscurantismo donde el saber no estaba a disposición del vulgo, varios sabios, temiendo que todo aquello que habían descubierto desapareciera con su muerte, se reunieron en Roma en el año 989; justo cuando, el que sería conocido posteriormente como cometa Halley, pasaba cerca de la Tierra. Su avistamiento fue motivo de asombro entre los eruditos reunidos y considerado como un buen augurio. Todos los presentes acordaron que, al amparo de Hermes, intentarían recopilar todos los conocimientos posibles y protegerlos para que nunca se perdieran.

Antonio de León, uno de los principales eruditos que asistieron a aquella reunión, fue el encargado de fundar la primera escuela dedicada a ese fin, así como a educar a nobles y sacerdotes. La escuela se creó en Roma, en una fortaleza cedida por el papa Silvestre II el Erudito, que ingresó en secreto en ella y aportó grandes conocimientos en materia de astronomía y matemáticas. La buena ubicación de la fortaleza permitió que sabios y eruditos procedentes de lugares remotos aportaran su granito de arena a esta fortaleza del saber.

No se puede decir mucho de su fundador, pues poco tiempo después de la creación de la fortaleza, Antonio de León desapareció sin dejar rastro. Las últimas anotaciones que aparecieron entre las pertenencias encontradas en su habitación hablaban de un fenomenal descubrimiento que podría cambiar el destino de la humanidad: la existencia de otros planos en los que habitaban seres parecidos a nosotros y que podían complementar todos los conocimientos del ser humano para llevar a la humanidad al conocimiento absoluto. Algunos teóricos creen que De León fue uno de los primeros sinreflejo de la cábala y que, sin saberlo, descubrió el Mundo Oscuro y posteriormente desapareció allí. Muchos sospechan que esta teoría es cierta y más aún desde que hace algunos años apareció en la fortaleza un misterioso personaje que se hacía llamar por el mismo nombre que el fundador y que parecía conocer todo lo que la cábala conoce.

Durante los siguientes años, la Escuela Hermética funcionó perfectamente. Bajo la tutela de un competente grupo de eruditos, el conocimiento se puso a disposición de todo aquel que lo necesitase, sin importar su procedencia ni sus creencias. Para ellos, el saber era un bien que pertenecía a toda la especie humana y que debía ser compartido por igual. Este hecho facilitó el proceso para que algunas de las clases más bajas existentes durante el feudalismo pudieran acceder a un mercado económico, lo que durante el siglo XIV inició lo que sería el fin del feudalismo.

Por este motivo no faltaron quienes, durante los cuatro siglos siguientes, intentaron destruir o apoderarse de todo el saber que atesoraba la escuela; pero la fortaleza en que estaba situada era inexpugnable y los propios conocimientos de que disponían les permitían defenderse de ataques puntuales.

Pero durante este tiempo, la Escuela no dejó de recopilar todo el saber que caía en sus manos. Quizás el mejor guardado, para evitar ser tachados de herejes, fuese el descubrimiento de Antonio de León de la existencia de otros mundos. Él fue el primero en teorizar sobre este asunto, basándose en las experiencias vividas por algunos alumnos y maestros de la Escuela Hermética, que habían desaparecido misteriosamente para volver más tarde o no regresar jamás.

Los que regresaron hablaban de un Mundo Oscuro en el que existía una especie de fortaleza parecida a la escuela, pero en cuyo interior se podía escuchar un ruido ininteligible. Aquel lugar, que se asemejaba a un enorme hormiguero, fue la perdición para la mayoría de sus visitantes, ya que aquellos ruidos los volvieron locos mientras intentaban encontrar una salida. Sin embargo, los que conocían otras lenguas y, sobre todo, poseían una gran capacidad de concentración, descubrieron que aquel ruido provenía de cientos de voces en idiomas distintos que recitaban de modo monótono todo el conocimiento que se guardaba en aquel lugar a modo de biblioteca. Al igual que en el Mundo de la Luz, aquel hormiguero reflejaba el mismo lugar con todo el saber del Mundo Oscuro.

Aquellos conocimientos, combinados con los que ya disponían, permitieron a los miembros de la Escuela Hermética conocer muchos de los secretos de la realidad, como había anunciado Antonio de León. Los que consiguieron regresar descubrieron que eran capaces de alterar la propia realidad gracias a lo que habían aprendido, como si pudieran realizar magia. Esta capacidad, sin embargo, no estaba al alcance de todos. Por mucho que intentaran transmitir lo que sabían a otros eruditos, eran muy pocos los que conseguían comprender la realidad de los dos mundos. Parecía como si cualquier conocimiento sobre el Mundo Oscuro se negase a residir en su mente. Así, con el estudio de estos conocimientos, se descubrió la existencia de los sinreflejo: personas que podían viajar entre los mundos y comprender su realidad. Estos pocos elegidos formaron un grupo dentro de la Escuela Hermética que pasó a llamarse la Cábala Hermética y fue el origen de la cábala como se conoce hoy en día. Este grupo se mantuvo en secreto por miedo a que sus poderes sobrenaturales fueran tachados de demoníacos y que, por ello, fueran perseguidos por la Inquisición. Lo que no sabían es que detrás de la Inquisición se ocultaba la Hermandad de la Sangre, sinreflejo de la Tierra Oscura que obtienen su poder del sufrimiento que causan a otras personas, en especial a otros sinreflejo. No les costó descubrir que, entre los libros de la Escuela Hermética, se ocultaba la cábala, y pensaron que, siendo un grupo tan reciente y tan poco preparado, sería fácil convertirlos en sus próximas víctimas. La Inquisición tachó a la Escuela de hereje y empezó a perseguir a sus integrantes, en concreto a los sinreflejo.

En el año 1410, recluidos en la fortaleza, los pocos sinreflejo que quedaban vieron peligrar todo el conocimiento que habían ido acumulando durante los años de existencia de la Escuela. Desesperados por la situación, intentaron llevar a cabo una proeza que ningún otro sinreflejo había logrado anteriormente: llevarse consigo la fortaleza a otro lugar. Gracias a la habilidad que tenían los miembros de la Cábala Hermética para compartir sus poderes psíquicos, reunieron suficiente poder para transportar la escuela. Lo que no pudieron prever es que no era suficiente para hacer frente a los Guardianes, unas criaturas misteriosas encargadas de velar por la estabilidad de las realidades. Detenida por estos seres, la fortaleza quedó atrapada entre los dos mundos y, en su interior, prácticamente todos los miembros de la Cábala Hermética. Se habían quedado en una especie de mundo entre mundos, un lugar donde el espacio y el tiempo no tenían sentido. Pasaron lo que parecieron muchos años en aquel lugar hasta que descubrieron que mediante su propia energía psíquica podían conectar algunas de las puertas de la fortaleza a otras puertas en algunos lugares de ambos mundos. Durante el tiempo en que las puertas permanecían abiertas, los herméticos salían para captar a gente merecedora de los saberes que poseían en la fortaleza o enviaban a algunos de los miembros a recoger nuevos conocimientos durante la evolución de la humanidad.

Poco sabían entonces que el Nexo, como llamaron a ese mundo entre mundos, era un lugar donde el futuro y el pasado se mezclaban. Muchos de sus miembros desarrollaron capacidades psíquicas extraordinarias, pero, al mismo tiempo, el continuo cambiar del Nexo hizo que se dieran trastornos mentales con mucha mayor frecuencia. La fortaleza, que pasó a llamarse la Ciudad de las Mil Puertas, también sufrió muchos cambios. Al estar situada en el Nexo, pasó a existir en todos los momentos de la historia al mismo tiempo. Cada puerta de la fortaleza podía comunicar con lugares y momentos distintos, y muy pocas podían mantenerse estables.

Fue entonces cuando se estableció el principio de no intervención de la Cábala Hermética. Poder presenciar la historia en su totalidad les permitía afectarla, pudiendo alterar el devenir de los acontecimientos, pero al no saber con certeza si alterarían la corriente temporal, prefirieron no correr el riesgo, pues el precio podía ser demasiado alto. La Cábala

Hermética adoptó una filosofía de estudio sin intervención que les permitiría continuar con su trabajo de acumulación del saber sin peligro de dañar la realidad.

Desde que la Ciudad de las Mil Puertas pasó a existir en cada uno de los momentos de la historia, empezaron a aparecer en sus salas miembros de la cábala de otros momentos históricos. Para evitar cambios en la realidad, se prohibió que los miembros de la cábala accedieran a momentos de tiempo diferentes de aquellos de los que provenían. De esta manera, se vetó atisbar el futuro para averiguar lo que estaba por venir.

Posiblemente esta filosofía de respeto a la realidad fue la que salvó a la Cábala Hermética, pues algún tiempo después de adoptarla descubrieron que el Nexo era el plano en el que habitaban los Guardianes. Estos consintieron su presencia en aquel lugar, aunque los miembros de la cábala se sentían continuamente observados.

Desde entonces la cábala ha continuado archivando cualquier tipo de información que ha caído en sus manos y velando por su conservación sin intervenir directamente en los conflictos. Sin embargo, la cábala tiene una espina clavada profundamente: la Cábala de Morfeo posee un libro llamado el *Libro de los sueños,* entre cuyos pasajes se cree que atesora conocimientos que permitirían desvelar todos los secretos de ambos mundos. La Cábala Hermética está tratando que sus propietarios les cedan este libro, pero se niegan en redondo. Quizás algún día caiga en sus manos y se revelen muchos secretos de los sinreflejo.

LA SOCIEDAD HERMÉTICA

La mayoría de los miembros de la Cábala Hermética viven en el Nexo y rara vez salen, manteniéndose encerrados entre los muros de su hogar: la Ciudad de las Mil Puertas. Familias enteras pasan allí sus vidas, ocupándose de las tareas que les han asignado siguiendo un modelo muy similar al feudalismo.

Visto desde el exterior podría decirse que la Ciudad de las Mil Puertas es un pequeño estado medieval con todo lo necesario para subsistir. Raramente tienen tratos con alguno de los dos mundos, excepto para conseguir tecnología que no pueden proporcionarse ellos mismos o piezas necesarias para sus investigaciones.

Los sinreflejo ocupan varios puestos de importancia en la sociedad y actúan muchas veces como investigadores. Hay muchas tareas que solo ellos pueden cumplir. Algunas de ellas se describen a continuación. No es una lista exhaustiva, pero puede dar una idea aproximada de los trabajos más importantes que se llevan a cabo en la fortaleza y cómo afectan estos a la filosofía que se sigue en la cábala.

Alquimistas

Los alquimistas, a pesar de usar un nombre que evoca a la magia, son los científicos de la cábala. Pocas veces abandonan la ciudad, a no ser que sea para ir a buscar materiales especiales que deben seleccionarse cuidadosamente, asistir a conferencias o cursos de científicos corrientes que no pueden ir a la ciudad, o intentar realizar sus experimentos en contacto directo con alguno de los dos mundos. Los alquimistas son, pues, aquellos que respetan más la filosofía de la cábala sobre la neutralidad.

Exploradores

Los exploradores son los agentes de campo de la cábala. Normalmente son jóvenes estudiantes con una buena forma física, además de un cerebro brillante, que se dedican a captar información en los dos mundos.

Reciben un duro entrenamiento físico para poder sobrevivir a los trabajos que se les asigna, y no es raro verlos formando parte de alguna amalgama con otros sinreflejo de otras cábalas. Esto ha provocado que surjan ideas revolucionarias en la cábala, argumentando que la neutralidad absoluta impide el progreso y, por tanto, la evolución del saber. Algunos exploradores han tenido frecuentemente problemas con los miembros más conservadores de la cábala debido a su carácter más activo frente a lo que ocurre en las dos Tierras.

Los exploradores cuentan, pues, con habilidades útiles en investigaciones de campo: son buenos atletas y acostumbran a analizar los pormenores de sus misiones antes de enfrentarse a ellas. Son quizás el grupo más numeroso dentro de la cábala, con lo cual podría darse el caso de que, en un futuro próximo, los laboratorios sean abandonados para dejar atrás la neutralidad original y pasar a convertirse en una cábala mucho más activa.

Guardianes de las puertas

La Ciudad de las Mil Puertas está situada en el Nexo. Con su llegada a esta realidad, la cábala ha pasado a existir desde siempre y para siempre, debido al carácter atemporal del limbo. A pesar de que pueda parecer una paradoja, por las posibles consecuencias históricas que haya podido tener, es un hecho aceptado por sus miembros.

Algunas de las puertas de esta ciudad conducen a épocas pasadas y a tiempos futuros. Estas puertas se mantienen cerradas, ya que los miembros de la cábala consideran que interferir en la corriente del tiempo va en contra de sus principios. No obstante, algunos viajeros del exterior han logrado atravesar estas puertas. La mayoría de las veces eran miembros de la cábala, visitantes pacíficos llegados de otros tiempos, pero otras veces eran extrañas criaturas que pretendían destruir la ciudad desde el interior.

Debido a esto, dentro de la cábala surgió un grupo de sinreflejo dedicados a la protección de sus miembros. A pesar de ser instruidos fundamentalmente en los saberes de la cábala, también son entrenados desde jóvenes en el combate. Normalmente usan técnicas de combate no letales, ya que odian el derramamiento innecesario de sangre. Pero cuando una guerra estalla e implica a la cábala, nada les impide luchar hasta la muerte para defender a aquellos a los que quieren.

Los guardianes cuentan con habilidades principalmente físicas, aunque reciben los conocimientos necesarios para acompañar a los exploradores y a los alquimistas en sus expediciones sin llegar a resultar un estorbo; incluso colaboran con ellos en caso de ser necesario.

Legati

Los legati son un grupo formado por miembros de la cábala dedicados a mantener relaciones sociales con los dos mundos y con las demás cábalas.

Al estar aislados de la sociedad, los miembros de la cábala temían quedarse atrás en el desarrollo humano. Así pues, crearon la profesión del legati. El legati es una especie de embajador instruido para ser mucho más sociable que los viejos científicos de los laboratorios de la cábala. Son los encargados de recibir a los huéspedes en la ciudad, y ejercen como mensajeros y embajadores para tratar con las demás cábalas.

La mayor parte de los legati no permanecen mucho tiempo en el Nexo, sino que viajan por el mundo recolectando noticias de las dos Tierras para después transmitirlas a sus compañeros.

Los legati son muy influenciables debido a su alta sociabilidad, con lo cual muchas veces son mal vistos dentro de la cábala: por su modo de actuar, se les considera extranjeros.

Los miembros de este grupo son instruidos en las habilidades sociales, pero se les intenta inculcar la enseñanza de que nunca deben influenciar a nadie en sus viajes ni deben implicarse directamente en el devenir de los acontecimientos. A pesar de ello, muchos legati son considerados grandes consejeros por algunos grupos, debido a su sabiduría y a su objetividad analizando los sucesos.

ASPECTO

Debido a que los miembros de la Cábala Hermética provienen de distintas épocas, su aspecto es de lo más variopinto. Esta diversidad se ve reforzada por las leyes que prohíben alterar el pasado, de modo que los miembros de la cábala solo pueden acceder a ropas y equipo que correspondan a la época de la que proceden. Así pues, hoy en día pueden verse desde los clásicos magos medievales, con túnica y amuletos, hasta los miembros actuales, preparados para la exploración de los mundos al más puro estilo del aventurero con látigo.

MAGIA HERMÉTICA

A lo largo de los años, la Cábala Hermética ha podido ir descubriendo algunos de los secretos del Nexo y su conexión con los dos mundos. Es por ello que gran parte de sus poderes psíquicos se basan en el control de la corriente temporal. Además, muchos de sus poderes han servido para potenciar sus dotes cognitivas, lo cual los convierte en sujetos ideales para desarrollar tareas en entornos desconocidos. Finalmente, y aunque odian la violencia, después de los ataques que terminaron con su exilio en el Nexo, han desarrollado diversos poderes de ataque que solo usan para defenderse en los casos más extremos.

Debido a que la sede de la cábala se encuentra en el Nexo, todos los herméticos deben elegir como uno de sus saberes «Puerta al Nexo» para poder entrar y salir del lugar sin problemas.

Saberes (nivel 0)

PUERTA AL NEXO

Una de las primeras cosas que aprende un hermético es a abrir una puerta a su hogar. A pesar de tener que vivir en el Nexo, la mayor parte del tiempo sin saber si al regresar a la Tierra continuarán en la misma época o lugar, el Nexo procura un refugio seguro a aquellos cabalistas que se ven en apuros.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo de +1.

Efecto: El cabalista debe abrir una puerta o un objeto similar por el que pueda pasar su cuerpo entero, como puede ser un armario o una cabina de teléfonos. En caso de tener éxito, esa puerta conectará con la sede de la Cábala Hermética situada en el Nexo. Si el cabalista quiere volver a la Tierra debe utilizar de nuevo este poder. El director de juego decide si lo hará en la misma época o no, debido a la existencia atemporal del Nexo. Normalmente el cabalista surgirá por el mismo lugar por donde ha entrado, aunque de nuevo el director de juego es libre de cambiar este punto.

CONOCIMIENTO TEMPORAL

Los cabalistas a menudo acaban perdidos en el tiempo. Por eso sus mentes han aprendido a intuir en qué momento de la historia se encuentran, para, de esta manera, poder situarse y saber exactamente a qué atenerse… si han hecho sus deberes de historia, claro está.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo de +1.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista sabrá la fecha exacta en la que se encuentra.

REJUVENECIMIENTO

Los herméticos se han dedicado durante siglos a la meditación y a la comprensión de su propia mente. Los que consiguen

desarrollar este poder pueden meditar para que su mente se recupere más rápidamente de la fatiga producida por sus estudios.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo de +1.

Efecto: El cabalista debe meditar durante una hora. En caso de tener éxito, el cabalista recuperará un punto de Psike que haya gastado. Este poder solo puede usarse una vez al día.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo, el cabalista recuperará un punto de Psike adicional, sin poder superar nunca su puntuación máxima.

COMUNIÓN

Los cabalistas de esta orden han aprendido que todas las mentes pueden sintonizarse para compartir su poder mental. Es viejo el dicho de «Tres cabezas piensan más que una», y este poder demuestra lo cierto que puede llegar a ser, ya que permite al cabalista unir su mente a la de otros para cederles parte de su poder mental.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +1.

Efecto: El cabalista debe colocarse frente a aquella persona a la que quiera ceder parte de su Psike y mirarlo directamente a los ojos. Si tiene éxito en la tirada podrá cederle uno de sus puntos de Psike. Este poder solo funciona si el receptor está dispuesto a aceptar la energía mental y solo puede realizarse una vez al día en una misma persona.

Éxitos adicionales: Por cada dos éxitos por encima del grado mínimo el cabalista podrá ceder otro de sus puntos si así lo desea.

DETECTAR MAGIA

Durante la Edad Media calificaron a los herméticos como magos o brujos. Quizás esto no estuviera tan alejado de la realidad si tenemos en cuenta que los poderes psíquicos pueden parecer mágicos para los mundanos. Los cabalistas herméticos son muy afines a estos poderes y, concentrándose, pueden llegar a ver los rastros que dejan.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito mínimo de +1.

Efecto: En caso de tener éxito en la tirada, el cabalista podrá ver los rastros de los poderes psíquicos usados en la última hora como si de un aura se tratase. Este poder detecta también las armas e implantes psíquicos del Uno y los objetos místicos de La Corporación, aunque no se estén usando en ese momento.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo podrá extender la vista una hora atrás en el tiempo.

Dones (nivel 1)

EXTENSIÓN DE SABER

Los miembros de esta cábala han estado perdidos viajando por el tiempo de forma constante mientras se encuentran en el Nexo. Este continuo viajar por el tiempo ha permitido que su mente haya captado inconscientemente conocimientos de otras épocas. El cabalista que usa este poder despierta esos recuerdos de su subconsciente.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo de +2.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista escoge una habilidad del grupo Mente, de la cual ganará un punto temporal. Estos puntos no pueden sumarse a los que ya tenga el cabalista y desaparecerán al cabo de una hora.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del necesario el cabalista ganará un nuevo punto temporal en esa habilidad.

INVOCAR INSTRUMENTO

Los cabalistas, en sus tiempos pasados, usaban muchos instrumentos alquímicos para desarrollar sus estudios. El transporte de estos instrumentos era pesado y costoso, pero la solución llegó cuando la cábala fue trasladada al Nexo.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito mínimo de +2.

Efecto: El cabalista toma un instrumento que desee marcar con este poder. En caso de tener éxito en la tirada, pronunciará una palabra en voz alta que será la que usará como comando cuando desee invocar ese objeto. Cuando quiera que el objeto aparezca en su mano deberá volver a realizar la tirada sin gastar ningún nuevo punto de Psike en el proceso. Si tiene éxito, el objeto aparecerá en la mano del cabalista. El objeto marcado puede estar compuesto de diversas partes independientes, como es el caso de una pistola y sus balas. La marca se mantendrá en dicho objeto durante veinticuatro horas. Pasado este tiempo, o en el caso de marcar un nuevo objeto, esta desaparecerá.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del básico la duración del efecto podrá extenderse un día adicional.

MALDICIÓN

En la Edad Media muchos de los cabalistas fueron tachados de brujos, pues se decía que tenían la facultad de maldecir a las personas mediante sus hechizos. Los rumores que se dijeron sobre los cabalistas eran falsos, pero en este no iban muy desencaminados.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito mínimo +2.

Efecto: El cabalista puede lanzar un mal de ojo a cualquier persona que tenga delante. En caso de tener éxito, la víctima deberá añadir una penalización de +1 a todas las tiradas durante una hora.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo podrá añadir otro modificador +1 a las tiradas o extender la duración del poder media hora más.

PRECOGNICIÓN

Los viajes en el tiempo realizados por estos cabalistas de forma incontrolada han permitido que su mente sea muy

sensible a las visiones del futuro. Estas visiones pueden ayudarle a estar mejor preparado para la situación con la que se va a encontrar.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito mínimo +2.

Efecto: El cabalista puede concentrarse durante un turno para tener una premonición. En caso de tener éxito, una visión de lo que puede ser el futuro aparecerá en su mente. Esta será muy rápida y no permitirá ver exactamente qué ocurrirá, sino solo recordar ciertos detalles, lo que le hará estar mejor preparado para los sucesos inmediatamente posteriores. Si el cabalista ha tenido éxito en la tirada recibirá una bonificación de –1 en todas sus tiradas durante los próximos cinco turnos.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del mínimo requerido podrá añadir un nuevo bonificación de –1 a sus tiradas o extender la duración de este poder un turno adicional.

PROYECTIL PSÍQUICO

En el imaginario popular, los magos son capaces de lanzar conjuros a través de sus dedos para acabar con los monstruos que los amenazaban. De un modo similar, los cabalistas herméticos han conseguido canalizar el poder de su mente en un proyectil psíquico que daña la mente de sus rivales.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo +3.

Efecto: En caso de tener éxito, se deberá realizar otra tirada para impactar, como si de un arma de fuego se tratara. Si acierta, el sujeto recibirá un punto de daño que no podrá ser absorbido por armaduras materiales.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito obtenidos por encima del mínimo, el cabalista causará un nuevo punto de daño.

Legados (nivel 2)

CORREDOR AL NEXO

Después de haber residido en el Nexo, el cabalista es capaz de empezar a comprender este lugar sin tiempo ni forma fijos. Canalizando su poder mental, es capaz de abrir un corredor desde cualquier punto de los planos hacia el Nexo, que permite la entrada tanto al hermético como al resto de sus compañeros. La salida de este túnel siempre da a la entrada de la capilla central del Nexo. Los corredores que se abran desde el Nexo irán a parar al último lugar donde haya estado el cabalista.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo de +4.

Efecto: En caso de superar la tirada, el cabalista será capaz de crear un corredor por el que puede viajar entre los mundos. Aquellos que intenten cruzarlo sin permiso o fuera del alcance de este poder aparecerán en un lugar al azar del Nexo, cayendo seguramente en manos de los implacables Guardianes.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del mínimo, el cabalista será capaz de transportar un viajero adicional hacia el otro lado del corredor.

CÍRCULO DE PROTECCIÓN

A este nivel el cabalista ha aprendido a defenderse de los ataques físicos. Trazando un círculo a su alrededor, podrá evitar que cualquier tipo de objeto, persona o ataque penetre en su interior.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito mínimo +3.

Efecto: El cabalista se pasa un turno trazando con tiza un círculo místico a su alrededor en el que solo podrá caber él. En caso de superar la tirada, cualquier ataque que intente atravesar el círculo de protección durante los siguientes 5 turnos deberá añadir una penalización de +1 a su tirada. Mientras el cabalista use este poder no podrá realizar otra tarea que no sea la de mantener activo el círculo.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del mínimo, el cabalista podrá alargar la duración del efecto durante un turno adicional o añadir otro +1 a la penalización.

AMNESIA

Los herméticos tienen un gran dominio de las mentes y los conocimientos, y se dice que no tiene ningún tipo de límite. Con este legado, el cabalista es capaz de hacer que sus enemigos olviden todos sus conocimientos de forma temporal, desconcertándolos y consiguiendo que detengan cualquier acción que estuvieran llevando a cabo.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de superar la tirada, durante los siguientes cinco turnos deberá intentar tocar a su víctima con la mano desnuda. En caso de conseguirlo, el afectado perderá su memoria durante una hora y dejará de realizar cualquier acción que estuviera llevando a cabo, siempre que no fuera instintiva (se seguirá defendiendo si le atacan e intentará protegerse). Durante ese tiempo, su mente estará en blanco y será fácilmente sugestionable por el cabalista. En caso de superar el grado mínimo por diez puntos, el cabalista tendrá la oportunidad de gastar dos nuevos puntos de Psike para que el efecto sea permanente.

Éxitos adicionales: Por cada tres éxitos por encima del mínimo necesario la duración del poder se extenderá durante una hora adicional.

LLAMARADA

El cabalista es capaz de crear llamas ilusorias que dañan las mentes de sus rivales. Por mucho que la gente esté dispuesta a creer que es una ilusión, la mente es incapaz de sobreponerse al dolor psíquico que recibe con esta descarga.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo +4.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista deberá realizar una tirada para impactar, como si de un arma de fuego se tratara. Si impacta a su objetivo, este verá cómo una gran llamarada surge de las manos del cabalista y empieza a quemarle el cuerpo. Esta sufrirá entonces un daño psíquico equivalente a 3 puntos de daño no absorbible por armaduras materiales.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo, el cabalista podrá infligir 3 puntos de daño adicional.

Maestrías (nivel 3)

VIDA PASADA

El cabalista es capaz de captar las imágenes mentales residuales que se encuentran en un lugar. De esta manera puede vislumbrar lo que ha acontecido ahí.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito mínimo +3.

Efecto: El cabalista se concentra durante tres turnos. De tener éxito en la tirada y si el cabalista no se desplaza del lugar donde se encuentra, podrá ver lo sucedido allí durante las últimas veinticuatro horas. Si quiere escuchar lo que se dice en un momento concreto, deberá gastar un punto de Psike y realizar una tirada de Psike + Percepción, con un grado de éxito mínimo de +2. En caso de no superar la tirada, el cabalista perderá la concentración y la visión desaparecerá, debiendo iniciar de nuevo todo el proceso. La visión empezará exactamente veinticuatro horas antes de la hora actual, por lo que de querer ver un momento concreto, deberá esperar a que la hora actual coincida con la que quiere ver.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo el cabalista podrá ver hasta veinticuatro horas adicionales en el pasado.

HAZ MÁGICO

El cabalista ha comprendido que la mente supera a la materia y que la mente global puede ser dañada si usa suficiente poder psíquico. Esta maestría es parecida al legado «Llamarada», pero con el beneficio de poder afectar a más de una persona a la vez.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo +4.

Efecto: En caso de tener éxito en la tirada, se deberá realizar una tirada para impactar, como si de un arma de fuego se tratara. En caso de impactar, la víctima verá cómo una gran llamarada surge de las manos del cabalista y empieza a quemarle el cuerpo. Sufrirá entonces un daño psíquico equivalente a 6 puntos de daño no absorbible por armaduras materiales.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo el cabalista podrá infligir 3 puntos de daño adicional o afectar a una nueva persona.

TELETRANSPORTE

Con esta maestría, el cabalista es capaz de alterar levemente la realidad, lo que le permite abrir corredores que lo transporten inmediatamente a otros lugares del plano en el que se encuentre (ya sea el Nexo o cualquiera de los dos mundos).

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito mínimo +5.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista podrá teletransportarse a cualquier lugar en diez kilómetros a la redonda. En caso de fallar la tirada por 10 puntos o más, el cabalista será teletransportado por las energías del Nexo a un lugar al azar, recibiendo 1d20/2 puntos de daño no absorbibles de ninguna forma.

Éxitos adicionales: Por cada dos éxitos por encima del mínimo podrá aumentar esta distancia en diez kilómetros adicionales.

Nexos (nivel 4)

MULTIPRESENCIA

El cabalista es capaz de dominar el flujo del tiempo, pudiendo llamar a varias copias de sí mismo pertenecientes a diferentes épocas temporales para que le ayuden en su tarea.

Coste: 5 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito mínimo +5.

Efecto: En caso de tener éxito, aparecerá una copia del cabalista en un lugar visible para este. La copia del cabalista permanecerá en esta época durante una hora y tendrá las mismas características que el original. En caso de que una de las copias muera, esta desaparecerá y volverá a su propio tiempo, y el cabalista original recibirá 5 puntos de daño debido al *shock,* que no podrá absorber de ninguna forma.

Éxitos adicionales: Por cada cinco grados de éxito por encima del mínimo el cabalista será capaz de invocar una nueva copia o extender la duración del poder una hora adicional.

ESCUDO MÁGICO

Mediante este poder el cabalista es capaz de proteger tanto su cuerpo como su mente, redirigiendo a otro plano temporal cualquier cosa que intente afectarlo.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito mínimo +5.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista crea a su alrededor un escudo que absorberá los primeros diez puntos de daño de cualquier tipo. Este escudo permanece activo durante diez turnos o hasta que haya absorbido todo el daño posible.

Éxitos adicionales: Por cada tres grados de éxito por encima del mínimo el cabalista podrá extender la duración del ritual diez turnos más o aumentar en 5 puntos el daño que el escudo puede absorber.

Esencias (nivel 5)

DRENAR CONOCIMIENTO

El cabalista es capaz de absorber el conocimiento que fluye por la mente global colocando su mano sobre una persona.

Coste: 10 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo +6.

Efecto: En caso de tener éxito, el jugador elegirá una habilidad de todas las posibles (sin poder ver la ficha del objetivo). En caso de que esta sea superior en el objetivo, el cabalista obtendrá dicho nivel en la misma. El objetivo perderá la habilidad en cuestión permanentemente hasta que la vuelva a subir con puntos de experiencia. Este poder puede usarse únicamente una vez en cada persona, aunque los cabalistas no han sido capaces de discernir el porqué.

MIEMBROS DESTACADOS

Nilstar Zorah

Este sinreflejo es uno de los actuales miembros del consejo interno de la Cábala Hermética. Surgido de una época futura, se ha establecido de forma permanente en el siglo XXI. Nilstar es el actual encargado de mantener cerradas las puertas de la ciudad que conducen a distintas épocas temporales, evitando así la creación de paradojas. Siempre va vestido con una túnica negra de un material desconocido, e impide que cualquier persona pueda ver sus rasgos cubriéndose con guantes y ocultando su rostro entre las sombras.

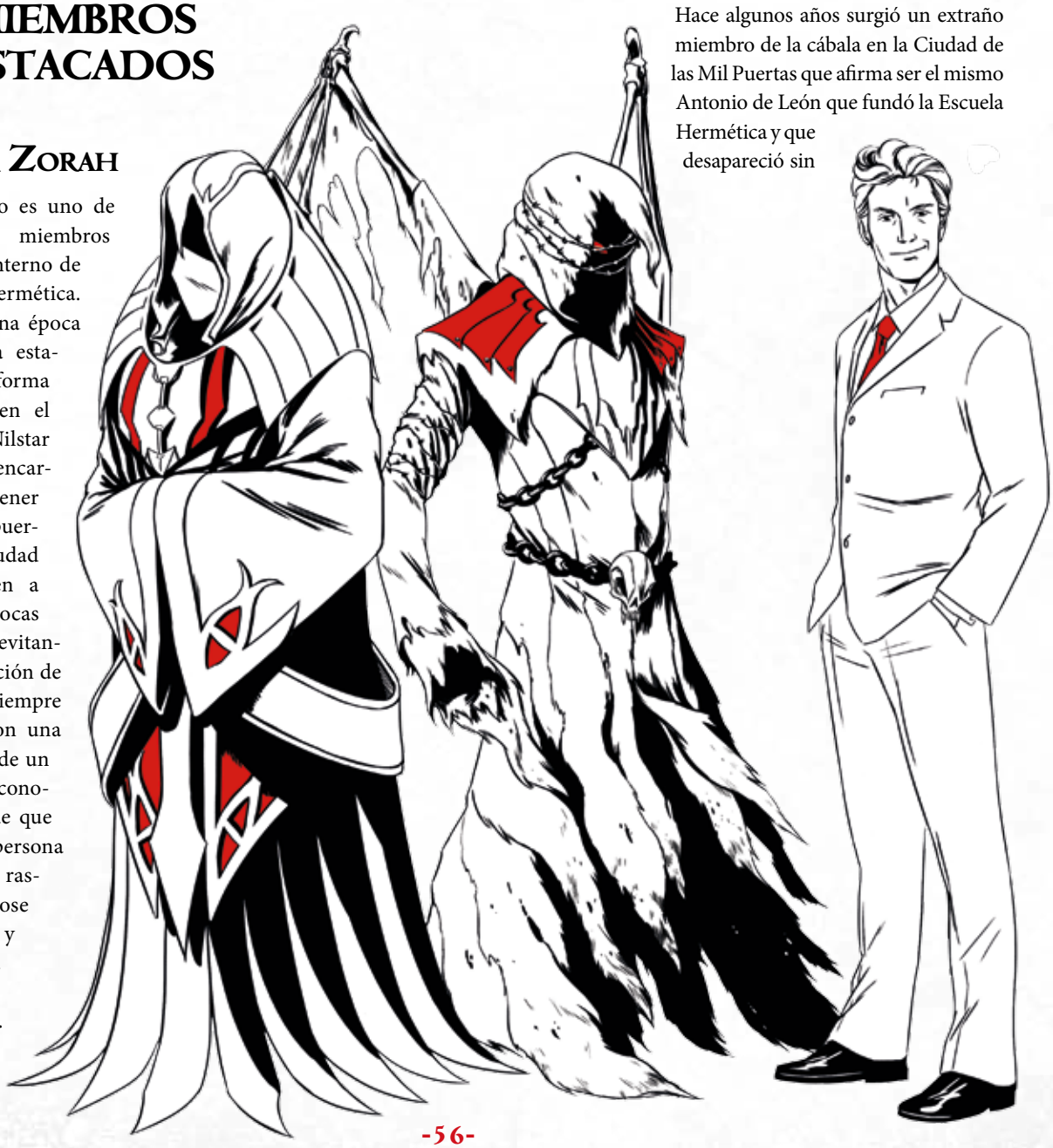
Nadie conoce exactamente su edad y ni tan siquiera pueden estar seguros de si se trata de un hombre o de una mujer, pues siempre habla en susurros.

Solo él posee las llaves de cada una de las mil puertas que componen la ciudad. Además, es temido por algunos miembros de otras cábalas, pues se dice que se le ha visto en más de un lugar a la vez o manteniendo una conversación con los llamados Guardianes.

Actualmente, y aunque va en contra de las reglas de la propia cábala por venir de una época futura, Nilstar ha entrado a formar parte de los Hijos del Lobo, una amalgama de sinreflejo. El por qué se ha permitido esta transgresión de las reglas es todo un misterio, y cuando se le pregunta directamente tan solo responde que estar ahí es su deber.

Antonio de León

Hace algunos años surgió un extraño miembro de la cábala en la Ciudad de las Mil Puertas que afirma ser el mismo Antonio de León que fundó la Escuela Hermética y que desapareció sin



dejar rastro durante la época feudal. Según afirma, durante sus experimentos al cruzar de un mundo a otro, quedó atrapado en el mismo Nexo, donde su falta de experiencia le hizo vagar toda una eternidad. León afirma que su larga estancia en el Nexo le ha concedido el don de la inmortalidad; para él no transcurre el tiempo y, gracias a ello, ha sido capaz de conocer toda la historia de la humanidad y recopilarla gracias a haber visitado todos y cada uno de los grandes acontecimientos que se han ido sucediendo.

Este cabalista, al que no todo el mundo toma en serio, afirma que pronto van a producirse cambios muy importantes en la realidad y que, por ello, ha viajado hasta esta época para poder vivirlos de primera mano.

Se trata de una persona sumamente agradable que, a pesar de pronunciar pocas palabras, no duda en mantener una buena conversación cuando se le invita a hablar de alguno de sus temas favoritos. Le apasiona especialmente la cultura romana y, por ello, siente cierta afinidad por la Cábala del Rayo Divino.

Es, sin duda, una persona tranquila y calmada a quien le gusta ir a su ritmo. A pesar de ello, en los últimos meses ha empezado a ponerse nervioso y mantiene una observación mucho más cuidadosa de lo que sucede en ambas realidades.

Choán Gálvez

Choán Gálvez en un miembro bastante reciente de la Cábala Hermética. Un joven de treinta y pocos años apasionado por la informática y las matemáticas. Descubrió su condición de sinreflejo cuando, después de una borrachera, apareció en un lugar totalmente desconocido del Mundo Oscuro. Afortunadamente, un miembro de la Cábala Hermética lo encontró y le fue instruyendo en los misterios del reflejo de los mundos.

Desde entonces ha estado embarcado en un proyecto propio; cree que toda la realidad está conectada de alguna forma a procesos matemáticos que, de ser descubiertos, permitirían la predicción del comportamiento de los elementos que forman la realidad y, al mismo tiempo, tener cierto control sobre él.

De un modo semejante al que Isaac Asimov denominó como «psicohistoria», Choán está intentando diseñar un programa informático que, gracias al acceso a los datos existentes en la Ciudad de las Mil Puertas, pueda convertir todos los sucesos históricos en datos numéricos que respondan a un comportamiento puramente matemático. Hasta ahora el éxito de este programa ha sido muy limitado, pero ha probado que en entornos pequeños y controlados se puede predecir el comportamiento futuro mediante fórmulas matemáticas.

La existencia de este programa informático se ha sido filtrado a la Hermandad del Uno de alguna manera, y Choán ha sufrido diversos intentos de secuestro por parte de esta, supuestamente para acceder a la información de que dispone.

LA CÁBALA DE MORFEO

La cábala que más ha evolucionado a lo largo de los tiempos es la Cábala de Morfeo. Fundada en Toledo en el siglo XII como un grupo secreto de escasos miembros, a día de hoy se ha convertido en un grupo de gran importancia con miembros presentes entre los dirigentes de prácticamente todas las religiones principales.

Su visión de la Tierra Oscura es quizás de las más objetivas y se basa principalmente en la creencia de que no puede existir el bien sin el mal y que todo forma parte de una estructura semejante a la que planteó Platón con su «mundo de las ideas».

Durante mucho tiempo, los miembros de esta cábala eran elegidos simplemente por su visión objetiva del otro mundo. Sin embargo, la llegada de Miguel de Yniesta supuso un cambio de rumbo para la cábala, que se convirtió en un grupo que acogía en su seno a sacerdotes y gurús que intentaban ver la obra de un dios o ser supremo por encima de todo.

FILOSOFÍA

Debido a que en la cábala hay multitud de religiones, pueden encontrarse múltiples versiones de la filosofía de esta agrupación. A pesar de ello, si hay algo que se mantiene constante en cada una de ellas es la explicación de por qué creen que existe el Mundo Oscuro. Para los miembros de la Cábala de Morfeo la idea del bien y del mal es totalmente subjetiva. De esta manera, se puede decir de algo que es bueno porque existe un contrario que es malo, y lo mismo ocurre a la inversa. Por lo tanto, se necesita un mundo oscuro para llegar a la conclusión de que nos encontramos en un mundo luminoso.

Entre los pensadores sinreflejo, la ideología de la Cábala de Morfeo podría estar basada en la filosofía de Platón y su mundo de las ideas: cada parte del Espejo sería el mundo de las ideas para la otra parte. Centrados en este pensamiento, los miembros de la cábala creen que de una forma u otra el subconsciente de cada persona puede llegar al mundo contrario para comparar ambos mundos y así decidir lo que es bueno y lo que es malo. Como la percepción que tenga cada uno es completamente personal, esto explica cómo la idea de la bondad o maldad de una acción puede cambiar dependiendo de la persona que la esté cometiendo.

Debido al carácter religioso que esta cábala ha adquirido en los últimos años, la Tierra Oscura se ha visto convertida para muchos en el infierno del que se habla en diversas religiones. Esto ha creado mucha controversia en el seno de la cábala, pues algunos creen que el infierno debe continuar como es ahora para mantener un equilibrio entre el bien y el mal, mientras que otros argumentan que se le puede salvar eliminando todo rastro de maldad en él. El punto central de esta divergencia se basa en el hecho de que si se elimina toda concepción del mal en el Mundo Oscuro, la gente no podría llegar a su mundo de las ideas y, por lo tanto, una de las dos caras de la moneda desaparecería. Los principales detractores de la erradicación del mal en el Mundo Oscuro argumentan que, en caso de conseguirlo, tan solo existiría una única idea para cada cosa en la realidad, con lo cual el libre albedrío de la gente desaparecería. Sin embargo, la Cábala de Morfeo intenta comprender y ayudar a la Tierra Oscura tanto como puede, pues considera que un mundo de bondad eterna sin albedrío es preferible a un mundo donde la gente sufre y lucha día a día por su vida.

HISTORIA

Con la conquista de Toledo en el año 1085 por parte de Alfonso VI, la ciudad se convirtió en un importante lugar para el intercambio cultural entre cristianos, musulmanes y judíos. Este hecho, motivado por la demanda cultural que había en Europa, y gracias al impulso que se realizó en los años posteriores con la fundación de diversas escuelas generales o *studii,* principalmente en Sevilla, propició que se formara lo que mucho más tarde sería la Escuela de Traductores de Toledo. Esta no tardó en convertirse en uno de los principales centros culturales del mundo conocido, junto con la Escuela Hermética situada en Roma.

Fue en este lugar donde se encontraba Josué de Sevilla, un erudito judío, considerado el primer miembro de la Cábala de Morfeo.

Josué se encontraba trabajando en la traducción de unos textos de Platón, en los que hablaba del mundo inteligible o mundo de las ideas, cuando se quedó dormido. Este sueño fue el que despertó su talento como sinreflejo, el que lo llevó al Mundo Oscuro por primera vez. Su estancia allí, aunque durase un breve espacio de tiempo, le permitió darse cuenta de que se encontraba en un lugar semejante al que había dejado atrás, pero que en cierta manera era inverso a este. Si bien en sus estudios Platón afirmaba que existía un mundo en el que estaban las ideas reales de lo que conocemos a partir de nuestra propia imaginación, Josué llegó a la conclusión de que, en realidad, existían dos ideas distintas para cada concepto: su comprensión permitía llegar al conocimiento de un todo que agrupaba las dos realidades y que conformaba la verdadera realidad.

Los repetidos viajes que realizó Josué al Mundo Oscuro le permitieron comprender mejor algunos de los conceptos de la realidad, a raíz de lo cual empezaron a desarrollarse sus poderes psíquicos como sinreflejo. Josué transmitió estos conocimientos a sus tres discípulos, con los que formó la que fue conocida como Cábala de Morfeo. Este nombre fue elegido en base a sus primeras teorías, ya que creían que el Mundo Oscuro no era más que un mundo onírico que reflejaba el mundo de las ideas tal como lo habían concebido, y que la única manera de acceder a él era mediante el sueño.

Durante los años siguientes, la cábala se convirtió en una organización secreta cuya pertenencia quedaba restringida a los alumnos escogidos por los anteriores maestros, de la misma forma que Josué inició a sus tres discípulos en los misterios del Reflejo. La tarea de la cábala durante estos primeros años consistió en recopilar información sobre ambos mundos de una forma semejante a como lo hacía la Escuela Hermética. Fue precisamente el trabajo conjunto de los herméticos con la Cábala de Morfeo uno de los pilares fundamentales que permitieron formular las primeras leyes sobre el Reflejo y conocer la existencia de las criaturas que protegían la realidad: los Guardianes.

Con la caída de la Escuela Hermética por culpa de la Inquisición, la Cábala de Morfeo vio que todo el conocimiento que atesoraban podía quedar destruido. Por ello, acudieron directamente a la Iglesia católica para poner en sus manos los conocimientos que poseían. Tras estudiar todos los datos recopilados por la Cábala de Morfeo, la Iglesia llegó a la conclusión de que los Guardianes no eran más que los ángeles del Señor que protegían el mundo del mal, y que el Mundo Oscuro no era otra cosa que el Infierno.

Lejos de acusarlos de herejía, la Iglesia vio en la figura de Josué de Sevilla un profeta que les avisaba del peligro que corría el mundo por parte de las fuerzas del mal. De esta manera, la Cábala de Morfeo pasó a formar parte de la Iglesia católica como un grupo dedicado a proteger a la humanidad de todo aquello que residía en el Mundo Oscuro.

Fue durante esta época que la Cábala de Morfeo entró en contacto con la Cábala del Rayo Divino. Hasta el momento, la Cábala del Rayo Divino había actuado de forma clandestina, formando parte de la Iglesia para destruir todo aquello que provenía del Mundo Oscuro. El ingreso de la Cábala de Morfeo dentro de la Iglesia ponía en peligro la existencia del Rayo Divino, así que optaron por separarse de la Iglesia y convertirse en una fuerza armada totalmente independiente que colaboraría en momentos puntuales con la Cábala de Morfeo. Gracias a esta colaboración, fueron capaces de frustrar muchos intentos de invasión planeados principalmente por el Imperio de los Mil Años y la Hermandad de la Sangre.

Entre todos los planes descubiertos por ambas cábalas, cabe destacar el hallazgo que hicieron en el seno de la propia Iglesia: la Inquisición, que durante tantos años había controlado mediante un reino del terror la vieja Europa, era en realidad un instrumento de la Hermandad de la Sangre mediante el cual habían conseguido una ingente cantidad de poder. No sin un gran esfuerzo, la Inquisición fue abolida durante el siglo XIX, y la Hermandad de la Sangre, incapaz de mantener sus posiciones en el Mundo de la Luz, fue obligada a retirarse a su mundo original debido a la implacable persecución que sufrieron sus miembros por parte de la Cábala de Morfeo y el Rayo Divino.

Uno de los miembros con mayor renombre de la Cábala de Morfeo durante esta época fue Miguel de Mañara Vicentelo de Leca, figura en la que se basarían probablemente algunos de los capítulos del *Don Juan Tenorio* y descendiente de una familia noble venida a menos cuyo padre había conseguido una fortuna considerable como comerciante en las Américas. Miguel de Mañara recibió durante su infancia una educación propia de un caballero, aunque posteriormente se convertiría en una persona colérica y de mal carácter. Fue precisamente en uno de estos episodios de cólera cuando quedó inconsciente debido a un golpe en la cabeza. Durante su inconsciencia tuvo una serie de visiones en las que se veía a sí mismo en un lugar oscuro y decadente en el cual recogían su cuerpo y le daban sepultura sin que él pudiese hacer nada para evitarlo. Dicen algunos historiadores de la cábala que podría haber sido tan solo un sueño, mientras que otros defienden la postura de que podría tratarse de un salto al Mundo Oscuro. Lo que es seguro es que este trágico suceso cambió su carácter y, mediante su narración, entró en contacto con la Cábala de Morfeo, situada en Sevilla con el sobrenombre de la Hermandad de la Santa Caridad. Miguel de Mañara aprendió de la existencia del Mundo Oscuro y, pese a que nunca demostró ser capaz de viajar a él, decidió aportar su grano de arena mostrando una infinita bondad en el Mundo de la Luz. Mañara, durante el resto de su vida, utilizó la fortuna que había heredado de sus padres y de su difunta esposa para fundar lo que sería conocido como el Hospital de la Caridad, un organismo que daba asilo no solo a vagabundos, sino a cualquier viajero del Mundo Oscuro que buscase refugio y redención en el Mundo de la Luz. Fue de esta manera que la Cábala de Morfeo empezó a fundar alrededor del mundo diversos lugares donde se daba refugio a todos los necesitados, fuese cual fuese su procedencia.

Durante los años siguientes, la Cábala de Morfeo vivió un periodo de tranquilidad. Esta calma permitió que abriese sus puertas a sinreflejo pertenecientes a otras religiones. De igual manera que había sucedido durante el primer periodo de la organización, el intercambio cultural propició que el conocimiento de ambos mundos aumentara notablemente. La cábala respetaba las creencias de cualquiera de sus miembros, ya que se hablaba de una fuerza superior que, tomase el nombre que tomase, había creado la realidad y había concedido el don al ser humano para comprenderla.

Gracias a esta expansión a otras culturas, la Cábala de Morfeo se extendió rápidamente por todo el mundo integrando en ella tanto a sinreflejo como a teólogos y filósofos provenientes de todos los puntos de la Tierra. La cábala investigaba e intentaba comprender cómo el don divino había creado el mundo y por qué tan solo unas cuantas personas tenían la capacidad de ver la creación por completo.

Mediante los estudios de campo dieron con la figura de James Gru, y se enfrentaron por primera vez con los Hijos de Madre Haia y Padre Gro. Corría el año 1969 cuando se celebró en Sullivan County el famoso concierto de Woodstock. La Cábala de Morfeo estaba segura de que una afluencia

masiva de tanta gente podía provocar que se generara suficiente energía psíquica para alterar la realidad de una forma descontrolada. Temiendo algún incidente grave, la cábala tomó posiciones para detener un posible ataque por parte de sinreflejo del Mundo Oscuro. Tal como habían previsto, los conciertos que se realizaron durante tres días reunieron a más de un millón de espectadores, que, mediante un desenfrenado desgaste mental, generaron una gran masa de energía psíquica. Los Hijos de Madre Haia y Padre Gro, que eran los que se encontraban detrás de la organización del concierto, habían planeado usar esa energía para dar vida a unos nuevos padres primigenios. La intervención de la Cábala de Morfeo inició una lucha entre los miembros de la cábala y la hermandad, impidiendo que estos últimos, o al menos eso se cree, pudieran dar nueva vida a las semillas de Haia y Gro.

Cuando la cábala pensó que lo tenía todo controlado, uno de los asistentes al concierto, James Gru, captó de forma inexplicable toda la energía psíquica residual en el ambiente. Tal cantidad de poder concentrado unió por unos instantes ambas realidades y permitió a muchos espectadores conocer el Mundo Oscuro, en concreto, parte de las selvas pertenecientes a Madre Haia y Padre Gro. Las autoridades atribuyeron esta experiencia al consumo excesivo de marihuana, pero la Cábala de Morfeo sabía que no era así y consiguieron ponerse en contacto con James.

James les contó que había estado en anteriores ocasiones en el otro mundo, de igual forma que Josué había viajado allí en sueños. Pero la diferencia era que no solo había sido capaz de realizar esta hazaña sin ayuda, sino que había arrastrado con él a otras personas. James afirmaba además que había entablado conversaciones con aquellos seres llamados Guardianes y que estos le habían revelado grandes secretos de la realidad. La Cábala de Morfeo no dudó en invitar a Gru a unirse a sus filas, lo cual hizo bajo el nombre del Primer Volador.

Durante los años siguientes, la cábala se dedicó a expandirse aún más y, en especial, a buscar a otros sinreflejo con la capacidad de James. La persona más cercana al potencial de James surgiría cuatro años más tarde en la figura del sacerdote católico español Miguel de Yniesta, quien se convirtió en el principal discípulo del Primer Volador.

Durante los años siguientes, el Primer Volador empezó a sufrir una extraña dolencia. Cada vez estaba más alejado de la propia realidad, como si se hallase de alguna manera integrado con todo aquello que lo rodeaba. Parecía que había conseguido comprender la totalidad de la realidad y que esto le había llevado a aislarse. A los pocos días, una gran luz lo envolvió y, cuando esta desapareció, no quedaba rastro de él.

Miguel de Yniesta, que tomó el nombre del Segundo Volador, comprendió que debía poner a buen recaudo aquellos conocimientos que le había transmitido James Gru y que solo las personas más capacitadas debían tener acceso a ellos. A raíz de esto, escribió el *Libro de los sueños,* una recopilación críptica de las enseñanzas que Yniesta recibió del Primer Volador, así como de los principios en los que se fundamenta la Cábala de Morfeo. Se dice que este libro conferirá un control absoluto sobre la realidad a quien desentrañe su significado y, por ello, se ha convertido en el tesoro más preciado de la cábala. Este libro es misteriosamente indestructible y solo existe una copia, ya que, aunque algunos miembros de la cábala han intentado copiarlo, nunca han conseguido que las copias sean exactas al original.

Hace poco, un misterioso desconocido asesinó al Segundo Volador y robó el *Libro de los sueños.* El objeto reapareció hace un par de años, durante un Consejo de Las Vegas, en manos de un miembro de los Parias, que se lo devolvió a sus propietarios sin dar ninguna explicación. Lo que le sucedió al ladrón y al libro durante estos años es un completo misterio que ni la Cábala de Morfeo ni los Parias han querido desvelar hasta el momento.

LA SOCIEDAD DENTRO DE LA CÁBALA

La Cábala de Morfeo es un grupo un tanto inestable debido a los conflictos entre las diferentes religiones que se encuentran en su interior, pero la cábala sigue adelante gracias a la buena voluntad de todos sus miembros, que prefieren dejar atrás sus rencillas para dedicarse a la salvación del Mundo Oscuro. Para intentar evitar las disputas se aseguran de que los miembros de cada sede compartan una misma religión o, al menos, tengan religiones que puedan respetarse entre sí.

En otro intento de calmar estas rencillas, los líderes de la cábala crearon una recopilación de normas éticas y morales que les permitieran una convivencia pacífica. La sorpresa fue mayúscula cuando el Segundo Volador, Miguel de Yniesta, entregó a la cábala un libro especial, que, afirmaba, lo había escrito basándose en las enseñanzas del Primer Volador. Sorprendentemente, el libro parecía estar escrito cientos de años atrás y contenía citas de un autor desconocido dedicadas a los miembros de esta cábala.

Este libro pasó a conocerse por el nombre de *Libro de los sueños,* y en él se pueden encontrar grandes enseñanzas respecto a la manera de convivir y la forma de salvar al Mundo Oscuro. De esta manera pasó a convertirse en el libro básico en que se basa toda la filosofía y sociedad de la cábala actualmente.

Esta sociedad está formada por pequeños grupos que se relacionan entre sí solo en algunas ocasiones, a excepción de un acto multitudinario que se celebra una vez cada cuatro años y en el que se eligen los líderes de la cábala. Por esta razón no existen cargos ni funciones fijos, sino que cada pequeña célula decide por sí misma cómo quieren estructurarse y de qué manera. A pesar de ello, existen una serie de funciones que se repiten en la mayoría de las células debido a su gran importancia. Algunas de ellas se detallan a continuación.

Maestros

Son los encargados de impartir la enseñanza del *Libro de los sueños* a los recién llegados. Acostumbran a ser cabalistas con grandes conocimientos de teología y de filosofía que llevan ya largo tiempo en la cábala. Su principal deber es el de interpretar el *Libro de los sueños* actuando como líderes de las pequeñas células que forman la cábala alrededor de todo el mundo.

Muchas veces los maestros son enviados al Mundo Oscuro para intentar crear comunas, lugares donde recogen a gente que intenta huir de la sociedad oscura y en los que se les atiende y ayuda para crear poco a poco una comunidad donde la gente pueda vivir de una forma mucho más llevadera.

Por desgracia, las comunas no acaban de funcionar, pues en el Mundo Oscuro nadie cree en el altruismo y la gente desconfía de los que dan sin recibir nada a cambio. A pesar de que mucha gente evita las comunas ya que las temen por ser algo desconocido, los miembros de la Cábala de Morfeo mantienen la esperanza de que estas sean un lugar por donde empezar a cambiar el mundo.

Incursores

El mayor interés de los incursores es el estudio de la historia del Mundo Oscuro. A través de él intentan averiguar cómo afectaron los cambios históricos en la forma de ser de los habitantes de la Tierra Oscura. De esta manera pretenden descubrir cómo surgió el carácter malévolo de ese mundo, con la intención de eliminarlo de raíz y evitar que se repitan los mismos errores en un futuro.

Los incursores acostumbran a mantener identidades alternativas en el Mundo Oscuro, se relacionan con la gente del lugar y pasan realmente más tiempo en ese lado del Espejo que en la Tierra de la Luz. Una vez al año, se reúnen para intercambiar experiencias y poner en común sus descubrimientos. Finalizada esta reunión, se redacta un informe con indicaciones de los nuevos descubrimientos y la manera de actuar con la población del otro mundo para ganarse su confianza y se envía a cada una de las células. Es posible que este estudio sea, junto con el de la Cábala Hermética, el más completo que existe por ahora en el Mundo de la Luz. Lamentablemente, la subjetividad de la Cábala de Morfeo hace dudosas ciertas partes del documento.

Sanadores

Una de las principales habilidades de los sinreflejo de la Cábala de Morfeo es su capacidad para sanar las heridas físicas mediante poderes psíquicos. Pero el Mundo Oscuro no es un lugar en el que se reciben solo heridas físicas, sino que la mente también queda trastocada y son muchos los que necesitan ayuda psicológica para superar todo aquello que han vivido en el otro mundo, principalmente si se trata de personas que han realizado el viaje por primera vez.

Es por ello que uno de los cargos habituales dentro de la Cábala de Morfeo es el de sanador, una persona con conocimientos de medicina y psicología que se encarga de velar por el estado de salud, no solo de sus compañeros, sino de todo aquel que lo necesite. No es difícil encontrarlos en cualquier lugar donde haya ocurrido una catástrofe natural o actuando como médicos durante conflictos bélicos, a pesar de que la Cábala de Morfeo deteste la violencia.

ASPECTO

La Cábala de Morfeo está extendida por todo el mundo, ya que en su interior se acoge tanto a personas normales como a sinreflejo. Por este motivo, su aspecto dista mucho de ser único. Aun así, la mayoría de sus miembros detestan la violencia y por ello no acostumbran a llevar ningún tipo de arma encima. Es más, mayoritariamente se les ve ejerciendo de médicos, voluntarios en diversas ONG o como parte del sacerdocio.

PODERES PSÍQUICOS: *PAX*

Desde sus inicios, la cábala tiene la ferviente creencia de que todo puede arreglarse de un modo pacífico. Es por ello que gran parte de los poderes que han ido desarrollando durante los años han permitido calmar a la parte oscura que reside en todos nosotros, esa parte del Mundo Oscuro que nos vuelve violentos y nos tienta en cada una de nuestras acciones.

Por otro lado, la cábala desarrolló durante sus primeros años cierta empatía con el mundo de los sueños, a través del cual intentaban descifrar todo tipo de mensajes e incluso prever lo que el futuro les deparaba. Gracias a este estudio, los sinreflejo de esta cábala han conseguido obtener habilidades proféticas.

Saberes (nivel 0)

Análisis médico

Gracias a este saber, el cabalista es capaz de intuir el estado de salud de una persona. Solo tendrá que poner sus manos sobre esta y concentrarse para comunicarse con el cuerpo y discernir su estado.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, se sabrá en qué estado de salud se encuentra la persona. Este análisis indicará si tiene alguna fractura, hemorragia o enfermedad, indicando si es mortal o no, pero es superficial: en ningún momento revelará exactamente qué es lo que le ocurre al paciente. Para ello será necesaria una tirada de Medicina que permitirá interpretar la información recibida.

INTUIR

El personaje ha aprendido a entrever lo que pasará en un futuro próximo gracias a las señales del destino, lo que le permite saber cómo actuar en las situaciones que se acercan al momento presente.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: Tras concentrarse durante un turno y tener éxito en la tirada, el cabalista podrá intuir lo que sucederá a continuación. Por ello, en la siguiente tirada que deba realizar obtendrá una bonificación de –2. Este saber se desvanecerá al cabo de una hora en el caso de que no se haya usado hasta entonces.

LEER SUEÑOS

Con este saber, el cabalista consigue el poder de leer los sueños de una persona dormida tras colocarle las manos en la sien y concentrarse.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el personaje podrá ver lo que la persona está soñando, siempre que mantenga sus manos en la sien de la persona dormida.

MENSAJE ONÍRICO

El cabalista es capaz de enviar mensajes a través de los sueños a cualquier persona que pueda soñar.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo.

Efecto: En caso de tener éxito, el personaje caerá en un profundo sueño en el que se verá a sí mismo pronunciando el mensaje deseado. Habiendo pasado apenas un minuto, despertará. La próxima vez que el destinatario, que debe ser único y conocido, se ponga a dormir, verá en sus sueños el mensaje del emisor. Cuanto más largo sea el mensaje, más probabilidades habrá de que se mezcle con los sueños del durmiente. Una persona que no sueñe es incapaz de recibir un mensaje onírico.

SENTIR EMOCIÓN

El cabalista puede ir más allá de las apariencias de una persona y penetrar en su mente para descubrir las emociones que siente en ese momento.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito mínimo.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista podrá mirar a una persona y descubrir cuál es la emoción más fuerte que está sintiendo en ese momento.

Éxitos adicionales: Cuanto mayor sea el grado de éxito conseguido, mayor será la información obtenida (a quién va dirigida la emoción o bien si es permanente o pasajera).

Dones (nivel 1)

BOLA DE CRISTAL

Gracias a este don, la mente del cabalista es capaz de extenderse más allá de lo que alcanzan sus sentidos, lo que le permite ver lo que ocurre en lugares lejanos. Lamentablemente, la versión original de este don se ha ido perdiendo con el tiempo, y esto implica que los cabalistas deben apoyarse en una herramienta para concentrar su poder: una bola de cristal.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito +2.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista podrá observar, pero no escuchar o usar otro sentido, durante un minuto lo que ocurre en un lugar en concreto del que se tenga alguna referencia y que esté situado en un radio de un kilómetro. Una vez el tiempo haya transcurrido, el cabalista podrá alargar la visión cinco minutos más pagando un nuevo punto de Psike. En caso de querer cambiar el lugar observado más de diez metros del punto original, deberá empezarse todo el proceso de nuevo. La visión recibida por este poder no es clara, ya que se obtiene entre brumas y desde un punto de vista global de la escena. Por ello, no podrán leerse documentos ni acercar la imagen a lugares concretos.

Éxitos adicionales: Por cada dos éxitos por encima del necesario, el radio de alcance puede multiplicarse por 10.

CURACIÓN

Los profetas capaces de sanar heridas son una constante en las religiones que incorporan el concepto de bien. Este don convertirá a su usuario en un competente sanador que recuperará la salud de los aliados que hayan sufrido daños. Los sanados dejarán de sangrar gracias al poder de la mente y del espíritu del cabalista.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +3.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista sanará 1d20/2 puntos de vida, redondeando hacia arriba, del herido. Este don solo cerrará heridas, no curará huesos rotos ni enfermedades, ni purgará los venenos. Además, solo puede usarse una vez cada veinticuatro horas sobre una misma persona, debido a que el cuerpo no puede soportar tantas modificaciones en un solo día. En caso de usarlo sobre una misma persona sin haber cumplido el plazo, el cabalista perderá 1d20/2 puntos de vida en lugar de sanar al receptor.

DON DE GENTES

Los sacerdotes destacan por su don de gentes, es decir, su capacidad de simpatizar con aquellos que los escuchan y con los que se relacionan. Los cabalistas con este don han fortalecido esta capacidad y pueden modificar la conducta de un grupo de personas para que sean más receptivos a sus deseos.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el personaje obtendrá una bonificación de –2 a todas las tiradas de Empatía durante la siguiente hora.

Éxitos adicionales: Por cada éxito obtenido por encima del necesario podrá aumentar la duración de este poder media hora más.

DORMIR

Gracias a este don, el cabalista es capaz de hacer dormir a una persona con la que se encuentre en contacto cuerpo a cuerpo, siempre que no se esté en un estado de frenesí, como el que se produce durante un combate.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico +1 por cada punto de Constitución por encima de 5 de la persona a dormir.

Efecto: En caso de tener éxito, la persona caerá dormida en un profundo sueño hasta que algo la despierte o hasta que pasen diez minutos.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito conseguido por encima del básico la persona seguirá durmiendo diez minutos adicionales.

TIEMPO EMPÁTICO

Gracias a este don, el cabalista puede saber si el destino le va a ser favorable o no en los próximos momentos. Tras concentrarse en la acción que llevará a cabo, tendrá una buena o una mala sensación sobre el resultado de la acción que quiere realizar. Esta sensación no es precisa y puede cambiar debido a agentes externos. El uso de este don puede afectar al destino de la acción, por lo que es una leve referencia más que un detector de trampas.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito +2.

Efecto: En caso de tener éxito, podrá saber si esa acción le da buena o mala espina. El jugador debe arriesgarse a fiarse de esa intuición o, por el contrario, intentar obtener la respuesta por otros métodos más expeditivos.

Legados (nivel 2)

CALMAR LA BESTIA

Ya que la Cábala de Morfeo intenta acabar con las luchas sin sentido de los mundos, el cabalista abre sus brazos al amor y a la fraternidad y calma a la bestia que hay en todas las personas. Cuando hace uso de este legado, las armas caen y el mundo recupera parte de la paz que ha perdido durante los momentos de guerra.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +1 por cada persona a la que quiera afectar.

Efecto: El cabalista extiende sus brazos sin portar ningún tipo de arma encima. Entonces abre la boca y deja escapar un sonido que se ha identificado con el canto de los ángeles. En caso de tener éxito en la tirada, cualquier acción violenta que se quiera llevar a cabo tendrá una penalización de +5 y los afectados se verán inundados por una sensación de calma y tranquilidad. Este efecto dura 5 turnos.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del mínimo el efecto puede alargarse 5 turnos adicionales.

RESPUESTA ONÍRICA

Los miembros de la Cábala de Morfeo creen fervientemente que su dios se comunica con ellos a través de los sueños, del mismo modo que ha hecho a lo largo de la historia con sus profetas. Este legado es una prueba de ello, ya que el cabalista puede obtener respuesta a sus preguntas mediante el descanso y la meditación. A veces estas respuestas pueden ser confusas, ya que vienen mezcladas con los sueños del cabalista, y este deberá interpretarlas una vez se despierte.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +3.

Efecto: El cabalista debe dormir durante ocho horas (durante las cuales no recuperará punto de Psike alguno). En caso de tener éxito en la tirada, el cabalista podrá realizar una única pregunta. Recibirá la respuesta en forma de sueño y, en caso de ser más complicada que un simple sí o no, será el jugador quien deba interpretarla una vez su personaje despierte. Si el personaje es despertado durante el periodo de ocho horas, perderá los puntos de Psike invertidos y no recibirá respuesta alguna en su sueño.

SANAR ENFERMEDAD

El cabalista ha desarrollado su dominio sobre las enfermedades del cuerpo. Si antes podía cerrar heridas, ahora es capaz de erradicar cualquier tipo de enfermedad imponiendo sus manos sobre la persona afectada. Algunos sinreflejo han aprovechado este poder para hacerse pasar por santos y conseguir un dominio religioso preponderante sobre la muchedumbre. Usar este poder para esa finalidad está muy mal visto en la cábala.

Coste: Variable según la enfermedad. Para las enfermedades naturales no mortales, el personaje deberá gastar 2 puntos de Psike; para las creadas por el hombre no mortales, deberá gastar 3 puntos de Psike. En caso de las enfermedades mortales, ya sean naturales o artificiales, deberá gastar 5 puntos de Psike. Por último, en caso de enfermedades causadas por medios psíquicos, deberá gastar 7 puntos.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +3.

Efecto: En caso de tener éxito, la persona receptora de este poder se verá curada de una única enfermedad que sufriera.

SENTIR EL PASADO

Los ojos del cabalista son capaces de penetrar en la cuarta dimensión y retroceder en el tiempo para ver qué es lo que ha sucedido en el pasado. Este legado es muy doloroso para el cabalista, que debe enviar a su mente hacia atrás en el tiempo, y es considerado muy peligroso intentar indagar demasiado atrás, ya que podría tener consecuencias funestas.

Coste: 1 punto de Psike por cada día que quiera ver en el pasado.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +4.

Efecto: El personaje deberá concentrarse durante cinco turnos para enviar su mente atrás en el tiempo. Antes de realizar la

tirada deberá decidir cuánto tiempo quiere viajar en el pasado. Por cada día que quiera viajar, el cabalista recibirá un punto de daño, tanto si supera la tirada como si no lo hace. En caso de superar la tirada, el cabalista aparecerá en el mismo lugar donde se encuentra actualmente, pero en el momento temporal que él quiera (siempre que esté dentro del rango indicado). El cabalista solo traslada su percepción, así que nadie lo podrá ver, pero tampoco podrá afectar a la escena ni atravesar objetos, pues su cuerpo sigue en el presente. En todo caso, afectaría a su entorno actual, con el peligro que supone no poder percibirlo, ya que sus sentidos se hallan en otro tiempo. Lo único que podrá hacer será ver y escuchar mientras pasea por el lugar donde esté. El cabalista podrá avanzar o retroceder la escena tantas veces como quiera mientras esté concentrado, pero el tiempo transcurrido en la realidad será el mismo que transcurra en las escenas que esté observando.

Maestrías (nivel 3)

EMPATÍA

Los cabalistas son capaces, a este nivel, de modificar las emociones de la gente que se encuentra a su alrededor. Esta maestría puede usarse para el bien o para el mal, por lo que su uso se ha prohibido para provecho propio. A pesar de ello, se aprende para permitir avanzar al cabalista en el estudio de la Psike.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +4.

Efecto: El cabalista se concentra durante dos turnos en la emoción que quiere desprender. En caso de tener éxito, todas las personas en un radio de tres metros (incluyendo el cabalista) se verán afectadas por ese sentimiento. La duración es de cinco minutos.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del grado mínimo el cabalista podrá extender el radio un metro adicional o añadir cinco minutos más a la duración de esta maestría.

ENSALMO DEL PASTOR

Como el pastor que cuida de su rebaño, con esta maestría el canto del cabalista atrae hacia sí a los miembros de su grupo que estén dispersos. En caso de que un miembro no pueda acudir a él, el cabalista sabrá instintivamente en qué dirección se encuentra la oveja descarriada.

Coste: Especial.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito de +1 por cada persona que haya participado en el ritual (incluyendo el cabalista).

Efecto: Para que esta maestría funcione, todos los miembros del grupo deben haber realizado un pequeño ritual en el que cada uno de ellos invierte un punto de Psike (solo pueden participar de esta maestría sinreflejo). Una vez realizado este ritual, y en caso de tener éxito en la tirada, todos los participantes se verán unidos al rebaño del cabalista durante una semana. En ese tiempo el cabalista podrá usar el ensalmo cuando lo crea necesario. Al hacerlo, todas las personas que participaron en el ritual dejarán lo que estén haciendo para dirigirse intuitivamente hacia el lugar donde esté el cabalista.

MUNDO PARALELO

Los miembros de la Cábala de Morfeo siempre han destacado por su deseo de conocer el Mundo Oscuro, pues para ellos no puede haber bien sin mal, y para mejorar su comprensión de todas las cosas deben estudiar ambos mundos. Este poder permite comprender mejor la otra Tierra sin necesidad de realizar el peligroso viaje al Mundo Oscuro. Así, el cabalista es capaz de manifestar la esencia oscura en el Mundo de la Luz y transformar durante un breve espacio de tiempo un lugar en aspecto y forma en su reflejo oscuro.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito +4.

Efecto: En caso de tener éxito en la tirada, un área de un metro cúbico se verá convertida en su reflejo oscuro durante cinco minutos. Cualquier cosa que aparezca en el área, salvo los seres vivos, será una manifestación sólida del reflejo oscuro y conservará todas sus propiedades. Todo lo invocado seguirá siendo tan mortífero como en el Mundo Oscuro, pero, aunque puede manipularse cualquier objeto manifestado, no es posible extraerlo de la zona de acción de este poder. Pasados los cinco minutos, todo volverá a la normalidad. Los cabalistas deben ir con cuidado, ya que, en caso de invocar zonas con gases tóxicos o materiales dañinos, podrían morir con tan solo utilizar esta maestría.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del mínimo, el área podrá ser ampliada en un metro cúbico adicional.

Nexos (nivel 4)

CONTROL EMPÁTICO

El cabalista ha conseguido tal control sobre las emociones de las personas que consigue volverlas completamente sumisas a su control empático. Gracias a este poder el cabalista podrá dar órdenes que podrían acarrear la muerte de la persona afectada.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito igual al doble de la Voluntad del sujeto.

Efecto: En caso de tener éxito, el personaje afectado por este poder cumplirá todas las órdenes que le dé el cabalista. Este poder dura diez minutos o hasta que el cabalista deje de concentrarse para realizar cualquier acción que no sea caminar o hablar.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del mínimo la duración del nexo se puede alargar diez minutos más.

IMPONER PAZ

Los miembros de la Cábala de Morfeo son pacíficos por naturaleza y son capaces de contagiar este sentimiento siempre que se produce un derramamiento de sangre o un acto que se considere dañino.

Coste: 6 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +3 si se encuentra en el Mundo de la Luz o con un grado de +6 si se encuentra en el Mundo Oscuro.

Efecto: En caso de tener éxito, cualquier acto violento se verá interrumpido en un radio de un kilómetro. Se considerará un acto violento cualquier tipo de combate, robo o forma de dañar al prójimo.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del mínimo el radio se podrá aumentar un kilómetro.

Esencias (nivel 5)

RESURRECCIÓN

El cabalista ha llegado a la máxima expresión de su poder y es capaz de devolver la vida a los caídos en la guerra santa. Tras imponer las manos sobre un cadáver reciente, invoca una plegaria a su dios e invierte parte de su esencia para devolver la vida a los muertos.

Coste: Especial.

Tirada: Ninguna.

Efecto: El cabalista se concentra durante una hora mientras realiza una plegaria a su dios, a la vez que impone las manos sobre el cadáver. En ese momento debe invertir un punto de su Psike para pasárselo al caído. Ese punto se resta de la puntuación actual del cabalista en el atributo de Psike, aunque esta disminución no se tendrá en cuenta a la hora de calcular la reserva de puntos de Psike. No se necesita realizar ninguna tirada para que esta esencia surta efecto, pero deberán invertirse además 8 puntos de Psike.

Solo pueden resucitarse personas que hayan muerto durante las últimas veinticuatro horas a causa de heridas, venenos o similares. Muertes naturales provocadas por la vejez, enfermedades de origen no sobrenatural o por el propio desgaste del cuerpo solo provocarán que vuelva a la vida a un individuo que a continuación volverá a expirar. Esta esencia cicatrizará cualquier herida. Si el cuerpo ha perdido algún miembro, no podrá ser recuperado de forma alguna. Como es lógico, no se podrán reanimar ni resucitar cadáveres descuartizados.

MIEMBROS DESTACADOS

Beatriz Ibáñez de Ricardo

Beatriz es una joven estudiante de Teología. Ella siempre había creído en la existencia del Cielo y el Infierno, debido a la educación recibida en el seno de una familia profundamente católica. Lo que nunca se habría imaginado era que podría conocer el Infierno de primera mano.

Mientras estudiaba en la universidad se produjo un incendio y Beatriz quedó atrapada en el interior de una clase en llamas. Cuando creía que iba a morir, algo sucedió: sintió como si alguien tirara de ella y cuando abrió los ojos se encontró en un paraje desolador. Toda la universidad se

encontraba en un estado lamentable, como si el incendio hubiera destruido el edificio hacía ya años. El paraje estaba devastado, el cielo era de un color rojo sangre y en el aire la ceniza flotaba por doquier. En ese momento, unos seres extraños se abalanzaron sobre ella. Beatriz pensaba que se encontraba en el Infierno y que aquellas entidades eran demonios, pues no sabía nada de los sinreflejo y del Mundo Oscuro. Lanzó un grito deseando volver a la Tierra, y su deseo se cumplió.

Tiempo más tarde fue descubierta por los miembros de la Cábala de Morfeo, que la educaron como una sinreflejo. Actualmente se encarga de buscar a jóvenes sinreflejo que acaban de dar su primer salto para educarlos como miembros de la cábala.

Beatriz ha demostrado poseer unas capacidades psíquicas sorprendentes y, por ello, no sería de extrañar que en un futuro no muy lejano pudiera llegar a convertirse en el Tercer Volador.

Maestro Malakai

El maestro Malakai es uno de los miembros más ancianos de la Cábala de Morfeo. Es una persona afable y tranquila que, harta de los conflictos que surgen día a día en el mundo, se retiró a vivir a un bosque remoto en el que halló un viejo templo dedicado a Esculapio, el dios romano de la medicina.

Malakai es uno de los sanadores más capacitados de la cábala y se dice que no hay dolencia, mental o física, que no pueda curar. Es precisamente por sus grandes conocimientos que actualmente ejerce de maestro de los sinreflejo más jóvenes que quieren aprender las artes de la curación.

A pesar de su buen carácter, Malakai ha desarrollado en los últimos años cierta tendencia a tener momentos de mal humor. Sabe que su tiempo en este mundo se está agotando rápidamente y que sus capacidades de curación no lo salvarán de lo inevitable. Es por ello que corre el rumor de que Malakai está intentando encontrar una manera de vencer a la muerte y, de esta forma, acabar con el mal definitivo del ser humano.

Leonora Fealefel

Leonora es quizás la miembro más joven de la Cábala de Morfeo. Se trata de una adolescente superdotada que, a pesar de sus catorce años, demuestra una madurez inusual.

La joven sinreflejo se crio en un orfanato y se desconoce quiénes fueron sus padres. Cuando la Cábala de Morfeo detectó sus capacidades, la condujeron ante el maestro Malakai, que la crio como si se tratara de su propia hija. Bajo su tutela, Leonora pronto desarrolló grandes dotes para la curación y a muy temprana edad pasó a ser una capaz agente de campo.

Actualmente, Leonora forma parte de la amalgama de los Hijos del Lobo y podría considerarse la conciencia del grupo. Es la única que, pese a su edad, es capaz de calmar los instintos de Jeremiah y frenar los impulsos de Luis. Es precisamente por esta calma que aporta al grupo que Jeremiah la tiene en gran estima y, además, los dos Hijos del Lobo han trabado una gran amistad.

Aunque no es algo del dominio público, tanto Jeremiah como Leonora se conocieron antes de entrar a formar parte de la amalgama. Nadie sabe exactamente qué sucedió, pero desde entonces Leonora parece ejercer una gran influencia sobre el sinreflejo de La Corporación, que la protege como si se tratara de él mismo.

CÁBALA DEL RAYO DIVINO

Los miembros de la Cábala del Rayo Divino son feroces luchadores que han optado por luchar contra el Mundo Oscuro arriesgando sus vidas e incluso a veces sus propias almas. El Rayo Divino es una de las cábalas más antiguas de ambos mundos y sigue viendo, como lo hizo en un principio, al Mundo Oscuro como un infierno que puede intentar invadir la Tierra en cualquier momento. Estos guerreros se ven a sí mismos como los últimos defensores del Mundo de la Luz, y eligen a sus miembros solo de este mundo para evitar cualquier mancha en la cábala.

Sus miembros son elegidos frecuentemente entre aquellas personas xenófobas a quienes les gusta la violencia como método definitivo para defender lo que consideran propio. Antaño, mientras formaban parte de la Iglesia católica, moderaban más su carácter agresivo, pero desde que la Cábala de Morfeo los sustituyó, han perdido cualquier tipo de ética o moralidad para convertirse en un ejército implacable contra el Mundo de la Oscuridad.

FILOSOFÍA

Se puede decir que la Cábala del Rayo Divino tuvo una filosofía en el pasado, pero en la actualidad solo buscan la destrucción del Mundo Oscuro, pues ven en él una amenaza para su mundo natal.

El inicio de este odio surgió con la misma creación de la cábala: parte del ejército de Alejandro III fue trasladado simultáneamente al Mundo Oscuro, donde tuvieron que luchar por sus vidas contra las terribles criaturas que se encontraban allí. Los supervivientes, junto con otros, intentaron darle una explicación a lo que había sucedido, y la encontraron en la propia religión, pues dedujeron, erróneamente, que habían viajado hasta el propio Tártaro. Los propios dioses los habían elegido, y debían acabar con los monstruos que allí residían antes de que escaparan del Inframundo.

Este pensamiento fue evolucionando con el paso de los años, pasando de la cultura griega a la cultura romana, y posteriormente a la cristiana. Así, el Mundo Oscuro fue visto como el lugar donde iban a parar las almas de los seres malignos y donde habitaban los demonios servidores de Lucifer. Aquellos sinreflejo del Mundo Oscuro que podían cruzar al lado luminoso eran considerados sirvientes del Maligno que venían a la Tierra a captar las almas de los inocentes y a corromper esta tierra para preparar el día del juicio final.

Su actuación durante la Edad Media y su carácter violento desagradaron a la Iglesia moderna, mucho más pacífica. Esto fue aprovechado por la Cábala de Morfeo para expulsar al Rayo Divino de la Iglesia y ocupar su lugar. Debido a este hecho, la Cábala del Rayo Divino llegó a la conclusión de que si la Iglesia no veía el peligro que había en el otro lado y pensaba que todo se podía solucionar pacíficamente, era porque esta había sido corrompida por los sueños de la Cábala de Morfeo. Cayeron en la cuenta de que solo podían confiar en ellos mismos y optaron por dejar atrás cualquier tipo de moralidad y convertirse en juez, jurado y verdugo en nombre de Dios. El auténtico castigo debía venir del propio Rayo Divino.

HISTORIA

La Cábala del Rayo Divino es seguramente una de las más antiguas del Mundo de la Luz, pero, al mismo tiempo, guarda de una forma harto meticulosa el registro de su propia historia.

Los albores de esta cábala los encontramos en el 332 a. C., cuando Alejandro Magno conquistó el Líbano a los persas y fundó la mítica ciudad de Alejandría. Durante su viaje por las arenas del desierto, tuvo lugar un hecho sin precedentes: una parte del ejército griego que viajaba junto con tropas macedonias desapareció para reaparecer pocos días después con sus tropas mermadas, la mayoría con heridas y síntomas de locura. Ninguno de los soldados que regresaron cuerdos quisieron contar qué era lo que había sucedido durante aquella misteriosa desaparición. Fue este acontecimiento el que provocó la creación de la Cábala del Rayo Divino.

Aquellos soldados que habían desaparecido sin dejar rastro se habían visto transportados al Mundo Oscuro. Allí se encontraron con que el abrasador calor del desierto se había multiplicado y había generado una atmósfera irrespirable que le drenó rápidamente la vida a la mayoría. En ese lugar no solo tuvieron que enfrentarse a un paraje hostil y desolador en el que la arena se mezclaba con temibles pozos de lava, sino que, además, se toparon con miembros de las tribus bárbaras antecesoras al Imperio de los Mil Años. Los pocos soldados que quedaban lucharon contra aquellos salvajes acompañados de extrañas criaturas monstruosas . Muchos murieron en aquella dura batalla en la que creían estar combatiendo a demonios en las propias entrañas del Tártaro, pero un nuevo y misterioso evento salvó la vida de los pocos soldados que quedaban: en el cielo rojizo del Mundo Oscuro, a pesar de no haber ninguna nube, se formó rápidamente una tormenta que empezó a descargar gran cantidad de rayos sobre los bárbaros y sus bestias. Los soldados griegos quedaron cegados por los rayos y, cuando recuperaron la vista, vieron que se encontraban nuevamente en el desierto del Mundo de la Luz junto a sus antiguos compañeros. La mayoría de supervivientes no conseguían recordar qué era lo que había pasado, pero algunos de ellos, que desconocían que en realidad eran sinreflejo, sí.

Durante los siguientes meses, estos últimos supervivientes se fueron reuniendo en secreto. Discutían dónde habían estado y cómo se habían salvado. Titus Albius, hijo menor de un patricio romano y convertido en mercenario por la falta de recursos de su familia, convenció al resto de que su viaje los había llevado precisamente al Tártaro, junto al río de lava conocido como el Flegetonte, donde lucharon contra los demonios que lo habitan para ser salvados finalmente por Júpiter. Titus creía que el dios los había puesto a prueba para convertirlos en sus elegidos: los había alertado de que los demonios del Tártaro buscaban acabar con su mundo y de que debían prepararse para crear un ejército que pudiese acabar con los habitantes del inframundo. A pesar de no estar demasiado convencidos, tras la aparición de sus primeros poderes psíquicos, que atribuyeron a dones de Júpiter, la visión de Titus Albius acabó por cuajar. Durante los siguientes años, los supervivientes, que nombraron a Titus su líder, fundaron lo que se conocería como el Ejército del Rayo Divino, un grupo de soldados de élite que, de forma independiente a cualquier nación, luchaba contra aquello que tildaban de maligno.

Poco a poco, los miembros del Ejército del Rayo Divino descubrieron que aquellos que recibían los dones de Júpiter eran sinreflejo, y podían aprender a cruzar de forma voluntaria entre el Mundo de la Luz y lo que ellos confundían con el Hades o el Mundo Oscuro. Allí se encargaban de exterminar a cualquier criatura extraña con la que se encontraran, así como a los humanos, a los que tomaban por habitantes del Tártaro.

Con el paso de los años, el ejército fue creciendo y esparciéndose por el mundo conocido, formado tanto por sinreflejo como por seres humanos corrientes. Para evitar que fueran vistos como una amenaza, pasaron a convertirse en una sociedad secreta que se llamó la Cábala del Rayo Divino y, actuando de forma encubierta, se camuflaron en los principales ejércitos.

Durante esta época, la Cábala del Rayo Divino se enfrentó a un problema de gran magnitud que estuvo a punto de hacerla desaparecer: la falta de una estructura organizativa. La gran dispersión de los miembros de la cábala dejaba prácticamente aislados a sus componentes en las distintas partes del globo terráqueo. Esto provocó que incluso miembros de la misma cábala lucharan entre sí al formar parte de distintos ejércitos, confundiéndose entre ellos como miembros del otro mundo. El ejemplo más claro de esto lo encontramos en las campañas contra los romanos de Aníbal Barca.

Este conflicto, en el que murieron cientos de miembros de la cábala, tanto sinreflejo como humanos corrientes, marcó un hito. Los supervivientes se reunieron en Roma para solucionar el problema y, tras largas semanas de reuniones, llegaron a la conclusión de que, por un lado, la cábala necesitaba una estructura jerárquica para impedir que se repitiese lo sucedido, y, por el otro, las personas que no disponían de los dones de los sinreflejo difícilmente podían defenderse de las criaturas del otro lado. Por todo eso se creó una estructura jerárquica que estableció su sede en Roma, y se decidió que la cábala, a partir de ese momento, solo estaría formada oficialmente por aquellas personas que demostrasen poseer los dones de los dioses.

Rápidamente la cábala decidió tomar posiciones importantes, primero en la República romana y, posteriormente, en el Imperio, para poder ejercer influencia sobre una de las potencias más grandes del mundo y, de esta manera, contar con su apoyo para defender de forma encubierta el Mundo de la Luz de los ataques del otro lado.

Con la llegada de la religión cristiana al Imperio romano, muchos cambios acaecieron en la Cábala del Rayo Divino. En primer lugar, abandonaron sus posiciones políticas dentro del Imperio para entrar dentro de la nueva estructura eclesiástica, que cada vez tomaba más fuerza. La figura de Jesucristo fue una inspiración para ellos. Lo veían como el modelo a seguir en su defensa de la Tierra: sacrificar su propia vida en beneficio de los que no podían conocer la verdad. Si bien hasta entonces habían mantenido una lucha aislada en la que únicamente involucraban a los miembros de la cábala, ahora tenían la posibilidad de hacer ver al mundo, mediante la religión cristiana, que el mal estaba ahí fuera y debían combatirlo.

En segundo lugar, la cábala, que hasta el momento solo se había dedicado a combatir las fuerzas del Mundo Oscuro en su propia Tierra, optó por tomar una posición más activa llevando su lucha directamente al otro lado del Reflejo. La cábala empezó a organizar ataques a núcleos de población de la Tierra Oscura en los que hallasen gente armada o la presencia de cualquier criatura desconocida. Sus habilidades como guerreros y sus rápidas incursiones les permitieron diezmar muchas poblaciones, sin saber que estas muertes acabarían reflejándose en el Mundo de la Luz. Uno de sus ataques fue a un poblado de guerreros en territorio egipcio al que pertenecía un sinreflejo del Mundo Oscuro llamado Mnotepep. Fue precisamente el aniquilamiento de todos los amigos y familia de Mnotepep lo que provocó que, años más tarde, este fundara lo que se convertiría en el Imperio de los Mil Años.

No se sabe exactamente qué implicación pudo tener la Cábala del Rayo Divino en el cambio de mentalidad que se produjo con la llegada de la Edad Media. El terror a lo desconocido, al mal que habitaba en algún lugar, asoló el Mundo Antiguo, pero la Iglesia y el Rayo Divino estaban allí para acabar con ese mal y con todos aquellos pecadores que se pusieran de su parte. Fueron muchos los crímenes sin sentido que la cábala cometió argumentando la defensa del Mundo de la Luz y, batalla tras batalla, la fe católica se fue imponiendo en muchos países gracias también a las órdenes guerreras que se fueron creando controladas desde las sombras por la Cábala del Rayo Divino.

Durante la Edad Media contactaron por primera vez con los Buscadores. Hacia el año 1095, un sinreflejo, Pedro el Ermitaño, respondió a una llamada desde la sede romana realizada por la Cábala del Rayo Divino para intentar liberar Jerusalén

de los infieles. Pedro destacaba por su gran carisma y, por ello, a medida que recorría la región de Flandes empezó a captar a las almas sencillas para realizar una campaña brutal con la que llegar a Tierra Santa y liberarla. A su paso en dirección a Constantinopla saquearon todo cuanto encontraron. A su llegada, el emperador Alejo I, temeroso de lo que podría suceder si no se libraba pronto de aquel ejército sin adiestramiento, facilitó buques que llevarían a Pedro el Ermitaño y sus soldados hasta Asia Menor. Quizás esta cruzada no habría tenido mayor importancia si no hubiese sido porque, al haber captado tanta gente humilde y desperdigada, concentró en su interior un número notable de sinreflejo que aún no habían manifestado sus poderes. Este hecho llamó la atención de los Buscadores, que vieron un filón para conseguir nuevos esclavos para alzar el que sería su imperio en el Mundo Oscuro. Cuando Pedro llegó a Xerigordon, la mayor parte del ejército fue destruido en una emboscada preparada por los Buscadores, que habían contactado con los turcos selyúcidas. Muchos supervivientes sinreflejo fueron capturados por los Buscadores y aprisionados en el Mundo Oscuro. Los pocos que consiguieron escapar, entre ellos Pedro, regresaron a Constantinopla, donde participarían tiempo más tarde en la Primera Cruzada.

No mucho más tarde, la Cábala del Rayo Divino se puso en contacto con la Cábala de Morfeo, cuyo posicionamiento dentro de la Iglesia podía provocar conflictos de intereses. La Cábala del Rayo Divino, mucho más guerrera que la espiritual Cábala de Morfeo, decidió retirar sus hilos de la Iglesia de forma parcial situando sus posiciones en las órdenes de caballería que servían a la misma. Distribuyendo sus responsabilidades, tanto una cábala como la otra trabajaron codo con codo para defender el Mundo de la Luz, cada cual desde su punto de vista. Fue gracias a esta colaboración que algunos años más tarde consiguieron evitar que la Hermandad de la Sangre, mediante la Inquisición, pudiera hacerse con el control total de la Iglesia y, a partir de esta, crear un reino de dolor y terror en el que los miembros de la hermandad tendrían un poder sin fin.

Cuando llegó el Renacimiento, la Cábala del Rayo Divino contactó con la Cábala de Hédoné, a los cuales veía como seres impíos abandonados de la fe que solo buscaban el placer y la lujuria. Temiendo que la ideología de los hedonistas pudiera corromper el género humano, se dedicaron a apresar meticulosamente a los sinreflejo rivales para intentar convertirlos a su forma de pensar mediante cualquier método imaginable, incluida la tortura, como ocurrió con Sandro Botticelli.

Durante los años siguientes, la cábala fue abandonando progresivamente Roma para buscar una nueva sede. Las distintas ideologías que mantenían la Cábala de Morfeo y el Rayo Divino hicieron que poco a poco dejaran de colaborar. Así, recuperando el espíritu romano inicial de la cábala, los miembros del Rayo Divino instalaron su nueva base en la ciudad española de Tarragona, la antigua Tarraco romana. Desde esta ciudad, que aún no había sido conquistada en el Mundo Oscuro por el Imperio de los Mil Años, el Rayo Divino creó un bastión desde el que combatir el Imperio a la vez que vigilaban los movimientos de los Buscadores.

En su nueva lucha fue conociendo y profundizando en la geografía del otro lado del Espejo. Fue así como empezaron a centrar sus esfuerzos ya no solo en el Viejo Mundo, sino también en el resto de los continentes, lo que les hizo entrar en contacto con los Hijos de Madre Haia y Padre Gro, esta vez también de forma violenta, pues la apariencia de hombres bestia y mujeres planta de los Hijos los convirtió en demonios a los ojos del Rayo Divino. Para combatir lo que para ellos era un nuevo peligro, fundaron una segunda sede en América del Sur.

En 1976 le tocó el turno a La Corporación, con quien colaboró durante un tiempo. Esta cooperación fue bastante breve, pues, pese a que el Rayo Divino intentó hacer ver a La Corporación el peligro que suponía la Tierra Oscura, esta únicamente pensaba en la forma de explotar ese nuevo mundo para su propio beneficio.

Durante estos últimos años, la Cábala del Rayo Divino ha continuado luchando principalmente contra el Imperio de los Mil Años con el objetivo de frenar su avance en el Mundo Oscuro, y se ha dedicado a exterminar metódicamente a los seres del lado oscuro que penetran en nuestro plano, sin importarles la razón de su visita. Además, han iniciado varias expediciones al Mundo Oscuro para establecer bases militares desde las que iniciar una guerra directamente allí.

La sociedad en la Cábala del Rayo Divino

A pesar de haber perdido todo contacto con la Iglesia, la Cábala del Rayo Divino ha mantenido una estructura social muy parecida a esta.

El líder de la cábala recibe el nombre de papa. Este cargo es vitalicio y son los cardenales los que eligen el nuevo papa a la muerte de este. El papa es el encargado de velar por toda la cábala, se encarga de controlar a los cardenales que hay en el mundo y dirige las batallas contra el Mundo Oscuro.

Los cardenales solo están por debajo del papa. Existen un total de catorce: tres en Europa, tres en África, cuatro en América y cuatro en Asia. Estos se han repartido el control de los continentes entre ellos, que los encargados de velar por la seguridad de sus zonas y coordinar a los diferentes grupos que allí existen a la hora de iniciar operaciones contra el lado oscuro.

Los arzobispos velan por un único país. No obstante, a veces se encargan de tres o cuatro países pequeños, ya que no en todos existen grupos de la cábala.

Por último están los obispos, que son los líderes de los pequeños grupos que se pueden encontrar alrededor del mundo. Estos grupos no suelen estar formados por más de

cuatro o cinco personas y, como muchas veces solo existe un grupo en todo un país, el cargo suele coincidir con el de arzobispo.

Casi todos los miembros de la Cábala del Rayo Divino son guerreros de una forma u otra, pero siguen dividiendo su trabajo entre diferentes quehaceres que les permiten especializarse. Algunos de estos trabajos se describen a continuación. No son todos ni mucho menos, pero puede servir como base para dar una idea de cómo trabaja la cábala.

Colonos

Los colonos son aquellos miembros de la cábala que están especializados en la invasión del Mundo Oscuro. Para ello buscan lugares estables desde donde puedan pasar fácilmente de un mundo a otro. Allí son los encargados de crear las infraestructuras necesarias para preparar la llegada de sus compañeros y crear una base desde donde empezar la invasión.

Los miembros de este grupo carecen de escrúpulos, pues son capaces de exterminar a todos los habitantes de una zona para evitar que los descubran y poder iniciar su trabajo sin que los molesten. Cuentan con una gran aptitud para la supervivencia y están dispuestos a sacrificarse por el bien de la cábala. La muerte no los asusta y normalmente se les utiliza como avanzadillas en el Mundo Oscuro.

Soldados del Rayo

Los Soldados del Rayo son la tropa básica de la cábala, formada por luchadores sin capacidades psíquicas a quienes se contrata como mercenarios. Son los encargados de luchar contra el Mundo Oscuro desde el mundo natal de la cábala.

La mayoría de los soldados desconocen la existencia del Mundo Oscuro e incluso la de los sinreflejo. Si no fuera por estas tropas mercenarias, la Cábala del Rayo Divino sería incapaz de controlar tantas regiones del mundo al mismo tiempo.

Debido a que el número de sinreflejo es escaso, están intentando encontrar la manera de enviar estas tropas al Mundo Oscuro para iniciar el Armagedón, la guerra final que, según ellos, acabará con el Mundo Oscuro de una vez por todas.

La Espada Divina

La Espada Divina es un grupo de élite (no hay más de cuarenta miembros en todo el mundo) formado por sinreflejo. Son los encargados de las misiones suicidas, soldados muy capacitados para las misiones de infiltración y sabotaje. No temen morir, pues se sienten más vivos que nunca cuando se encuentran a las puertas de la muerte.

Son expertos en muchos tipos de combate y son quizás los más efectivos que existen en el Mundo de la Luz debido a su gran capacidad para combinar la lucha material con los poderes psíquicos de los que dispone la cábala.

Para muchos cabalistas sinreflejo, pertenecer a la Espada Divina es la meta de sus vidas, y muchos mueren intentando conseguir suficientes honores y prestigio para entrar en este reducido grupo de élite.

ASPECTO

La Cábala del Rayo Divino tiene una fuerte estructura militar y por eso no es de extrañar que el aspecto de sus miembros coincida con el de los de un ejército profesional. Durante todos estos años de guerra no solo se han dedicado a luchar en el campo de batalla, sino que han desarrollado tecnología bélica propia y mejoras importantes en el equipo militar. Una de estas mejoras, quizás la más conocida por el resto de cábalas y hermandades, es la armadura del Rayo Divino. Se trata de una armadura compuesta por una aleación especial secreta que se crea especialmente para cada usuario. Estéticamente recuerda al equipo de un soldado de la antigua Roma, pero ofrece mayor protección y disminuye notablemente la molestia que pueda sentir quien la lleva. Debido al caro proceso de fabricación de esta armadura, solo está disponible para miembros destacados de la cábala. Difícilmente dos individuos podrían llegar a usar una misma armadura del Rayo Divino, ya que esta debe hacerse a medida.

PODERES PSÍQUICOS: *LUMINAIRE*

Los sinreflejo del Rayo Divino tienen prácticamente una única directriz en sus vidas: exterminar a cualquier elemento que pueda poner en peligro el Mundo de la Luz. Mientras otras cábalas y hermandades han buscado una filosofía que intente explicar la existencia de los dos mundos, esta cábala ha estado siempre más orientada a la acción.

Es seguramente por este motivo que la mayoría de poderes psíquicos que han desarrollado los miembros de la cábala pueden utilizarse para conseguir una superioridad en el combate.

Un segundo hecho evidente de los poderes de la cábala es que la mayoría de ellos están basados en la luz y la electricidad, seguramente a causa de la conexión inicial que hubo entre estos poderes y el dios Zeus.

Saberes (nivel 0)

LUZ

Este saber permite a un miembro de la cábala crear una pequeña fuente de luz en la palma de la mano.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, aparece una luz equivalente a la de una antorcha, pero que no produce ningún tipo

de calor. Esta perdura mientras el cabalista mantenga su brazo extendido y la mano abierta.

CHISPA

Este saber permite generar una pequeña chispa al chasquear los dedos que se puede usar para prender objetos.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito +3.

Efecto: La chispa es incapaz de prender objetos que necesiten de una fuente de calor grande o constante. Aceites, gasolina o gases inflamables sí se verán afectados por este saber, pero madera, metales y otros objetos del mismo tipo no.

CARRERA

Lo primero que aprenden los miembros de la Cábala del Rayo Divino es que deben actuar con la rapidez del rayo. Por eso, uno de los saberes básicos que han desarrollado les permite moverse al doble de su velocidad normal. Este saber solo afecta al movimiento y no permite realizar acciones adicionales.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista será capaz de correr al doble de su velocidad normal durante 5 turnos

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del requerido se podrá mantener activado este saber durante un turno adicional sin necesidad de activarlo de nuevo ni pagar un coste adicional.

ESTÁTICA

Mediante la continua fricción de las manos de un cabalista sobre un objeto, este podrá cargarse de energía estática que perdurará durante algún tiempo.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito básico.

Efecto: Cualquier persona, salvo el propio cabalista, que toque el objeto sin usar material aislante recibirá una descarga. Esta no le producirá daño, pero le impedirá mantener el contacto con dicho objeto a no ser que use un material aislante de la electricidad. La duración mínima de la estática es de una hora.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del grado mínimo la duración podrá ampliarse una hora adicional.

REANIMAR

Mediante el uso de una descarga eléctrica en el lugar apropiado, el cabalista puede intentar devolver a la consciencia a una criatura que esté desmayada o fuera de combate.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +2.

Efecto: En caso de tener éxito en la tirada, el cabalista podrá realizar una tirada de Medicina + Mente con un grado de éxito mínimo de +2 para saber dónde debe aplicar la descarga. En caso de fallar esta segunda tirada, la criatura inconsciente recibirá un punto de daño automático y continuará inconsciente. En caso de superarla, la criatura despertará de su estado de inconsciencia con todas las heridas, aunque no sentirá el dolor de ninguna de ellas durante la siguiente hora. Durante este tiempo, el reanimado tendrá una penalización de +2 a todas las tiradas.

Dones (nivel 1)

DESCARGA

Este don permite canalizar la energía psíquica en una descarga eléctrica a través de la mano. Al colocar la palma de la mano sobre una superficie, la descarga le produce daño por electricidad.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, la energía se canalizará por la mano y producirá una descarga de un punto de daño básico. Para usar este don en combate, deberá tratarse como si fuera un arma cuerpo a cuerpo. En caso de fallar la tirada para impactar en el enemigo, la descarga se perderá sin causar daño alguno. Este don puede mantenerse cargado durante una hora para descargarlo a voluntad, pero no podrán acumularse varias cargas al mismo tiempo. El daño no podrá absorberse por una armadura, aunque materiales aislantes o tomas de tierra protegerán de todo el daño.

Éxitos adicionales: Por cada dos éxitos por encima del grado mínimo causará un punto de daño adicional.

IMPONER MANOS

El cabalista cree fervientemente que su divinidad lo puede todo y que él es su enviado en la Tierra. Cuando el cabalista ve que sus compañeros caen heridos, puede intentar pedir la ayuda de su divinidad para que les otorgue la energía necesaria para continuar en la cruzada.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +2.

Efecto: El cabalista se pasa un turno rezando a su divinidad y gasta un punto de Psike. A continuación coloca sus manos encima de la persona a la que desea curar (no puede aplicarse sobre sí mismo). En caso de superar la tirada, curará un punto de daño del sujeto.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del mínimo, el jugador podrá recuperar un punto de vida adicional.

OJOS EN LA NOCHE

Los ojos del cabalista pueden iluminarse con la luz del rayo: sus ojos se vuelven por completo de un color azul fosforescente y desde ese momento puede ver en la más completa oscuridad.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: Tras concentrarse durante un turno, y en caso de tener éxito en la tirada, el cabalista podrá ver en la oscuridad durante cinco minutos como si todo estuviera iluminado por una luz azulada. Cualquiera que mire al cabalista podrá ver sus ojos brillando con un resplandor azulado.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo necesario podrá alargar la duración durante cinco minutos más.

MENSAJERO

Los miembros de la Cábala del Rayo Divino conocen el lenguaje del rayo y han descubierto cómo enviarse mensajes a través de una de sus formas: la electricidad.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista crea una pequeña bola de energía que puede guardar un mensaje corto (no más de veinte palabras). Después debe introducir al mensajero en la corriente eléctrica a través de cualquier enchufe o aparato conectado a la red. El cabalista pronuncia el nombre del destinatario del mensaje, que también debe poseer este don para poder entenderlo. El mensajero sabe instintivamente dónde se encuentra el receptor, y viaja por la red eléctrica hasta la máquina conectada más cercana. Cuando llega, sale de la red y pronuncia una única vez el mensaje y el nombre del emisor. Tras ello, su energía se gasta y desaparece. En caso de que el receptor se halle en un mundo distinto al emisor, o el receptor se encuentre a más de cinco metros de cualquier aparato eléctrico conectado a la red, el mensaje se perderá sin que el emisor lo sepa. El mensajero tardará cinco horas en encontrar al receptor.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del mínimo, el mensajero tarda una hora menos, siendo el tiempo mínimo una hora.

IMPULSO

Con este don, los cabalistas han aprendido a concentrar la energía del rayo en sus piernas, gracias a lo cual son capaces de realizar prodigiosos saltos. Debido al impulso generado, estos saltos solo pueden realizarse verticalmente, y la energía desprendida es tal que los cabalistas muchas veces tienen dificultades para saltar allí donde quieren. A pesar de ello, tienen cierta maniobrabilidad para intentar avanzar.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Fuerza, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista podrá realizar un salto de hasta dos metros de altura.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del mínimo, el cabalista podrá saltar un metro adicional. En caso de que el salto supere los cinco metros, se deberá superar una tirada de Percepción espacial, con un grado de éxito básico, para intentar ir a parar al lugar deseado. En caso de fallar esta segunda tirada, el cabalista se desviará medio metro por cada grado de fracaso.

Legados (nivel 2)

VELOCIDAD DEL RAYO

Los cabalistas han conseguido unir la velocidad del rayo a su propio cuerpo, con lo cual pueden realizar acciones mucho más deprisa que los demás. Solo se pueden acelerar ellos mismos: el uso de este legado no permitirá usar un arma por encima de su cadencia o permitir que un ordenador realice cálculos mucho más rápido.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito +3.

Efecto: Si tiene éxito en la tirada, el cabalista podrá realizar una acción adicional durante el siguiente turno.

Éxitos adicionales: El cabalista podrá alargar la duración de este poder un turno adicional por cada dos éxitos por encima del mínimo necesario. En cada uno de estos turnos deberá invertir un punto de Psike adicional para mantener el legado activo.

PLEGARIA DE LUCHA

Pese a que no todos los cabalistas del Rayo Divino poseen las mismas creencias religiosas, sí tienen en común que todos creen en una entidad superior que los ha puesto en el mundo para realizar una misión divina. Este legado es prueba de ello, pues el cabalista pide ayuda a su dios mediante una plegaria para que le ayude en su sagrada cruzada.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +2.

Efecto: En caso de tener éxito, este legado garantiza una bonificación de –1 en cualquier tirada de combate durante el siguiente turno.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del básico, el cabalista podrá extender la duración durante un turno o aumentar la bonificación en un punto.

VOLAR

A este nivel el cabalista consigue dominar la fuerza del impulso. Ya no deja escapar la energía de una sola vez, sino que sabe distribuirla poco a poco para usarla como si de un cohete se tratara. La energía se desprende por los pies y permite al cabalista elevarse por los aires.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Fuerza, con un grado de éxito +2.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista podrá avanzar por el aire a una velocidad de tres metros por turno durante dos turnos. Al contrario que con el don «Impulso», el cabalista podrá controlar la dirección sin dificultad, pero no podrá mantenerse en un lugar fijo.

Éxitos adicionales: Por cada dos éxitos por encima del mínimo, el cabalista podrá seguir volando durante un turno adicional.

ALIADO ELÉCTRICO

Mediante la concentración, el cabalista es capaz de manifestar físicamente el poder de su Psike. De esta manera, es capaz de crear un ser compuesto de energía eléctrica solidificada que puede ayudarle en sus luchas contra los demonios.

Coste: de 1 a 5 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +3.

Efecto: El cabalista debe concentrarse durante dos turnos para activar este legado. En caso de tener éxito, se materializará un

ser de aspecto humanoide de un color azul muy brillante. El aliado eléctrico tiene un GP de 8 más los puntos de Psike invertidos, una Armadura igual a los puntos de Psike invertidos y, por último, su ataque básico será una descarga eléctrica por contacto con una bonificación al daño de +3. Un cabalista solo puede invocar un aliado eléctrico a la vez, y este permanecerá activo hasta que pierda todos sus puntos de vida, el cabalista desee desinvocarlo o transcurra una hora desde su invocación. El aliado obedecerá las órdenes mentales del cabalista, aunque será incapaz de responder o hablar, ya que carece de voluntad propia.

Maestrías (nivel 3)

RAYO

Mediante esta maestría el cabalista clama a la cólera divina para que dañe a sus enemigos mediante la forma de un rayo.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito +3.

Efecto: El cabalista debe encontrarse en un espacio abierto donde pueda ver el cielo. Si supera con éxito la tirada, invocará un gran rayo. Acto seguido debe realizar una tirada de Coordinación + Armas de Fuego con un grado de éxito mínimo de +3. En caso de tener éxito, el rayo llegará a su objetivo y le causará 6 puntos de daño. En caso de fracasar la tirada por 7 puntos o más, el rayo caerá encima del invocador y le causará a él 10 puntos de daño.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo el daño aumentará en 2.

VIAJAR EN LA RED

El cabalista ha llegado a tal comprensión del rayo que su cuerpo está preparado para unirse a él. Mediante esta maestría, el cabalista es capaz de convertirse en electricidad para viajar por el tendido eléctrico.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +5.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista se podrá introducir inmediatamente en un aparato electrónico conectado a la red eléctrica y viajar, en un solo turno, hasta otro aparato de la misma red situado a diez kilómetros como mucho. En caso de fallar la tirada por más de 5 grados, el cabalista perderá 10 puntos de vida debido a que solo parte de su cuerpo se ha transformado. Si en cualquier momento, ya sea al introducirse en un aparato o mientras viaja, la línea eléctrica queda cortada, el cabalista sufrirá 10 puntos de daño, será expulsado por el lugar por el que entró y quedará aturdido durante 5 turnos.

Éxitos adicionales: Por cada éxito adicional el cabalista podrá incrementar en 10 kilómetros la distancia recorrida, aunque también tardará un turno más en llegar a su destino.

CAMPO DE ENERGÍA

El miembro de la Cábala del Rayo Divino se concentra y ruega al rayo para que lo proteja de todo mal. El rayo escucha esta plegaria y crea un campo de energía a través del cual no puede pasar nada.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +4.

Efecto: En caso de tener éxito, el cabalista generará un campo de energía de un metro y medio alrededor de él. Ningún objeto o ser material podrá atravesarlo mientras el cabalista esté quieto concentrándose. El campo se mantendrá activo durante cinco turnos o hasta que se rompa la concentración, lo que suceda antes. La duración de este poder puede alargarse cinco turnos más pagando 3 puntos de Psike adicionales una vez finaliza el plazo anterior.

Nexos (nivel 4)

ARMA SAGRADA

El cabalista manifiesta la furia de su dios en forma de una espada relampagueante hecha de electricidad solidificada.

Coste: 5 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito +5.

Efecto: En caso de superar la tirada, una espada brillante de color plateado aparecerá en la mano del cabalista. Esta arma tiene una bonificación a las tiradas de cuerpo a cuerpo de –5 e ignora cualquier tipo de armadura, incluidas las psíquicas. La espada estará en la mano del cabalista durante cinco turnos, pero podrá ir pagando un punto de Psike por cada turno adicional que quiera mantenerla.

ARMADURA DIVINA

Mediante el uso de este nexo, el cabalista contacta con su divinidad y le ruega que lo proteja durante su batalla sagrada. La divinidad escucha su ruego y le concede una armadura luminosa que lo protege del daño físico.

Coste: 5 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +5.

Efecto: Si se supera la tirada, el cabalista creará a su alrededor una armadura completa de color plateado que lo protegerá de cualquier daño físico durante cinco turnos (los daños producidos por cualquier poder no son absorbidos). El personaje puede prolongar su duración gastando un punto de Psike por cada turno adicional.

Esencias (nivel 5)

TORMENTA

Este es el grado máximo de saber que se ha conseguido desarrollar hasta ahora en esta cábala. La unión de la mente con las energías naturales ha llegado a su estado máximo y el cabalista es capaz de crear tormentas incluso en lugares cerrados.

Coste: 10 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +5.

Efecto: Tras concentrarse durante tres turnos y superar la tirada, se creará una tormenta eléctrica que descargará su

energía sobre un objeto o persona y le causará 10 puntos de daño no absorbibles por armadura y no bloqueables por materiales aislantes.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del mínimo se generará otro rayo que podrá dirigirse a la misma persona o a otro objetivo.

MIEMBROS DESTACADOS

Luis Dostorres

Luis Dostorres es un joven militar del Ejército español. Lo que pocos saben es que también es un sinreflejo y que pertenece a la Cábala del Rayo Divino. El entrenamiento militar que ha recibido, además de las enseñanzas de la cábala, lo han convertido en un soldado temerario dispuesto a hacer cualquier cosa por salvar el Mundo de la Luz.

La cábala suele llamarlo para realizar misiones de incursión al Mundo Oscuro. Su especialidad es la lucha contra el Imperio de los Mil Años, pues siente un odio terrible hacia la hermandad que ocupa la España del Mundo Oscuro. Como militar, es un gran táctico y un luchador nato, y los miembros de la cábala ven un gran futuro en él.

Luis forma parte de la amalgama de los Hijos del Lobo. Quizás sea el miembro más impetuoso del grupo junto con Ariadna, de la cual está secretamente, aunque de una forma muy evidente, enamorado. En muchas ocasiones se ha puesto en peligro a él mismo y a los demás por actuar sin reflexionar, al contrario que Jeremiah, el líder de la amalgama, que prefiere planearlo todo con sumo cuidado. Aun así, si sus compañeros consiguen calmar sus ansias de entrar en acción, se convierte en el mejor analista del grupo a la hora de preparar tácticas de combate.

Natalie Reeves

La historia de Natalie empezó cuando, al entrar en la trastienda de un viejo anticuario amigo suyo, encontró su cadáver con un extraño símbolo trazado en el pecho con su propia sangre. La caja registradora estaba intacta y solo se habían apoderado, tal como pudo descubrir tras cotejar el concienzudo registro que se mantenía en la tienda, de una serie de papiros pertenecientes al Antiguo Egipto. La joven Natalie descubrió que los asaltantes habían olvidado uno de los pergaminos de la colección desaparecida y no dudó que volverían a buscarlo.

Sin saberlo, Natalie se había envuelto en una trama del Imperio de los Mil Años que planeaba recuperar un antiguo texto ritual para devolver a Teth a la Tierra Oscura. Desconcertada, acudió a un amigo suyo, John Kinford, un arqueó-

logo especializado en el Antiguo Egipto y, aunque Natalie lo desconociera, miembro de la Cábala del Rayo Divino. Juntos descubrieron que aquel pergamino formaba parte de un poderoso ritual y que sus vidas corrían peligro, pues el Imperio no cesaría hasta recuperarlo.

Este pronóstico no tardó en cumplirse, pues diversos asesinos del Imperio consiguieron seguir el rastro de Natalie hasta la casa de John, donde se inició una terrible batalla entre los poderes del Rayo Divino y sus enemigos. En aquel momento Natalie consiguió despertar los poderes de su mente, lo que le descubrió que ella también era una sinreflejo, y, con un poder psíquico inusitado, destruyó a los asesinos del Imperio.

Desde entonces Natalie y John viajan por los dos mundos intentando recuperar el resto de partes del ritual para evitar que caigan en malas manos. Natalie es quizás la persona que mayor poder psíquico ha demostrado en la cábala. Lamentablemente, apenas puede controlarlo, por lo que procura no usar sus habilidades más poderosas.

Gen Miyazaki

Gen Miyazaki nació en Japón en el seno de una familia sumamente humilde. Su padre cuidaba de su mujer y sus dos hijos como podía realizando pequeños trabajos para uno de los clanes de la *yakuza*. A pesar de ser un trabajo peligroso, todo iba bien hasta que un día, sin motivo aparente, varios miembros del clan entraron en casa de Miyazaki y mataron a toda su familia excepto a Gen, al que dieron por muerto. Gen fue descubierto por un miembro de la Cábala del Rayo Divino que seguía el rastro de las actividades de la Hermandad del Uno en Japón. Con el paso del tiempo, Gen fue introduciéndose en el mundo de la Cábala del Rayo Divino, donde se convirtió rápidamente en un soldado profesional.

La sorpresa vino años más tarde, cuando descubrió que había empezado a desarrollar los poderes psíquicos de un sinreflejo. Poco a poco el deseo de venganza de su juventud fue tomando forma y los poderes que le habían sido concedidos le facilitaron el trabajo. Uno a uno, todos aquellos que habían participado en la muerte de su familia fueron cayendo. Después de aquello, el espíritu de Gen se calmó. Para él, la Cábala del Rayo Divino se había convertido en su nueva familia y en aquello que debía proteger con todas sus fuerzas.

Hoy en día es el máximo responsable de la Cábala del Rayo Divino en Japón y se encarga de coordinar todas las células de la misma para evitar que la Hermandad del Uno interfiera en el desarrollo natural del Mundo de la Luz en esa zona.

LA HERMANDAD DE LA ASCENSIÓN

Los miembros de la Hermandad de la Ascensión son extraños seres incluso para ser habitantes del Mundo Oscuro. Quizás antaño fueron humanos, pero la radiactividad a la que sus cuerpos se ven sometidos día a día ha hecho de ellos seres deformes de aspecto vagamente humanoide, considerados parias incluso en la sociedad oscura.

A pesar de vivir rechazados por el resto de la humanidad, los miembros de esta hermandad creen que existe un lugar donde podrán volver a ser normales, un lugar donde podrán vivir sin tener que preocuparse de la radiación o de los terribles seres que acechan en los hielos. Ese lugar existe y se llama la Tierra de la Luz.

Los miembros de la Hermandad de la Ascensión son en su mayoría seres normales que se han reunido para poder sobrevivir y hacer frente común en la búsqueda de ese nuevo mundo, formando lo que podría recibir el apelativo de secta. Así pues, en esta hermandad se da la bienvenida a todos aquellos que creen en la existencia de un paraíso y buscan la manera de llegar a él bajo la estricta supervisión de los maestros, aquellos elegidos que han sido capaces de conocer el verdadero paraíso.

FILOSOFÍA

Esta hermandad de reciente fundación cree en la existencia de un paraíso terrenal que permitirá a sus integrantes abandonar los pesares del Mundo Oscuro. El paraíso que el Primer Fundador vio en sus sueños no era otro lugar que la Tierra que nosotros conocemos. Nuestra Tierra es para ellos un lugar de gloria donde todos podrán vivir de una forma mucho más segura que en su lugar natal.

El Primer Fundador cuenta en sus enseñanzas que en sueños vio la forma de llegar a este paraíso. Se trataba de un camino duro, lleno de sufrimiento y de obediencia, un camino al que llamó la Ascensión. Algunas personas, tocadas por la mano del Sumo Creador, nacían preparadas para ascender. Estos eran los sinreflejo, quienes podían ir al paraíso a voluntad y quienes debían ayudar a sus semejantes a conseguir la ascensión convirtiéndose en los dirigentes de la hermandad bajo la supervisión del Primer Fundador.

Si nos centramos en aquello que es real, a día de hoy las esperanzas de conseguir la Ascensión es nula. A excepción del Primer Fundador y los Elegidos, nadie sabe a ciencia cierta la manera de llegar a ese paraíso, y muchos miembros de la hermandad mueren intentando conseguirla. Sin embargo, los miembros de la hermandad realizan continuos experimentos con el fin de conseguir la Ascensión para aquellos seres con reflejo, pero hasta el momento todos los intentos han acabado en fracaso.

Mientras buscan desesperadamente una manera de ascender, la hermandad se dedica a mejorar su raza. Gracias a las palabras del Primer Fundador, los miembros han dejado de verse a sí mismos como monstruos para considerarse una evolución de la raza humana que debe mejorar todavía más mediante la selección de los más fuertes. De esta manera, solo los mejores tienen permiso para tener descendencia, reciben los mejores alimentos y son atendidos por los demás. A pesar de parecer una forma de esclavismo, los miembros de la hermandad realizan estos trabajos de forma voluntaria, ya que creen que la mejora de la raza permitirá a sus compañeros ascender. Están dispuestos a sacrificar sus propias vidas para que sus futuras generaciones puedan vivir en el paraíso sin tener que luchar más.

HISTORIA

Cuando hablamos de los inicios de la Hermandad de la Ascensión debemos tratar dos puntos de vista distintos: uno legendario, que nos remontaría a un posible origen durante el Renacimiento, y otro más cercano a los hechos que se han podido demostrar, que sitúa el origen de la hermandad a principios del siglo xx.

Remontémonos en primer lugar al origen más legendario: a mediados del 1470. En esta época nos encontramos con un peculiar personaje, Leonardo da Vinci. Resulta sumamente curioso que un personaje del Mundo Oscuro se llame exactamente igual que su reflejo en el Mundo de la Luz, pero es aún más curioso que sus dos reflejos sean idénticos en todos sus aspectos, según se ha podido confirmar en algunos informes de la fortaleza de la Cábala Hermética.

En el Mundo de la Luz, Leonardo da Vinci fue una prestigiosa figura que revolucionó el mundo gracias a sus conocimientos de arquitectura, pintura, ingeniería y música, entre otros muchos talentos. Si bien su reflejo oscuro no se diferenciaba mucho en cuanto a conocimientos, sí lo hacía en cuanto a los límites morales que se marcaba. El Leonardo del Mundo Oscuro, desde pequeño, aprendió a analizar sistemáticamente todo cuanto tenía a su alrededor, sin dudar en experimentar con todo aquello que se topaba. Empezó diseccionando animales para analizar su estructura y con el tiempo pasó a realizarles pequeñas alteraciones que, la mayoría de las veces, terminaban con la vida de la criatura, aunque en ocasiones conseguía mejorar de alguna forma la estructura del ser en cuestión. Según algunos rumores que nunca se han podido confirmar, la presencia de criaturas monstruosas en el Mundo Oscuro es obra por entero de Leonardo da Vinci. Se dice que mediante sus experimentos dio a luz nuevas criaturas con habilidades especiales gracias al cruce de diversas especies y a lo que podría considerarse una forma muy primitiva de ingeniería genética.

Cuando Leonardo fue madurando, un terrible miedo se apoderó de su mente y su corazón. La vida de un ser humano era limitada y la cantidad de conocimientos que podían aprenderse durante esta eran aún más limitados. Leonardo empezó a obsesionarse con la idea de vencer a la muerte y, por ello, dejó a un lado los experimentos con animales y plantas para centrarse en experimentar directamente con seres humanos.

Durante muchos años se le perdió la pista y solo se podía saber que continuaba con vida gracias a que su doble en el lado luminoso seguía vivo. Pero algunos años después, durante el año 1500 según se ha podido interpretar por algunas de las anotaciones que se le atribuyen a él mismo, Leonardo reapareció. Su figura, que antes de su desaparición había quedado demacrada y escuálida, parecía ahora repleta de energía. Sus ojos volvían a brillar con el espíritu de sus años de juventud: según afirmó, había conseguido descubrir el secreto de la inmortalidad. Muchos lo

tomaron por loco, y otros intentaron capturarlo para hacerse con el secreto que creían que había descubierto.

Rondaba el año 1519 cuando la situación se hizo del todo insostenible. Leonardo debía lidiar continuamente con fervientes seguidores que se ofrecían a complacerlo para conseguir el don de la inmortalidad y, por otro lado, plantarle cara a cientos de intentos de secuestro planeados por locos que creían poder enfrentarse a un aparentemente inofensivo investigador.

Leonardo, harto del mundo, optó por desaparecer, no sin antes amenazar a toda la humanidad: «Si esto es en lo que se ha convertido el género humano, no merece sobrevivir a la evolución. Me voy para volver con una raza superior de hombres que merezcan heredar no solo esta tierra, sino todos los mundos que se conocen». Estas palabras hacen sospechar que Leonardo había descubierto la existencia del Mundo de la Luz. Además, coincidiendo con esta proclama, el 2 de mayo de 1519, el Leonardo del Mundo de la Luz murió. Muchos sospechan que fue una muerte fingida y planeada por el Leonardo del Mundo Oscuro, ya que cincuenta años más tarde, su tumba fue saqueada y los despojos desaparecieron. Existe la creencia de que detrás de la figura del Primer Fundador de la Cábala de la Ascensión se encuentra Leonardo da Vinci. De ser ciertos estos rumores, Leonardo habría continuado con sus experimentos para crear una raza superior de humanos que hoy en día podrían haberse convertido en lo que conocemos como la Hermandad de la Ascensión.

Si dejamos de lado este origen legendario de la hermandad, oficialmente encontramos su origen en el accidente de Chernóbil sucedido el 26 de abril de 1986. El sobrecalentamiento del núcleo del reactor nuclear acabó en una gran explosión que alcanzó la categoría más alta en la escala internacional de accidentes nucleares. Lo que la mayoría de personas desconoce es que su origen lo encontramos realmente en el Mundo Oscuro y que lo que vimos en nuestra Tierra fue tan solo un leve reflejo de lo que ocurrió en la otra realidad.

El territorio correspondiente a la Unión Soviética en el Mundo Oscuro era una zona de producción en cadena de las mortíferas máquinas que controlan el continente asiático. El Imperio de los Mil Años y los Buscadores, que dominaban el continente europeo, decidieron firmar el Pacto de Hierro por el temor a que estas máquinas inteligentes comenzaran una invasión. El pacto establecía una frontera entre ambas potencias en los Pirineos para que las hostilidades entre ellas cesaran y pudieran centrar sus esfuerzos en destruir las centrales de producción de las máquinas.

La guerra contra las máquinas se extendió durante más de seis años, y durante todo ese tiempo los ejércitos combinados bombardearon con armas nucleares las fábricas enemigas, a la espera de lanzar su ofensiva final contra la mayor de las fábricas, situada en Chernóbil. Fue el 26 de abril cuando dejaron caer una bomba atómica de características similares a la que cayó en Hiroshima en 1945. Lo que desconocían tanto los Buscadores como el Imperio era que la mayoría de estas fábricas se alimentaban con energía nuclear gracias a las diversas centrales situadas a lo largo del territorio. La explosión de esta bomba produjo una reacción en cadena que liberó una cantidad inimaginable de radiactividad en todo el este de Europa.

Con este incidente, que se reflejó en el Mundo Luminoso con la explosión de Chernóbil, no solo fueron destruidas las máquinas enemigas, sino que también murieron prácticamente todos los soldados que participaban en el ataque, así como todos aquellos humanos, animales y plantas que poblaban la zona. Todo el este de Europa quedó sumido en hielo. Las cenizas taparon el cielo e impidieron que los rayos solares alcanzaran la tierra. Pronto, apenas quedó signo de vida.

Solo hubo unos pocos supervivientes a tal tragedia, y tuvieron que ver cómo sus cuerpos mutaban y los convertían en seres vagamente humanoides. Durante los siguientes años, aquellos parias vagaron sin rumbo fijo saqueando los restos de una civilización completamente destruida.

Todo parecía conducir a la destrucción total de la civilización humana en la zona hasta la llegada del que se conoce como el Primer Fundador. Este personaje había erigido una nueva ciudad-estado en la misma Chernóbil a la que invitaba a todo aquel con el que se encontraba. Desesperados, la mayoría aceptaron su invitación, y descubrieron una sociedad perfectamente organizada y preparada para sobrevivir en aquel lugar. No solo encontraron allí un lugar donde sobrevivir, sino también nuevas esperanzas.

El Primer Fundador habló a todos aquellos que se habían reunido a su lado y les dijo que ellos no eran parias de la sociedad, sino el nuevo estadio de la especie humana. Mientras que el *Homo sapiens* se había quedado estancado en su evolución, ellos habían conseguido superar esas limitaciones. Pero esa ascensión, según afirmaba el Primer Fundador, no acababa ahí, sino que solo era el primer paso para conseguir un estado de perfección absoluta que permitiría a todos aquellos que la consiguieran acceder a un mundo perfecto. Las palabras del Primer Fundador se vieron apoyadas con la aparición de diversos habitantes de la ciudad que demostraron poseer habilidades superiores al resto de los mutantes. Se trataba de sinreflejo, y sus habilidades daban sentido a las palabras del Primer Fundador.

Estos sinreflejo se convirtieron en los dirigentes de aquella nueva sociedad, que tomó el nombre de Hermandad de la Ascensión. Se encargaron de guiar a los miembros de la hermandad en ese nuevo camino de la ascensión, mientras que el resto de miembros trabajaban por el bien de estos seres superiores. Poco a poco, el sentimiento de individualidad fue desapareciendo y se empezó a trabajar por un bien superior. Los más débiles procuraban atender las necesidades de los más fuertes para conseguir que la hermandad dispusiera de miembros cada vez más perfectos.

A pesar de esta noble causa, detrás de la Hermandad de la Ascensión se oculta un secreto. El Primer Fundador, aunque conoce perfectamente la existencia de los sinreflejo, no es uno de ellos. Su verdadera intención es convertirse en un sinreflejo y, de esta manera, conseguir esos poderes superiores al resto de la humanidad. Para ello, cree que la solución es acabar con su reflejo del Mundo de la Luz. A pesar de ser órdenes directas, muchos temen que destruir al reflejo de su líder cause su muerte y se pierda toda esperanza depositada en la ascensión. Aun así, hasta el momento todos los intentos de encontrar el reflejo luminoso del Primer Fundador han sido infructuosos.

Actualmente la Hermandad de la Ascensión está intentando recuperar las fábricas y las centrales nucleares construidas por las máquinas para formar una fuerza militar que pueda llevar el mensaje del Primer Fundador al resto de la Tierra Oscura. Mientras, el Primer Fundador se ha encerrado en el interior de una construcción metálica, conocida como la Torre de Hierro, que se alza más allá de las nubes en el centro de Chernóbil, donde se cree que está experimentando con los propios miembros de la hermandad para encontrar la forma de acelerar esta ascensión.

DENTRO DE LA ASCENSIÓN

Vivir en una tierra sacudida por la radiactividad es algo que muy poca gente puede soportar. Grandes glaciares cubren el paisaje mientras el cielo cambia de color continuamente cuando la ceniza deja entrever unos pocos rayos de sol y un zumbido insoportable resuena en los oídos.

Pese a este desolador paisaje, muchos humanos han conseguido sobrevivir gracias a la construcción de auténticas ciudades-búnker, empezando por la ciudad-estado creada por el Primer Fundador. No todos son sinreflejo y no siempre presentan trágicas mutaciones provocadas por la radiación, pero para ellos estas ciudades les dan la esperanza de sobrevivir.

A pesar de estar preparadas para protegerse contra la radiación, muchas veces se producen filtraciones, ya que los campos que usan para cultivar alimentos y la carne de los animales que comen no siempre están completamente aislados de la contaminación de la propia tierra.

Dentro de estas ciudades-estado, el Consejo, miembros de la hermandad que son verdaderos sinreflejo, designan a cada persona tareas para la sociedad. Negarse a cumplir con las tareas asignadas es una falta grave que puede llegar a significar la muerte, ya que no hay lugar para la duda dentro de la hermandad. No todos los sinreflejo forman parte del Consejo y, por lo tanto, se les considera igual que a las demás personas, debiendo realizar los trabajos que se les asignan. En las ciudades-búnker nadie posee nada, todo pertenece al Consejo debido a su carácter de ascendidos.

A continuación enumeramos algunos de los trabajos más importantes que se pueden encontrar en la ciudad.

Chatarreros

Los chatarreros son los encargados de recorrer las ciudades que fueron destruidas con las explosiones de las centrales nucleares y recolectar todo aquello que pueda ser usado en las ciudades-búnker. Son lo que podría llamarse «mecánicos» dentro de la hermandad. A pesar de no poseer una tecnología muy avanzada, rebuscan entre los restos de las antiguas fábricas que fueron destruidas durante la guerra. Gracias a las piezas que encuentran y a las matrices de las máquinas, los miembros de la hermandad han conseguido crear poderosas armas con las que pretenden enfrentarse a los Buscadores y al Imperio de los Mil Años, causantes de todas sus desgracias.

Cazadores

Los cazadores son los encargados de defender la ciudad frente a los terribles monstruos creados por las radiaciones descontroladas. La mayor parte de estos monstruos descienden de animales comunes que han evolucionado en terribles criaturas. A pesar de la radiación, la carne de estos monstruos continúa siendo comestible, y muchas veces los cazadores realizan batidas para intentar capturar a estos seres y que sirvan de alimento.

Son admirados por su valentía y normalmente reciben los honores de los habitantes de la ciudad. Su labor está tan bien considerada que están exentos de realizar cualquier otro trabajo.

Para ingresar en los cazadores, aquellos que están interesados reciben un duro entrenamiento durante su infancia. Al cumplir los dieciséis años, deben sobrevivir, lo cual no es nada fácil, a una prueba que se realiza una única vez al año. Esta consiste en buscar y matar a una bestia designada por el líder de los cazadores valiéndose solo de los recursos que el aspirante a cazador pueda obtener fuera de la ciudad. Así, los aspirantes son dejados fuera de las ciudades-búnker, a las cuales solo se les permite volver si resultan victoriosos en su prueba. Muchos no vuelven, pero a los que sí se les honra en una gran fiesta en la que se realiza un gran banquete con las presas capturadas. Al final de la fiesta, el líder de los cazadores les entrega un collar con un colmillo, con el que se les reconoce como cazadores.

Navegantes

Los navegantes son los miembros encargados de mantener la comunicación entre las diversas ciudades-estado que forman la hermandad, además de transportar mercancías y gente a través de los laberintos helados de la Europa del Este.

Usan naves construidas por los chatarreros, parecidas a grandes trineos provistos de velas y de un timón que les permite aprovechar el fuerte viento de la zona para navegar a gran velocidad sobre la tierra helada.

Son grandes cartógrafos, ya que deben aprender de memoria las rutas a través de los laberintos de glaciares, pues no hay tiempo para mirar mapas mientras se esquivan las montañas de hielo a gran velocidad.

Ser navegante es un oficio peligroso, pues a veces los glaciares cambian debido a sacudidas de tierra o accidentes.

ASPECTO

Los miembros de la Hermandad de la Ascensión sufren horribles mutaciones que les hacen parecer horrorosos a los ojos de cualquiera: escamas, cuernos, miembros deformes… Al pasar a la Tierra de la Luz, el cuerpo se adapta a este nuevo mundo convirtiéndose en el de un ser humano normal. A pesar de ello, mantienen pequeñas mutaciones que pueden ocultarse con facilidad mediante ropa o maquillaje.

PODERES PSÍQUICOS: *VERÄNDERUNG*

La mayoría de los poderes de la Hermandad de la Ascensión producen alteraciones físicas. Estas mutaciones desaparecen cuando llegan al Mundo de la Luz, pero a pesar de ello, los miembros de la hermandad no pierden sus poderes, ya que con un ligero acto de concentración podrán hacer aparecer la mutación que les proporciona el poder. A no ser que el poder indique lo contrario, el uso de un punto de Psike permitirá manifestar tantas mutaciones como se desee durante diez minutos.

Saberes (nivel 0)

EQUILIBRIO FELINO

Este saber permite a su poseedor mantener el equilibrio sobre cualquier tipo de superficie. Se considera de gran utilidad entre los miembros de la hermandad debido a que su vida transcurre generalmente entre los laberintos de hielo del Mundo Oscuro.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el miembro de la hermandad podrá atravesar cualquier tipo de superficie (por resbaladiza o delgada que sea) sin temor a caer. La duración de este saber es de cinco minutos.

FEROMONAS

Los miembros de la Hermandad de la Ascensión desarrollan cambios físicos a medida que el poder de su mente se hace más poderoso. Uno de los primeros cambios que pueden llevar a cabo es la aparición de un órgano productor de feromonas que permite a su poseedor atraer a los miembros del sexo opuesto.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: Gracias a las feromonas, cualquier tirada de tipo social con un miembro del sexo opuesto recibirá una bonificación de –2 a la tirada. En cambio, esas mismas feromonas molestarán a los miembros del mismo sexo, con los que se obtendrá una penalización de +1 en cualquier tirada del mismo tipo.

MEJORA DE UN SENTIDO

A pesar de que la mayoría de las deformaciones sufridas por la radiación son perjudiciales, algunas de ellas dan lugar a resultados beneficiosos. Este es el caso de una mutación que permite desarrollar uno de los sentidos del sinreflejo.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: Al adquirir este saber, el jugador debe seleccionar cuál será el sentido seleccionado. A partir de ese momento, cada vez que el personaje use ese sentido para realizar una acción, recibirá una bonificación de –1 a la tirada.

MEMBRANAS INTERDIGITALES

Gran parte de los miembros de la Hermandad de la Ascensión sufren diversas mutaciones debido a la radiación en su hábitat. Una de las más comunes es la aparición de unas membranas interdigitales que les permiten desplazarse por el agua a gran velocidad.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: Este saber reportará una bonificación de –2 a todas las tiradas para desplazarse a través de un entorno acuático, además de conferirle a su poseedor la capacidad de desplazarse al doble de la velocidad a la que normalmente lo haría en un líquido.

SECRECIÓN DE ADRENALINA

Uno de los órganos que puede desarrollar un miembro de la Hermandad de la Ascensión permite potenciar la emisión de adrenalina al cerebro. De esta manera, debido a la excitación producida el sinreflejo realizará mejor sus tareas.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el miembro de la hermandad recibirá una bonificación de –1 a todas sus tiradas durante los siguientes cinco turnos. Este saber no puede activarse más de una vez al mismo tiempo, ya que la gran cantidad de adrenalina generada sería capaz de dañar al cerebro de forma irreversible.

Dones (nivel 1)

ARMADURA QUITINOSA

Con la adquisición de este don, el miembro de la hermandad desarrollará una serie de placas quitinosas en su cuerpo que lo defenderán de las agresiones externas.

Coste: Especial.

Tirada: El uso de este don es automático en el Mundo de la Oscuridad.

Efecto: Este don hará que la armadura, de aspecto anaranjado y blanda al tacto, se vaya formando encima de la piel del sinreflejo. Esta armadura no impide el movimiento de ninguna forma, ya que se adapta perfectamente al cuerpo. Proporcionará 2 puntos de absorción de daño a su poseedor permanentemente. Los ataques que ignoren armaduras naturales también ignorarán este don. Para poder usar este don en el Mundo de la Luz, el miembro de la hermandad deberá usar un punto de Psike por cada hora que quiera que la armadura recubra su cuerpo.

BRANQUIAS

Esta mutación permite a su poseedor respirar debajo del agua como si se encontrara fuera de ella. El desarrollo de las branquias también comportará la aparición de unas agallas en el cuello que permitirán filtrar el agua para poder respirar.

Tirada: El uso de este don es automático.

Efecto: Este don permitirá a su poseedor respirar debajo del agua. Filtrar agua contaminada o envenenada aún podría dañar al sinreflejo, del mismo modo que lo haría respirar un gas tóxico.

EXPLOSIÓN DE ADRENALINA

Uno de los órganos que puede desarrollar un miembro de la Hermandad de la Ascensión permite potenciar la emisión de adrenalina al cerebro. A este nivel, la explosión de adrenalina es controlada con mucha precisión y el sinreflejo podrá aprovechar al máximo los beneficios de esta sustancia.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el miembro de la hermandad recibirá una bonificación de –3 a todas sus tiradas durante los siguientes diez minutos. Este don no puede activarse más de una vez al mismo tiempo, ya que la gran cantidad de adrenalina generada sería capaz de dañar al cerebro de forma irreversible. Una vez transcurrido el tiempo, el sinreflejo se sentirá completamente agotado y sufrirá una penalización de +2 a todas sus tiradas hasta que descanse durante al menos dos horas.

GARRAS

Vivir en un entorno hostil ha enseñado a los miembros de la hermandad a desarrollar las defensas necesarias para asegurar su supervivencia.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Fuerza, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de superar la tirada, el sinreflejo desarrollará unas garras que le proporcionarán un +2 al daño al combatir desarmado y convertirá el daño a tipo letal. Debido a la longitud de las garras, el usuario no podrá realizar ninguna tarea manual mientras tenga activado este don. La mutación persiste hasta que su poseedor lo desee o hasta que transcurran cinco minutos, lo que suceda antes, momento en el que las garras desaparecen automáticamente.

OJOS EN LA NOCHE

Con el desarrollo de este don, los ojos del miembro de la hermandad se volverán mucho más precisos y le permitirán ver en zonas muy oscuras como si fuera de día.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, los ojos del cabalista empezarán a brillar y este será capaz de ver en la oscuridad durante la siguiente hora siempre que exista al menos una leve fuente de luz.

Legados (nivel 2)

ALAS

Al desarrollar este legado, los huesos del sinreflejo se empezarán a ahuecar para que pierda peso y desarrollará un par de alas emplumadas que le permitirán volar. Estas alas pueden plegarse a voluntad en la espalda, lo que evitará cualquier tipo de molestia al realizar una actividad distinta a volar.

Coste: Especial.

Tirada: El uso de este poder es automático.

Efecto: Una vez adquirido este poder, su poseedor podrá desplazarse por el aire como si de un pájaro se tratara. Se debe invertir un punto de Psike por cada diez minutos de vuelo debido al agotamiento que sufre la mente para coordinar los dos apéndices extras. Fuertes corrientes de aire podrían llegar a desestabilizar el vuelo del sinreflejo; en ese caso, el jugador debería superar una tirada de Acrobacias para no perder la estabilidad. La velocidad de vuelo será la equivalente a la de un ser humano corriendo por el suelo.

EXOESQUELETO

A este nivel la armadura quitinosa del miembro de la hermandad se ha endurecido notablemente, convirtiéndose en una especie de exoesqueleto que lo protegerá mejor de las agresiones exteriores.

Coste: Especial.

Tirada: El uso de este legado es automático.

Efecto: La adquisición de este legado convertirá la armadura del miembro de la hermandad en un duro exoesqueleto de aspecto blanquecino y duro al tacto, que no impide de ninguna forma el movimiento, ya que se adapta perfectamente al cuerpo del sinreflejo. El exoesqueleto proporcionará 4 puntos de absorción de daño a su poseedor permanentemente. Los ataques que ignoren armaduras naturales también ignorarán este legado. Adicionalmente, y de forma similar al don «Armadura quitinosa», mantener el exoesqueleto en el Mundo de la Luz tendrá un coste de 2 puntos de Psike por hora.

SUPERATRIBUTO 1

Con este legado se inicia la mejora potencial de los atributos de los miembros de la Hermandad de la Ascensión. Con este legado y con algunos posteriores, uno de los atributos mejorará considerablemente, aumentando incluso el límite humano permitido. Este poder se considera una mutación, por lo que deberá manifestarse de la forma habitual en el Mundo de la Luz.

Efecto: Al adquirir este legado, el sinreflejo elegirá uno de sus atributos (que no podrá ser Psike) y lo aumentará en 1. Esta bonificación no se tendrá en cuenta a la hora de subir el atributo con los puntos de experiencia, con lo cual su límite habrá aumentado a 11. El jugador debe tener cuidado al elegir el atributo que va a mejorar, ya que los siguientes poderes que aumenten atributos no podrán volver a elegir uno escogido previamente.

SUPERATRIBUTO 2

De nuevo el miembro de la hermandad podrá potenciar uno de sus atributos por encima del límite humano. Este atributo no puede ser el mismo que el escogido con «Superatributo 1» ni con los poderes posteriores.

Efecto: Igual que Superatributo 1.

Maestrías (nivel 3)

FUERZA DE LA TIERRA

Los miembros de la hermandad han aprendido a canalizar la energía de la tierra. Gracias a esto pueden acumular grandes cantidades de energía en su cuerpo fortaleciéndolo durante un breve espacio de tiempo.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +3.

Efecto: En caso de tener éxito, la Fuerza, la Destreza y la Constitución del sinreflejo aumentarán en 3 puntos durante diez turnos. Una vez finalizado este tiempo, el cuerpo del sinreflejo estará completamente agotado y no podrá realizar ningún tipo de acción física hasta pasadas ocho horas de descanso total.

HIPERATRIBUTO 1

Con esta maestría, uno de los atributos se verá mejorado notablemente de forma permanente. Este poder se considera una mutación, por lo que deberá manifestarse de la forma habitual en el Mundo de la Luz. Este atributo no puede ser el mismo que el escogido con «Superatributo 1» ni con los demás poderes de este tipo.

Efecto: Igual que en el legado «Superatributo 1», aunque esta vez la bonificación será de +2.

HIPERATRIBUTO 2

La última de las mejoras llega con esta maestría. De esta manera un cuarto y último atributo se verá aumentado de forma sobrehumana. Este atributo no puede ser el mismo que el escogido con «Superatributo 1» ni con los demás poderes de este tipo.

Efecto: Igual que en Hiperatributo 1.

Nexos (nivel 4)

RAYO ENERGÉTICO

A este nivel el sinreflejo ha desarrollado un órgano en las palmas de las manos que le permite expulsar la energía psíquica de su cuerpo en forma de un gran haz de energía y causar la destrucción de todo lo que se cruza en su camino.

Coste: 5 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +4.

Efecto: En caso de tener éxito, el miembro de la hermandad generará una descarga energética que impactará a todos los seres que se encuentren en un radio de dos metros, sin distinción de si son aliados o enemigos. Para determinar si se ha impactado con éxito, el jugador deberá tratar este haz como si fuera un arma de fuego con un multiplicador al daño de ×3, realizando una tirada para cada individuo afectado.

REGENERACIÓN

El cuerpo del miembro de la hermandad es capaz de recuperarse a gran velocidad debido a la mejora que sufre el organismo a este nivel.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +4.

Efecto: En caso de superar la tirada, el cuerpo del personaje empezará a forzar el mecanismo de regeneración. Durante las siguientes veinticuatro horas, el sinreflejo reparará su cuerpo (llegando incluso a restaurar partes del cuerpo perdidas) a un ritmo de 2 puntos de vida por hora. Durante ese tiempo, el personaje deberá descansar para que su cuerpo lleve a cabo la curación.

Esencias (nivel 5)

TRANSFORMACIÓN ELEMENTAL

La última mutación de los miembros de la hermandad permite canalizar la energía de la tierra y transformarse en un ser elemental compuesto de agua, aire, fuego y tierra.

Coste: 8 puntos de Psike.

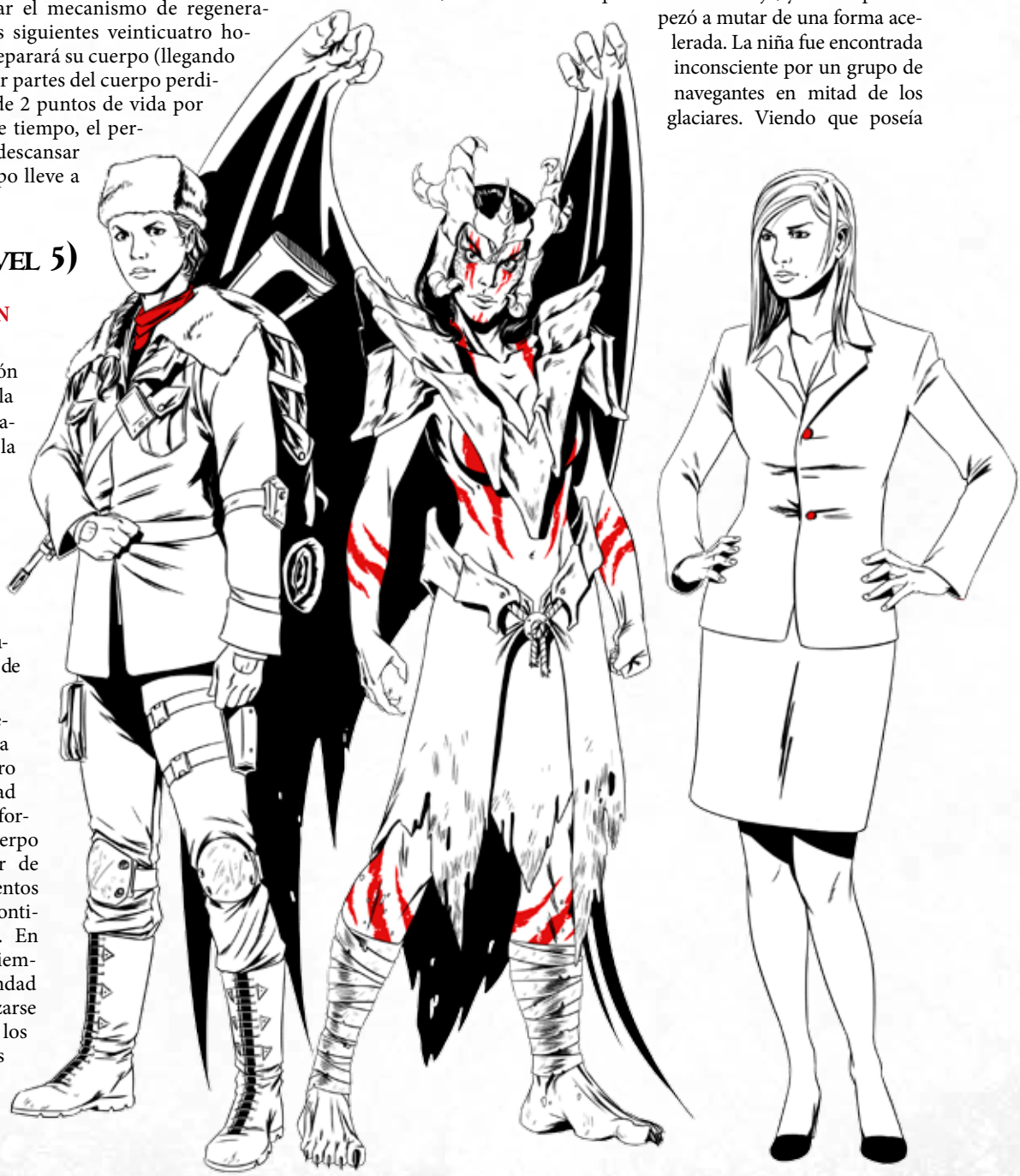
Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +5.

Efecto: En caso de tener éxito, la forma física del miembro de la hermandad empezará a transformarse en un cuerpo formado a partir de los cuatro elementos mezclados y en continuo movimiento. En este estado, el miembro de la hermandad podrá desplazarse por cualquiera de los cuatro elementos a voluntad como si no existieran. Todos sus atributos, incluido Psike, pasarán a tener un valor de 10 mientras se encuentre en esta forma. Este cuerpo no se puede dañar físicamente. La transformación durará una hora, tras la cual el usuario caerá dormido durante tres días consecutivos mientras su cuerpo se repara.

MIEMBROS DESTACADOS

Myshtrania Greysword

Myshtrania Greysword era una niña de madre rusa y padre inglés, que había viajado a la antigua URSS para trabajar en la central nuclear de Chernóbil. Su vida cambió por completo tras el accidente: durante la explosión fue trasladada al Mundo Oscuro, descubriendo así que era una sinreflejo, y su cuerpo empezó a mutar de una forma acelerada. La niña fue encontrada inconsciente por un grupo de navegantes en mitad de los glaciares. Viendo que poseía



mutaciones, algunas de ellas pertenecientes a los rasgos más puros de los ascendidos, decidieron rescatarla y llevarla consigo en lugar de acabar con su vida.

A medida que la niña fue creciendo desarrolló los poderes propios de la hermandad, convirtiéndose en la única persona de la misma con origen en el Mundo de la Luz. Este hecho la ha puesto en el punto de mira de algunos de los principales científicos de la hermandad, que la sometieron a distintos experimentos que, lejos de acabar con su vida, parecen haberle conferido misteriosos poderes únicos.

Actualmente Myshtrania es una de las mejores navegantes gracias a la inusual resistencia al frío que ha desarrollado. Se encarga de buscar a los que vagan sin rumbo por el invierno ártico y llevarlos a las ciudades-estado. A pesar de ser miembro de la hermandad, no está muy de acuerdo con sus ideales y normalmente protege a los viajeros que se internan en el territorio en lugar de exterminarlos, como harían los demás habitantes del hielo.

Tisha Ralenvoft

Tisha fue la segunda al mando de la Hermandad de la Ascensión. Desde que el Primer Fundador se encerró en la Torre de Hierro, Tisha ha asumido el papel de líder de la hermandad y la controla con mano dura y despiadada, siguiendo al pie de la letra las enseñanzas del Primer Fundador.

Tisha ha estado movilizando durante los últimos años a los miembros de la hermandad para llevar la palabra del Primer Fundador al resto de la Tierra Oscura. Para ello ha organizado ataques relámpago a los territorios pertenecientes a los Buscadores para liberar a los esclavos de los campos de concentración y ofrecerles un nuevo modo de vida en las ciudades-estado de la Hermandad de la Ascensión (realmente no tan diferente al que tenían). En caso de no aceptar el ofrecimiento, los esclavos son exterminados junto con los miembros de los Buscadores.

Por todo esto Tisha se ha convertido en uno de los principales objetivos de los Buscadores, que no han dudado en planear todo tipo de atentados contra ella. Sin embargo, Tisha ya no participa directamente en las misiones de ataque, por lo que es un objetivo prácticamente inalcanzable.

Manorusky Patrovish

Manorusky es actualmente el mayor experto en tecnología existente en la Hermandad de la Ascensión. Gracias a sus investigaciones sobre las matrices de las antiguas fábricas, ha conseguido crear nuevas tecnologías que permiten a los miembros de la hermandad sobrevivir en un entorno tan hostil como lo es Europa del Este.

Gracias a estas nuevas tecnologías, Manorusky llamó rápidamente la atención del Primer Fundador y, por ello, empezó a participar directamente en las investigaciones del mismo. Juntos construyeron la gran Torre de Hierro, donde se cree que se desarrollan los experimentos más secretos.

Manorusky es la única persona que tiene permiso para entrar en la misteriosa torre, y ni tan siquiera Tisha Ralenvoft sabe qué se trama en su interior. Según algunos rumores, Manorusky y el Primer Fundador podrían estar desarrollando una tecnología que permitiría a los miembros dignos de la hermandad «ascender» de una forma totalmente artificial.

LA HERMANDAD DE LOS HIJOS DE MADRE HAIA Y PADRE GRO

Salvajes y a la vez hermosos. Son los guerreros de la Tierra que claman venganza por lo que los humanos les han hecho. Corrompidos por la salvaje naturaleza de la que fueron creados, los hijos de Madre Haia y Padre Gro luchan para que el Mundo Oscuro entero quede bajo su control y la humanidad sea relegada al mismo nivel que el resto de los animales.

Por otro lado, lo que en el reflejo oscuro podría considerarse una misión de destrucción, en el reflejo luminoso se convierte en una de salvaguarda. Los Hijos intentan salvar el Mundo de la Luz de la muerte lenta y progresiva a la que se están acercando debido a la deforestación masiva y a la caza descontrolada. A pesar de que en un principio puede parecer una misión noble, tras ella se oculta un motivo mucho más oscuro. Los Hijos quieren preparar la llegada de Madre Haia y Padre Gro, seres primigenios que representan a la naturaleza, a la Tierra de la Luz para obtener los mismos resultados que en el Mundo Oscuro.

Los Hijos de Madre Haia y Padre Gro nacen todos a partir de sus misteriosos progenitores, por lo que no tienen necesidad de buscar nuevos miembros. Aun así, a veces, estas extrañas criaturas humanoides mantienen contactos con gente que respeta la naturaleza y que les pueda proporcionar ayuda en su lucha.

FILOSOFÍA

Para los Hijos de Madre Haia y Padre Gro el porqué de las cosas nunca ha sido de importancia. Para ellos la presencia de los dos mundos es tan solo un símil de la dualidad de sus ancestros. Por eso los Hijos no acostumbran a hablar de mundos, sino de naturalezas: la naturaleza plácida, refiriéndose al Mundo de la Luz, y la naturaleza salvaje, refiriéndose al Mundo de la Oscuridad.

Aun así, entre los Hijos existen algunos eruditos que han divagado intentando obtener una respuesta a la pregunta sobre la existencia de los dos mundos. Aunque pocos se ponen de acuerdo, pues no es su principal objetivo, la mayoría de los Hijos que se han dedicado a este estudio creen que la presencia de las dos naturalezas se debe a que en algún momento de la historia algún ser o acontecimiento inesperado cambió lo que debía suceder. El destino no se había cumplido, así que una paradoja creó dos corrientes históricas en un mismo mundo.

En uno de los mundos la corrupción avanzó rápidamente: la naturaleza fue destruida de forma sistemática para librar las batallas que se sucedían sin cesar. La naturaleza no tuvo más remedio que defenderse para poder salvarse de la destrucción. Se rebeló contra la raza humana y dio a luz a Madre Haia y Padre Gro, los seres primigenios de los que descenderían todos los Hijos. En este mundo, que según algunos es el que nunca debió existir, el destino de la Tierra cambia continuamente debido a que lo que tenía que suceder no estaba escrito. Los Hijos serían capaces de forjar su propio destino.

HISTORIA

Según cuentan los miembros de la hermandad, Madre Haia y Padre Gro nacieron de la propia Naturaleza para protegerla. Leyendas urbanas de Buenos Aires hablan de la ciudad perdida de Azon, que se hallaba justo en el corazón de la Amazonia y en la cual habitaban criaturas previas a la humanidad que habían permanecido en letargo a la espera de que llegase su momento. Cuando la naturaleza no pudo soportar más el dolor que sufría, estos seres se levantaron junto a todos sus hijos para proteger la esencia de lo que les daba vida. Estos fueron los primeros Hijos de Madre Haia y Padre Gro.

Otros orígenes menos legendarios y que, según afirma la Cábala Hermética, podrían estar más cercanos a lo que sucedió realmente, hablan de los efectos que tuvo la contaminación y la radiación sobre los animales y las plantas de la selva amazónica. La exposición prolongada a estos elementos nocivos hizo mutar a toda forma de vida de la zona y la convirtió en lo que conocemos ahora como los Hijos.

Sea cual sea su verdadero origen, lo que sí podemos afirmar es que no siempre fueron tan terribles como el mundo los conoce actualmente. Al principio los hijos de estos dos seres mitológicos intentaron dialogar con la humanidad, pero, cuando el hombre los atacó pensando que eran monstruos, tuvieron que defenderse. No tardaron en chocar con las fuerzas de la Hermandad de la Sangre, que no podía permitir actos pacíficos en el Mundo Oscuro porque así acabaría su poder. Por este motivo empezaron a talar y quemar árboles con la intención de destruir el hábitat de los Hijos. Esta guerra hizo que algo despertara en el interior de estos: un instinto de supervivencia y de lucha. El derramamiento de sangre de tantos y tantos congéneres que lo único que pretendían era salvar aquello que les daba la vida los volvió locos. Perdieron toda racionalidad y se convirtieron en las terribles bestias que los humanos tanto habían temido cuando los conocieron por primera vez. Estos nuevos monstruos aniquilaban por igual a humanos e Hijos que encontraban a su paso; lo único que ansiaban era alimentarse de la carne y de la sangre de sus víctimas.

A medida que los Hijos enloquecidos avanzaban, la selva amazónica crecía día a día. La gente de Buenos Aires empezó a oír rumores, que provenían de cientos de hombres bestia y mujeres planta merodeando por las afueras y que se convirtieron en bramidos cuando una horda de estos seres se abalanzó sobre la ciudad y la tomó.

Entonces fue cuando empezó la gran guerra. Desde la ciudad de Azon surgieron cientos de Hijos salvajes que empezaron a arrasar todas las ciudades sudamericanas que encontraban a su paso. Estas no tardaron en ser absorbidas por la selva indómita que avanzaba junto a ellos.

Los humanos se retiraron hacia el norte del continente destruyendo todas las plantas y animales que encontraron a su paso

y convirtiendo el suelo en un lugar estéril mediante productos químicos para que la selva no pudiera avanzar. América del Norte se convirtió en un gran desierto vacío de vida, en contraste con su homónima del sur.

Aun así, la guerra no terminó. Los Hijos salvajes no necesitaban la selva para avanzar y continuaron cazando a los humanos. Madre Haia y Padre Gro vieron que sus ansias de venganza no iban por el bueno camino, ya que la guerra había provocado que en una gran zona de la Tierra Oscura nunca más volvería a crecer vegetación, por lo que se dirigieron a los Hijos que todavía no habían perdido la razón y les ordenaron que detuvieran a sus hermanos.

Se desconoce cómo consiguieron que los humanos confiaran en ellos, pero se cree que Orquídea Negra, una de las Hijas más conocidas de aquella época, usó sus poderes para obnubilar la mente de los humanos y engañarlos para firmar una tregua. Los humanos y los Hijos consiguieron detener la guerra recluyendo a los Hijos salvajes en zonas donde pudieran habitar sin hacer daño a nadie. Tiempo después, ambas facciones se sentaron a hablar. Los humanos comprendieron lo que querían los Hijos y aceptaron formar ciudades-estado donde convivir de manera pacífica.

Haia y Gro vieron que no era necesario exterminar a todos los seres humanos, pues su gran número los convertía en herramientas ideales como obreros y carne de cañón para sus guerras con el resto del mundo, evitando bajas innecesarias de los Hijos. Por ello, Haia empezó a soltar de forma continua sus esporas por la selva. Estas esporas, con propiedades similares a algunos tipos de droga, hicieron que los humanos se sintieran eufóricos al lado de los Hijos, y empezaron a adorarlos como a dioses.

Con el paso del tiempo aparecieron los Viajeros, miembros de los Hijos capaces de pasar de un plano a otro. Traían noticias sobre el otro mundo, una tierra aún sin una corrupción tan avanzada como la del Mundo Oscuro pero que parecía avanzar en su misma dirección. Haia y Gro, temiendo que lo que había pasado en su mundo se repitiera, se vieron obligados a dialogar con los habitantes del Mundo de la Luz, pues no tenía sentido emplear la técnica que ya habían usado al no existir ninguno de los seres primigenios al otro lado del Espejo. Todo diálogo fue en vano, pues se trataba de un mundo que no comprendían y con el que no sabían tratar.

Los Hijos no estaban dispuestos a desistir en su intento y por ello crearon, a principios del siglo xx, una pequeña ciudad a semejanza de Azon llamada Hago en el corazón de la selva amazónica del Mundo de la Luz. Desde esta nueva base de operaciones los Hijos impusieron una política de exterminio de cualquier cosa que pudiera acabar con el propio planeta, iniciando muchos actos ecoterroristas a lo largo del mundo y fundando asociaciones en pro de la defensa de la naturaleza. Muchas de estas chocaron de forma directa con los intereses de las cábalas del Mundo de la Luz, especialmente con los de La Corporación, cuyo objetivo parecía ser explotar la Tierra Oscura.

Con la llegada de los años sesenta, los Hijos vieron su oportunidad para salvar el Mundo de la Luz. Fue otra vez una época de cambios en el mundo: los humanos despertaron con un sueño de libertad y desinhibición.

Los Hijos de Madre Haia y Padre Gro surgieron del Amazonas para intentar inculcar sus enseñanzas una vez más, que dieron lugar al movimiento *hippie* que criticaba el materialismo a la vez que prodigaba un gran amor por la vida. Para ayudarse en esta tarea, promovieron el uso de alucinógenos para debilitar la mente humana e inculcarles la idea del retorno a la naturaleza.

El gran apogeo de este movimiento se dio en Woodstock, donde se generó suficiente poder psíquico en ambos mundos para que, según algunos rumores, se formaran la semilla y el huevo de los equivalentes a Madre Haia y Padre Gro en el Mundo de la Luz. Llegados a este punto, algunas cábalas y hermandades se unieron para frenar el movimiento que podía llevar a la humanidad de nuevo a un periodo prehistórico. Con los Fenicios a la cabeza, el movimiento *hippie* perdió muchos de sus ideales y fue comercializándose progresivamente hasta el punto de que los valores que defendían los llamados Hijos de la Flor se pervirtieron por completo. En 1968, los Hijos de la Flor se dieron por vencidos, hartos de lo que habían hecho con su ideología. Enterraron simbólicamente un muñeco con un vestido tradicional y pronunciaron estas últimas palabras: «Nunca más se volverá a comercializar en nuestro nombre».

Existe una leyenda que dice que en aquel muñeco había una semilla y un huevo de los seres primigenios, y esto hace temer a algunos que no se tardará mucho en volver a oír el resurgir de estas dos criaturas en el Mundo de la Luz.

Muchas cosas han sucedido desde entonces. Durante el siglo xx, el agujero en la capa de ozono y la contaminación llegaron a extremos alarmantes. El proceso de degradación del Mundo de la Luz se ha estado acelerando a un ritmo vertiginoso. Debido a esto, los Hijos han empezado a extenderse por todo el mundo fundando lo que llaman colmenas: colonias de Hijos y humanos que participan de sus ideas, desde las cuales intentan evitar la destrucción del Mundo de la Luz a la vez que preparan la propagación de la selva por todo el Mundo Oscuro. Algunos rumores dicen que los Hijos están preparando algo llamado el «Gran Viaje», aunque nadie ha sabido precisar de qué se trata este proyecto secreto.

SOCIEDAD DENTRO DE LA HERMANDAD

Más que una sociedad, los Hijos de Madre Haia y padre Gro son una gran familia, pues todos los miembros de los Hijos nacen de los propios Haia y Gro. A excepción de la ciudad perdida de Azon, todo el mundo es libre de viajar por las ciudades sin someterse a ningún control, pues en caso de tratarse de seres humanos normales y corrientes, rápidamente quedan afectados por las esporas de Madre Haia y se convierten en seres completamente inofensivos. Quizás pueda decirse que la América del Sur Oscura es el único lugar de esa tierra en la que todavía se puede vivir a salvo, aunque sea envuelto en una felicidad artificial.

Los Hijos comparten todo lo que tienen y todo el mundo realiza las tareas libremente para la comunidad. Los recursos son

compartidos y se intenta respetar la naturaleza usando solo lo justo y necesario. De igual forma, la naturaleza los respeta y las ciudades-estado junto con sus habitantes están a salvo de la furia de la tierra.

Dentro de esta sociedad no hay ningún tipo de gobierno, ya que se considera que nadie está por encima de los demás. Cada año, por orden, una familia de la ciudad resolverá los problemas en los que no todo el mundo esté de acuerdo. Lo que esta familia decida debe ser aprobado por la familia dirigente del año anterior y la que lo será el año siguiente. Una vez todas las familias han pasado por el trámite, el círculo vuelve a empezar.

Debido a la presencia de los Hijos en la selva en que se ha convertido América, han surgido algunas nuevas necesidades que requieren nuevas profesiones para el funcionamiento de la sociedad. Algunas de ellas las nombramos a continuación debido a su importancia.

Biocazadores

Durante la guerra de los humanos con los Hijos ocurrió un gran desastre. En el interior de muchos de los Hijos algo cambió: se dejaron llevar por sus instintos, dejaron de ser criaturas pacíficas para convertirse en auténticos monstruos incapaces de razonar, conducidos solo por sus ansias de sangre y de destrucción. Los Hijos que no se dejaron llevar por esta sed se vieron incapaces de destruir a sus antiguos hermanos y decidieron intentar apresarlos sin causarles daño. Para ello crearon unas reservas donde pudieran vivir en paz sin que los demás habitantes de la selva americana corrieran peligro debido a la presencia de los Hijos Perdidos, nombre por el que se conoce a los Hijos de Madre Haia y Padre Gro salvajes.

Los biocazadores son los encargados de capturar a los Hijos Perdidos y cuidar el entorno que se ha creado en las reservas para ellos. Vigilan que estos no salgan de sus reservas y cuidan de que nadie se intente aprovechar de sus antiguos hermanos, que son incapaces de actuar racionalmente.

Recolectores

Los recolectores son viajeros que se encargan de un trabajo en concreto: impedir que la Tierra de la Luz pierda especies en peligro de extinción y, al mismo tiempo, volver a repoblar el Mundo Oscuro con las criaturas ya extintas.

Los recolectores recorren los dos mundos intentando capturar a las especies en peligro de extinción. Su trabajo es muy parecido al de los biocazadores, pero, debido a que los Hijos Perdidos necesitan de un cuidado constante, se creó el oficio de recolector para encargarse de preservar su sueño.

Al principio se pensaba que este sueño sería imposible de cumplir debido a que solo los sinreflejo pueden cruzar de un mundo a otro. Cuando realizaron la prueba vieron que las criaturas extintas en el Mundo de la Oscuridad que aún no habían desaparecido en el Mundo de la Luz podían cruzar de ese lado ayudadas por los Hijos. Este hecho ha provocado que surjan algunas teorías sobre que los animales también pueden ser sinreflejo y que, al ser de una raza extinta en uno de los dos mundos, todos los miembros de la raza en el otro lado lo son. Así pues, se ha llegado a teorizar que en el momento en que una de las dos Tierras sea destruida, las dos corrientes temporales se unirán nuevamente.

Dadores de vida

Los Hijos, a pesar de ser básicamente guerreros, incluyen entre su filas a algunos grandes pensadores y científicos que trabajan para conseguir las metas de toda la hermandad. Uno de los grupos más importantes de científicos dentro de los Hijos es el de los dadores de vida.

Este grupo se destaca por ser el encargado de desarrollar nuevas técnicas que favorezcan el crecimiento de la vida proveniente de los seres primigenios. Es mediante este estudio, por ejemplo, que se está intentando investigar una forma de poder recuperar la zona de América del Norte de la aridez provocada por los productos químicos que usó el hombre durante su defensa en la Gran Guerra y que evitan que la selva amazónica se extienda por todo el continente.

A pesar de ser su tarea más importante, no se dedican solo a este propósito. Mediante el estudio de la ingeniería genética están intentando obtener formas animales y plantas más resistentes que, al mismo tiempo, desarrollen habilidades superiores, como venenos más potentes, exoesqueletos o sentidos superdesarrollados.

A pesar de que solo experimentan con animales y plantas, en los últimos años han barajado intentar mejorar a los propios Hijos para convertirlos en los seres más poderosos sobre la faz de la Tierra.

ASPECTO

En su mundo natal, el aspecto de los Hijos es realmente impresionante. Los machos de la especie son humanos con rasgos animales, como pequeñas garras, colmillos, vello que les recubre el cuerpo, ojos felinos o grandes orejas. En cambio, las hembras son humanas con aspectos vegetales, ya sean pequeñas espinas en algunas partes de su cuerpo, piel de color verdoso o con una textura similar a la madera, o incluso con pequeñas flores que les crecen en el cabello.

Los Hijos conservan este aspecto mientras se encuentran en el Mundo Oscuro, pero al pasar al Mundo de la Luz se convierten en seres humanos normales y corrientes, perdiendo todos sus rasgos distintivos. A pesar de ello, la mayoría siguen conservando algunos rasgos que recuerdan a su forma original, como una nariz aguileña o un perfume con olor a jazmín.

Los Hijos son estériles y, por lo tanto, incapaces de reproducirse entre ellos o con los humanos. Todos los Hijos surgen de sus progenitores, y si en algún momento estos llegaran a morir, la estirpe de los Hijos desaparecería con ellos. Se considera que todos los Hijos que nacen durante el mismo año forman una entidad familiar y, por ello, se llaman a sí mismos hermanos y hermanas.

PODERES PSÍQUICOS: *NATURAE*

Saberes (nivel 0)

SENTIR VIDA

Los miembros de esta hermandad están ligados a toda clase de vida y son capaces de sentir la presencia de esta en los alrededores.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de superar la tirada, el miembro de la hermandad podrá sentir la presencia de cualquier tipo de vida en un radio de diez metros. Será incapaz de determinar qué ser vivo es exactamente, pero podrá determinar su tamaño de una forma aproximada.

EMPATÍA ANIMAL/VEGETAL

Los Hijos de Madre Haia y Padre Gro tienen gran facilidad para tratar con los animales y las plantas. Gracias a esta empatía, ningún animal salvaje ni ningún tipo de planta intentará dañarlos.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: La adquisición de este saber permitirá que los Hijos puedan sentirse seguros en entornos naturales, ya que ni animales ni plantas los dañarán de forma voluntaria. Los animales domesticados son una excepción, ya que ignorarán la simpatía que sienten por el Hijo y obedecerán las órdenes de su amo.

ORIENTACIÓN

Gracias a la unión de los Hijos con la tierra, son capaces de sentir en todo momento dónde se encuentra el norte magnético de la Tierra. Esto les permite orientarse en cualquier lugar con solo concentrarse durante un breve espacio de tiempo.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: El Hijo deberá concentrarse durante dos turnos para saber dónde se encuentra el norte magnético de la Tierra.

RESTAURACIÓN

Debido a su relación íntima con la naturaleza, los miembros de la hermandad son capaces de meditar de una forma mucho más eficiente en un entorno natural. De esta manera recuperarán sus energías psíquicas perdidas mientras pueden admirar la belleza de lo que les rodea.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: Los Hijos que posean este poder recuperarán el doble de puntos de Psike de lo normal mientras se encuentren rodeados de animales y plantas en un entorno natural.

FEROMONA

Los animales y las plantas son capaces de secretar feromonas para atraer al sexo opuesto. Algunos miembros de la hermandad tienen la capacidad de imitar esta característica gracias a sus glándulas secretoras o al perfume que desprende su cuerpo.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: Gracias a las feromonas, cualquier tirada de tipo social con un miembro del sexo opuesto recibirá una bonificación de –2. En cambio, esas feromonas molestarán a los miembros del mismo sexo, con lo cual con ellos se obtendrá una penalización de +1 en cualquier tirada del mismo tipo.

Dones (nivel 1)

HABLA DE ESPECIE

Gracias a este poder, los miembros de la hermandad son capaces de comunicarse con los animales y las plantas. A pesar de que el lenguaje de estos seres es limitado, es sabido que han ayudado en innumerables ocasiones a solventar problemas de la hermandad.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito variable.

Efecto: Mediante este don, un Hijo será capaz de comunicarse con los animales y una Hija podrá hacerlo con las plantas. El grado de éxito a superar vendrá determinado por el director de juego y se basará en la dificultad para hablar con el ser. Hablar con un roble o un tigre será más fácil que hablar con el musgo o con una mosca. En caso de tener éxito en la tirada, el sinreflejo será capaz de comunicarse con los animales o las plantas de una especie predeterminada durante cinco minutos.

No todos los animales y plantas responderán al personaje, ya que no tienen ningún tipo de obligación aunque el sinreflejo pueda comunicarse con ellos. Las respuestas que puedan dar vendrán determinadas por la forma de vida con la que se habla: el paso del tiempo para un árbol no es el mismo que para una efímera. Además, las plantas son incapaces de ver, por lo que solo podrán hablar de sensaciones.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del grado mínimo el miembro de la hermandad podrá extender la duración cinco minutos adicionales.

GARRAS/PINCHOS

Los animales y las plantas han desarrollado varios sistemas para defenderse de las agresiones. Mientras que muchos animales desarrollan garras que les permiten cazar y defenderse, muchas plantas desarrollan pinchos para evitar ser devoradas.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de superar la tirada, el sinreflejo será capaz de desarrollar defensas contra sus enemigos en forma de garras o pinchos en sus manos, según su sexo. Estas garras o pinchos le proporcionarán un +2 al daño en los combates cuerpo a cuerpo que no usen armas y convertirá el daño a tipo letal. Debido a la longitud de las garras o a la gran cantidad de pinchos, el usuario no podrá realizar ninguna tarea manual mientras tenga activado este don, que durará hasta que su poseedor lo desee o hasta que transcurran cinco minutos, lo que suceda antes.

RESISTENCIA A LAS TOXINAS

Muchos animales y plantas son capaces de resistir algunos tipos de toxinas y venenos. Los miembros de la hermandad han sido capaces de imitar esta característica, que les proporciona una gran resistencia a cualquier tipo de veneno.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito variable.

Efecto: Si tiene éxito en la tirada, el sinreflejo evita completamente los efectos de una toxina o veneno. El grado de éxito queda a discreción del director de juego, en función de la potencia de la toxina o veneno.

CAMALEÓN

Algunos animales y plantas son capaces de confundirse con el entorno mediante cambios de color. Los miembros de la hermandad con este don han aprendido a modificar los pigmentos de su piel para pasar desapercibidos fácilmente.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, todas las tiradas para pasar desapercibido u ocultarse durante los siguientes cinco minutos tendrán una bonificación de –4. El uso de cualquier tipo de prenda que tape la piel reducirá la bonificación a la mitad. En caso de tratarse de un traje de cuerpo entero, este don será completamente inútil.

Éxitos adicionales: Por cada dos éxitos por encima del mínimo la duración de este don podrá aumentarse cinco minutos adicionales.

RESTAURACIÓN DE LA TIERRA

La naturaleza es la dadora de vida. A veces puede ser cruel, pero a veces puede ser como una madre que cuida de todos sus hijos evitando que les ocurra nada malo. Gracias a este don, los miembros de la hermandad enlazan su mente con la naturaleza para restaurar sus cuerpos heridos.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito básico.

Efecto: Un miembro de la hermandad herido puede acudir a un lugar natural donde esté rodeado de animales y plantas, y meditar allí durante media hora. Si tras el periodo de meditación supera la tirada, el personaje sanará un punto de vida.

Éxitos adicionales: Por cada tres grados por encima del mínimo necesario, el sinreflejo recuperará un punto de vida adicional.

Legados (nivel 2)

ALIENTO VENENOSO/ESPORAS

Gracias a este legado, los miembros de la hermandad han heredado otra de las capacidades de los animales y las plantas. Con esta capacidad defensiva, los Hijos de Madre Haia y Padre Gro son capaces de envenenar a sus oponentes y causarles gran dolor.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +2.

Efecto: En caso de tener éxito, el personaje deberá impactar con su aliento al enemigo como si de una arma de fuego se tratara. Si lo consigue, la víctima quedará envenenada a no ser que supere una tirada de resistencia a los venenos con un grado de éxito mínimo igual al obtenido por el personaje al usar este don. En caso de que no lo supere, el veneno empezará a afectar a su organismo. Durante la primera hora, sufrirá mareos y espasmos descontrolados que le causarán un –2 a todas sus tiradas. A partir de esa hora, caerá inconsciente e irá perdiendo un punto de vida por cada hora que transcurra.

Para eliminar el veneno del organismo será necesario obtener un antídoto. Cada veneno es diferente, por lo que solo con un estudio médico se podrá obtener el antídoto necesario. Todos los venenos creados mediante este legado poseen un antídoto que puede encontrarse de forma natural en algún lugar.

ORDENAR ANIMAL/PLANTA

A este nivel la relación con los animales y las plantas es mucho más intensa, llegando incluso al punto que estos seres obedecerán las órdenes del sinreflejo.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +3.

Efecto: En caso de superar la tirada, el objetivo estará obligado a realizar la acción encomendada por el Hijo. El instinto de supervivencia de los seres vivos es demasiado poderoso para dejarse afectar por órdenes que puedan poner en peligro su propia vida, de modo que cualquier orden que pudiera ocasionar algún daño al animal o a la planta fallará automáticamente. Las órdenes no pueden ser muy complejas debido a que estos seres serían incapaces de comprenderlas; además, se verán limitadas por sus capacidades físicas. Así, una planta podrá doblarse o cambiar de posición para facilitar la escalada, pero no podrá salir corriendo detrás de alguien.

TRANSFORMACIÓN PARCIAL

Los Hijos de Madre Haia y Padre Gro se encuentran mucho más cerca del reino animal y vegetal que los demás seres humanos. Al llegar a este nivel, los Hijos son capaces de reclamar su lugar en el reino que les corresponde transformándose parcialmente en el animal o en la planta que los representa. De esta manera, a los Hijos les crecerán garras y un espeso pelaje, mientras que a las Hijas les crecerán pinchos y su piel se endurecerá como si fuera la corteza de un árbol.

Coste: 4 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +3.

Efecto: Para activar este legado, el personaje debe concentrarse durante tres turnos. En caso de superar la tirada, el Hijo obtendrá temporalmente un +1 en Fuerza, Destreza, Constitución y Percepción, una armadura de 2 puntos y se considerará que tiene activado el don «Garras/Pinchos» de forma gratuita. La duración de este poder será de cinco minutos. Mientras el jugador esté en esta forma tendrá un –3 a su atributo de Mente debido a que sus instintos debilitarán a la razón.

Éxitos adicionales: Por cada dos éxitos por encima del grado mínimo el Hijo podrá extender la duración cinco minutos adicionales.

FURIA DE HAIA Y GRO

La ira de los Padres permanece dormida, pero sus hijos son capaces de despertarla si ven que la naturaleza corre peligro, imbuyéndose de una rabia ciega y un poder asombroso. Pero esta ira tiene un peligro: los instintos bestiales afloran dejando la mente atrás; si se va demasiado, puede no haber retorno. La mente humana habrá desaparecido para siempre convirtiendo al Hijo en una bestia salvaje.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +3.

Efecto: Tras concentrarse durante dos turnos y superar la tirada, los atributos de Fuerza, Destreza y Constitución doblarán su puntuación temporalmente, todos los puntos de vida perdidos se recuperarán automáticamente y se considerará que el jugador tiene activado el don de «Garras/Pinchos». Mientras este legado esté activado, se considerará que la Mente del personaje es de 0. El Hijo deberá atacar a un ser vivo al azar cada turno, ya sea aliado o enemigo. La duración de este legado es de diez minutos. Una vez finalizado este tiempo, el personaje se encontrará desorientado y será incapaz de realizar cualquier acción durante los siguientes tres minutos.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del grado mínimo el miembro de la hermandad podrá extender la duración cinco minutos adicionales.

Si al intentar activar este legado el jugador obtiene un grado de fracaso de 5 o más, su personaje perderá un punto de Mente de forma permanente. Además, el límite superior del atributo al que se puede llegar mediante experiencia, inicialmente 10, se verá reducido en uno. Si en cualquier momento la Mente del personaje llega a 0, se convertirá en una bestia y pasará a ser controlado entonces por el director de juego.

Maestrías (nivel 3)

MADRIGUERA

La naturaleza se extiende a través de casi todo el planeta. Solo la presencia de las ciudades ha conseguido arrebatarle lo que es suyo por derecho. Los Hijos, gracias a esta maestría, son capaces de viajar a través de la propia naturaleza a cualquier otro punto donde esta esté presente.

Coste: 3 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito variable. Efecto: Para usar este poder, el sinreflejo debe encontrarse en un entorno natural con poca contaminación. Una vez allí deberá visualizar durante cinco turnos la imagen del lugar al que quiere viajar. El destino debe corresponder también a un lugar natural; no podrá ser una ciudad o una zona desprovista de plantas o animales. En ese momento el jugador deberá superar la tirada con un grado de éxito básico igual a los centenares de kilómetros que separan al personaje del lugar de destino. Por ejemplo, en el caso de que el lugar de destino estuviera a doscientos cincuenta kilómetros, deberá obtener un grado de éxito de +2. Si supera la tirada, el sinreflejo se fusionará con la propia naturaleza del lugar y aparecerá en el lugar de destino al cabo de tantos minutos como kilómetros ha debido viajar.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del grado mínimo el cabalista podrá disminuir el tiempo de viaje en treinta minutos, siendo el mínimo diez.

LA CURA DE LA NATURALEZA

Gracias al poder regenerador de la naturaleza, un Hijo puede restaurar su cuerpo dañado a una gran velocidad.

Tirada: El uso de este poder es automático.

Efecto: Mientras se encuentre en un entorno natural regenerará un punto de vida cada hora sin necesidad de descansar.

HERMANO DE SANGRE/CLON

La naturaleza tiene una gran capacidad para dar vida y para quitarla. Es sabia y siempre tiene una manera de volver a los lugares de donde ha sido expulsada. Los Hijos han aprendido de la naturaleza y gracias a esta maestría son capaces de extenderse rápidamente mediante la creación de copias de un mismo patrón original.

Coste: 4 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución con un grado de éxito +4.

Efecto: En caso de tener éxito, aparecerá una copia del Hijo en un lugar que este pueda ver. La copia del Hijo permanecerá viva durante diez minutos y tendrá las mismas características que el original divididas entre dos redondeando hacia arriba. En caso de que una copia muera, el Hijo original recibirá 5 puntos de daño debido al *shock,* que no podrá absorber de ninguna forma.

Éxitos adicionales: Por cada 5 éxitos por encima del mínimo el sinreflejo será capaz de crear una nueva copia.

Nexos (nivel 4)

BIOTROPÍA

Los Hijos que han llegado a este nivel son capaces de hacer surgir su esencia proveniente de la Madre o el Padre. De esta manera se convierten en grandes plantas o animales de gran poder durante un breve periodo de tiempo.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +5.

Efecto: Tras concentrarse durante tres turnos y superar la tirada, el Hijo obtendrá temporalmente un +3 en Fuerza, Destreza, Constitución y Percepción, una Armadura de 4 puntos y se considerará que tiene activado el don «Garras/Pinchos» de forma gratuita. Este nexo estará activo durante cinco minutos. Al pasar a este estado, el sinreflejo podrá usar la maestría «Madriguera» sin necesidad de realizar ninguna tirada para viajar a cualquier lugar en cien metros a la redonda, siempre que se encuentre en un entorno natural. El viaje tendrá una duración de dos turnos.

Éxitos adicionales: Por cada dos éxitos por encima del grado mínimo el poder podrá extenderse durante cinco minutos adicionales.

LLAMAR A LA SELVA

Gracias a este nexo la naturaleza puede reclamar lo que una vez fue suyo. El Hijo lanza un grito de justicia en nombre de la naturaleza mientras clava sus manos en el suelo. En ese momento la naturaleza usará al Hijo como pilar para reconstruir lo que una vez fue su reino.

Coste: 6 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +4.

Efecto: Este nexo permite que un área se vea invadida por la selva de forma permanente trayendo consigo animales y plantas para repoblar el lugar. El sinreflejo deberá concentrarse durante tres turnos mientras lanza su grito de justicia. En caso de tener éxito en la tirada, grandes plantas selváticas surgirán del suelo en un radio de diez metros y cubrirán el lugar destruyendo todo lo que impida su crecimiento por duro y resistente que sea: edificios,

vehículos, vías… La zona tardará diez turnos en quedar repleta de plantas y ningún ser vivo que se encuentre en ella se verá dañado por ellas de forma directa. En caso de que esta zona no sea destruida, en los siguientes días empezarán a aparecer animales salvajes en ella que actuarán siguiendo sus instintos.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del necesario el área se extenderá cinco metros más.

Esencias (nivel 5)

LLAMADA A LOS PADRES

Todos los Hijos descienden de Madre Haia y Padre Gro. Al llegar a este nivel, el Hijo es capaz de llamar a sus protectores, que aparecerán para salvar a su Hijo.

Coste: 8 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +7.

Efecto: En caso de tener éxito, se abrirá una grieta en el aire como si la realidad se estuviera desgarrando. A través de esta aparecerán unos avatares de Haia y Gro. Se considerará que tienen un GP de 20 y que pueden emplear todos los poderes de Naturae a voluntad, sin necesidad de realizar ninguna tirada. Además, son inmortales, y si sus puntos de vida llegan a 0, solo serán desconvocados. Haia y Gro permanecerán en el lugar durante cinco minutos y obedecerán las órdenes del personaje a no ser que estas vayan contra la propia naturaleza.

MIEMBROS DESTACADOS

Akerge

Akerge es, junto a su familia, el actual gobernador de la ciudad-estado de Brasil. Participó activamente en la lucha contra la Hermandad de la Sangre y estuvo a punto de perder el control sobre su parte animal.

Afortunadamente, este miembro de los Hijos de Madre Haia y Padre Gro pudo llevar a los compañeros de hermandad a la victoria con un mínimo de pérdidas.

Akerge es un Hijo de Gro con aspecto de un león, inteligente y calculador. Es tan capaz de sentarse en un hotel de lujo para tomar el té de las cinco como de empuñar su lanza y dirigirse a la batalla para defender su territorio.

Amante de la paz, busca el hermanamiento entre todos los grupos e intenta encontrar una cura para sus hermanos que han caído presa de su instinto animal.

Mushasho

Durante la Gran Guerra muchos fueron los Hijos que tuvieron que abandonar su selva natal. El ejército humano superaba en número a las valerosas tropas de los Hijos. Aun así, gracias a la impecable defensa planeada por el comandante que sería conocido como Mushasho, muchos de los miembros de la sociedad pudieron escapar con un mínimo de bajas.

Bigolo, mano derecha de Mushasho y gran táctico, ordenó a los guerreros que emprendieran la retirada hacia la ciudad de Fortaleza. Los demás miembros de los Hijos que participaron en la guerra bajo la supervisión de otros comandantes, sabiendo de las grandes facultades tácticas de Bigolo, optaron por la misma decisión. Una retirada en conjunto les proporcionaría la fuerza necesaria para poder abandonar la zona de guerra más fácilmente.

Por desgracia, una de las guerrillas de los humanos con mayor número de soldados siguió a los Hijos que se retiraban. Pese a que Bigolo usaba sus mejores maniobras, el enemigo se acercaba peligrosamente. Varios Hijos resultaron severamente heridos bajo el fuego de los humanos. El comandante Dishna, junto a dos Hijos más, optó por el bien supremo: sus guerreros se sacrificarían para ofrecer cobertura al resto de los miembros de la hermandad. Dishna era conocido por su gran velocidad y agilidad. No se trataba de un guerrero peligroso y difícilmente podría acabar con la guerrilla humana, pero, gracias a sus ataques sorpresa, Dishna y sus compañeros consiguieron ganar tiempo para sus hermanos a costa de sus propias vidas.

La persecución los había llevado hasta las cercanías de la ciudad de Fortaleza. En ese momento los humanos ya habían acabado con sus hermanos, pero su sacrificio no había sido en vano, pues el resto de los Hijos había conseguido internarse en la seguridad del Golfo de Damocles. Ahora solo les quedaba la opción de intentar salir con vida de aquella trampa que ellos mismos se habían tendido. Bigolo ordenó la retirada a los Hijos no capacitados para el combate, pero, en ese momento, las murallas de la ciudad recibieron un impacto directo que bloqueó la salida. Sin poder huir, los Hijos se vieron recluidos en el interior de la ciudad donde irían cayendo poco a poco. Desprovistos de armas y de comida, la única opción de los Hijos sería convertir aquella ciudad en una nueva fuente de vida para Madre Haia y Padre Gro.

Mushasho, uno de los primeros Hijos, tenía una gran facilidad para contactar con los Padres. Más de doscientos hermanos fueron sacrificados para llevar a cabo un ritual que invocaría no a sus avatares, sino a los mismos Padres. Rápidamente, desde el centro de la ciudad todo fue quedando cubierto por vegetación. En cuestión de minutos superó los muros de la ciudad y empezó a dar vida a la misma selva amazónica. Los humanos que encontró en su camino fueron destruidos por las plantas y animales que surgían por todas partes. Mushasho quedó sorprendido, pues no esperaba que la naturaleza cobrara vida de esa manera.

El ritual parecía no detenerse y al cabo de unas semanas prácticamente toda América del Sur quedó cubierta por una frondosa y peligrosa selva. El avance no cesaba y, poco a poco, la selva empezó a tomar los territorios del norte. Mushasho se sentía lleno de vida, como si aquella selva que estaba creciendo fuera una extensión de su propio cuerpo, y para él era una sensación de puro éxtasis.

Pero la selva se detuvo. Los humanos usaron todo tipo de armas para convertir la superficie de América del Norte en un

territorio estéril donde nada podía crecer. Mushasho sentía el dolor de la selva, las plantas que morían por la aridez del suelo cuando intentaban avanzar. Pero era paciente. Encontraría el modo de que toda la Tierra Oscura acabara cubierta por su propia selva. Si algo tenía Mushasho era tiempo.

Norman

Al igual que muchos de sus hermanos durante el tiempo de la locura, Norman fue uno más entre las filas de los Hijos Salvajes que asediaban las ciudades del sur de América. Su nombre real quedó relegado al olvido en el mismo momento en que el corazón se le llenó de la ira que le nubló la mente y que apartó la humanidad que pudiera haber en él.

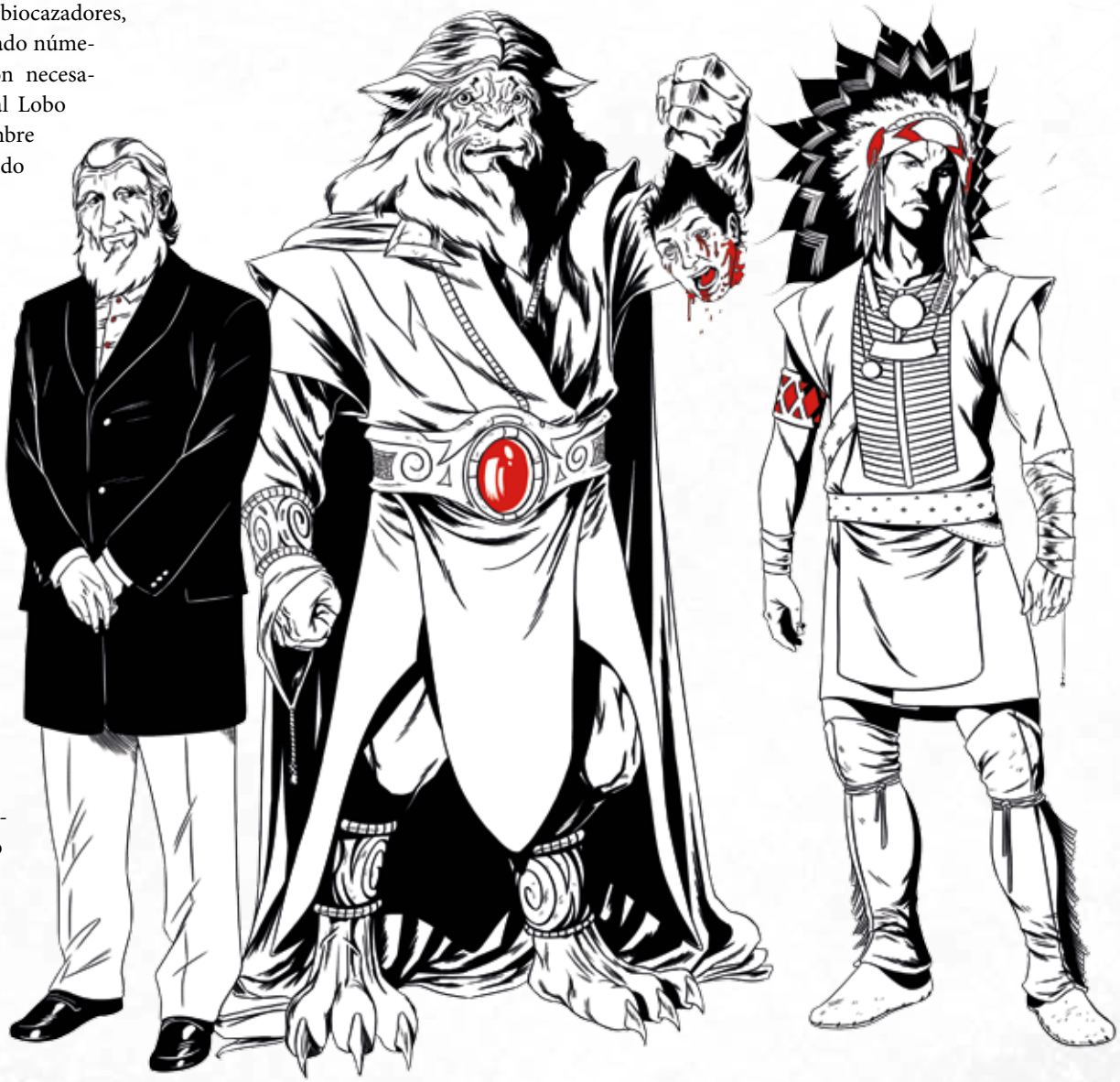
Siempre en la avanzada, su figura bestial era temida tanto por enemigos como por hermanos. Allí donde él iba, la matanza estaba asegurada. En el clamor de la batalla rara vez distinguía entre un bando u otro. Muchos ciclos pasaron y, aún en tiempo de paz, Norman seguía causando el caos y la destrucción.

Varios grupos de biocazadores, al coste de un elevado número de bajas, fueron necesarios para atrapar al Lobo Negro, sobrenombre que se había ganado durante la Gran Guerra debido al aspecto lupino del Hijo de Gro y al color de su pelaje.

Fue recluido en una reserva junto con otros Hijos Salvajes, pero pronto tuvieron que aislarlo ya que, uno a uno, estaba acabando con la vida de todos ellos. No pusieron demasiadas pegas para entregarles el peligroso Hijo de Gro a los dadores de vida. Las únicas opciones que les quedaban a los biocazadores eran acabar con él o entregarlo, así que se decantaron por esto último. Durante años fue fruto de los estudios, pruebas y experimentos de los dadores de vida, hasta que, misteriosamente, logró escapar y nunca más se supo de él en el Mundo de la Oscuridad.

Hace aproximadamente cinco años, Alan Ashford, un viejo guardabosques canadiense, se encontraba haciendo su ronda matutina por el bosque cuando se encontró a un joven de no más de veinte años tendido en el suelo, desnudo, inconsciente y con una pierna atrapada en un cepo que debía de haber puesto algún cazador furtivo. Alan lo liberó y lo llevó a su cabaña, pues el médico más cercano se encontraba a kilómetros de su posición. Aunque la herida era muy grave, y tras los cuidados oportunos, el joven tardó pocos días en mejorar.

Cuando recuperó la consciencia, se encontraba aturdido, confuso y muy nervioso. La presencia de la hija adoptiva de Alan de seis años de edad, Helen, ayudó a tranquilizarle. El guardabosques pudo comprobar que aquel chico mostraba un alto



grado de amnesia y que ni siquiera era capaz de comunicarse con palabras. Parecía que todo era nuevo para él, como si se tratase de un niño de pocos años de edad.

Pasaron los años y Alan adoptó al chico, al que dio el nombre de Norman, y le enseñaron a hablar y leer aunque en rara ocasión se dirigía a alguien que no fuera Alan y Helen. Era un joven muy tranquilo y reservado; algunos amigos de Alan se atrevieron a decirle que su «nuevo hijo» era autista.

Un invierno, como todos los años, el hogar de Alan quedó incomunicado. Un grupo de cazadores furtivos, que la tenían tomada con el guardabosques, fueron a hacerles una visita. Golpearon a Norman con la culata de un rifle para dejarlo inconsciente y, para cuando recuperó la consciencia, habían matado a Alan y se encontraban a punto de violar a Helen. La ira y el odio, que habían sido sus más fieles compañeros en el Mundo Oscuro, volvieron a despertar al Hijo Salvaje que dormía en su corazón. El cuerpo de Norman cambió en cuestión de segundos. Su masa muscular aumentó, pelaje negro le creció por todo el cuerpo y sus facciones humanas adoptaron rasgos lupinos. Con sus manos, ahora garras, acabó con los cinco cazadores, y también hubiera matado a Helen si la niña, en lugar de huir, no se le hubiera abrazado. Al hacerlo, un gran sentimiento de paz apaciguó a la bestia interior de Norman y volvió a ser el joven que la niña de once años consideraba su hermano mayor.

Desde entonces la pareja ha viajado por el norte de América. Muchos son los Hijos de Haia y Gro que se han cruzado en su camino y han tenido el mismo sentimiento de paz que Norman al encontrarse con la pequeña. Unos pocos han decidido dejar atrás sus vidas para acompañar en su viaje a la extraña pareja. Algunos, incluso, han llegado a llamarlos Haia y Gro. Este hecho ha conseguido que ojos curiosos y de seres oscuros sigan sus pasos.

LA HERMANDAD DEL IMPERIO DE LOS MIL AÑOS

La Casta de Teth, los moradores de las arenas y descendientes de uno cuyo corazón solo sintió odio por el Mundo de la Luz. En una tierra de dunas y pirámides, solo aquellos que saben estar en su lugar pueden sobrevivir. La casta sacerdotal ayuda a la emperatriz-faraón a dominar al pueblo, que vive en las ciudades-estado donde se les controla desde los grandes palacios y los tenebrosos templos.

En su sociedad, la vida de un ser humano puede ser comprada por un simple plato de comida, y solo aquellos elegidos para formar parte de la verdadera Hermandad pueden disfrutar de una vida placentera mientras los esclavos se encargan de todo el trabajo duro. Ellos son los miembros de la Casta de Teth, aquellos sinreflejo descendientes de Mnotepep, el fundador del Imperio de los Mil Años.

Pero no solo la Casta de Teth es peligrosa en el Imperio. Justo debajo existe un segundo grupo de sinreflejo que proceden de las familias esclavas y de prisioneros comprados a los Buscadores. Forman la verdadera casta guerrera de la hermandad y son los que se encargan de hacer el trabajo sucio.

FILOSOFÍA

El Imperio de los Mil años está formado por los adoradores del dios de la muerte Teth, seguramente una fusión corrupta de los dioses conocidos en el Mundo de la Luz como Seth y Apofis. Para ellos el Mundo Oscuro pertenece a su divinidad y el Mundo de la Luz es el mundo de Rab, el dios del Rayo y de la Vida. Su filosofía no va más allá. Como seguidores de Teth, deben dar muerte a todo aquel que no lo adore, no les importa que sean de su mundo o de uno distinto: Teth debe llevar la destrucción a toda forma de vida, y el Imperio de los Mil Años, junto con la Casta de Teth, es su herramienta para llevar esta misión a cabo. Una vez todo sea destruido, un nuevo mundo verá la luz a imagen y semejanza de Teth.

El emperador-faraón es considerado la voz de su dios, por lo que sus decisiones son indiscutibles. Desde su trono, el emperador-faraón gobierna toda la extensión del Imperio de los Mil años, que ocupa la totalidad de la África Oscura así como parte de la Europa del mismo mundo. Solo los sacerdotes de la Casta de Teth, también conocidos como los sacerdotes serpiente, se atreven a aconsejar al emperador-faraón.

A pesar de que el Imperio debería funcionar bajo este mandato, en la práctica es bien distinto. La Casta de Teth siente una envidia terrible del poder del emperador-faraón, que en todas las épocas ha sido siempre el sinreflejo más poderoso de toda la hermandad. Esta envidia se ha convertido en odio con el ascenso al poder de la nueva emperatriz-faraón, ya que se rumorea que podría ser la reencarnación definitiva del dios Teth. Con esa reencarnación el mundo entero sería destruido, pero ninguno de los sacerdotes piensa permitir que eso ocurra, ya que lo único que ansían es el poder personal en esta tierra y no en una promesa que no saben si su dios va a cumplir.

Debido a esto, hace relativamente poco surgió un pequeño grupo radical, controlado en secreto por la Casta de Teth, que intenta derrocar la dinastía faraónica para que el Imperio pase a estar controlado únicamente por los sacerdotes serpiente.

HISTORIA

El origen del Imperio de los Mil Años es un misterio envuelto en las brumas de las leyendas. Sin embargo, debido a los múltiples documentos recopilados por otros grupos que hacen referencia a esta hermandad, es casi seguro que, en este caso, la leyenda de Mnotepep, fundador del Imperio, se basa en hechos verídicos, por lo que esta podría considerarse la hermandad más antigua del Mundo Oscuro.

Podría decirse que la historia del Imperio comienza con un mero error. Según cuenta la leyenda, corroborada en muchos textos, Mnotepep era un gran guerrero perteneciente a una de las primeras tribus nómadas que habitaron en el norte del continente africano del Mundo Oscuro. Esta tribu tuvo la desgracia de encontrarse en el mismo lugar al que fueron a parar los miembros de la Cábala del Rayo Divino durante uno de sus viajes al Mundo Oscuro. Las tropas forasteras, desconcertadas al verse rodeadas de extraños humanos armados para el combate, los confundieron con demonios del averno. Ellas estaban mejor preparadas y equipadas que la tribu de Mnotepep, y arrasaron la tribu.

Uno de los pocos supervivientes de esta carnicería fue el guerrero Mnotepep, que herido y a las puertas de la muerte, daba ya su vida por perdida. Fue entonces cuando una figura misteriosa apareció ante él. Se presentó como Teth, el gran dios serpiente de la muerte que ha de devorar el

mundo. Le anunció que lo había elegido a él y a sus descendientes como sus representantes en Terra. Si aceptaba convertirse en su avatar, recibiría grandes poderes y la misión de llevar su palabra a todos los rincones del mundo. Mnotepep, viendo que moriría en caso de no aceptar, prometió servir al dios si le ayudaba a vengarse de aquellos que habían destruido a los suyos.

Mnotepep se durmió y, cuando despertó, ante él no había nadie. Aun así, su cuerpo había sanado milagrosamente y sintió en su interior un poder increíble con el que vencería a cualquier enemigo. Allí mismo el guerrero juró que alzaría un imperio que perduraría mil años y que extendería el culto de Teth al resto de los pueblos conocidos. Mnotepep no sabía entonces que él era un sinreflejo y que esa era la fuente de su nuevo poder.

Comandando a los supervivientes de su tribu, fue conquistando otras pequeñas tribus de la zona haciendo gala de sus poderes y mostrando cuál era el poder que le había otorgado Teth. Más y más pueblos fueron cayendo bajo el yugo de Mnotepep, y lo que en un principio fueron solo algunos pequeños asentamientos, pronto se convirtió en un extenso territorio.

A medida que las conquistas avanzaban, Mnotepep fue encontrando a otros que también habían sido bendecidos por el dios serpiente, a los que convirtió en sus ayudantes y consejeros: así surgió la Casta de Teth, los portadores de la palabra del dios.

Con su ayuda, pronto todo el norte de África cayó bajo el dominio de aquel guerrero que años atrás había yacido moribundo en el suelo. Fue el nacimiento del Imperio de los Mil Años y del primer faraón: Mnotepep, el primer hijo de Teth, el dios serpiente, un imperio que perduraría incluso más de mil años y que se prepararía para la llegada del dios serpiente.

Pese a haber conquistado todo lo que conocía, Mnotepep no estaba satisfecho, pues no había encontrado al ejército que arrasó su poblado. La furia del faraón era implacable a pesar de que fueron muchos los que murieron en el intento de encontrar a aquellos soldados. Aún no sabía que sería imposible para él cumplir su venganza si no viajaba al Mundo de la Luz, pues a pesar de haber desarrollado sus poderes psíquicos, no había realizado el viaje nunca. Aun así, Mnotepep confiaba en que tarde o temprano el dios cumpliría su promesa y le permitiría clamar venganza, pues incluso en ese momento, cuando el faraón ya contaba con más de cien años, su cuerpo no había envejecido en absoluto.

Algún tiempo después, un extraño viajero apareció ante el faraón. Nadie sabía cómo había evitado a los guardias del magnífico palacio en el que vivía, pero allí estaba, su rostro cubierto con una túnica negra que evitaba que le pudiesen ver la cara. Sorprendido, el faraón dejó que aquel viajero le hablara. Este le explicó que más allá de los territorios que conocía existían otras tierras que podían ser conquistadas y que rebosaban de vida. También le contó que incluso existía otro mundo al que él y todos aquellos que habían sido bendecidos por Teth podían viajar si usaban los métodos correctos, y que sería allí, en el Mundo de la Luz, el mundo de Rab, donde encontraría a los que buscaba, la Cábala del Rayo Divino.

Mnotepep escogió a los más fieles entre la Casta de Teth, siguiendo las instrucciones de aquel viajero, que desapareció de la misma forma que había llegado, y los envió al Mundo de la Luz. Al regresar, explicaron al faraón que habían visitado un mundo repleto de vida, totalmente ajeno a la palabra de Teth, y que en él se encontraban algunos humanos que habían sido tocados por el dios del rayo Rab. Aquellos humanos eran los que tanto tiempo había buscado el faraón. Así, dispuesto a tomar venganza, el faraón viajó en persona al Mundo de la Luz, dejando a su hijo, también bendecido por el poder de Teth, al cargo del Imperio.

Confiados en que la mano del dios los guiaba, Mnotepep y sus mejores guerreros siguieron las pistas que fueron encontrando y dieron con la localización de descendientes de los guerreros que habían acabado con su poblado natal. Haciéndose pasar por soldados de la Cábala del Rayo Divino, eliminaron uno por uno a sus objetivos. La cábala, esparcida por todo el mundo, creía que eran sus propios miembros los que se asesinaban los unos a los otros, y el caos se adueñó de la misma.

La gran victoria del faraón, que a la vez sería su gran derrota, sucedió durante las campañas de Aníbal Barca contra los romanos. El faraón y sus guerreros se infiltraron en los dos bandos y manipularon a los pocos miembros originales de la cábala que quedaban para participar en la batalla. Ocultándose entre los guerreros y aprovechando la confusión del combate, el faraón consiguió acabar con todos y cada uno de los descendientes directos restantes de aquellos que habían matado a su familia. Pero cuando el último de los guerreros se encontró tendido en el suelo atravesado por la espada del faraón, este alzó la mano con su último aliento. El cielo se iluminó con una gran luz y unas espesas nubes se formaron al instante sobre sus cabezas. De ellas, como guiadas por el mismísimo dios Rab, surgió un gran rayo que cayó encima del faraón y acabó con él. El faraón había cumplido su venganza y el dios Teth había tomado, por fin, su vida.

Los guerreros de la Casta de Teth regresaron al Mundo Oscuro para contar lo sucedido y llevar consigo el cuerpo del faraón. El hijo de Mnotepep, Azeneth, tomó el relevo como faraón y juró que él y sus descendientes acabarían con el reinado del dios Rab en el otro mundo. Con la ayuda

de miles de esclavos, Azeneth construyó una gran tumba que serviría para honrar el valor de su padre y como lugar donde su alma se prepararía para unirse a Teth, tradición que seguirían todos y cada uno de los descendientes del faraón. De esta manera se erigió la dinastía faraónica para continuar la obra de su padre. Azeneth y aquellos que lo sucedieron, elegidos entre los sinreflejo más poderosos, fueron ampliando el imperio, convirtiendo al culto de Teth a todos aquellos que encontraban y exterminando a los que se negaban.

Pasaron muchos años y, bajo el reinado de Almandoz, el portador de las arenas, vigésimo quinto regente del Imperio, se conquistó casi la totalidad de África. Tan solo el extremo más austral del continente no cayó bajo su dominio debido a que la Hermandad de la Sangre había establecido una de sus principales sedes en aquel lugar, y se podría haber convertido en una batalla eterna en la que ambos bandos habrían salido muy dañados. A pesar de todo, Almandoz no se contentó con sus conquistas en África, sino que continuó extendiéndose hacia el norte hasta llegar a la península ibérica.

En el año 914 d. C. (el 1322 según la cronología del Imperio), Kolpetet, el creador del Gran Oasis, descanso de Teth, el dios de la guerra, instaló la capital del Imperio en Alazara, ciudad correspondiente a la Córdoba española del Mundo de la Luz, y lanzó una nueva incursión hacia Europa. La península ibérica se transformó en un desierto y las primeras pirámides de poder no tardaron en aparecer en gran parte del territorio.

La conquista de los territorios franceses fue muy diferente a las anteriores. Las ciudades-estado de allí tenían una fuerza bélica muy importante, y una guerra directa contra ellas habría causado muchas bajas, ahora que el Imperio debía mantener en constante vigilancia sus fronteras con la Hermandad de la Sangre.

La Casta de Teth, reunida para dar consejo a Kolpetet, sugirió que se presentaran como aliados. Los sacerdotes serpiente ofrecieron grandes regalos a los gobernantes de aquellas ciudades-estado y les propusieron formar parte del Imperio. Mediante sus palabras envenenadas y sus poderes hicieron que los gobernantes de las ciudades-estado cayeran en la tentación. Una vez se convirtieron al culto de Teth, las ciudades no tardaron en caer una a una. Francia había sido también transformada para gloria del dios de la muerte.

Fue entonces cuando el Imperio puso por primera vez sus ojos en el Mundo de la Luz. Francia era un lugar perfecto para realizar una incursión a la antigua Europa, donde residían sus viejos enemigos de la Cábala del Rayo Divino. De la misma forma que habían corrompido a los gobernantes del Mundo de la Oscuridad, algunos componentes de la Casta de Teth fueron enviados al Mundo de la Luz para que tomaran posiciones de poder y, de esta manera, repetir la estrategia. Pasaron muchos años, pero el Imperio de los Mil Años fue corrompiendo a la dinastía de los Luises del Mundo de la Luz a través de consejeros manipulados por la Casta. Con la llegada de Luis XIV, el Rey Sol, la decadencia llegó a su punto más álgido. El Rey Sol fue el primer gobernante que tuvo contacto con los sinreflejo. Los miembros del Imperio que se habían convertido en su mano derecha trastocaron su mente hasta que quiso convertirse en emperador del mundo.

El poder que le confería el Imperio de los Mil Años le permitió corromper a los nobles y explotar al pueblo. La Europa del Mundo de la Luz, que vivía su etapa más oscura, se vio envuelta en un caos político: el placer de unos pocos que se habían convertido al culto de Teth se convirtió en el sufrimiento de muchos.

El pueblo se mantuvo mucho tiempo en silencio, mientras los actos de depravación constantes en los palacios de la nobleza francesa asolaban el país, y esto provocó que el equilibrio entre los mundos se debilitara. Poco a poco fueron apareciendo grandes grietas por las cuales llegaron criaturas del otro mundo para sembrar el caos. El Mundo Luminoso no soportó durante mucho tiempo el gobierno de los Luises y, a la llegada de Luis XVI al poder, estalló la Revolución francesa. Algunos años más tarde, el Luis XVI del Mundo Oscuro murió envenenado por agentes del Imperio. El Reflejo se había equilibrado fuera del alcance de los seguidores de Teth.

Viendo que el Mundo de la Luz se encontraba fuera de su alcance, los miembros del Imperio pusieron una vez más sus ojos en el Mundo Oscuro, pero solo descubrieron que otras hermandades se habían mantenido ocultas amasando un poder que les permitiría plantar cara al Imperio de los Mil Años. A principios del siglo xx, en el norte de Europa, se encontraron con una fuerte unidad entre los diferentes territorios bajo el control de la familia Bär, que formaba la organización de los Buscadores. Estos, a pesar de no formar una hermandad como tal, habían desarrollado un gran poder psíquico entre sus miembros, pues misteriosamente la mayoría de ellos resultaban ser sinreflejo. A pesar de sus muchos intentos de incursión, los Buscadores conseguían una y otra vez detener los ataques del Imperio. Parecía que de alguna forma pudieran localizar a sus tropas y, a pesar de no poseer un gran poder militar, podían prever todos y cada uno de sus ataques y concentrar sus fuerzas donde fueran más necesarias.

Fue entonces cuando del este llegó un enemigo común tanto para los Buscadores como para el Imperio de los Mil Años. Se trataba de un gran ejército mecánico compuesto por máquinas con voluntad propia y que

buscaban exterminar toda forma de vida. Temiendo una posible invasión, el Imperio y los Buscadores firmaron el Pacto de Hierro, mediante el cual fijaron la frontera entre sus territorios en los Pirineos. Esto les permitía poner fin a las hostilidades existentes entre ambas potencias y unir temporalmente sus ejércitos para combatir el avance de las máquinas.

Imperio y Buscadores enviaron a sus mejores espías al territorio soviético solo para descubrir que las ciudades-estado de aquella área se habían convertido en zonas de producción en cadena de las mortíferas máquinas que controlaban el continente asiático. Los miembros del Imperio, junto con los Buscadores, siguieron las pistas que les condujeron hasta Chernóbil. Según sus informes, en aquel lugar se encontraba la fábrica central de máquinas a la que todas las demás estaban conectadas. Decididos a acabar con un enemigo tan poderoso, el 26 de abril de 1986 lanzaron una bomba atómica de características similares a la que cayó en Hiroshima en 1945. Como la mayoría de estas fábricas se alimentaban con energía nuclear gracias a las diversas centrales situadas a lo largo del territorio, la explosión produjo una reacción en cadena que liberó una cantidad inimaginable de radiactividad en todo el este de Europa. Pese a que habían conseguido alejar definitivamente a las máquinas de su territorio, toda la zona soviética quedó reducida a un territorio inhabitable que ni Buscadores ni Imperio podrían conquistar.

A día de hoy, el Imperio de los Mil Años se ha convertido en una de las mayores potencias de Terra Oscura gracias a la mano firme de la actual emperatriz-faraón Hatshepsut II y de su casta sacerdotal. Aun así, en el Imperio algunos rumores dicen que, al contrario de lo que proclaman los gobernantes, los mil años aún no han transcurrido, que parte de la historia del Imperio es totalmente falsa y que el fin del Imperio se encuentra más cerca de lo que intentan aparentar. Los faraones, por su parte, castigan duramente a cualquiera que se atreva a difundir lo que califican como difamaciones.

SOCIEDAD DENTRO DE LA HERMANDAD

El Imperio está divido en dos grandes estratos: la nobleza y los esclavos.

Los nobles son los descendientes directos de Mnotepep. A ellos se les asigna el control de las provincias del Imperio. Los sinreflejo que nacen entre los nobles pasan a formar parte de la Casta de Teth y son llevados a los templos, donde los sacerdotes los educan como la casta sacerdotal.

Los esclavos son aquellas personas que han tenido la desdicha de pertenecer a ciudades que han caído bajo el poder del Imperio o que han nacido de otros esclavos. Estas personas no tienen ningún tipo de derecho ante a la ley de Teth y, por lo tanto, cualquier miembro de la nobleza puede dictaminar la ejecución de un esclavo sin que nadie pueda hacer nada para salvar su vida, tan solo rindiendo cuentas a su dueño.

El año imperial se divide en dos partes: el Dominio de Teth y el Sueño de Teth. El Dominio de Teth corresponde a los meses comprendidos entre septiembre y febrero, es la época donde la presencia de la muerte se hace evidente. Durante esta época se llevan a cabo innumerables sacrificios humanos en honor del dios Teth y los esclavos se dedican a la construcción de palacios, donde viven los nobles. Los meses restantes, los esclavos trabajan en los campos y en las minas. Se considera que durante este tiempo el dios Teth descansa y, por ello, el dominio de Rab es más poderoso. Durante esta época los sacerdotes realizan sus ritos para velar el sueño de su dios, con lo cual los esclavos están a salvo de los sacrificios.

Dentro de la casta de la nobleza, no todo el mundo se dedica a gobernar, sino que cada miembro tiene un trabajo que cumplir para que el Imperio funcione correctamente. Algunos de los cargos que se pueden obtener, ya sean miembros de la nobleza o algunos esclavos elegidos, son los siguientes.

Guerreros serpiente

Los guerreros serpiente son los peligrosos miembros del ejército del Imperio de los Mil Años, esclavos entrenados exclusivamente para el combate, mejor cuidados que el resto. Son dirigidos por nobles guerreros de gran fiereza y grandes conocimientos estratégicos.

Estos nobles solo responden a la emperatriz-faraón y a sus elegidos. Aun así, la mayor parte de los nobles de este ejército son fieles a los sacerdotes debido a la gran cantidad de sobornos que reciben de estos o por las terribles amenazas acompañadas de maldiciones que la Casta de Teth lanza sobre ellos.

Bajo el poder directo del emperador-faraón se encuentra un grupo de élite formado por sinreflejo. Este grupo se conoce por el nombre de los Guerreros de Teth y son temidos incluso por los propios sacerdotes por su rectitud y su gran poder. Cinco de estos guerreros forman un grupo especial que se dedica a cumplir las misiones más complicadas encargadas por la emperatriz-faraón. Se trata del grupo El Cuervo, e individualmente se los conoce como: los Ojos, las Garras, las Alas, el Pico, y el líder del grupo, el Espíritu del Cuervo.

Sacerdotes de Akahal

Los sacerdotes de Akahal son los miembros de la Casta de Teth encargados de «velar» por el pueblo. Hacen respetar la ley entre los esclavos y mantienen el control sobre el pueblo mediante castigos y temor.

En su mayor parte se sienten desgraciados, pues tener que convivir una parte del día con los esclavos les hace parecer corruptos a los ojos de los demás. Además, este cargo se ha ido delegando cada vez con más frecuencia en las líneas de sangre más alejadas del faraón, así como de aquellos nobles que han cometido algún error ante los sacerdotes serpiente.

Buena parte de los sacerdotes de Akahal participan de la rebelión que se está gestando dentro del propio Imperio bajo la promesa de los sacerdotes serpiente de que, una vez se hayan librado de la emperatriz-faraón, les otorgarán grandes beneficios por su lealtad. Sin nada que perder, los sacerdotes de Akahal utilizan a los esclavos que se encuentran a su disposición para atentar contra los intereses de la emperatriz-faraón sin que los sacerdotes serpiente se vean implicados de una forma directa.

Maestros de serpientes

En el Mundo Oscuro las serpientes han evolucionado de forma distinta. Cuidadas especialmente por el Imperio, y bajo los auspicios del dios Teth, algunas especies reptiles han ido convirtiéndose en criaturas monstruosas de enorme tamaño, llegando a ser un auténtico peligro para la raza humana. Los maestros de serpientes son nobles del Imperio encargados de domesticar a estas monstruosidades. A algunas las utilizan como criaturas de carga que pueden atravesar el desierto a gran velocidad; a otras, para la guerra con las demás civilizaciones, pero tarde o temprano cada una de estas serpientes siente la llamada de sus instintos y enloquece. Los maestros de serpientes son los que se encargan de calmar a las bestias en ese momento, al mismo tiempo que de eliminarlas si se ven incapaces de controlarlas.

Es un oficio peligroso pero de gran prestigio, pues gran parte del poder militar del Imperio se basa en estos enormes reptiles.

PODERES PSÍQUICOS: *CERBEROS*

Saberes (nivel 0)

SENTIR ENFERMEDAD

Los miembros del Imperio son expertos en el uso de los venenos y del conocimiento de las enfermedades. Gracias al poder de su mente y a este saber, son capaces de sentir si un ser está afectado por una enfermedad.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: Tras concentrarse durante dos turnos a la vez que se pone las manos en el ser que se desea examinar, y en caso de superar la tirada, el sinreflejo podrá saber si el sujeto está enfermo o no.

Éxitos adicionales: Cuanto mayor sea el grado de éxito, mayor será la información que recibirá sobre la enfermedad, en caso de haberla. Para poder reconocer dicha enfermedad por sus síntomas, deberá superarse una tirada de Medicina con un grado de éxito variable a discreción del director de juego.

LIDERAZGO MÁGICO

Algunas personas tienen una capacidad de liderazgo nata. Gracias a este saber, los miembros del Imperio son capaces de imitar ese liderazgo mediante su poder psíquico, lo que facilita sus relaciones sociales.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito variable.

Efecto: Tras mirar fijamente a los ojos de la persona que se quiere afectar, el jugador deberá superar una tirada con un grado de éxito igual a la Voluntad de la víctima. En caso de conseguirlo, la víctima se dejará llevar por el liderazgo mágico del imperial. A partir de entonces, cualquier tirada de tipo social con la víctima recibirá una bonificación de –2 durante las siguientes veinticuatro horas.

SENTIR EL DESIERTO

Los imperiales llevan años viviendo en el desierto y han aprendido a enlazar sus mentes con este. Gracias a este saber, un imperial podrá encontrar agua y comida con relativa facilidad mientras se encuentre en el desierto.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: Siempre que el hermano se concentre mientras se encuentra en el desierto, podrá notar la dirección más cercana en la que pueda encontrar comida y agua, así como la dirección en que se encuentra el Norte magnético de la Tierra.

LA LENGUA DE LAS SERPIENTES

Los reptiles, y en especial las serpientes, son los animales del dios Teth. Gracias a este saber, los imperiales son capaces de comunicarse toscamente con los reptiles de cualquier especie.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito variable.

Efecto: Para activar este saber, el jugador deberá superar la tirada con un grado de éxito a determinar por el director de juego, basado en la dificultad para hablar con la criatura. Hablar con una serpiente será muy sencillo debido a su proximidad con el dios Teth.

En cambio, hablar con un dragón de Komodo será mucho más difícil debido a que no tiene apenas relación con la sociedad imperial. En caso de tener éxito en la tirada, el sinreflejo será capaz de comunicarse con el ser en cuestión durante cinco minutos. No todos los animales responderán al jugador, ya que este poder no les impone ninguna obligación o lealtad hacia el sinreflejo, solo le permite comunicarse con ellos.

Éxitos adicionales: Por cada éxito conseguido por encima del mínimo necesario la duración podrá extenderse cinco minutos adicionales.

LA VISIÓN DE LA SERPIENTE

Las serpientes son capaces de ver en la oscuridad debido a que pueden captar el espectro infrarrojo. Gracias a este saber, un imperial podrá ver en la oscuridad perfectamente usando la misma capacidad que las serpientes.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el imperial podrá ver en la oscuridad durante cinco minutos captando el espectro infrarrojo.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo necesario la duración podrá alargarse durante cinco minutos más.

Dones (nivel 1)

COLMILLOS VENENOSOS

Los poderes de los imperiales son considerados dones del dios Teth. Este permite a los sinreflejo desarrollar los colmillos del dios, que son los portadores del veneno que usa al morder la Tierra intentando que cada día muera un poco más.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito básico.

Efecto: Antes de realizar la tirada, el imperial deberá decidir si desea invertir puntos de Psike adicionales para potenciar el veneno. En caso de tener éxito, los colmillos le crecerán durante la siguiente hora, tras la cual desaparecerán sin dejar rastro. El daño causado por los colmillos es de tipo letal, pero por cada punto de Psike que se haya gastado se considerará que el daño del veneno aumentará en uno. Este daño adicional podrá evitarse superando una tirada de resistencia a los venenos con un grado de éxito igual al número de puntos de Psike invertidos. Los colmillos se consideran un arma cuerpo a cuerpo.

COMPAÑERO BÍFIDO

Los miembros del Imperio necesitan estar continuamente en contacto con los mensajeros del dios Teth. Por ello, muchos tienen serpientes como mascotas a la vez que como ídolos. Los sinreflejo del Imperio son capaces de llegar más lejos aún y, usando su poder psíquico, son capaces de enlazar su mente con una serpiente especial que les servirá de compañero durante el resto de su vida.

Tirada: El uso de este don es automático.

Efecto: Cuando un imperial adquiere este don, debe retirarse durante tres días a orar en uno de los templos del dios Teth. Pasados los tres días, si el dios está contento con su servicio, le enviará una serpiente especial que estará enlazada psíquicamente con él. Esta serpiente tendrá un GP igual al doble de la Psike del personaje e irá volviéndose mucho más fuerte a medida que esta evolucione. El compañero bífido comparte su vida con la del personaje: cualquier herida que le hagan a ella la sufrirá el personaje en su lugar. La serpiente no envejecerá y seguirá viva mientras el sinreflejo lo haga, siguiendo todas sus órdenes, que le serán transmitidas mentalmente.

Cuando la serpiente alcance un GP de 8 o más, adquirirá el don «Colmillos venenosos», que deberá usar como si lo hiciera el personaje, gastando los puntos de Psike de este. Cuando alcance un GP de 12, obtendrá el legado «Piel de escamas». Por último, al llegar a un GP de 18, obtendrá el nexo «Aliento ácido».

En caso de que la serpiente muera, no existe repercusión alguna. Aun así, nada garantiza que Teth otorgue un nuevo compañero al personaje.

LATIGAZO MENTAL

Este don permite canalizar la energía psíquica en una descarga que toma la forma de un látigo en una de las manos.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito se podrá canalizar la energía de la mente a la mano. La descarga produce un punto de daño psíquico. Para impactar a un enemigo, el jugador deberá superar una tirada como si de un arma de fuego se tratara. El látigo permanecerá activo durante cinco minutos, pero cuando impacte a un objetivo, desaparecerá por completo.

Éxitos adicionales: Por cada tres éxitos por encima del grado mínimo se añadirá un punto de daño adicional.

DAGA COLMILLO DE SERPIENTE

Los imperiales pueden escoger un arma y honrarla al servicio de Teth para que lleve la muerte y la destrucción al mundo. Estas dagas son armas cortas muy afiladas capaces de buscar a la víctima y que se alimentan de la sangre de las criaturas vivas. Una Daga Colmillo debe beber sangre cada día. En caso contrario, tomará la de su poseedor hasta que este muera o vuelva a recibir alimento.

Tirada: El uso de este poder es automático.

Efecto: Cuando un imperial adquiere este don debe retirarse durante tres días a orar en uno de los templos del dios Teth. Pasados los tres días, si el dios está contento con su servicio, le enviará una daga con forma de serpiente que quedará unida de por vida al sinreflejo.

La daga tiene un color esmeralda y parecerá viva al tacto, como si algo latiera en su interior. Esta arma tiene una bonificación a las tiradas de cuerpo a cuerpo de –2 e ignora 2 puntos de Armadura. La daga debe realizar tres puntos de daño al día como mínimo para poder alimentarse de la sangre de las víctimas y continuar viva. En caso de no recibir la cantidad de sangre necesaria, usará su enlace psíquico para alimentarse de la sangre del personaje, por muy lejos que esté. Esta daga es indestructible y el personaje sabrá instintivamente dónde se encuentra.

IMPONER ENFERMEDAD LEVE

Los miembros del Imperio llevan la muerte y la enfermedad allí por donde pasan. Gracias a este don son capaces de contagiar una enfermedad leve a una persona a la que toquen. Esta enfermedad desorientará y debilitará a la víctima dejándola a merced del imperial.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito básico.

Efecto: Tras superar la tirada e impactar a la posible víctima como si se tratara de un combate cuerpo a cuerpo, el don entrará en funcionamiento. En caso de impactar, la víctima tendrá derecho a una tirada de resistencia a las enfermedades con una dificultad igual al éxito obtenido por el jugador al invocar el poder, pero de no superarla, contraerá una enfermedad leve, sufrirá mareos y nauseas que le causarán una penalización de +2 a cualquier tirada. Además, será incapaz de recuperar ningún punto de Psike mientras la enfermedad dure. Para recuperarse, deberá pasarse un día entero descansando. En caso de no impactar con la tirada de combate, el poder se desvanecerá sin causar daño alguno.

Legados (nivel 2)

ALIENTO VIPERINO

El veneno del dios Teth puede transmitirse mediante el aliento. A este nivel, los pulmones del imperial se llenan de ese veneno, que pueden expulsar mediante un soplido y dañar a las víctimas que se encuentran en las cercanías.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +2.

Efecto: Antes de realizar la tirada, el imperial deberá decidir si desea invertir puntos de Psike adicionales para potenciar el veneno. El daño básico causado por el aliento es de 4 puntos y se considerará letal, pero por cada punto de Psike adicional que gaste, el daño aumentará en 2 puntos. Este daño adicional podrá evitarse superando una tirada de resistencia a los venenos con un grado de éxito igual al número de puntos de Psike invertidos. El aliento venenoso deberá tratarse como un arma de fuego con un alcance de tres metros.

IMPONER ENFERMEDAD GRAVE

Los Imperiales pueden llegar a ser grandes maestros de la enfermedad. Mejorando el nivel anterior, ahora son capaces de contagiar una enfermedad grave a una persona a la que toquen.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +2.

Efecto: Tras superar la tirada e impactar a la posible víctima como si se tratara de un combate cuerpo a cuerpo, el poder entrará en funcionamiento. En caso de impactar, la víctima tendrá derecho a una tirada de resistencia a las enfermedades con una dificultad igual al éxito obtenido por el jugador al invocar el poder, pero de no superarla, contraerá una enfermedad grave, sufrirá mareos y nauseas que le causarán una penalización +4 a cualquier tirada. Además, será incapaz de recuperar ningún punto de Psike ni ningún punto de vida por medios naturales mientras dure la enfermedad. Para recuperarse, deberá pasarse una semana entera descansando. En caso de no impactar con la tirada de combate, el poder se desvanecerá sin causar daño alguno.

PIEL DE ESCAMAS

Gracias a este legado, la piel del imperial se vuelve dura y escamosa como la de las serpientes, protegiéndolo de todo daño.

Tirada: El uso de este legado es automático.

Efecto: Tras adquirir este poder y pasados cinco días de oración en un templo del dios Teth, la piel del hermano se irá convirtiendo poco a poco en una resistente armadura. Esta piel tiene un aspecto verdoso y cuarteado, pero no dificultad el movimiento ya que se ha adaptado al cuerpo perfectamente. Las escamas proporcionarán 3 puntos de absorción de daño. Los ataques que ignoren armaduras naturales también ignorarán este legado. La armadura de escamas desaparecerá al pasar al Mundo de la Luz, pero podrá ser invocada durante una hora invirtiendo un punto de Psike.

SUMISIÓN

Las víctimas del Imperio de los Mil Años viven atemorizadas por la ira del dios Teth. Los miembros de esta hermandad son los portadores de la voluntad del dios y nadie osa desobedecerlos. Gracias a este legado, la voluntad se hace obra obligando a las personas a ejecutar los dictados del dios.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito igual a la voluntad de la víctima más 2.

Efecto: En caso de superar la tirada, la víctima, que no debe encontrarse a más de dos metros de distancia, estará obligada a realizar la acción encomendada por el imperial. El instinto de supervivencia del propio cerebro humano es demasiado poderoso

para dejarse afectar por órdenes que puedan poner en peligro su propia vida, por lo que cualquier orden que pudiera ocasionar algún daño a la víctima fallará automáticamente. Este legado solo permite dar una orden, cada orden adicional implicará un nuevo uso.

Maestrías (nivel 3)

FORMA DE SERPIENTE

Llegados a este nivel, los miembros del Imperio son capaces de tomar la forma de los mensajeros del dios Teth. En esta forma son capaces de escurrirse por cualquier sitio y ser prácticamente invisibles.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +4.

Efecto: En caso de superar la tirada, el cuerpo del sinreflejo se fusionará con el de la serpiente. Esta tendrá todas las habilidades que poseía, pero estará dominada por la mente del personaje. La fusión durará cinco minutos.

Éxitos adicionales: Por cada dos éxitos por encima del mínimo la duración de este legado podrá aumentarse cinco minutos adicionales.

ESCLAVIZAR

Esta maestría es una evolución del legado «Sumisión». La voluntad de Teth llega a todas las personas que se encuentran alrededor del imperial, obligándolas a seguir las órdenes de su mensajero.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico igual a 3 más la Voluntad de la víctima del grupo con el valor más alto.

Efecto: En caso de superar la tirada, una víctima del grupo, formado por aquellas personas situadas en un radio de dos metros, será esclavizada y se verá obligada a realizar la acción encomendada por el hermano. El instinto de supervivencia del propio cerebro humano es demasiado poderoso para dejarse afectar por órdenes que puedan poner en peligro su propia vida, por lo que cualquier orden que pudiera ocasionar algún daño a las víctimas fallará automáticamente. A pesar de que el poder ha mejorado respecto al nivel anterior, solo permite obligar a un grupo a realizar una única acción. Cada frase usada para ordenar una acción adicional requerirá un nuevo uso de esta maestría. El imperial puede escoger qué víctima será afectada.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito adicional se verá afectada una víctima más del grupo.

LLAMADA DEL DESIERTO

El desierto es la tierra de los imperiales, y en él ellos son los amos. Gracias a esta maestría, son capaces de entrar en contacto mental con las mortíferas serpientes de la arena y de invocarlas para que les ayuden.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito de +3.

Efecto: Tras concentrarse durante tres turnos y superar la tirada, una serpiente de la arena surgirá del suelo destruyéndolo todo a su paso para ayudar al imperial. La serpiente permanecerá en la zona durante cinco minutos, tras los cuales volverá a penetrar en las entrañas de la tierra.

Puedes encontrar las características de las serpientes de arena en el apéndice B (página 260).

Éxitos adicionales: Por cada cuatro éxitos por encima del mínimo el imperial podrá extender el poder cinco minutos adicionales o invocar una nueva serpiente.

Nexos (nivel 4)

ALIENTO ÁCIDO

El veneno que se encontraba en el interior de los pulmones ahora puede convertirse en un potente corrosivo que acabará con sus víctimas en cuestión de segundos. Este ácido es considerado una poderosa arma que algunos sacerdotes usan para atemorizar a los esclavos en las construcciones donde se cree que puede haber una rebelión.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito de +4.

Efecto: Antes de realizar la tirada, el imperial deberá decidir si desea invertir puntos de Psike adicionales para potenciar el ácido. El daño básico causado por el aliento es de 6 puntos y se considerará letal, pero por cada punto de Psike adicional gastado, el daño aumentará 3 puntos. El aliento ácido deberá tratarse como un arma de fuego con un alcance de tres metros.

Éxitos adicionales: Por cada dos éxitos por encima del mínimo la duración de este nexo podrá aumentarse cinco minutos adicionales.

TOQUE LETAL

A este nivel los imperiales controlan las enfermedades a la perfección, pudiendo traer consigo plagas mortales. Ahora son capaces de contagiar una enfermedad letal a una persona a la que toquen.

Coste: 5 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito de +5.

Efecto: Tras superar la tirada e impactar a la víctima como si se tratara de un combate cuerpo a cuerpo, el poder entrará en funcionamiento. En caso de impactar, la víctima tendrá derecho a una tirada de resistencia a las enfermedades con una dificultad igual al éxito obtenido por el jugador al invocar el poder, pero de no superarla, contraerá una enfermedad letal; sufrirá mareos y náuseas que le causarán una penalización +5 a cualquier tirada. Además, será incapaz de recuperar ningún punto de Psike ni ningún punto de vida por

medios naturales mientras dure la enfermedad. Cada hora que pase afectado por la enfermedad deberá superar una tirada de resistencia a las enfermedades con un grado de éxito básico. En caso de no conseguirlo, recibirá tantos puntos de daño como grados de fracaso obtenidos. Para recuperarse, deberá acudir rápidamente a un hospital donde pueda ser tratado mediante medicina moderna. Mientras se encuentre bajo los cuidados de los médicos, las tiradas solo deberán realizarse cada seis horas. Pasada una semana, la enfermedad desaparecerá sin dejar rastro, en caso de que la víctima haya sobrevivido.

Esencias (nivel 5)

LA FORMA DE TETH

Al llegar a este nivel, el imperial es capaz de convertirse en un avatar de Teth, una de las formas más poderosas del dios en la Tierra.

Coste: 10 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito de +6.

Efecto: En caso de superar la tirada, el imperial empezará a transformarse en un gigantesco hombre serpiente de dos metros y medio de altura. A partir de ese momento se considerará que todos los atributos del personaje tienen un valor de 10 y poseerá una armadura escamosa que le protegerá diez puntos de daño de cualquier ataque físico. Además, una vez cada tres turnos podrá dejar escapar un «Aliento ácido» hacia sus enemigos como si hubiera gastado 3 puntos de Psike para potenciarlo. La duración de esta forma es de cinco turnos.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del mínimo la duración de este poder podrá aumentarse un turno adicional.

MIEMBROS DESTACADOS

Daga Negra

Daga Negra es una de las sirvientas de Hatshepsut II, pero no es una criada cualquiera. Aparte de ser una sinreflejo, es una de las personas de mayor confianza de la emperatriz-faraón y tiene actualmente el cargo de Espíritu del Cuervo.

Su importancia dentro del Imperio es aparentemente pequeña, pero en verdad es una pieza fundamental para su funcionamiento. Sus habilidades como asesina son inigualables y su conocimiento de los venenos, que aplica eficazmente a su daga, le ha valido el sobrenombre de Daga Negra.

La emperatriz-faraón confía en ella totalmente y la envía a las misiones en las que desea eliminar infaliblemente a alguien. Hasta ahora nunca ha errado en ninguna de sus misiones y su cándida belleza ha sabido engañar a más de un incauto.

Desde hace algún tiempo, Daga Negra se encuentra en una misión especial que solo conoce la misma Hatshepsut. La sinreflejo ha sido enviada al Mundo de la Luz, donde, mediante su inigualable belleza y seguramente con el uso de alguno de sus dones, se ha convertido en la actual esposa de Heracles de Monforte, uno de los miembros más destacados de la cábala hedonista. Este desconoce que su esposa es una sinreflejo y mucho menos que es miembro del Imperio de los Mil Años. Una misión de este tipo solo puede tener que ver con el esperado regreso del dios Teth a la Tierra.

Korthos

Korthos es uno de los líderes más destacados de los Señores de lo Invisible, uno de los grupos que se oponen a la emperatriz-faraón más importantes. Al contrario que otros líderes de los Señores, Korthos no se molesta en ocultar su pertenencia al grupo rebelde. Es más, desafía abiertamente a quien intente acabar con él. El hecho de que continúe vivo significa que aún nadie lo ha conseguido. Korthos considera esto como un desafío que lo obliga a estar alerta y a ejecutar sus misiones de sabotaje a la perfección.

Lo que podría parecer un suicidio para muchos de los Señores, Korthos lo considera una manera de atraer los problemas. En lugar de pasar semanas investigando la manera de acabar con sus enemigos, prefiere dar a conocer sus objetivos públicamente para hacer que ellos cometan un error. A pesar de usar este sistema, nunca han conseguido detenerlo, ya que, pese a su temeridad, no se precipita a la hora de emprender una acción.

Es una persona a la que no le gustan los rodeos y que no tiene compasión alguna. Dedica totalmente su tiempo a los Señores y no tiene ninguna doble identidad para su faceta pública. Por eso, en los negocios sucios de la ciudad se lo conoce como la Sombra.

Hasta el momento es el Señor de lo Invisible que más ha durado en su cargo. Los demás miembros lo consideran un psicópata homicida, ya que es una persona que disfruta con el dolor ajeno y que no duda en torturar y mutilar a quien haga falta para conseguir sus propósitos.

Etshepsut

Desde hace muchas generaciones el puesto de emperador-faraón dejó de transmitirse de padres a hijos, puesto que la sangre de Mnotepep se halla presente en prácticamente todas las familias nobles del Imperio. Es por ello que

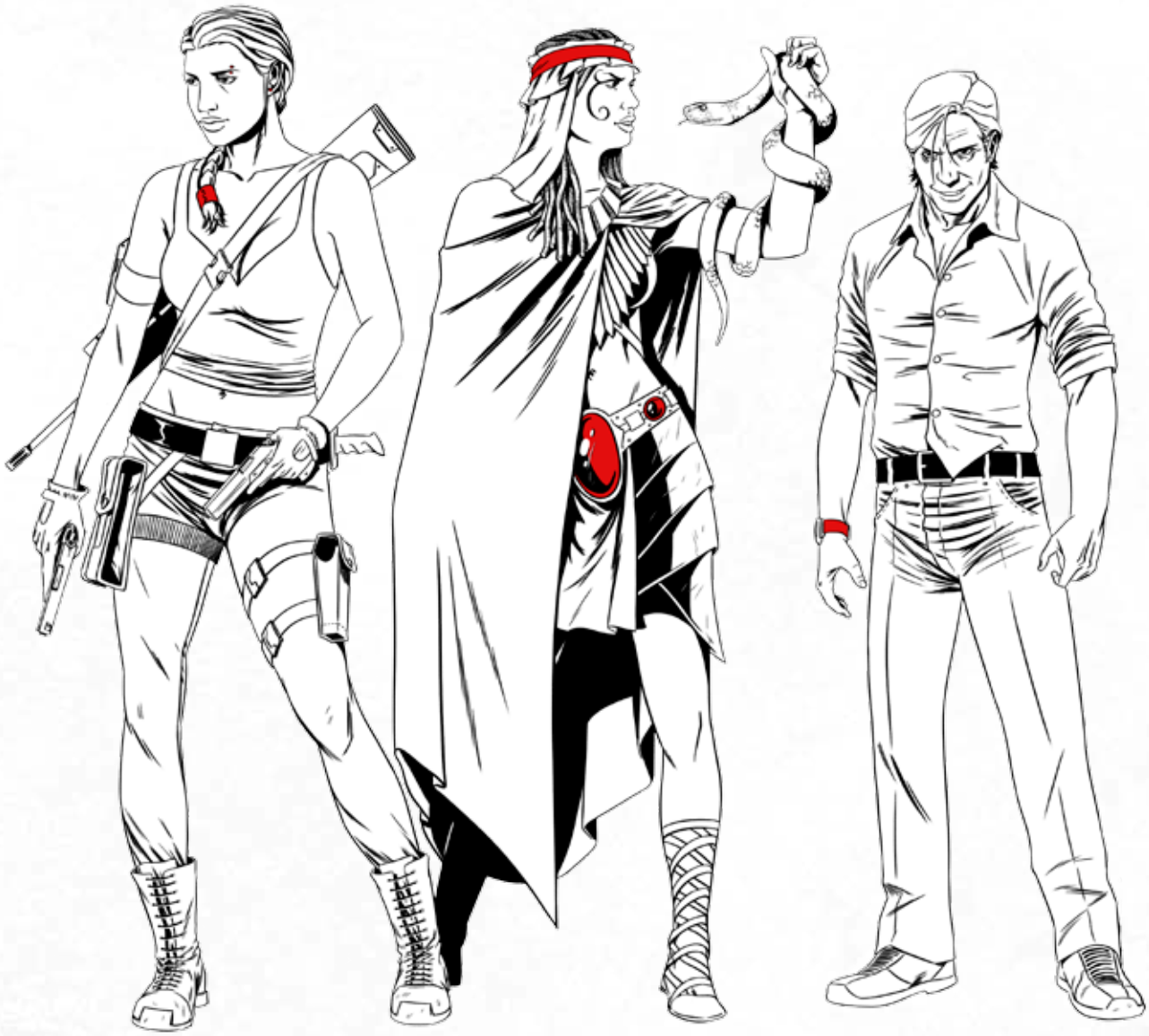
a la muerte de un emperador-faraón el siguiente en ocupar el cargo es el más fuerte de los sinreflejo de la hermandad.

A la muerte del anterior emperador sucedió algo totalmente inesperado. Hasta el momento siempre había estado claro quién era el favorito de Teth, pero en esta ocasión existían dos hermanos mellizos que prácticamente se igualaban en poder. Se trataba de una chica llamada Hatshepsut y de un chico llamado Etshepsut.

Ante el dilema de elegir a un sucesor adecuado, enfrentaron a ambos hermanos a un combate en el que se valoraría no solo sus poderes, sino también su inteligencia. Etshepsut destacaba por ser un gran estratega y por ser capaz de trazar planes a largo plazo. En cambio, Hatshepsut se caracterizaba por saber discernir el tiempo actual y reaccionar con suma rapidez.

Ambos fueron abandonados completamente desnudos en pleno desierto y fueron puestos a prueba. Debían localizar al otro hermano y derrotarlo. Tan solo el vencedor sería coronado como nuevo emperador-faraón.

Pasaron muchos días antes de que ambos hermanos se encontraran. Etshepsut conocía bien a su hermana y sabía qué estrategia iba a usar. Cuando su hermana hizo su ataque, él lo tenía todo predispuesto para hacer caer a su hermana en una trampa. Pero la hermana se dio cuenta de que Etshepsut se encontraba demasiado tranquilo y confiado. Conociendo también a su hermano, supo que



habría preparado algún tipo de trampa para su llegada y que se habría limitado a esperar. Así pues, encomendándose a Teth, dejó de lado la estrategia que había planeado y se dejó llevar por sus instintos.

Aquel comportamiento caótico desconcertó a su hermano, que, incapaz de replantear una estrategia en tan poco tiempo, fue vencido. De esta manera Hatshepsut subió al trono, mientras que su hermano mellizo, debido también a su gran poder, fue nombrado jefe supremo de los sacerdotes serpiente.

Durante mucho tiempo Etshepsut sintió que la cólera lo invadía. Creía que el puesto de emperador-faraón le correspondía a él, pues el Imperio necesitaba una estrategia para llevar la gloria de Teth a los dos mundos. Por ello, utilizando su poder como supremo sacerdote serpiente, se enfrentó una y otra vez a la emperatriz-faraón sin éxito.

Algún tiempo después, el ánimo de Etshepsut pareció calmarse. Parecía que había aceptado su lugar, y en vez de enfrentarse a su hermana, se puso de su parte y consiguió grandes logros para el Imperio.

Son muchos los que no creen que esta conversión sea real, pero algunos rumores dicen que el mismísimo Teth se le presentó en persona para que ayudara a su hermana, pues a ambos les esperaba un gran destino solo si trabajaban como si fueran una única persona.

LA HERMANDAD DE LA SANGRE

Sangre derramada por aquellos que sufren a manos de esta hermandad. Una hermandad que consigue su poder gracias al dolor, al sufrimiento y al terror. Hijos de la Inquisición, seres de pura maldad que solo viven para ver morir a los demás entre agonías. Su nombre provoca verdadero terror en aquellos que lo conocen, pues sus miembros viven para hacer morir a los demás en un verdadero infierno de sufrimiento y sangre.

FILOSOFÍA

Los miembros de esta hermandad ven el mundo como una gran cantidad de energía acumulada. Aquellos que son capaces de liberar esa energía y hacerla fluir según sus deseos pueden controlar su propio destino y convertirse en seres todopoderosos. Para los miembros de esta hermandad, la fe, la magia y lo sobrenatural son solo formas de explicar esta energía. Mediante la creación de rituales, esta se pone a disposición de aquellos que no tienen fuerza suficiente para controlarla por simple voluntad.

La Hermandad de la Sangre descubrió hace siglos que la mayor concentración de poder se hallaba en los propios seres humanos y que era muy fácil conseguir liberar la energía que había estancada en ellos. Mediante el dolor, los humanos se debilitaban y expulsaban su energía interna, permitiendo que otros pudieran captarla. De esta forma la hermandad aprendió cómo captar la energía del mundo sin necesidad de oponerse a una voluntad mayor que la suya.

Cuando la hermandad accedió a la Tierra de la Luz, la consideró como una gran batería de energía. Si ellos estaban consumiendo la energía del Mundo Oscuro, ¿por qué nunca se acababa? La respuesta la encontraron en esa nueva tierra, donde el sufrimiento y el dolor eran escasos en comparación con la suya. Esta otra tierra rebosaba energía por todas partes, que seguramente era recogida por la Tierra Oscura para así renovar la que se gastaba. El ansia de poder de la hermandad les llevó a pensar que si controlaban el mundo de donde surgía toda la energía, se convertirían en seres omnipotentes.

Muchos han sido los planes de la hermandad hasta el momento, y durante algún tiempo han estado cerca de conseguir su propósito. A pesar de ello, las cábalas del Mundo de la Luz se han inmiscuido en sus planes y han conseguido derrotarlos. Pero actualmente tienen un plan con el que creen poder hacerse con ambos mundos de una vez por todas. Quizás solo sea un rumor, pero en los últimos años han estado demasiado tranquilos y se teme que la bomba pueda estallar en cualquier momento.

HISTORIA

Desde el inicio de la humanidad, el sacrificio de las vidas humanas y la fuerza de la sangre han sido considerados una de las mayores fuentes de poder. Las culturas primitivas ofrecían a sus dioses todo tipo de sacrificios para conseguir el poder de controlar las fuerzas de la naturaleza y todo aquello que no comprendían. Con el paso de los siglos, estas ofrendas primitivas fueron evolucionando y se convirtieron en rituales más elaborados que permitían, según las creencias de aquellos quienes los practicaban, conseguir objetivos concretos, como traer las lluvias para obtener buenas cosechas o tener la suerte de su lado. Nadie sabe exactamente cuál fue el origen de la Hermandad de la Sangre, pero algunos estudiosos opinan que podría encontrarse en una evolución posterior de estos rituales.

Esta hermandad es la más excepcional en cuanto a su forma de obtener su poder. Mientras que el resto de cábalas y hermandades solo son capaces de usar su poder interior, esta puede extraer el poder de todo lo que la rodea. Tanto es así que con el paso de los años se han vuelto totalmente dependientes de esta forma de obtener su poder y son incapaces de recurrir a sus propias fuerzas.

Si se pudiera apuntar a un posible origen de esta hermandad, deberíamos dirigirnos a la cultura olmeca, que se desarrolló durante los años 1200 al 800 a. C. en la zona de Mesoamérica. En esa época, los olmecas tenían una religión de tipo chamánico. Estos chamanes, que demostraban tener dones otorgados por los dioses, serían los primeros sinreflejo que formaron parte de lo que podría considerarse un grupo antecesor a la Hermandad de la Sangre. En la cultura olmeca ya podían observarse rituales basados en la sangre y el dolor, como es el caso de sacrificios humanos o mutilaciones de diversas partes del cuerpo, con la intención de otorgar poder tanto a la tierra como al chamán.

Existe la creencia de que la cultura olmeca podría estar relacionada en sus orígenes con el Imperio de los Mil Años, pues esta adoraba a una gran serpiente emplumada con garras que podría ser una imagen del dios Teth. Sin embargo, el aislamiento que sufrieron por encontrarse en territorio americano hizo que su camino divergiera respecto al que siguió el Imperio y que, por ello, formaran dos hermandades totalmente separadas.

La cultura olmeca acabó siendo destruida, pero no así los miembros de la hermandad, que no tardaron en infiltrarse en las culturas mesoamericanas que vendrían posteriormente, como los toltecas y los aztecas. Ambas culturas integraron también como elemento fundamental en su culto religioso los sacrificios humanos. Los sacerdotes de la Hermandad de la Sangre fueron desarrollando más y más métodos para causar dolor y obtener así el poder de los dioses. De esta manera, realizaban sacrificios en los que se arrancaba el corazón de la víctima, se la torturaba en las brasas de un fuego hasta que moría o incluso se disparaban flechas para desangrarla hasta su muerte.

Es bien sabido cuándo los europeos descubrieron América, pero ¿cuántos se han preguntado en qué momento América descubrió Europa? Uno de los mayores logros de la Hermandad de la Sangre fue ocultar su propia existencia al resto del mundo, aunque, irónicamente, ellos conocían el resto de continentes

desde hacía más de dos mil años. Por entonces, la hermandad no era capaz de transportar sus ejércitos a través del océano, pero sí de enviar pequeños grupos de sinreflejo tanto a Europa como a África para que se infiltraran en las culturas que prácticamente acababan de nacer en aquella época.

Así, a lo largo de la historia fueron apareciendo diversos personajes que destacaron por su gusto por el derramamiento de sangre y el dolor. No se ha podido confirmar que todos pertenecían a esta hermandad, pero sí se sabe con cierta seguridad que unos de los primeros fueron dos emperadores romanos.

El primer de estos emperadores fue Calígula. Este sinreflejo, que llegó a gobernar el Imperio romano en ambos mundos a la vez, se deleitaba con la tortura. Era común verlo cenar rodeado de hombres y mujeres que después morían lentamente a manos de sus verdugos. Tanto fue el poder que acumuló mediante el sufrimiento que causaba a los demás que llegó a considerarse a sí mismo un dios. Pero tal cantidad de poder descontrolado lo volvió loco hasta el punto de que incluso llegó a nombrar a su caballo sacerdote de su templo.

El segundo de estos personajes fue Nerón. Como muchos romanos, Nerón disfrutaba de los espectáculos sangrientos del circo, donde se echaba a los leones a todo tipo de personas, en especial a los cristianos, pero él iba más allá y empalaba a personas a lo largo de los jardines de su palacio para prenderles fuego y convertirlas en antorchas humanas. Nerón no pudo conseguir tanto poder como Calígula, ya que a lo largo de su vida fue perseguido por miembros de la Cábala del Rayo Divino, que intentaron acabar con él cuando descubrieron que procedía del Mundo Oscuro. El emperador, al igual que muchos miembros de la Hermandad de la Sangre, no estaba acostumbrado a encontrar una fuente de oposición de seres con los mismos poderes, así que empezó a ver enemigos en todas partes y mandó asesinar a cualquier sospechoso de poder enfrentarse a su persona. Al final, temiendo por su vida, lo abandonó todo y huyó a una villa de las afueras de Roma, donde se suicidó.

Llegados a la Edad Media, mientras los miembros de la hermandad que continuaban en América descubrían la existencia de los Hijos de Madre Haia y Padre Gro e iniciaban una lucha contra ellos, en Europa, la Hermandad de la Sangre vivió quizás una de las épocas de mayor esplendor que ha conocido a lo largo de la historia. El viejo continente vivía a finales del siglo XII una de sus épocas más oscuras. En el Mundo de la Oscuridad, la Hermandad de la Sangre había realizado un descubrimiento que podría poner en peligro al resto de los sinreflejo. Hasta el momento habían usado siempre a humanos normales y corrientes para extraer su poder del dolor que les causaban, pero entonces empezaron a experimentar con sinreflejo, tanto de su misma hermandad como otros que capturaban en sus batallas. Esto les reveló que el poder psíquico que desprendía un sinreflejo era mucho mayor que el de cualquier otro ser humano y, por ello, empezaron una gran cruzada para esclavizar y capturar sinreflejo para convertirlos en fuentes de energía para su propio beneficio.

En esta gran cruzada, la Hermandad de la Sangre siguió distintas estrategias en el Mundo de la Luz y en el Mundo de la Oscuridad. En este último, Fingue, líder de la hermandad, se ofrecía como sacrificio para que sus seguidores tomaran de él su poder y se convirtieran en los guerreros más poderosos. Dejaba que lo crucificaran en el mismo campo de batalla en una agonía continua al mismo tiempo que le causaban heridas para que su vida se escapara lentamente a través de la sangre que derramaba. Gracias a su martirio, la hermandad pudo conquistar gran parte del territorio europeo, enfrentándose tanto al Imperio de los Mil Años como a los Buscadores. Fingue empezó a ser venerado como un dios y se ganó el sobrenombre del Dios Mártir.

Con el paso de los años, la adoración al Dios Mártir llegó a convertirse en una religión para los miembros de la hermandad, que guardaban la sangre vertida por Fingue para tomarla en cálices sagrados con la creencia de que esta les otorgaría grandes poderes. Llegó tan lejos el fanatismo que en el año 1240, durante la batalla de París, acabaron descuartizando el cuerpo de Fingue para devorar su carne y así obtener su poder. La batalla acabó con una rápida victoria. Pero algunos años después, con la ausencia de los sacrificios del Dios Mártir, los miembros de la hermandad fueron debilitándose, lo que permitió a sus enemigos recuperar en pocos años todo el territorio del que se había apoderado la hermandad.

En el Mundo de la Luz, la Hermandad de la Sangre creó uno de los instrumentos más sanguinarios que se conocen en la historia del hombre: la Inquisición. Europa vivía una época de temor religioso, así que aprovecharon para trazar un plan para crear una nueva edad en el que el dolor marcaría todos y cada uno de los momentos de la existencia humana. Infiltrándose entre las filas de la Iglesia influyeron entre sus más altos mandatarios: debían purgar el pecado, y la única manera de hacerlo era mediante el dolor. De esta manera nació la Inquisición, un organismo que velaría por que los pecados de la gente se pagaran con dolor.

Fueron años en los que la hermandad realizó actos inconfesables en nombre de la fe. La muerte sin sentido de miles de inocentes y la persecución de la gente diferente sin razón alguna conmocionó a las generaciones venideras. Los actos más atroces fueron contra la Cábala Hermética, cuyos miembros fueron perseguidos como herejes y adoradores del Maligno y acabaron en las mazmorras de la Inquisición, donde servían como fuentes de poder para la Hermandad de la Sangre.

Sin embargo, desconocían la presencia de las cábalas de la luz en el seno de la Iglesia. La Cábala del Rayo Divino, en colaboración con la Cábala de Morfeo, fue tomando posiciones dentro de la Iglesia eliminando cualquier rastro que encontraba de la Hermandad de la Sangre. Gracias a su devoción y a los prodigios que podían obrar, fueron convenciendo a la gente de que la Inquisición era innecesaria. Con su abolición, la Hermandad de la Sangre tuvo que retirarse a su mundo natal.

Pero la Hermandad de la Sangre no abandonó su meta de convertirse en dueña de los dos mundos. Tras la derrota que sufrieron, la hermandad se vio diezmada y tuvo que esconderse. Pasaron muchos años antes de que se volvieran a tener noticias de ella, pero no de algunos de sus miembros que durante la historia destacaron por su crueldad y ambición.

Este es el caso de Vlad de Valaquia, responsable de la ejecución de cien mil personas durante solo siete años. Una de sus torturas favoritas

consistía en recubrir una gran olla con tablones de madera en los que realizaba agujeros para introducir la cabeza de sus víctimas. A continuación llenaba la olla de agua y procedía a hacerla hervir hasta que el vapor cocía las cabezas de sus enemigos. Pero por lo que Vlad se hizo famoso fue por el sobrenombre de Vlad el Empalador, que se ganó por emplear un método de tortura aún más feroz: Vlad colocaba a sus enemigos por delante de una estaca engrasada de quince centímetros de diámetro y ataba las piernas de la víctima a dos caballos para que, cuando estos tiraran, la estaca se introdujera por el ano hasta la cabeza. Entonces levantaba la estaca y la clavaba en el suelo para que la víctima muriera tras una larga agonía.

Pasaron varios siglos hasta que se supo nuevamente de la Hermandad de la Sangre. La organización se había ido recuperando mientras buscaba nuevos miembros que incorporar a sus filas y nuevas formas de conseguir poder. Fue de esta manera como la Hermandad de la Sangre se desplazó hacia la pequeña Haití, donde se concentraba la energía dejada atrás por los muertos. La capacidad de la Hermandad de la Sangre para aprovechar ese tipo de energía hizo de Haití el lugar ideal para establecer su sede. Esto le permitió a la hermandad entrar en contacto con el vudú, un conjunto de prácticas religiosas que incluían fetichismo y sacrificios rituales. Esta semejanza con sus propias creencias hizo pensar a la hermandad que su origen podría provenir de alguno de los ancestros vudús, que durante alguna época anterior se había desplazado de la rama principal hasta el sur del continente africano.

La Hermandad de la Sangre investigó cómo podía unir estos ritos con sus propios poderes para extraer la energía de la tierra en la que se encontraban mezclando la magia negra con los sacrificios. Mediante esta investigación se dieron a conocer los primeros sinreflejo que practicaron la magia negra de la sangre: los bokós y los zobóps, que desarrollaron técnicas para atacar a sus enemigos a distancia atravesando un muñeco con agujas.

A pesar de haber obtenido esta nueva fuente de poder, la Hermandad de la Sangre no ha sido capaz de recuperar su esplendor de la Edad Media. Actualmente, el gobierno de la Hermandad de la Sangre sobre Haití se basa en el dominio religioso de Papi Papewaio, el actual líder. Gracias a haber modificado paulatinamente las creencias religiosas del pueblo esclavo en el Mundo Oscuro, las islas haitianas se han ido convirtiendo en algo terrible. La cultura que conocemos en el Mundo Luminoso basada en oraciones y culto a los loas (espíritus que sirven de intermediarios entre los hombres y el mundo sobrenatural), se ha convertido en un culto de sangre. En el Mundo Oscuro, los sacrificios humanos, las torturas a las familias de los muertos para atraer sus espíritus y otros muchos horrores han hecho de Haití un sitio que es mejor evitar.

SOCIEDAD DENTRO DE LA HERMANDAD

Expulsados de sus tierras natales, la hermandad se vio obligada a retirarse a la isla de Haití. Allí los años fueron pasando mientras lamían sus heridas. Poco a poco la cultura haitiana, mucho más sanguinaria en el Mundo Oscuro, fue introduciéndose en los pensamientos de la hermandad y les proporcionó un nuevo método por el cual conseguir la energía de sus oponentes mediante el dolor: el vudú.

Los antiguos esclavos fugados habían sobrevivido en poblados aislados en mitad de la selva, donde desarrollaron la religión de sus antepasados y se volvieron cada vez más poderosos. Pero el vudú verdadero no era agradable: el canibalismo, la antropomancia y el sacrificio humano eran algo común; las ofrendas de gallos y cabras, algo aceptado. Con la llegada de la hermandad y la expulsión de los esclavistas de la isla, estos pueblos se pusieron en contacto con la civilización. La hermandad ofreció poder a los que habían sido esclavos y estos a cambio les enseñaron las artes del vudú, que, potenciadas por los poderes psíquicos de la hermandad, se convirtieron en armas terribles. Poco a poco sus enemigos fueron muriendo de una forma misteriosa.

Pero el vudú tenía un precio enorme: tanto se había acostumbrado la Hermandad de la Sangre a usar el dolor como fuente de poder que ninguno de sus miembros podía ahora conseguir energía de otra forma.

Con el tiempo, los sinreflejo de la hermandad han ido adoptando los nombres y las costumbres de la religión vudú. Así pues, las diferentes misiones que tienen se han identificado con los nombres de los diferentes loas, o espíritus, del vudú. Existen decenas de espíritus diferentes, a continuación citamos algunos que pueden servir de guía.

Damballah

Personificados con la *loa* Damballah Wedo, un antiguo espíritu de la sabiduría y el conocimiento, los miembros que pertenecen a este grupo son los estudiosos. Investigan la energía del mundo e intentan encontrar nuevas formas de liberarla más rápidamente. Son expertos en la cultura vudú y conocen infinidad de técnicas de tortura que han ido aprendiendo a lo largo del tiempo.

Son un grupo misterioso que normalmente no hablan claro, sino que usan acertijos o metáforas cuando quieren dar algún tipo de información.

Fue este grupo quien desarrolló la teoría del intercambio de energías de los dos mundos, por la cual sus congéneres los respetan, a pesar de sus excentricidades. Esta teoría promueve la idea de que la cantidad de energía psíquica en ambos mundos es limitada pero constante. Por ello, si consiguen acabar con las fuentes del Mundo de la Luz, esta irá a parar al Mundo de la Oscuridad, donde ellos serían capaces de concentrarla y usarla en su propio beneficio.

Erzulie

Este grupo está compuesto casi en su totalidad por mujeres. Personifican la *loa* del amor y de la pasión y son las encargadas de relacionarse con la sociedad. Son verdaderas artistas en las relaciones sociales y más aún en las íntimas. Están dispuestas a dar todo tipo de placer para conseguir sus objetivos, pero este placer es salvaje, siempre doloroso para la víctima que cae a sus encantos.

Normalmente actúan como espías e intentan conseguir información para la hermandad usando su belleza y erotismo. La hermandad lleva años pretendiendo colocar a una *erzulie* al lado de cada gran político para controlar el Mundo de la Luz. Algunas han sido descubiertas y eliminadas, pero cuando hay una mujer al lado de un político, mucha gente teme por que sea ella quien mueva los hilos.

Como en los últimos años han empezado a aparecer políticos de sexo femenino, este grupo ha tenido que adaptarse a estos cambios empezando a entrenar miembros masculinos para que realicen los trabajos que sus compañeras no pueden realizar.

Ghede

Representando a la *loa* de la muerte y de los muertos, son los líderes de la hermandad. Astutos y sabios, pero a la vez embusteros y extravagantes. Los *ghede* son aquellos sinreflejo que llevan ya mucho tiempo dentro de la hermandad y son capaces de extraer el poder a través del dolor con una gran destreza.

Para acceder al cargo de *ghede,* los sinreflejo deben realizar un rito vudú en el que deben dejar que la *loa* Ghede los monte (los posea). Durante esta ceremonia visten la tradicional gabardina negra, el sombrero de copa y las gafas de sol. Fuman puros y beben ron sin parar, pues es el alimento que agrada a Ghede. Durante la ceremonia, la loa posee a su montura y la juzga para ver si merece representarla entre los miembros de la hermandad. Si el sinreflejo consigue sobrevivir a la experiencia, entonces es considerado digno de pertenecer a este grupo.

Los *ghede* tienen privilegios respecto a los demás sinreflejo. Cuando capturan presas, son los primeros en poder torturarlas para extraer su energía. Todos los demás miembros de la hermandad los temen y respetan, pues saben que pueden convertirse en los próximos en ser sacrificados. Los *ghede* son los que tienen el poder, y el poder lo es todo.

PODERES PSÍQUICOS: *KALID*

Los miembros de la Hermandad de la Sangre deben adquirir obligatoriamente el saber «El placer del dolor», ya que es su único método para recuperar los puntos de Psike perdidos (los miembros de la Hermandad de la Sangre no recuperan los puntos de Psike de la forma habitual).

Saberes (nivel 0)

MALESTAR

Los miembros de la Hermandad de la Sangre son expertos en el arte del dolor y del sufrimiento. Algunos, al entrar en la hermandad, descubren una gran facilidad para que los demás se sientan incómodos a su alrededor. Este es el primer paso antes de empezar su camino por el sendero de *Kalid,* el sufrimiento, y les permite evitar ser afectados por las emociones de los demás.

Tirada: El uso de este saber es automático e inevitable.

Efecto: Cualquier habilidad o poder que implique el atributo de Empatía que sea usado contra el poseedor de este saber o por él tendrá una penalización de +2 al grado de éxito mínimo necesario. Este saber es un arma de doble filo, pues evita que intenten afectar al sinreflejo pero también le impide a él afectar a los demás.

TORTURA

Los miembros de la hermandad aprenden pronto a torturar sin causar daños, lo que les permite conseguir la información que quieren sin matar a sus víctimas. La tortura psíquica causa dolor directamente a la mente y disminuye las defensas mentales que poseen los torturados.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico mínimo igual a la Voluntad de la víctima

Efecto: El miembro de la hermandad debe colocar las manos en la sien de la persona que desea torturar y concentrarse durante un turno. Si se supera la tirada, la víctima tendrá una penalización de +2 a todas sus tiradas de Psike y Mente. Además, será incapaz de utilizar ningún poder psíquico a no ser que supere una tirada de Psike + Voluntad con un grado de éxito básico.

SENTIR DOLOR

Gracias a este saber los miembros de la hermandad son capaces de crear una especie de empatía entre el dolor de las personas y su mente y sentir cuánto dolor son capaces de soportar antes de morir.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico mínimo igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: Tras concentrarse durante un turno en la persona que se quiere analizar (que debe estar a la vista) y superar la tirada, podrá discernirse su estado de salud. El director de juego indicará si el sujeto está sano o ha perdido un porcentaje de sus puntos de vida. Este porcentaje solo se indicará con los números 25, 50 y 75 %, con lo cual no será muy preciso.

Éxitos adicionales: En caso de superar la tirada por cinco grados de éxito o más el director de juego deberá indicar los puntos de vida que pierde el personaje y cuántos le quedan antes de morir.

EL PLACER DEL DOLOR

Los miembros de la Hermandad de la Sangre sienten un gran placer causando dolor a sus semejantes. Así pues, son capaces de captar la energía que desprenden sus adversarios cuando sufren y captarla para ellos mismos.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: Por cada tres puntos de vida que haga perder a una persona, el sinreflejo absorberá 1 punto de Psike. Las heridas deben ser causadas con un mismo golpe y los puntos de Psike

absorbidos no podrán superar la puntuación máxima del personaje. Si las heridas se realizan a un sinreflejo, el ratio de conversión será de 1 punto de Psike por punto de vida perdido.

VUDÚ

Desde su estancia en Haití ha habido algunos cambios en la ideología de los miembros de la hermandad. Así, los que se crían en las calles de la sociedad haitiana han mezclado la cultura popular de la zona con los conocimientos de la Hermandad de la Sangre y han desarrollado un saber único que hasta el momento no se había visto: creando un pequeño muñeco vudú, el sinreflejo es capaz de provocar daño a distancia destruyendo el muñeco.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: El sinreflejo debe hacerse con pelos de la persona que va a afectar, un pedazo de ropa de este y una pequeña muestra de su sangre. Con estos ingredientes creará un muñeco de paja en el que imbuye parte de su poder psíquico. A partir de ese momento podrá clavar agujas en el muñeco y provocar daños en la persona a la que representa el muñeco. Por cada aguja clavada, la víctima recibirá un punto de daño. El muñeco resiste un total de diez puntos de daño antes de ser destruido, pero si se clavan más de tres agujas el mismo día, el muñeco también se destruirá. Solo puede haber un muñeco atado a una persona al mismo tiempo: crear uno nuevo destruirá el lazo que existía entre el antiguo muñeco y la persona.

Dones (nivel 1)

MI DOLOR ES TU DOLOR

Los miembros de la Hermandad de la Sangre son capaces de transmitir su dolor a otros. De este modo pueden hacer sufrir a sus adversarios el dolor que ellos mismos les han causado.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito en la tirada, todas las personas en un radio de cuatro metros tendrán las mismas penalizaciones por heridas que el usuario de este don sin distinción de si se trata de aliados o enemigos.

MIEDO

El temor a los espíritus del mal es algo común en la sociedad haitiana. Los miembros de la hermandad han aprendido a exteriorizar ese miedo, tanto para torturar a sus presos como para atacar a sus enemigos.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad de la persona que quiera ser afectada.

Efecto: Tras concentrarse durante dos turnos y superar la tirada, el sinreflejo provoca que la persona afectada por este poder no pueda atacarlo a menos que sea su única opción y que intente huir de él, ya que verá su mayor temor reflejado en la cara del sinreflejo. Este poder se mantendrá activo durante un turno.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo la duración podrá ampliarse un turno adicional.

AUTOMEJORA

La Hermandad de la Sangre busca siempre la forma más eficaz para conseguir lo que quiere. Para ello sus miembros remodelan cada parte de su cuerpo para que sea lo más eficiente posible. Por desgracia, a este nivel solo son capaces de mejorar mínimamente el funcionamiento de su propio cuerpo imbuyéndolo de energía psíquica.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +2.

Efecto: En caso de tener éxito, el personaje mejorará durante una hora sus atributos de Fuerza, Destreza y Constitución en 1 punto. Pasado este tiempo, el cuerpo recuperará su funcionamiento normal, pero estará agotado por el esfuerzo: el personaje tendrá un –2 a sus atributos de Fuerza, Destreza y Constitución durante las siguientes tres horas. Este poder solo puede mantenerse activo una vez simultáneamente y no podrá reactivarse hasta que el cuerpo se haya recuperado de su desgaste.

DISMINUCIÓN FÍSICA

Del mismo modo que los miembros de la hermandad son capaces de mejorar sus cuerpos, también lo son de torturar el cuerpo de sus enemigos y volverlos más débiles durante algún tiempo.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: Para activar este don, el sinreflejo deberá tocar el cuerpo de a la persona que quiere afectar. El contacto debe ser directo, cualquier tipo de ropa puede llegar a proteger del toque. En caso de tener éxito, el afectado perderá durante cinco turnos un punto en Fuerza, Constitución y Destreza. Si la víctima se resiste al toque, será necesario resolver la acción como un combate cuerpo a cuerpo. En caso de no impactar, el poder se desvanecerá sin consecuencias.

ÍNCUBO/SÚCUBO

Este don fue muy usado durante la Edad Media y permitía a los miembros de la hermandad absorber la energía psíquica de las personas mediante la realización del acto sexual. Debido al impedimento que tienen los miembros de la Hermandad de la Sangre para recuperar la energía psíquica de la misma manera que lo hacen los otros sinreflejo, los miembros de la hermandad desarrollaron este poder para poder recuperarla de una forma tan normal como podía ser el sexo.

Tirada: El uso de este poder es automático.

Efecto: Para activar este poder, el personaje debe realizar el acto sexual con una persona, sea del sexo que sea. Mientras dure el acto, el placer se convertirá en algo realmente doloroso que hará sufrir a la víctima. Una vez acabado el acto, el miembro de la hermandad recuperará tantos puntos de Psike como tuviera la víctima, que se sentirá totalmente agotada y necesitará descansar durante al menos doce horas antes de emprender cualquier acción. El sinreflejo no podrá absorber más puntos de los que marque su límite y, en caso de hacerlo, estos volverán a la víctima y evitarán que quede agotada. Cuando la víctima se recupere, o en caso de no quedar agotada, sabrá en ese momento que el sinreflejo ha vampirizado parte de su esencia. Un humano normal tiene entre 1 y 3 puntos de Psike.

Legados (nivel 2)

TERROR

A este nivel los miembros de la hermandad son capaces de aterrorizar a más de una persona. Si anteriormente su don «Miedo» solo podía afectar a una persona, ahora las masas se ven acongojadas por el terror que sienten hacia el sinreflejo.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad más alta de las personas situadas en el área de acción.

Efecto: Tras concentrarse durante dos turnos y superar la tirada, el sinreflejo provocará que cualquier persona situada en dos metros a la redonda se vea afectada por este legado durante un turno. No podrá atacar al miembro de la Hermandad de la Sangre a menos que sea su única opción e intentará huir, ya que verá su mayor temor reflejado en él. Este legado no realiza distinciones entre aliados y enemigos.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo la duración del poder podrá ampliarse un turno adicional.

DESGARRAR

Los santones del vudú tienen la fama de poder desgarrar el alma de la gente mediante sus rituales. Los hermanos de la sangre han aprendido que es mucho más real de lo que pensaban y, con el tiempo, han aprendido a adaptarlo a su cultura convirtiéndolo en uno de sus más temibles poderes psíquicos.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito de +4.

Efecto: Se debe superar la tirada e impactar en la víctima como si de un combate cuerpo a cuerpo se tratara. En caso de tener éxito, la víctima notará cómo parte de su esencia es desgarrada y sufrirá un daño psíquico equivalente a 3 puntos de daño no absorbible por armaduras materiales.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo el sinreflejo podrá infligir 3 puntos de daño adicional.

REMODELAR

El miembro de la hermandad es capaz de mejorar una de sus aptitudes al aprender a usar este poder psíquico. Antes el sinreflejo podía mejorar su cuerpo mediante el poder de la mente, pero ahora puede mejorar a sus compañeros para que le ayuden más eficientemente en la batalla.

Coste: 2 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito de +2.

Efecto: En caso de tener éxito, el sinreflejo provocará que la persona que toque mejore sus atributos de Fuerza, Destreza y Constitución en 1 punto durante una hora. Pasada esta hora el cuerpo recuperará su funcionamiento normal, pero estará agotado por el esfuerzo. Por ello, el personaje tendrá un –2 a sus atributos de Fuerza, Destreza y Constitución durante las siguientes tres horas. Si se resiste a ser tocado, la acción deberá tratarse como un combate cuerpo a cuerpo. En caso de fallar, el uso del poder se desvanecerá.

LA SANGRE LLAMA A LA SANGRE

La venganza de los Hermanos de Sangre puede ser terrible. La fuerza de todo su poder reside en su sangre y, cuando se derrama, el odio les llena el corazón y la mente. La venganza no puede tardar en llegar y gracias a este poder, el castigo se puede aplicar de forma instantánea.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: El miembro de la hermandad debe haber preparado este poder con anterioridad concentrándose durante un turno. En caso de tener éxito en la tirada, la persona que ha herido al sinreflejo empezará a sangrar por las orejas, la nariz y los ojos, y recibirá la mitad de los puntos de daño que haya recibido el hermano de sangre. El poder se mantendrá activo durante cinco turnos o hasta que haya afectado a una víctima, lo que ocurra antes.

Maestrías (nivel 3)

LA DISTANCIA NO IMPORTA

El hermano de sangre ha aprendido a evitar usar el contacto físico para ejecutar alguno de sus poderes. Gracias a esta mejora, el sinreflejo puede ejecutar cualquier poder de Kalid con solo ver a la víctima.

Coste: Especial.

Tirada: Especial.

Efecto: Con el pago de un punto de Psike adicional cualquier poder de *Kalid* que requiera contacto físico se podrá usar a distancia. El único requisito es que la víctima esté en la línea de visión del sinreflejo y que pueda verse directamente, es decir, no se podrán usar cámaras, prismáticos ni ningún otro aparato que aumente el campo de visión. En caso de que la víctima pueda prever el ataque de alguna forma, la acción deberá resolverse como si se tratara de un disparo realizado con armas de fuego.

ATEMORIZAR MASAS

Los miembros de la hermandad han aprendido el verdadero significado del miedo. A este nivel pueden aterrorizar a las masas y evitar que realicen cualquier acción en su contra.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad más alta de la persona del grupo al que quiere afectar el sinreflejo, más un grado de éxito por cada veinte personas afectadas.

Efecto: Tras concentrarse durante dos turnos y superar la tirada, el sinreflejo provocará que cualquier persona situada en cincuenta metros a la redonda se vea afectada por este poder. Las víctimas no podrán atacar al miembro de la Hermandad de la Sangre a menos que sea su única opción, e intentarán huir, ya que verán su mayor temor reflejado en él. Este poder no realiza distinciones entre aliados y enemigos.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo la duración del poder podrá ampliarse un turno adicional.

SIERVO

Mediante la concentración, el miembro de la hermandad es capaz de manifestar físicamente el poder de su sangre. De esta manera puede crear un ser a partir de su propio fluido vital que le ayudará en la lucha contra sus enemigos.

Coste: Especial.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +3.

Efecto: El cabalista debe concentrarse durante tres turnos y hacerse un corte. En ese momento invertirá de 1 a 5 puntos de Psike a la vez que recibe 5 puntos de daño. En caso de superar la tirada, se materializará un ser de aspecto humanoide de un color rojo oscuro que le ayudará en sus batallas. El siervo tiene un GP de 10 más los puntos de Psike invertidos, se considerará que posee una Armadura igual a los puntos de Psike invertidos y, por último, su ataque básico será una descarga de calor por contacto con una bonificación al daño de +4.

Solo se puede invocar un siervo al mismo tiempo y este permanecerá activo hasta que pierda todos sus puntos de vida, el sinreflejo desee desinvocarlo o transcurra una hora desde su invocación, lo que ocurra antes.

Nexos (nivel 4)

DOLOR ENCARNADO

El hermano de sangre ha llegado a comprender el significado del dolor y del terror. Modificando su propio cuerpo se puede convertir en uno de los terribles demonios de la tradición vudú y traer la destrucción y el miedo a sus enemigos.

Coste: 5 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +4.

Efecto: Tras concentrarse durante tres turnos y superar la tirada, el cuerpo del hermano empezará a cambiar y se convertirá en una gran bestia de dos metros y medio de altura parecida a un gran demonio rojo con alas. Sus atributos físicos aumentarán en 4 puntos cada uno, su cuerpo se verá provisto de una armadura que absorberá 5 puntos de daño de cada golpe que reciba y, además, su gran fuerza física hará que los golpes realizados con las garras que le han crecido en las manos tengan una bonificación de +5 al daño. Esta forma se mantendrá durante tres turnos.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del mínimo la duración de este poder podrá aumentarse un turno adicional.

DESTRUIR EL ALMA

Tras haber aprendido las bases de cómo desgarrar el alma, el hermano de sangre ahora puede destruirla y convertir a la persona afectada en un zombi bajo su control.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +4.

Efecto: En caso de superar la tirada, el sinreflejo deberá golpear a su adversario con la mano como si de un combate cuerpo a cuerpo se tratara. En caso de tener éxito, la víctima notará cómo parte de su esencia se desgarra y sufrirá un daño psíquico equivalente a 6 puntos no absorbibles por armaduras materiales. En caso de matar a una persona mediante este proceso, esta se convertirá en un zombi sin mente bajo el control del hermano de sangre. El zombi conservará las mismas capacidades físicas que tuviera en vida, pero no dispondrá de capacidades mentales.

Un zombi obedecerá las órdenes sencillas, pero será incapaz de llevar a cabo grandes proezas. Mantener un zombi en buen estado le costará al hermano de sangre 1 punto de Psike diario. En caso de no gastar este punto, el zombi caerá inerte al suelo de forma definitiva. La forma de entregar este punto de Psike al zombi será dándole de beber parte de la propia sangre del sinreflejo. Los zombis son incapaces de regenerar sus puntos de vida y se considerará que inicialmente tienen tantos como hubiesen tenido en caso de estar en perfecto estado de salud.

Éxitos adicionales: Por cada dos éxitos por encima del mínimo el cabalista podrá infligir 3 puntos de daño adicionales mediante este poder.

Esencias (nivel 5)

ABSORBER ENERGÍA VITAL

El más peligroso de los poderes psíquicos de un hermano de sangre es aquel que le permite alimentar su propio cuerpo y mente de la energía vital de las demás personas.

Coste: 10 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +6.

Efecto: El sinreflejo deberá consumir, mientras estén frescos, el corazón y el cerebro de una víctima. En ese momento, y en caso de tener éxito en la tirada, la fuerza vital y psíquica de la persona imbuirán el cuerpo y la mente del hermano. Si cualquiera de los atributos de la persona absorbida es superior a su homónimo en la ficha del hermano de sangre, este aumentará gratuitamente 1 punto de forma permanente. Un mismo cuerpo puede aumentar varios atributos a la vez, pero, en caso de hacerlo, el hermano sufrirá un gran dolor mental y espiritual debido a los bruscos cambios de su organismo, y se quedará tan solo a un punto de vida, que podrá recuperar de la forma habitual.

MIEMBROS DESTACADOS

Stormlovick

Stormlovick era un antiguo agente del servicio secreto ruso. Su trabajo le encantaba. Lo que más le hacía disfrutar era torturar a la gente para que confesaran, llegando al punto de impedir que hablaran para poder continuar con la tortura.

Mientras se hallaba en una misión, se implicó en una persecución en coche contra unos agentes norteamericanos.

La persecución lamentablemente acabó en un terrible accidente en el que el coche de Stormlovick se estrelló y estalló en llamas. Su cuerpo estaba ardiendo por entero cuando de pronto sintió que algo tiraba de él mientras perdía el conocimiento a causa del dolor.

Cuando despertó se encontraba en un lugar muy distinto a su Rusia natal. Se encontraba en manos de la Hermandad de la Sangre, quienes habían encontrado el cuerpo moribundo del agente en un lugar remoto del Mundo Oscuro. Tras descubrir su identidad y sus pasiones, decidieron que sería un miembro ideal para formar parte de su hermandad. Y no se equivocaron.

Actualmente, Stormlovick es uno de los principales *ghede* situados en Europa, y las cicatrices que le han quedado del incendio han acentuado su ansia de sangre, que sacia con la tortura y destrucción de la belleza de los demás.

Su mayor deseo es encontrar a los agentes americanos que le dejaron con todo el cuerpo quemado y hacerles sufrir las mil torturas de la Hermandad de la Sangre. Por el momento ha descubierto que la amalgama de los Hijos del Lobo tienen alguna cosa que ver con lo que sucedió en el pasado y, en concreto, ha empezado a culpar de ello a Jeremiah, miembro de La Corporación.

Papi Papewaio

Papi Papewaio es descendiente directo de Fingue, el Dios Mártir. Durante su vida se ha dedicado a recabar la historia de la hermandad y, más concretamente, sobre su antepasado. Este interés se basa en la creencia de que los antiguos métodos pueden funcionar si se corrigen los errores cometidos anteriormente. Papewaio cree que el valor que demostró Fingue al autoinfligirse gran cantidad de heridas para otorgar un poder que no conoció límites puede devolver la antigua gloria a la hermandad. Aun así, ha llegado a la conclusión de que el gran error de su predecesor fue sacrificarse solo él mismo. Si con una persona el poder que consiguieron fue semejante, ¿qué conseguiría si formase un grupo de sinreflejo mártires que proporcionaran poder psíquico de una forma segura y continua a la hermandad?

El principal problema con el que choca este plan es que la figura del mártir en la batalla hoy en día es mucho más peligrosa. Existen multitud de formas de acabar con una persona a distancia, así que la vida de los sacrificados, y por tanto su fuente de poder, estaría en continuo peligro. Es por ello que Papi Papewaio está buscando la manera de transmitir esta energía a distancia sin necesidad de exponer a estos mártires.

Actualmente, Papi Papewaio está estudiando una teoría que de momento ha tenido pocos progresos. Se trata de usar la Tierra y sus líneas ley como forma de transmitir poder psíquico

de un lugar a otro. Los únicos avances que ha conseguido se basan en descubrir que las líneas en sí existen y que de alguna forma el Mundo de la Luz y el Mundo de la Oscuridad están conectados a través de ellas compartiendo su poder. Si las teorías de Papewaio fueran correctas, esto permitiría transmitir energía incluso de un mundo a otro.

Zimnel

Zimnel, nombre en clave por el que se conoce a esta mujer, es una de las *erzulie* más peligrosas. Su inteligencia, su belleza y su empatía han conseguido que muchos políticos se hayan rendido a sus pies y hayan escuchado los susurros envenenados de esta *femme fatale*. Experta en el arte del disfraz y el maquillaje, es prácticamente imposible saber cuál es su aspecto real, pues tampoco duda en someterse a operaciones de cirugía plástica si la misión en la que participa lo requiere así.

Se dice que Zimnel es la causante de algunas de las guerras que se están desarrollando en el Mundo de la Luz. También se rumorea que, detrás de la aparente unión de diversos países para solucionar estas guerras que ella misma ha provocado, la *erzulie* está intentando que se cree un nuevo grupo semejante a la Inquisición, pero dejando de lado las creencias religiosas y basándose más en la política y en la carrera armamentística. Tal como ha dicho en muchas ocasiones, la religión es capaz de acabar con la vida de millones de personas en unos años, pero la guerra lo puede hacer en cuestión de segundos.

250-13
250-21

LA HERMANDAD DEL UNO

Luchando por sobrevivir en la tecnificada Asia del Mundo Oscuro, la Hermandad del Uno intenta crear una sociedad perfecta tanto en cuerpo como en mente. Escogen a sus miembros entre aquellos que estén dispuestos a sacrificar cualquier cosa por un bien mayor, aquellos con una inteligencia superior a la media que les permita entender cuál es la razón de la existencia de la hermandad.

FILOSOFÍA

Es imposible hablar de la filosofía de esta hermandad sin hablar de su historia. La Hermandad del Uno tiene como objetivo crear un ser perfecto, un superhombre sin ningún tipo de debilidad y con una mente perfecta capaz de resolver cualquier problema con el que se encuentre. Según la hermandad, el ser humano es imperfecto, pues ante un problema dado, individuos distintos son capaces de dar múltiples soluciones sin llegar ninguno a una conclusión óptima. El ser perfecto debería ser capaz de, ante un estímulo dado, reaccionar siempre de la mejor forma sin cometer ningún error. Esta imperfección humana es la que se ve reflejada en el Mundo de la Luz y el Mundo de la Oscuridad: si toda existencia fuera perfecta y única, ambos mundos deberían coincidir y ser únicos. Por ello, la meta de esta hermandad es conseguir unir ambas realidades en una única perfecta acorde a su filosofía.

Debido a la gran diversidad de pensamientos existentes entre los seres humanos, la hermandad ha desarrollado la teoría de que el único método para lograr su objetivo es crear un ser de carácter global capaz de aunar las mentes de todos los individuos en una única. De esta forma, al no haber diversidad de pensamientos, la solución a un problema dado sería siempre la misma para cualquier individuo.

Con esa idea en mente iniciaron el estudio del cuerpo y de la mente humana y llegaron a la conclusión de que el hombre es un ser imperfecto y que en su estado actual no podría alcanzar el estado superior que deseaba la Hermandad del Uno. El cuerpo humano es limitado en cuanto a forma: se marchita en un breve espacio de tiempo, es incapaz de corregir sus propias deficiencias y puede ser destruido con relativa facilidad. Por el otro lado, la mente parece ser la parte más perfecta del hombre: tiene la capacidad de abstraer y descubrir por ella misma, puede convertir la información que recibe en nuevas ideas y puede interpretar y modificar el entorno. Pero aun así, es limitada. La cantidad de información que puede absorber es mínima. Además, dos mentes, aunque semejantes, siempre son distintas tanto en capacidades como en pensamiento, ya que pueden seguir hilos de razonamiento diferentes ante una misma situación.

Ante tales limitaciones, aprovechando los avanzados conocimientos tecnológicos del Mundo Oscuro, llegaron a la conclusión de que podían obviar el cuerpo para conseguir el objetivo de una mente global y única: este cuerpo, imperfecto y perecedero, puede ser sustituido por piezas de maquinaria que lo imiten y que, en caso de deficiencia o destrucción, sean reemplazables sin las limitaciones del cuerpo orgánico. En cuanto al problema de lograr una consciencia global, ocurrió algo parecido: los ordenadores parecían ser la solución perfecta. Estas máquinas pueden tomar decisiones basadas en la lógica, almacenan cantidades prácticamente ilimitadas de información y todas ellas llegan a la misma conclusión si se parte de unos mismos datos y una misma lógica. El problema de los ordenadores radica en que no pueden descubrir por ellos mismos y que carecen de la creatividad inherente al ser humano.

La hermandad buscó una posible solución a sus objetivos mediante la combinación de un ser humano con una máquina que permita combinar lo mejor de cada elemento. Estos cíborgs, seres mitad hombre, mitad máquina, son capaces de conectarse con el Uno. El Uno es un ser artificial, creado por la hermandad a imagen y semejanza de su fundador, para aglutinar todo pensamiento y permitir a sus miembros comportarse como un único individuo, según las necesidades de la hermandad, como si de una mente colmena se tratase.

HISTORIA

Durante el Renacimiento, en el plano oscuro, surgió un grupo de personas con unos ideales revolucionarios. Estudiando el cuerpo del ser humano llegaron a la conclusión de que era completamente imperfecto, pero lejos de los esquemas de Leonardo da Vinci en el plano luminoso, estos revolucionarios se basaron en la creación de un cuerpo corrupto, uniforme y menos humano. La unión de piezas metálicas, la sustitución de partes enteras del cuerpo por simulacros obscenos de metal, únicos y sin mácula, se convirtió en una parodia de lo que estaba sucediendo en el lado de la luz. Por doquier empezaron a aparecer marionetas y artefactos que intentaban imitar la vida y que incluso en alguna ocasión contenían partes de seres humanos. Ninguno de estos experimentos tuvo resultado ya que, por muy perfectos que fueran, los cuerpos que se diseñaron carecían de la chispa de la vida y de la capacidad cognitiva del ser humano.

Entre esta revolución surgió un grupo que, así como unos buscaban el cuerpo perfecto convirtiéndolo en una máquina, otros buscaron la perfección de su mente. La manera de conseguir su objetivo no se basó solo en el diseño de un cuerpo imperecedero, sino también en el de una mente perfecta que pudiera guiar a la humanidad en los días venideros.

Durante muchos años experimentaron con cuerpos humanos para intentar conseguir una máquina capaz de pensar por sí misma con la mínima humanidad posible. Para estos pensadores, todo aquello que fuera humano era imperfecto y, por lo tanto, debía ser eliminado. Muchos habitantes de la Tierra Oscura se unieron a este grupo en un intento por huir de sus miserables vidas: las responsabilidades, las decisiones amargas, los remordimientos…, todo desaparecería si un único ser guiaba sus vidas. Si no puedes pensar por ti mismo, tampoco puedes sufrir.

Sus investigaciones los llevaron a crear un ser artificial completamente mecánico con un cuerpo perfecto y mente ilimitada pero que carecía de capacidad imaginativa. Lo bautizaron con el nombre clave EL-1-N0. Lamentablemente, el experimento se les fue de las manos y la máquina se rebeló contra la humanidad. La propia lógica de la máquina, que había sido programada para buscar la forma de conseguir un mundo perfecto, llegó a una conclusión final: solo un mundo yermo y sin cambios podía ser perfecto. EL-1-N0 utilizó sus capacidades para apoderarse del control de prácticamente cualquier máquina del continente asiático y empezó a crear seres semejantes a él, pero preparados para combatir y erradicar a la propia humanidad.

La hermandad fue prácticamente destruida, pero un día surgió un rayo de esperanza. Apareció un misterioso personaje que demostró poseer una mente global e ilimitada, capaz de aunar los pensamientos de todos los humanos que se sometían a una breve operación. Era lo que la hermandad había estado esperando. Nadie se preguntó de dónde venía, pero se convencieron a sí mismos de que uniendo sus conocimientos del cuerpo humano y la mente global de aquel misterioso humano, que se hacía llamar el Uno, lograrían su objetivo inicial. De esta forma, gracias al esfuerzo común de los miembros de esta sociedad, perfectamente coordinados y liderados por el Uno, se pudo frenar el avance de las máquinas y recluirlas a la zona oriental del continente asiático.

En los años siguientes, el Uno fundó muchas ciudades-estado en el continente asiático, donde los humanos podían vivir a salvo de los continuos ataques. Estas ciudades-estado, primitivas al principio, fueron desarrollando una tecnología inmune a las influencias de EL-1-N0 y que permitió defenderlas de los ataques de los androides. Fue el primer periodo en el que la humanidad, aunque recluida en las ciudades-estado, pudo vivir en paz.

Fue entonces cuando el Uno habló a sus seguidores de los otros mundos, mundos imperfectos que habían aparecido por causa de la propia imperfección del ser humano. Predicó que, para conseguir un mundo sin mácula, no solo debía conseguirse una mente y un cuerpo perfectos para toda la humanidad, sino que el otro mundo debía ser eliminado. Reveló también la existencia de los sinreflejo, que tenían la posibilidad de preparar su llegada al otro plano, donde podrían llevar a cabo el proyecto de crear un mundo ideal. Preparó a algunos de los seguidores que podían atravesar el Espejo con implantes que les proporcionaban habilidades sobrehumanas y los envió al otro lado para estudiar el modo de unir ambos mundos en uno solo.

Muy a su pesar, el Uno se encontró con un gran impedimento: el Mundo de la Luz poseía una tecnología mucho menos desarrollada que el Mundo Oscuro y los implantes perdían su eficacia a no ser que se les alimentara de energía psíquica. Además, los cuerpos pseudometálicos de los miembros de la hermandad, llamada ahora Hermandad del Uno, se veían convertidos en cuerpos totalmente orgánicos, perdiendo la perfección que buscaban. Para lograr sus objetivos, el Mundo de la Luz debía desarrollar una tecnología mucho más avanzada.

Aunque la tecnología estaba atrasada en comparación con la del Mundo Oscuro, el Mundo de la Luz vivía una época de gran esplendor. Creyendo que esta buscaba la unión del conocimiento, la Cábala Hermética trabajó codo con codo con la recién nacida Hermandad del Uno. Compartió muchos de sus secretos y enseñó a los miembros de la hermandad cómo pasar de un lado a otro del Espejo con mucha más facilidad. Así, la Hermandad del Uno envió a algunos de sus miembros al Mundo de la Luz para intentar introducir su concepto de globalización del mundo y la unidad del hombre. Primero fue Hegel quien plantó la semilla de esta ideología, y posteriormente Marx, quien promovió lo que después sería conocido como el marxismo: una concepción global del hombre y del mundo. La imprenta, invento que trajo la hermandad desde el Mundo Oscuro, permitió que sus ideales se divulgaran con suma rapidez.

La Hermandad del Uno tuvo también un papel muy importante en el proceso de industrialización que se desarrolló primero en las islas británicas y luego en el resto de Europa, importando tecnologías del Mundo Oscuro que tenían como objetivo que la ciencia del Mundo de la Luz evolucionase rápidamente. Al mismo tiempo, pero en secreto, los miembros de la hermandad fueron desarrollando una nueva tecnología que les permitiese unir a los seres humanos del Mundo de la Luz con la mente colmena del Uno.

Años más tarde, sus planes fueron desvelados y muchas cábalas vieron con malos ojos este hecho porque temían por la libertad del mundo y de la suya propia. Para tratar de evitar el rápido avance de la hermandad, aprovecharon las guerras mundiales, que habían sumergido a la Tierra en un caos, para atacar Japón con todas sus fuerzas, donde se había instaurado la base de la hermandad. El Mundo de la Luz fue liberado temporalmente de la presencia de la Hermandad del Uno, pero no tardarían en volver con más fuerza que nunca.

Por otro lado, en el Mundo Oscuro la Hermandad del Uno recibió una ayuda inesperada. A principios del siglo xx, el Imperio de los Mil Años se enfrentaba contra los Buscadores

por el control del territorio europeo. Fue entonces cuando del Este apareció un enemigo común: el gran ejército mecánico de EL-1-N0, compuesto por máquinas con voluntad propia que buscaban exterminar toda forma de vida.

El Imperio y los Buscadores no dudaron en iniciar una lucha contra aquellas máquinas. Gracias a la distracción que habían generado, la Hermandad del Uno vio la oportunidad de acabar de una vez por todas con aquel ser que controlaba todas las máquinas asesinas, y así, el 26 de abril de 1986, cuando el Imperio y los Buscadores lanzaron su ofensiva final dejando caer una bomba atómica sobre las mayores fábricas de androides, la Hermandad del Uno lanzó su gran ofensiva dirigida por el propio líder de la hermandad contra Tokio, donde se encontraba EL-1-N0.

La batalla fue brutal y muchos miembros de la hermandad murieron luchando contra las abominaciones mecánicas. La batalla parecía perdida, pero en un último acto de sacrificio, el líder de la hermandad entró en la sede central de poder de las máquinas con un explosivo de alta potencia que acabó tanto con su vida como con aquel ser que deseaba exterminar toda la raza humana. A pesar de aquella victoria, las máquinas solo fueron debilitadas. Aun sin estar controladas por nadie, estaban programadas para replicarse y continuar exterminando a la humanidad. La batalla más importante había sido librada, pero la guerra aún no había acabado.

Actualmente, tras la muerte del Uno, el líder de la ciudad-estado de Tokio y de la hermandad es Kenji Amateratsu, uno de los primeros sinreflejo de la hermandad, que sigue vivo gracias a sus implantes. El objetivo actual de Kenji es unir las dos Tierras en una única mente global para conseguir la perfección de la mente. Para ello, Kenji ha creado un cuerpo artificial a imagen del fundador de la hermandad, al que ha bautizado como el Uno en su honor, para que sea el receptáculo de dicha mente.

FORMAR PARTE DEL UNO

Los miembros de la hermandad viven atemorizados día y noche por la presencia de los androides que aún intentan exterminar a cualquier ser vivo del continente asiático. Afortunadamente, se ha conseguido crear unas ciudades-estado suficientemente defendidas donde la humanidad se encuentra relativamente a salvo.

La sociedad del Uno es una unidad en sí misma. A la edad de diez años, cuando las personas son capaces de soportar la operación, se les instala el primer implante que los conecta a la mente global del Uno. De esta forma toda la sociedad es capaz de comunicarse y relacionarse entre sí aunque se encuentren a grandes distancias. Todas estas ciudades-estado podrían considerarse las células de un organismo mayor que intenta hacerse con Asia y llevar esta unidad a todo el planeta.

Las ciudades-estado de la hermandad son lugares oscuros donde la polución ha llegado a grandes niveles. La gran cantidad de fábricas necesarias para mantener las defensas de la ciudad y para generar toda la tecnología necesaria ha convertido a estas ciudades en verdaderas industrias Esta contaminación ha creado una gran atmósfera negra que cubre el cielo asiático impidiendo la entrada de la luz del sol, a la vez que las nubes de metal más pesado han descendido al nivel del suelo y han invadido las calles con una espesa niebla negra.

Al mismo tiempo, el gran número de fábricas ha impedido que quede espacio para construir viviendas, con lo cual las que hay son verdaderos rascacielos de negro hormigón en un intento por aprovechar el poco espacio disponible. Los apartamentos son realmente pequeños y las familias que viven en ellos normalmente deben reutilizar las habitaciones: lo que por la mañana es un comedor por la noche se convierte en un dormitorio.

La mayoría de tareas de la hermandad se desarrollan en las fábricas, ya que se necesita mucha mano de obra para manejar toda la maquinaria. A pesar de ello, la presencia de los sinreflejo y del legado de EL-1-N0 en el exterior ha creado una serie de especialidades que no se encuentran en otras agrupaciones. Son muchas y debería realizarse un extenso tratado para darlas a conocer todas, pero las más importantes pueden encontrarse a continuación.

Protectores

La casta de los protectores está compuesta por ciberguerreros encargados de luchar contra el legado del gran ordenador. Suelen tener un gran número de mecanismos implantados dedicados al arte de la guerra. Se protegen con armaduras pesadas y, dispuestos a sacrificar sus vidas, los protectores salen al exterior para luchar contra las máquinas de guerra. Su principal objetivo es proteger las ciudades y, al mismo tiempo, realizar incursiones en las fábricas robotizadas que aún quedan en pie para destruirlas e impedir así la fabricación de nuevos robots asesinos.

Tecnomédicos

La medicina de la hermandad es diferente de la que nosotros conocemos. El organismo humano se considera imperfecto, por lo que la mayoría de las enfermedades se solucionan con la sustitución de la parte del cuerpo afectada por otra metálica mucho más duradera que la orgánica.

Los encargados de estos reemplazos son los tecnomédicos. Los miembros de esta profesión son grandes mecánicos con conocimientos de medicina capaces de unir en un solo cuerpo metal y carne. Son muy apreciados por los miembros de la hermandad y normalmente viven en lugares mucho más acomodados que el resto de la población, pues el futuro planeado por la hermandad los tiene a ellos como base.

Los implantes de la Hermandad del Uno son implantes psíquicos, es decir, a pesar de ser piezas inertes, poseen un poder psíquico interior que los alimenta y les hace funcionar de la forma adecuada. Este poder lo proporciona la consciencia global que ha creado la Hermandad del Uno, con lo cual solo funcionarán en miembros de la hermandad. En ocasiones, para castigar a un miembro, el Uno le ha cortado el suministro de energía psíquica de los implantes, con lo que estos han dejado de funcionar hasta que el Uno ha vuelto a proporcionar la energía necesaria.

Innovadores

Esta casta es la encargada de desarrollar nueva tecnología que permita conseguir la unión de todas las mentes de forma perpetua. Al mismo tiempo, también se dedican a desarrollar nuevas tecnologías en toda variedad de campos,como la cibernética, la armamentística e incluso una tecnología capaz de permitir el cruce de mundos de una forma artificial.

Durante los últimos años, esta casta ha estado en contacto con los miembros de La Corporación. Esta cábala está dispuesta a importar tecnología del Mundo Oscuro para conseguir un poder económico superior en el plano luminoso. Por su parte, la Hermandad del Uno consigue que poco a poco la tecnología del Mundo de la Luz se vaya poniendo al mismo nivel que la del Mundo de la Oscuridad.

ASPECTO

A pesar de haber nacido originalmente humanos, los miembros de la Hermandad del Uno van perdiendo poco a poco cualquier tipo de rasgo que los podría identificar como miembros de esa especie. A medida que van consiguiendo méritos o cuando es necesario para eliminar partes defectuosas o inservibles del cuerpo orgánico, van sustituyéndose partes de este por piezas metálicas que simulan las partes extraídas.

Casi todas estas piezas se crean en serie, por lo que la mayoría de personas que viven en las ciudades-estado de la Hermandad del Uno acaban compartiendo unos mismos rasgos. Tan solo los sinreflejo y aquellos miembros de la sociedad que destaquen notablemente en su trabajo por el Uno pueden disfrutar de implantes de mayor calidad personalizados para que sean óptimos para sus portadores.

PODERES PSÍQUICOS: *IMPERGIUM*

Obligatoriamente todos los miembros de la Hermandad del Uno deberán escoger como uno de sus saberes «Comunicarse con el Uno».

Además, los implantes como tales se convierten en algo orgánico al pasar al Mundo de la Luz, con lo cual ninguno de ellos funciona en ese mundo a menos que se invierta 1 punto de Psike por implante para que aparezca en el otro plano y pueda ejercer sus funciones durante una hora.

Saberes (Nivel 0)

REPARAR IMPLANTE

Todos los miembros de la Hermandad del Uno tiene algún tipo de implante que le sustituye alguna parte del cuerpo ya que en la hermandad se considera que lo orgánico es imperfecto debido a su rápida caducidad. Estos implantes, sin embargo, pueden romperse también, debido a lo cual se necesita de tecnomédicos que puedan repararlos.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito variable.

Efecto: Los implantes de la Hermandad del Uno están dotados de poder psíquico, por lo que solo los sinreflejo de la hermandad pueden repararlos. Este poder es el que les permite hacerlo. Para reparar un implante se debe superar la tirada con un grado de éxito a decidir por el director de juego dependiendo de la gravedad de la reparación. El tecnomédico también debe invertir 1 punto de Psike para que el implante vuelva a funcionar correctamente. Al contrario que otros poderes, este punto solo debe ser invertido en caso de que la operación tenga éxito.

IMPLANTAR

Los implantes de la Hermandad del Uno son inertes, pero a través de ellos corre el poder psíquico que los hace superiores a cualquier tipo de organismo. Debido a esta propiedad, los implantes solo pueden colocarse en un cuerpo gracias al poder psíquico de un tecnomédico sinreflejo que imbuya su propia energía en ellos. Gracias a este saber, el tecnomédico es capaz de imbuir el poder necesario mientras realiza la operación para sustituir las partes orgánicas por inorgánicas.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: La operación debe llevarse a cabo en un laboratorio especializado que tenga el equipo médico y mecánico necesarios. El tecnomédico deberá activar el implante con un impulso psíquico. En caso de tener éxito en la tirada, el implante se activará correctamente. Si, por el contrario, se obtiene un grado de fracaso de –10 o superior, el implante se estropeará y la operación deberá volver a iniciarse con uno nuevo.

REFLEJO

La Hermandad del Uno ve al cuerpo humano como una máquina, que da respuestas precisas a una serie de impulsos conocidas como actos reflejos. Algunos miembros de la hermandad han aprendido a emitir psíquicamente la información necesaria para que un cuerpo humano realice un acto reflejo básico de forma inesperada. Algunos ejemplos

es cerrar los ojos para protegerse de un elemento ajeno e incluso abrir la boca para coger aire.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad del sujeto a afectar.

Efecto: En primer lugar, el personaje deberá mirar directamente y sin uso de ningún dispositivo a la persona que desee afectar. En caso de superar la tirada, el afectado se verá obligado a realizar el acto reflejo que el psíquico desee sin poder hacer nada para evitarlo.

IMPULSO MECÁNICO

Debido a que la Hermandad del Uno concibe el mundo como una gran máquina, los miembros de este grupo tienen una gran facilidad para comprender y usar todo tipo de aparatos electrónicos mediante los poderes de la mente. El más básico de estos poderes permite a su conocedor obligar a las máquinas más sencillas a realizar una tarea.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito básico.

Efecto: Gracias a este saber, el sinreflejo podrá obligar a una máquina simple (que no necesite ningún tipo de energía para funcionar) a ejecutar una de sus funciones sin necesidad de que nadie la toque. Así, por ejemplo, se podrá obligar a una cerradura no electrónica a que se abra o a unas tijeras a que hagan un corte en su posición actual.

COMUNICARSE CON EL UNO

Este poder, que poseen todos los miembros de la Hermandad del Uno, permitirá que algún día se alcance la meta que se propone la hermandad: crear una mente global y perfecta.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: Gracias a este poder, cualquier miembro de la hermandad puede comunicarse mentalmente con cualquier otro miembro siempre que se encuentren en el mismo mundo. Esto incluye la mente global llamada el Uno, que siempre vigila a los miembros de su hermandad y les proporciona la energía psíquica necesaria para que sus implantes funcionen.

Dones (nivel 1)

ACCESO NIVEL 1

No cualquier miembro de la hermandad tiene acceso a todos los implantes. Están divididos en cuatro niveles y solo se podrá acceder a ellos una vez obtenido el suficiente prestigio dentro de la hermandad. Los más poderosos y efectivos solo están disponibles para aquellos que se han ganado el respeto del Uno.

Efecto: El sinreflejo que haya adquirido este don puede acceder a los implantes de Nivel de Prestigio 1, aunque es el Uno quien concede la aprobación final sobre su uso. Un intento de abuso sobre los recursos de la hermandad puede llegar a suponer un castigo sobre el sinreflejo.

ORDEN

La concepción del cerebro humano como un ordenador ha permitido a la hermandad desarrollar este don, mediante el cual el sinreflejo puede obligar a alguien a realizar una acción sin que pueda hacer nada para evitarlo.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de superar la tirada, la víctima estará obligada a realizar la acción encomendada por el sinreflejo. Debido a que a este nivel el poder no está suficientemente desarrollado, la orden debe transmitirse oralmente y con una sola palabra. Un ejemplo de órdenes de este tipo sería: «salta», «huye», «traga»… El instinto de supervivencia del propio cerebro humano es demasiado poderoso para dejarse afectar por órdenes que puedan poner en peligro su propia vida. Cualquier orden que pudiera ocasionar algún daño a la víctima fallará automáticamente. La duración de la acción será de un único turno.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Gracias a este poder el miembro de la Hermandad del Uno podrá comprender cómo funciona cualquier tipo de maquinaria tras analizarla durante un breve periodo de tiempo.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: Tras diez minutos de análisis y superar la tirada, el ejecutor de este don sabrá cómo usar una máquina y para qué sirve. Cuanto mayor haya sido el grado de éxito, mayor será el conocimiento proporcionado.

EMPATÍA MECÁNICA

Gracias a este don utilizar máquinas les es aún más fácil a los miembros de la Hermandad del Uno, ya que gracias al análisis pueden usar las máquinas de la forma adecuada.

Tirada: El uso de este don es automático.

Efecto: Este don confiere una bonificación de –2 a cualquier tirada para usar una máquina. Esta bonificación no puede usarse a la hora de disparar, apuntar o ejecutar una maniobra en que intervenga la habilidad directa del personaje en lugar de una de las propiedades de la máquina.

SUTILEZA

Los programas de una máquina pueden cambiarse con poco esfuerzo para que realicen pequeñas variaciones sobre su programa original. Los miembros de la hermandad han descubierto que se puede hacer lo mismo con las mentes y los pensamientos de las personas.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: A pesar de no poder realizar grandes cambios en los planes de una persona, el sinreflejo es capaz de variar sus intenciones en su propio beneficio. En caso de superar la tirada, podrá cambiar sutilmente parte de los pensamientos de la

víctima. De esta manera podrá decidir, por ejemplo, quién será el receptor de la acción que esté a punto de realizar o cuál será el objeto de esa acción. Por ejemplo, podría cambiar el receptor de un disparo u obligar a una persona que entrega un paquete a entregar otro objeto en su lugar. Ninguno de estos cambios podrá poner en peligro la vida de la víctima, ya que en tal caso el don fallaría automáticamente.

Legados (nivel 2)

ACCESO NIVEL 2

Los hermanos que han llegado a este nivel de privilegio han conseguido el prestigio necesario para poder usar mejores implantes en su cuerpo.

Efecto: El sinreflejo que haya adquirido este legado puede acceder y usar los implantes de Nivel de Prestigio 2.

IMPLANTE MENTAL

La concepción del cerebro humano como un ordenador ha mejorado a este nivel. Mediante este poder, el sinreflejo puede obligar a alguien a realizar una acción algo más compleja sin que este pueda hacer nada para evitarlo.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico igual a la Voluntad de la víctima más 2.

Efecto: En caso de superar la tirada, la víctima estará obligada a realizar la acción encomendada por el sinreflejo. El instinto de supervivencia del propio cerebro humano es demasiado poderoso para dejarse afectar por órdenes que puedan poner en peligro su propia vida., por lo que cualquier tipo de orden que pudiera ocasionar algún daño a la víctima fallará automáticamente. A pesar de que el poder ha mejorado respecto al nivel anterior, solo permite obligar a una persona a realizar una única acción, cada frase usada para ordenar una acción adicional requerirá un nuevo uso de este legado. La duración de este poder es de un único turno, por lo que, en caso de no poder completarse la acción, quedará a medias.

CONTROLAR MÁQUINA

Gracias a este legado, un miembro de la Hermandad del Uno será capaz de controlar una máquina mediante el poder de la mente. Así, podrá conseguir que un coche se encienda y avance sin necesidad de conductor o que un ordenador teclee sin que nadie pulse las teclas.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito +3.

Efecto: Para poder usar este poder, el sinreflejo debe ser capaz de ver directamente una máquina y estar a menos de cinco metros de ella. En caso de superar la tirada, será capaz de controlarla durante cinco minutos. Por cada cinco minutos adicionales que desee seguir haciéndolo deberá invertir un punto de Psike adicional.

LENGUAS

A pesar de que en el mundo existen incontables lenguas, todas ellas tienen algo en común: son representaciones orales de nuestros pensamientos. A este nivel, un miembro de la Hermandad del Uno es capaz de comunicarse directamente con la mente de la persona con la que está conversando, de manera que las lenguas dejarán de ser un misterio para él.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito igual al número de personas con las que se quiera comunicar simultáneamente.

Efecto: Gracias a este legado, el sinreflejo es capaz de entender todas las lenguas del planeta. En caso de tener éxito en la tirada, el hermano podrá comprender las lenguas de las personas que se han visto afectadas por este poder y podrá responderles en un idioma comprensible para ellas, al mismo que tiempo que las demás también se entenderán entre sí en caso de hablar distintos idiomas. La duración de este poder es de cinco minutos. Debido a que esto es posible gracias al contacto de las mentes, este legado solo permitirá comunicarse oralmente en persona.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del básico podrá extenderse la duración del efecto cinco minutos adicionales.

Maestrías (nivel 3)

ACCESO NIVEL 3

Los hermanos que han llegado a este nivel han conseguido el prestigio necesario para poder usar mejores implantes en su cuerpo. Solo queda un nivel por encima de esta clase de prestigio y está reservado para los más dignos dentro de la hermandad.

Efecto: El sinreflejo que haya adquirido esta maestría puede acceder y usar los implantes de Nivel de Prestigio 3.

DOMINACIÓN DE MASAS

Esta maestría es una evolución del legado «Implante mental». Los pensamientos de las personas que se haya alrededor del hermano son como libros abiertos en los cuales se puede escribir. El sinreflejo será capaz de implantar órdenes en sus mentes gracias al poder de esta maestría.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico igual a 3 más la Voluntad de la víctima con el valor más alto.

Efecto: En caso de superar la tirada, un miembro del grupo se verá obligado a realizar la acción encomendada por el sinreflejo. El instinto de supervivencia del propio cerebro humano es demasiado poderoso para dejarse afectar por órdenes que puedan poner en peligro su propia vida, por lo que cualquier orden que pudiera ocasionar algún daño a la víctima fallará automáticamente. Este poder permite obligar a todas las víctimas afectadas a realizar una misma acción, cada acción adicional requerirá un nuevo uso de esta maestría. La duración de este poder es de un único turno, por lo que, en caso de no poder completarse la acción, quedará a medias.

Éxitos adicionales: Aunque el éxito básico permite afectar solo a una persona, por cada grado de éxito adicional se

verá afectada una víctima más, que deberá cumplir la misma orden que el resto. Todas las víctimas deben hallarse en un radio de cinco metros.

LA REVOLUCIÓN DE LAS MÁQUINAS

La empatía conseguida con las máquinas ha mejorado a este nivel. Gracias a esta maestría, un miembro de la Hermandad del Uno será capaz de controlar todo un grupo de máquinas mediante el poder de la mente. Así, podrá conseguir que un grupo de vehículos avancen a sus órdenes o que parte de la maquinaria de una fábrica trabaje sin que nadie la controle.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito +4.

Efecto: Para poder usar esta maestría, el sinreflejo debe ser capaz de ver directamente las máquinas a controlar y estar a menos de cinco metros de ellas. En caso de superar la tirada, podrá controlarlas durante cinco minutos. Por cada cinco minutos adicionales que desee seguir haciéndolo deberá invertir 2 puntos de Psike adicionales.

Nexos (nivel 4)

ACCESO NIVEL 4

Los hermanos que han llegado a este nivel han conseguido el privilegio más grande disponible en la hermandad. A partir de ahora podrán usar los mejores implantes en su cuerpo, que aumentarán sus capacidades de forma extraordinaria.

Efecto: El miembro de la hermandad puede acceder a cualquier tipo de implante disponible, siempre bajo la supervisión del Uno.

MULTIFORMA

El cuerpo del miembro de la hermandad se ha convertido en una máquina prácticamente perfecta que puede ajustarse a las necesidades del individuo solo con la fuerza de su voluntad. Así, durante un breve periodo de tiempo podría convertirse en una criatura más ágil para realizar una tarea específica o en una más fuerte para soportar duros trabajos.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +5.

Efecto: En caso de superar la tirada, durante los siguientes cinco minutos el sinreflejo podrá ir modificando a voluntad la estructura de su cuerpo para redistribuir en cada turno sus puntuaciones de Fuerza, Destreza y Constitución. Ninguno de estos atributos puede llegar a 0 ni superar los 10 puntos. Pasados los cinco minutos, recuperará sus puntuaciones normales. Después tendrá que reactivar este nexo si desea volver a redistribuir sus puntuaciones.

Esencias (nivel 5)

NANOTECNOLOGÍA PERFECTA

Solo aquellos con un cuerpo perfecto y una mente integrada en el Uno reciben el honor de poder implantarse la nano tecnología perfecta. Gracias a unas pequeñas máquinas, el hermano se convierte en una criatura prácticamente inmortal, ya que su cuerpo podrá repararse mientras quede una sola de estas máquinas (incluso aunque se encuentre en el Mundo de la Luz).

Coste: 6 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +6.

Efecto: En caso de superar la tirada, el sinreflejo se recuperará instantáneamente de cualquier herida y regenerará cualquier parte del cuerpo que haya perdido, incluso aunque estos daños debieran haberlo matado. El cuerpo podrá volver a la vida hasta una hora después de su aparente muerte, siempre y cuando quede al menos una de las células del organismo original.

MIEMBROS DESTACADOS

Catnix

Catnix es uno de los miembros más importantes de la Hermandad del Uno. Desde que el Uno desapareció en su batalla contra la gran máquina, es el encargado de transmitir su palabra como si se tratase del sumo sacerdote de una religión basada en el antiguo líder de la hermandad.

Catnix ascendió rápidamente gracias a su inteligencia, que le hizo crear un sistema de comunicación lo suficientemente sofisticado para conseguir que todos los miembros de la hermandad estuvieran en contacto sin que el ordenador EL-1-N0 pudiera intervenir los mensajes. Este invento permitió coordinar el ataque final que se lanzó contra la gran máquina y que llevaría a los miembros de la hermandad a su gran victoria. Actualmente, ese sistema se sigue usando para conectar a todos los miembros del Uno a la mente global que se ha creado de forma artificial.

A día de hoy, Catnix es ya más máquina que hombre, pero su mente se mantiene completamente lúcida y no ha perdido ni un ápice de su poder creativo. Aún tiene la esperanza de crear una comunidad global capaz de convertir el planeta en una sociedad perfecta con una ideología común bajo los auspicios del Uno.

En los últimos años, Catnix ha estado trabajando en un proyecto sumamente secreto. Poco a poco y mediante una docena de viajes que se han realizado a la Luna, ha ido creando una pequeña colonia en el satélite terrestre en la que habitan una docena de personas que han adaptado su organismo para no necesitar oxígeno y que se alimentan mediante una batería solar. Con esa colonia se pretende simular una mente global a nivel del satélite, tal y como se haría en la Tierra en caso de tener éxito el plan de la Hermandad del Uno. A pesar de que los resultados aún no se han publicado,

se rumorea que la colonia ha sido capaz de dotar al satélite de una consciencia mínima, convirtiéndolo en un satélite parcialmente vivo.

Borzung

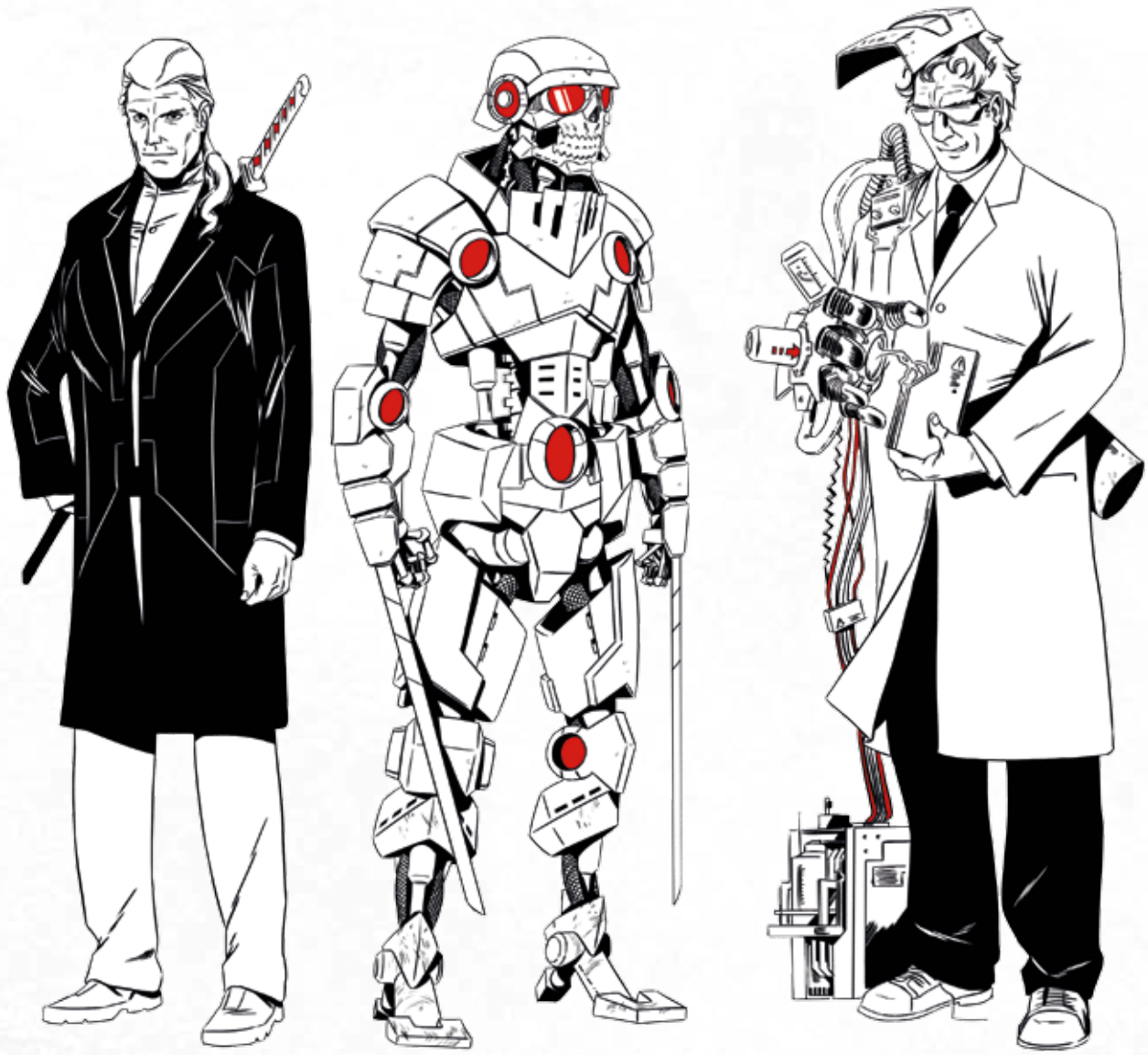
Borzung es uno de los principales innovadores, a la vez que un prestigioso tecnomédico, de la Hermandad del Uno. Es el creador de las armaduras de combate que usan los protectores, así como de los sistemas de defensa de las principales ciudades-estado. A pesar de ser un científico brillante, es también un guerrero consumado que no duda en participar en primera línea de combate si hace falta. Vestido con una de sus propias armaduras, lidera un grupo de combate de élite conocido como los Khinofarmers.

Este grupo está especializado en misiones de asalto rápido en bases enemigas, pues sus grandes habilidades con el control de mecanismos tecnológicos les permite deshabilitar las defensas enemigas en poco tiempo, minimizando de esta manera el tiempo que se ven expuestos durante los combates.

Actualmente, Borzung está trabajando en unas nuevas armaduras con propiedades miméticas que ayudarían aún más en las misiones de infiltración. Sin embargo, parece que con la ayuda de un traidor, uno de los prototipos más avanzados ha sido robado. Las sospechas recaen directamente sobre La Corporación, que siempre va al acecho de apoderarse de la tecnología de la hermandad. Borzung ha detenido temporalmente el desarrollo de estas armaduras y ha salido junto con los Khinofarmers en una misión de recuperación del prototipo desaparecido.

El doctor Uldarion y el virus Mahana

Uldarion fue en su día uno de los más brillantes informáticos de la Hermandad del Uno, pero, pese a ello, no pasará a la historia como uno de los más elogiados. Uldarion



fue el diseñador de la inteligencia artificial Mahana. El doctor intentaba desarrollar un programa que controlase las armaduras tecnificadas sin la necesidad de poner en peligro la vida de pilotos humanos. El programa resultó ser realmente eficiente y demostró tener la capacidad de controlar cualquier tipo de tecnoarmadura creada por los innovadores, por muy moderna que fuera la tecnología que usaran.

Desgraciadamente, el ordenador EL-1-N0 corrompió a la IA y la dotó de lo más semejante posible a una conciencia propia. Mahana estaba programada para evitar que las tecnoarmaduras fueran destruidas durante el combate, y esta misma lógica le llevó a pensar que la mejor manera de prevenir su destrucción era usar las tecnoarmaduras para evitar que los humanos diseñaran una nueva tecnología que estuviera fuera de su alcance.

Mahana se convirtió en una especie de virus informático que se infiltró en las armaduras de combate de la hermandad. A su vez, creó para sí un cuerpo propio usando las últimas tecnologías, una armadura prácticamente indestructible compuesta de ostnium, una aleación de reciente creación resistente a cualquier tipo de ataque. Mahana se encargó de eliminar al doctor Uldarion para evitar que cualquier persona tuviera acceso a su código fuente y pudiese encontrar alguna vulnerabilidad.

Uldarion, tal y como se ha descubierto hace poco revisando sus notas, sabía que la IA podía superar lo esperado debido a su capacidad de adaptación, y por ello diseñó un programa de escape que podía paralizar todas las funciones de Mahana. Ese programa, sin embargo, se encuentra en lugar desconocido y la Hermandad del Uno lo está buscando activamente para acabar de una vez con el peligro que representar el virus Mahana.

LOS BUSCADORES

Ajenos a cualquier tipo de ética, solo buscan el beneficio propio y la pureza de sangre. Para ellos el mundo es un lugar imperfecto donde deben vivir rodeados de elementos que pueden corromper su pureza racial. Son mercenarios, peligrosos y temidos, son los Buscadores.

FILOSOFÍA

Desde los inicios de la historia siempre ha habido personas que se han visto fascinadas por el mundo de lo oculto y lo sobrenatural. Muchos de ellos, lejos de dejarse atemorizar, han buscado su explicación y su fuente. Uno de estos grupos, seguramente uno de los más poderosos y sabios en este aspecto, es el conocido como los Buscadores.

Hace aproximadamente unos mil trescientos años, algunas de estas personas, sinreflejo, en lugar de intentar dar un sentido a lo que les ocurría, se dedicaron a intentar desvelar el secreto que les permitía poder cruzar de un mundo a otro y despertar en ellos los poderes que manifestaban. En total fueron nueve los que, durante la investigación de los misterios del Reflejo, fundaron una sociedad que, con el tiempo, desarrolló una empatía innata con el reflejo de los mundos y la capacidad de sentir cuándo se producía un viaje o cuándo la realidad se reparaba de un daño surgido en alguno de los dos planos.

Esta sociedad continuó sus investigaciones intentando crear una raza superior de seres humanos. Para ello, empezaron a buscar otros sinreflejo con los cuales tener descendencia como ellos, personas capaces de pasar de un mundo a otro y desarrollar poderes psíquicos.

Estas nueve familias que se crearon fueron las que acabaron convirtiéndose en los Buscadores, que, lejos de preocuparse de por qué existen los sinreflejo o los dos mundos, han buscado cómo se crean y cómo pueden llegar a ser más poderosos. Estos sinreflejo desprecian a los humanos normales, en muchas ocasiones incluso a miembros de sus propias familias, y acaban encerrándolos en campos de concentración como si se trataran de simple ganado.

Actualmente las investigaciones continúan y, aunque a veces son contratados por otros grupos por la gran facilidad que tienen para traspasar de un plano a otro y por la capacidad de detectar lugares donde se ha producido un viaje, su principal objetivo es que las nueve familias que forman los Buscadores sean las más poderosas entre los sinreflejo.

Algunos miembros de este grupo, sobre todo en el Mundo Oscuro, usan sus poderes para detectar viajeros noveles y capturarlos mientras están intentando comprender lo que les ha pasado. Posteriormente los usan para sus experimentos o los venden como esclavos en grandes subastas que se realizan en Las Vegas, donde solo se puede entrar con una invitación especial.

HISTORIA

Hace aproximadamente unos mil trescientos años, entre las distintas tribus bárbaras que habitan en el norte de Europa del Mundo Oscuro, aparecieron diversos sinreflejo. Su capacidad de desarrollar grandes poderes les confirió rápidamente el título de dioses, probablemente dando lugar a lo que sería la mitología nórdica durante el siglo VII y posteriores.

Estos sinreflejo no tardaron en hacerse con el control de las tribus, que se expandieron a lo largo del siglo VIII por todo el norte de Europa. Lejos de buscar una explicación para el origen de sus poderes, intentaron encontrar la forma de potenciarlos para poder hacer frente a otras tribus lideradas también por sinreflejo. Tras muchos años de batallas, solo quedaron nueve tribus que habían formado grandes familias en las que los sinreflejo detentaban el poder.

La mayor y más poderosa de estas familias era la conocida como Bär, el oso, cuyo rey, Odín Bär, había conquistado prácticamente la totalidad del norte de Europa, así como parte de las islas británicas. La familia Bär, considerando que una lucha con el resto de las familias podría llevar a la destrucción de todas ellas, reunió a los distintos reyes de las tribus para proponerles un acuerdo: juntos formarían una única sociedad en la que gobernarían aquellos que habían manifestado poderes divinos y, gracias a su poder combinado, el mundo caería a sus pies. Los reyes aceptaron su propuesta, y de esa manera nació la sociedad de los Buscadores, formada por las familias Bär, Hugin, Munin, Frigg, Loki, Siff, Njörðr, Baldr y Freyja. Con el paso de los años, aquellas tribus bárbaras fueron evolucionando tanto culturalmente como en todo aquello relacionado con los poderes de los sinreflejo.

Con el inicio del primer milenio, los Buscadores cambiaron su táctica de dominación y expansión. Al dedicar demasiado tiempo a la guerra y a mantener sus posiciones, su investigación se veía aletargada durante grandes periodos de tiempo, por lo que las nueve familias decidieron que se mezclarían con la nueva sociedad que se estaba formando en ambos mundos y desaparecerían como símbolos evidentes de poder.

Gracias a esta aparente desaparición, los Buscadores pudieron dedicarse a buscar a otros sinreflejo que habían desarrollado habilidades distintas a las suyas para poder fortalecerse ellos mismos. Uno de los casos de mayor éxito lo encontramos hacia el año 1095, cuando se encontraron con Pedro el Ermitaño. Este sinreflejo, respondiendo a una llamada de la Iglesia católica, se disponía a liberar Jerusalén de los infieles. Gracias a su carisma, consiguió reunir a gran cantidad de gente con la intención de llegar a Tierra Santa y liberarla. Entre la muchedumbre reunida, los Buscadores detectaron un inusual número de sinreflejo, la mayoría de los cuales aún no habían despertado sus poderes latentes. Vieron en esto

una gran oportunidad para capturarlos y poder proseguir sus experimentos, de manera que prepararon una emboscada al ejército de Pedro el Ermitaño junto con los turcos selyúcidas. La batalla que tuvo lugar en Xerigordon fue brutal, y la mayor parte del ejército de Pedro el Ermitaño fue destruido. Los Buscadores aprovecharon para capturar a la mayor parte de los sinreflejo, aunque algunos de ellos, como es el caso de Pedro, consiguieron escapar y regresar a Constantinopla.

Mientras los Buscadores desarrollaban sus nuevos poderes gracias a la captura de numerosos sinreflejo alrededor del mundo conocido, el norte de Europa era sacudido por un gran cambio: el surgimiento del Sacro Imperio Romano Germánico en el Mundo de la Luz. Este se vería reflejado en el Mundo Oscuro con el resurgimiento de los Buscadores al frente de una gran nación que conseguiría tiranizar gran parte del territorio de la mano de Adolf Bär, que es considerado el fundador de esta sociedad evolucionada tal y como se la conoce en la actualidad.

De la misma forma que en el Mundo de la Luz el edicto de la Bula de Oro de 1356 obligaba siete príncipes electores elegir un emperador, en el Mundo de la Oscuridad el señor de aquel nuevo imperio forjado por la familia Bär se escogía entre las nueve familias de los Buscadores según el poder de cada una.

El Imperio Romano Germánico fue poco a poco perdiendo su poder. La caída empezó con la Guerra de los Treinta Años, que devastó todo el territorio alemán y que posteriormente, debido a la Paz de Westfalia, dividió el imperio en principados independientes. En contrapartida, en el Mundo Oscuro los Buscadores aumentaron notablemente su poder. Gracias a sus habilidades psíquicas, ningún ataque podía cogerlos por sorpresa y, poco a poco, su imperio se fue extendiendo por toda Europa. Las ciudades conquistadas eran rápidamente convertidas en campos de concentración de los que solo lograban salir con vida aquellos que demostraban tener algún tipo de poder psíquico, por mínimo que fuera.

Los prisioneros sinreflejo eran adoptados dentro de una de las nueve familias, a excepción de la más poderosa de ellas, la familia Bär, que mantenía su línea de sangre intacta desde tiempos de los vikingos. El hecho de integrar nueva sangre en el resto de familias permitía a sus miembros experimentar nuevas combinaciones genéticas que dieran lugar a una generación más poderosa que la anterior.

Con el paso de los años, Berlín se convirtió en la capital del Imperio buscador. Esta ciudad, libre de campos de concentración, acogía la casa central de cada una de las nueve familias, así como gran parte de su ejército. Estos ejércitos están formados íntegramente por miembros de las nueve familias, por lo que, a pesar de no ser muy numerosos, cuentan con la ventaja que les confieren los poderes de los que disponen, convirtiéndolos así en una fuerza de élite imparable.

En 1914, el Imperio buscador se consideró preparado para lanzar una ofensiva a nivel mundial para conquistar la Tierra Oscura. Mientras en el Mundo de la Luz el caos se apoderaba de la humanidad en la que sería conocida como la Primera Guerra Mundial, los Buscadores fueron avanzando hacia el este y hacia el sur. Pero otra gran potencia se alzaba con la misma idea: el Imperio de los Mil Años. Mientras batallas sin fin se desarrollaban entre ambas potencias por el control de Europa, un tercer enemigo apareció en el este. Se trataba de las máquinas de EL-1-N0, un gran superordenador que había creado miles de máquinas con el objetivo de destruir la humanidad en un intento de conseguir un mundo perfecto.

Frente al gran potencial de este enemigo común, el Imperio y los Buscadores firmaron el Pacto de Hierro, por el cual se acordaba una tregua que permitiría a las dos organizaciones enfrentarse a las máquinas provenientes del este. Gracias al fin de estas hostilidades y a la combinación de ambos ejércitos, la ofensiva del Pacto de Hierro obligó a las máquinas a retirarse al continente asiático.

A día de hoy, el Pacto de Hierro se mantiene en pie por el equilibrio militar que permite mantener a estas dos potencias. Por otro lado, mientras el Imperio intenta defenderse de los ataques de la Hermandad de la Sangre en el sur de África, los Buscadores han empezado a tener problemas con lo que se conoce como la Herejía de Praga.

La Herejía de Praga, formada por un grupo de cinco sinreflejo fenicios, se ha unido a diversos parias para evitar que los Buscadores capturen más víctimas para sus experimentos o para venderlos en el mercado de Las Vegas. Hasta el momento, todos los intentos de capturar a los miembros de la Herejía han sido infructuosos, ya que, pese a las habilidades de los Buscadores, han sido incapaces de localizar su paradero. Todo hace pensar que algún miembro de los mismos Buscadores se halla implicado en el asunto, consiguiendo que la información se filtre antes de que se pueda dar uso a la misma.

FORMAR PARTE DE LOS BUSCADORES

La sociedad buscadora se basa fundamentalmente en los sinreflejo y en la pureza de sangre. Tomando como referencia al primer gran buscador y fundador, Adolf Bär, organizan toda su vida cotidiana buscando el triunfo de su raza.

Los miembros de los Buscadores se dividen en casas, grupos familiares que siguen una misma línea de sangre. A pesar de existir innumerables casas, solo nueve tienen derecho a gobernar la sociedad buscadora y a residir en el Berlín del Mundo Oscuro, capital del Imperio buscador.

Las nueve casas dirigentes están dominadas por un cabeza de familia sinreflejo. Estos son los primogénitos de cada generación de la rama más cercana a la línea de sangre de Adolf Bär. Cuando un cabeza de familia muere, es substituido por un nuevo primogénito. Cuando el primogénito nace con reflejo, la casa cae en desgracia y es sustituida por la siguiente casa en el árbol genealógico. Esto provoca que muchas familias asesinen a sus hijos que nacen con reflejo al tiempo que

intentan eliminar a los primogénitos de las demás familias para conseguir entrar en una de las nueve casas gobernantes.

Desde la victoria de los Buscadores en la Segunda Guerra Mundial, Alemania se ha convertido en la capital de Europa del Mundo Oscuro. El resto de países han pasado a ser poco a poco enormes campos de concentración donde los ciudadanos son controlados por las casas menores de los Buscadores. Las personas son consideradas mercancías y se comercializa con ellas o se las obliga a entrar en el ejército de los Buscadores. Este ejército es capaz de rivalizar con el mismísimo Imperio de los Mil Años o con los guerreros de la Cábala del Rayo Divino, pues sus componentes están más que dispuestos a luchar por los Buscadores para evitar regresar a los campos de concentración.

La principal fuente de ingresos de los Buscadores se basa en la venta de esclavos. La mayoría de estos son personas normales y corrientes y reportan pocos beneficios, pero existe un mercado más pequeño mucho más beneficioso: la venta de sinreflejo. Gracias a sus poderes, a los Buscadores no les es difícil encontrar a aquellos sinreflejo que han realizado su primer cambio sin estar preparados. Confiando en las personas que aparentemente les ayudan en un mundo extraño y hostil, estos sinreflejo desprevenidos son capturados por los Buscadores y vendidos en los mercados de esclavos.

Estos mercados los gestionan los Bär, los descendientes directos de Adolf y dirigentes supremos de los Buscadores. Usualmente se realizan en un terreno neutral, como Las Vegas, y los organizadores están más que dispuestos a entregar parte de los beneficios a los Fenicios como intermediarios para conseguir sus propósitos. En estos mercados, representantes de las diferentes cábalas y hermandades subastan a los sinreflejo por increíbles cantidades de dinero o por otro tipo de materiales que no pueden obtenerse de otra manera, como podría ser el oricalco de la Cábala de Hédoné.

La vida de los Buscadores podría definirse con un color: gris. Sus edificios son recios, sin defectos y sin ningún adorno. Sus calles permanecen vacías, dando la apariencia de grandes ciudades fantasma. Pero esto se debe a que la vida de los Buscadores transcurre por entero en el interior de sus casas. Los Buscadores son grandes amantes del arte y de la música. Sus casas están decoradas con valiosas obras de arte y con ricas telas. Sus enormes salones, capaces de dar acogida a la mayor parte de una casa, son siempre confortables y normalmente están preparados para que un grupo de músicos pueda deleitar a los presentes mientras realizan reuniones familiares.

Entre los Buscadores existen muchos trabajos aparte del de gobernar las casas mayores. A pesar de que normalmente pueden disfrutar de sus vidas sin necesidad de trabajar, las casas menores muchas veces deben encargarse de los trabajos que solo pueden hacer los sinreflejo o que deben realizar a la fuerza los miembros con la sangre de la familia Bär. A continuación exponemos algunos de ellos, quizás los más importantes, pero no deja de haber otro tipo de trabajos mucho más desagradables.

Jäger

Los Jäger son los encargados de buscar y capturar a aquellas personas que cambian de mundo. Cuando una persona realiza este cambio, deja una impronta psíquica en el ambiente que los Buscadores son capaces de captar gracias a sus desarrollados poderes psíquicos. En el caso de las personas que cambian por primera vez, esta impronta es muy fuerte y, además, tiene un carácter descontrolado. Si los cazadores la detectan, se ponen en movimiento para intentar capturar a estos recién llegados, ya sea mediante la fuerza bruta o mediante el engaño.

Los Jäger son contratados por las cábalas y las hermandades para misiones en las que se necesite encontrar a alguien que ha saltado entre mundos, pues son capaces de localizar los lugares por donde se han realizado los saltos incluso muchos días después.

Gefängnis

La Gefängnis es el grupo de casas menores encargadas de las ciudades-estado con campos de concentración. Los habitantes de estas ciudades no tienen derechos, no pueden salir de estos campos de concentración si no es como parte del ejército o muertos. Viven en un terror constante, pues aquellos que osan tan solo cruzarse en el camino de un miembro de la Gefängnis acaban muriendo como perros callejeros.

La Gefängnis está formada por las casas más alejadas de la línea de sangre de los Bär. Su trabajo es sinónimo de desprestigio y por ello pagan su ira con los habitantes de las ciudades.

La Gefängnis se encarga de que los prisioneros trabajen en sus fábricas catorce horas al día y de que cumplan las leyes de los Buscadores: se les impide tener una religión, desarrollar cualquier tipo de nivel cultural (a no ser que sea totalmente necesario para su trabajo) y, por último, procrear sin el permiso de los Buscadores. En el caso de los recién nacidos, la Gefängnis realiza una serie de pruebas para comprobar si estos están sanos y serán aptos para trabajar. En caso de no serlo, tanto los padres como el bebé son llevados a una cámara donde se les ejecuta para evitar que repitan el error. En algunas ocasiones, los prisioneros han intentado esconder el embarazo de las mujeres para evitar pasar por los trámites de la Gefängnis.

Botschafter

Los Botschafter son los encargados de realizar las negociaciones con las demás cábalas y hermandades. Son gente culta y disciplinada que normalmente domina varios idiomas. Los demás grupos los respetan, pues descontentar a estos embajadores significa descontentar a los Buscadores.

Los Botschafter suelen merodear los mercados fenicios dispuestos a realizar las negociaciones que hagan falta y a ofrecer sus servicios como mercenarios a quien pueda pagar el precio.

El contacto de los Botschafter con otras culturas les ha hecho de mente más abierta que los demás buscadores. Siguen

creyendo en la pureza de la sangre, pero ven que permitir que las demás personas desarrollen un nivel cultural puede permitirles aprovechar sus descubrimientos a favor de su propio pueblo. Estos pensamientos los mantienen en secreto, ya que si alguna de las casas mayores los descubriera, podrían tacharlos de herejía y castigar a los Botschafter con la muerte o una larga visita a las cámaras de tortura.

ASPECTO

Todos los miembros de los Buscadores visten un uniforme gris distintivo. Cada una de las casas puede añadir distintivos que las diferencien, siempre que en el uniforme se continúe viendo la estrella que representa a la familia Bär. Además de ello, al ser un grupo altamente militarizado y estratificado, todos los uniformes llevan galones con los que se representa la posición y el poder de cada uno de los miembros de esta sociedad.

PODERES PSÍQUICOS: *PORTIS*

Los poderes psíquicos de los Buscadores se han desarrollado en base al control sobre los mundos y sus habitantes. Su capacidad para modificar el entorno y dominar las Puertas los han convertido en una fuerza que muchos sinreflejo temen y con la que no desean enfrentarse de modo alguno.

Saberes (nivel 0)

AFINIDAD

Los miembros de los Buscadores son capaces de sentir los dos mundos a través de su cuerpo y su mente. Gracias a esta conexión y a su poder mental, pueden crear una afinidad con el lugar donde se encuentran para favorecer sus intereses.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el buscador podrá invertir un punto de Psike para mejorar su siguiente tirada en un –1. Mientras no salga de la zona donde se encuentra, podrá continuar gastado un punto de Psike en las sucesivas tiradas para volver a obtener la bonificación. No puede gastarse más de 1 punto de Psike por tirada.

IMPOTENCIA

Para apresar a un adversario es necesario que este no pueda defenderse. Gracias a este saber, un buscador es capaz de debilitar a sus enemigos reduciendo su fuerza física.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Fuerza, con un grado de éxito igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de tener éxito en la tirada, el buscador deberá impactar a su víctima como si de un combate cuerpo a cuerpo se tratara. En caso de impactar, la víctima perderá un punto de Fuerza durante los siguientes cinco minutos. Si no se supera la tirada, el poder se desvanecerá sin más. Solo puede aplicarse este saber una vez. Sucesivas aplicaciones no tendrán ningún efecto mientras una de ellas siga activa. En caso de que una víctima reduja su Fuerza a 0, caerá desmayada durante la duración del efecto de este saber.

REFLEJAR LA VERDAD

Los Buscadores son grandes interrogadores, sobre todo porque nadie puede engañarlos gracias a este saber. Mediante el uso de un espejo pueden saber si lo que está respondiendo una persona es verdad o no.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: El personaje debe colocar a su víctima delante de un espejo en el que pueda verse reflejada de cuerpo entero. En caso de superar la tirada, el reflejo del espejo asentirá o negará para desvelar si se ha dicho la verdad o no. Este saber no obliga a nadie a responder ni desvelar la auténtica verdad en caso de haber mentido. En el caso de que una persona esté diciendo algo falso pero que cree que es verdadero, el saber indicaría que la respuesta es verdadera.

SENTIR DIRECCIÓN

Gracias al enlace que tienen con los dos mundos, los Buscadores son capaces de convertirse en brújulas humanas.

Tirada: El uso de este poder es automático.

Efecto: El buscador sabrá instintivamente dónde se encuentra el Norte en cualquiera de los dos mundos.

MEJORA DE LOS SENTIDOS

Los Buscadores necesitan de toda la capacidad de sus cinco sentidos para sobrevivir en los dos mundos. Gracias a este saber, los sentidos del sinreflejo mejorarán notablemente durante un breve periodo de tiempo.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de superar la tirada, todos los sentidos del buscador se agudizarán durante cinco minutos, otorgándole una bonificación de –1 a cualquier tirada en la que intervenga la Percepción.

Dones (nivel 1)

PARÁLISIS

Para capturar a sus presas, los Buscadores primero deben reducirlas hasta dejarlas indefensas. Gracias a este don, las víctimas quedarán paralizadas.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Fuerza, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de superar la tirada, el sinreflejo deberá impactar a la víctima potencial como si de un combate

cuerpo a cuerpo se tratara. Si lo consigue, esta quedará paralizada durante cinco turnos. Si no, el poder se desvanecerá sin más. Si la víctima recibe cualquier tipo de daño, el efecto desaparecerá y esta será libre de actuar de nuevo. La víctima podrá intentar superar una tirada de Voluntad cada turno y cada vez que se le intente causar algún daño para intentar liberarse de la parálisis. Este poder no impide el uso de poderes psíquicos que no requieran movimiento.

SENTIR EL REFLEJO

Los Buscadores son los maestros en el arte de cambiar de un mundo a otro. Sienten en sus cuerpos y en sus mentes la presencia de los dos mundos de una forma muy activa. Gracias a este don un buscador es capaz de ver lo que se encuentra en el otro mundo sin necesidad de cruzar.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito +1.

Efecto: El buscador debe detenerse y concentrar su vista para que esta se traslade al otro mundo durante cinco turnos. Si se tiene éxito en la tirada, el personaje será capaz de ver cómo es el reflejo del lugar donde se encuentra. La visión durará hasta que el personaje deje de concentrarse. La concentración necesaria para mantener este don activo es tan poderosa que impide moverse o realizar cualquier otra acción.

LOCALIZAR PUERTA

Cuando la realidad se desgarra para dejar pasar a un sinreflejo, esta gime de dolor al abrirse una puerta entre los mundos. Los Buscadores sienten este dolor y son capaces de detectar la presencia de un viajero reciente en una zona.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: Tras concentrarse durante dos turnos y superar la tirada, el buscador sabrá si en las últimas veinticuatro horas se ha abierto una Puerta entre los mundos en un área de diez metros a la redonda.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito adicional se podrá ampliar el radio diez metros adicionales.

TRAMPA EN LA PUERTA

Del mismo modo que los Buscadores son capaces de detectar la presencia de Puertas, también lo son de preparar trampas en estas para evitar que los sinreflejo entren en su territorio.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: Tras concentrarse durante dos turnos delante de una Puerta y superar con éxito la tirada, la trampa quedará colocada. Si en las próximas veinticuatro horas alguien atraviesa esa Puerta, perderá tantos puntos de Psike como grados de éxito haya conseguido el buscador al activar la trampa. Además, el buscador recibirá una señal mental que le indicará que alguien ha activado la trampa. La Puerta elegida debe ser concreta y si en una zona existen varios lugares de paso deberá escogerse uno de ellos: una puerta, un ascensor…

MENSAJERO DEL VIENTO

Los Buscadores necesitan estar comunicados de forma discreta para evitar que sus víctimas sospechen de ellos. De esta manera, los Buscadores han desarrollado un sistema para poder enviar mensajes a través del viento.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: En primer lugar, el buscador deberá susurrar al viento su mensaje indicando el nombre verdadero de la persona a la que quiera que llegue el mensaje. A continuación se realizará la tirada de forma oculta. En caso de superarla, el mensaje llegará cinco horas más tarde a su destinatario. En caso de fallar, el mensaje se perderá en el viento sin que el emisor lo sepa. Si el receptor se encuentra en un mundo distinto, el mensaje se perderá automáticamente.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del mínimo, el mensaje tarda una hora menos en llegar a su destino. En caso de superar por cinco grados de éxito la tirada, el mensaje se transmitirá de forma instantánea.

Legados (nivel 2)

DORMIR

Con este legado los Buscadores son capaces de dejar incapacitadas a sus víctimas, sumiéndolas durante horas en un sueño reparador. Esto les permite trasladarlas de un lugar a otro sin demasiados problemas.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Fuerza, con un grado de éxito igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de superar la tirada, el sinreflejo deberá impactar a la víctima potencial como si de un combate cuerpo a cuerpo se tratara. Si lo consigue, esta quedará sumida en un profundo sueño durante cinco horas. En caso contrario, el poder se desvanecerá sin más. Si la víctima recibe cualquier tipo de daño mientras está dormida, el poder desaparecerá y esta será libre de actuar de nuevo. La víctima podrá intentar superar una tirada de Voluntad cada cinco minutos y cada vez que se le intente causar algún daño para intentar liberarla del sueño.

RASTREAR VIAJERO

Si con los dones anteriores los Buscadores podían localizar Puertas abiertas recientemente, con este legado son capaces de seguir el rastro psíquico que dejan los viajeros, lo que convierte a los recién llegados en perfectas víctimas para sus mercados de esclavos.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito +2.

Efecto: Una vez que se ha encontrado una Puerta abierta recientemente (por ejemplo, mediante el don «Localizar Puerta») y en caso de tener éxito en la tirada, el buscador sentirá el rastro psíquico dejado por el viajero, pudiendo rastrear el camino que ha seguido este sin ningún tipo de error. Este legado permanecerá activo durante una hora.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito adicional la duración se podrá extender una hora adicional.

PÓRTICO

Si bien todos los sinreflejo necesitan una Puerta para poder traspasar de un mundo a otro, los Buscadores que han aprendido este legado son capaces de crear sus propias Puertas en cualquier lugar.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Especial.

Efecto: Un buscador con este poder es capaz de traspasar al otro mundo en cualquier lugar mediante el uso de su poder psíquico. Esta Puerta es muy inestable y solo permanecerá activa durante unos pocos segundos, durante los cuales el buscador puede intentar pasar al otro lado usando las reglas del cambio.

Esta Puerta se considera una transgresión grave contra la realidad, y, en caso de fallar la tirada para pasar de un mundo a otro, los Guardianes pueden tomar severas represalias contra el buscador a discreción del director de juego.

CERRAR PUERTA

Del mismo modo que son capaces de abrir Puertas en cualquier lugar, los Buscadores pueden cerrar las existentes para evitar que los viajeros pasen de un lugar a otro.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +3.

Efecto: Para impedir que alguien use un lugar como Puerta, el buscador debe concentrarse mientras se sintoniza con un lugar concreto para crear un bloqueo psíquico. Para ello, el personaje deberá concentrarse durante tres turnos y superar la tirada. En caso de tener éxito, el lugar será infranqueable para cualquier sinreflejo, incluido el que ha cerrado la Puerta. Este bloqueo durará veinticuatro horas. Cada nuevo día el jugador podrá gastar 2 puntos de Psike para mantener la puerta cerrada sin necesidad de tirar el dado de nuevo.

Maestrías (nivel 3)

GRILLETES

Capturar personas normales no es algo difícil para los Buscadores. El problema surge cuando deben capturar a un sinreflejo, ya que pueden usar sus poderes psíquicos para defenderse. Mediante esta maestría, los Buscadores son capaces de crear un grillete psíquico que impide a un sinreflejo usar cualquiera de sus poderes durante un breve periodo de tiempo.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Fuerza, con un grado de éxito igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de superar la tirada, el sinreflejo deberá impactar a la víctima potencial como si de un combate cuerpo a cuerpo se tratara. Si lo consigue, esta será incapaz de usar sus poderes psíquicos durante cinco minutos. En caso contrario, el poder se desvanecerá sin más. Si la víctima recibe cualquier tipo de daño, el poder desaparecerá y será libre de actuar de nuevo. La víctima podrá intentar superar una tirada de Voluntad cada minuto y cada vez que se le intente causar algún daño para intentar liberarse de los grilletes.

LOCALIZAR EL REFLEJO

Cuando los Buscadores quieren acabar con sus enemigos, a veces es más simple buscar a su reflejo en el otro mundo, pues mientras uno de los reflejos puede estar protegido por sistemas de seguridad, el otro puede resultar ser un simple vagabundo que pasea por la calle. La dificultad reside en localizar quién es el reflejo de sus víctimas, ya que no hay manera alguna se asegurarlo. Por ello, los Buscadores han conseguido desarrollar esta maestría, que les permite localizar el reflejo de una persona en el otro mundo.

Coste: Especial.

Tirada: Especial.

Efecto: Para conseguir localizar al reflejo de una persona en el otro mundo, primero debe conocerse la pauta mental de la víctima: el buscador debe invertir 3 puntos de Psike y superar una tirada de Psike + Mente con un grado de éxito igual a la puntuación de Mente de la víctima, que debe hallarse en un radio de veinte metros. En caso de tener éxito, la pauta mental de la víctima quedará grabada en la memoria del buscador.

Una vez pasado al otro mundo, el sinreflejo podrá lanzar un sondeo psíquico que le permitirá intuir la dirección en la que se encuentra el reflejo del cual se ha obtenido la pauta. Para ello, el jugador deberá invertir 1 punto de Psike y realizar una tirada de Psike + Percepción con un grado de éxito de +3. En caso de superarla, el director de juego indicará la dirección en la que se encuentra el reflejo de la víctima, si existe, y a qué distancia se encuentra aproximadamente.

REPARAR EL REFLEJO

Los Buscadores muchas veces tienen problemas para capturar a otros sinreflejo debido a su habilidad para cruzar de un mundo a otro. Para evitarlo han desarrollado esta maestría, que les permite crear un reflejo temporal de su víctima, de modo que ya no pueda viajar al mundo contrario (pues ya no es un sinreflejo).

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito igual a la Psike de la víctima.

Efecto: Para poder usar esta habilidad el buscador debe ser capaz de ver directamente a un sinreflejo que no se encuentre a más de cinco metros. En caso de superar la tirada, un doble de la víctima aparecerá en el otro mundo en un lugar en el que nadie pueda verlo. Durante la siguiente hora, el tiempo que el reflejo artificial tarda en desaparecer, la víctima será incapaz de cambiar de mundo. El falso reflejo se comportará como lo haría el verdadero y realizará tareas habituales a su personalidad mientras exista. Cuando el poder esté a punto de expirar, el falso reflejo sentirá la necesidad de dejar todo lo que esté haciendo y retirarse a un lugar en el que nadie lo pueda ver.

Nexos (nivel 4)

CAMBIAR EL OTRO YO

Al pasar de un mundo a otro por primera vez, el otro yo creado permanece inalterable durante el resto de la vida de un sinreflejo. Los Buscadores, en cambio, han conseguido forzar la realidad: al usar este nexo, un buscador es capaz de redefinir su otro yo cada vez que cruza al mundo donde se creó por primera vez.

Coste: 5 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito igual a su propia puntuación de Psike.

Efecto: Este nexo solo puede usarse en el momento de traspasar de un mundo a otro. Si se supera la tirada, el jugador podrá intercambiar sus puntuaciones de Fuerza, Destreza, Constitución, Empatía y Percepción como más guste. La alteración de estas características durará, en el mundo de destino de su viaje, hasta que vuelva a usar este poder para realizar un nuevo cambio.

FORZAR EL REFLEJO

La presencia de un sinreflejo en el mundo en el que no nació rompe gravemente las leyes de la realidad. Gracias a este nexo un buscador es capaz de reparar este daño y enviar de vuelta a un sinreflejo a su mundo natal.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito igual a la puntuación de Psike de la víctima.

Efecto: Para devolver a un sinreflejo a su mundo natal, el buscador deberá superar la tirada e impactar a su víctima como si de un combate cuerpo a cuerpo se tratara. En caso de tener éxito, la víctima volverá a su mundo natal y será incapaz de cruzar de nuevo al otro mundo durante las siguientes veinticuatro horas. En caso de que no impacte o que la víctima ya se encuentre en su mundo natal, el poder se desvanecerá sin más.

Esencias (nivel 5)

ROMPER EL REFLEJO

El secreto de la familia Bär, el porqué de que sus primogénitos siempre resulten ser sinreflejo, se encuentra en esta esencia, gracias a la cual un buscador es capaz de separar el enlace psíquico existente entre una persona y su reflejo y crear así a dos sinreflejo, uno en cada mundo, sin matar a ninguno de los dos receptores. Por este poder todos los miembros de la familia Bär, sean sinreflejo o no, han conseguido mantener la pureza de sangre y continuar siendo los líderes de los Buscadores.

Coste: Especial.

Tirada: Especial.

Efecto: Para crear un sinreflejo a partir de una persona normal el buscador deberá realizar un ritual que le llevará una semana de tiempo. Cada día de esa semana deberá invertir 5 puntos de Psike mientras rompe poco a poco el lazo psíquico que une los dos reflejos. Cada día deberá superar una tirada de Psike + Mente con un grado de éxito mínimo de +5. En caso de fallar una tirada, el ritual deberá volver a llevarse a cabo desde el principio y, además, el buscador que lo realiza perderá permanentemente 1 punto de Psike. En caso de superar todas las tiradas, el séptimo día el destino de los dos reflejos quedará separado eternamente y habrá un sinreflejo en cada mundo.

MIEMBROS DESTACADOS

Akrog Bär

Akrog Bär es el actual primogénito de la familia Bär y, por ello, será el próximo dirigente una vez su padre muera. Se trata de una persona sumamente enérgica, seria y respetable. Como primogénito ha sido educado en los valores de los Buscadores, y haber nacido sinreflejo lo convierte en la persona más honorable de la familia Bär.

Actualmente Akrog dirige las fuerzas armadas de los Buscadores en Berlín y se encarga de capturar a los sinreflejo más poderosos. Una vez capturados, se les usa en experimentos secretos con el objetivo de encontrar una forma de aumentar los poderes de los Buscadores.

La muerte de su padre está cada vez más cerca y, por ello, Akrog se está preparando para acceder al poder. Mientras tanto, las demás familias conspiran entre sí para arrebatarle el poder a los Bär, cuyo primogénito siempre resulta ser un sinreflejo.

Hasta el momento, Akrog ha sobrevivido a tres intentos de asesinato. Uno de ellos estuvo a punto de conseguir su objetivo, pero finalmente solo le causó la pérdida de uno de sus ojos. Aun así, Akrog continúa siendo un combatiente muy peligroso gracias al gran control que tiene sobre sus poderes psíquicos, que le permiten dejar indefenso a prácticamente cualquier enemigo.

Andrei y Andrea Wagner

La historia de esta pareja de buscadores es sin lugar a dudas inusual. Kaela, esposa del primogénito de la familia Siff, dio a luz a Andrei en 1970. Andrei nació sano y parecía que sería el perfecto candidato para continuar al mando de la tercera casa más poderosa de los Buscadores. Pero cuando los miembros de la familia Bär vinieron a examinar a Andrei para comprobar si era un sinreflejo, descubrieron que no era así y, por lo tanto, él y sus padres debían ser sacrificados y su familia, degradada a ser una más de las casas menores.

Pasaron varios días mientras se preparaba el sacrificio del niño y de sus padres. Cuando llegó el día, Kaela exigió que se repitiera la prueba que se había realizado, pues estaba segura de que se trataba de una conspiración contra su familia. En los ojos de Kaela no había signo de desesperación, al contrario, una sonrisa de victoria aparecía claramente en su rostro. La prueba se volvió a realizar y en aquella ocasión el niño pasó la prueba destacando como un evidente sinreflejo. Los buscadores que habían realizado la primera prueba fueron los sacrificados en lugar de los miembros de la familia Siff y, con ello, aparentemente todo terminó. Nadie sabe cómo consiguieron que Andrei se convirtiera en un sinreflejo o si realmente hubo una conspiración, pero todo hace pensar que la familia Siff hizo algo fuera del alcance de muchos.

A la edad de dieciocho años Andrei empezó a practicar sus poderes y a cambiar de mundo. No se sabía por qué, pero parecía que tenía una gran afinidad con el Mundo de la Luz, como si algo de aquel mundo reclamara su presencia. Muchas fueron las ocasiones en que Andrei realizó el salto y aquella sensación se hacía más fuerte a medida que se acercaba a un lugar o persona desconocidos.

Finalmente, tras dos años, Andrei conoció a Andrea. En una de sus misiones, al cambiar de mundo, sintió que algo tiraba de él con gran fuerza. En lugar de aparecer donde estaba previsto, el buscador apareció delante de una chica. Aquella chica, que se llamaba Andrea, era idéntica a él en prácticamente cualquier aspecto a excepción de su sexo. Extrañados, hablaron el uno con el otro sobre cómo habían crecido con la sensación de que algo los llamaba en el otro mundo, pues Andrea también era una sinreflejo. De algún modo parecía que aquellos dos seres humanos formaban parte de un todo que tenía la necesidad de estar unido.

Andrea y Andrei regresaron al Berlín Oscuro, donde algunos años más tarde contrajeron matrimonio. Entre ambos parece haber algún tipo de conexión que les permite saber qué piensan y dónde se encuentra el otro. Juntos son capaces de coordinarse como jamás podría haberlo hecho ninguna otra pareja de combatientes y por ello han recibido grandes reconocimientos en el campo de batalla.

El misterio que los une todavía no se ha desvelado, pero se dice que cualquier herida que sufre uno la sufre el otro a modo de espejo. Si uno recibe un corte en el brazo derecho el otro lo recibe en el izquierdo. Si este hecho tiene algo que ver con lo que sucedió durante la infancia de Andrei es un misterio que su madre nunca ha querido revelar.

Coldeas Terascue

Coldeas es el más joven de cuantos Altos Señores de los Jäger han existido hasta el momento. A pesar de haber nacido entre los miembros de una de las casas más humildes de los

Buscadores, despertó el interés del propio Señor Bär. Este regresaba a Berlín tras un viaje por toda Europa para comprobar si eran ciertos unos rumores que circulaban acerca de unos esclavos insurrectos cuando se encontró por primera vez con Coldeas. En aquel entonces era un joven guardián en uno de los campos de concentración del lugar. Rápidamente el emperador Bär detectó ciertas capacidades innatas en él. Si no se equivocaba, podría convertirse en un gran detector de cambios en la realidad. El emperador le ofreció la posibilidad de ingresar en el ejército, donde se le enseñaría a usar esa capacidad en bien del Imperio. Coldeas aceptó tal honor, ya que así podría dejar atrás su familia y la pobreza.

Durante años se entrenó y demostró poseer cualidades semejantes a las del fundador de los Jäger, e incluso se llegó a decir que se trataba de una encarnación del mismo. Desde entonces, su ascenso fue imparable. Gran táctico, inteligente y a la vez precavido, sus unidades no conocieron la derrota durante las grandes batallas que se sucedieron contra el Imperio de los Mil Años. Poco tiempo después, su victoria en diversas batallas que se daban por perdidas le confirieron el segundo rango en la orden y, tras dos años en que hizo de tutor a unidades que dieron tan buenos resultados como la suya, fue ascendido a primer rango. Cinco años más tarde, el anterior Señor Jäger perdió la vida en la batalla de Ferare. A pesar de las grandes pérdidas sufridas, nuevamente Coldeas demostró ser capaz de vencer en situaciones desesperadas. Esa victoria le permitió obtener el título de Gran Señor Jäger con tan solo veintisiete años.

WELCO
TO Fabulo
LAS VE

LOS FENICIOS

Adictos a los negocios, traicioneros, emprendedores, vendidos y sin ningún sentido del honor o de los escrúpulos. Como ellos mismos dicen: «El dinero no entiende de ideales».

FILOSOFÍA

Más que una cábala, los Fenicios son una especie de gremio. No los une más razón que el dinero, ningún tipo de código, honor u otro tipo de sentimiento tiene importancia para ellos. Los Fenicios se caracterizan por una gran capacidad de adaptación a la sociedad: pueden hablar idiomas con solo escuchar unas pocas palabras, adoptar las formas y costumbres de un pueblo con solo verlos actuar unos minutos… Habilidades más que interesantes para las otras cábalas y hermandades. Y ellos, por supuesto, han sabido aprovecharlas para hacerse ricos.

Básicamente, el trabajo de los Fenicios es hacer de guía para otras cábalas o hermandades. No hacen distinción, «el dinero no entiende de ideales» es la máxima tras la cual se escudan de las acusaciones de ambos bandos. Sus miembros, nacidos en uno y otro lado del Espejo, son educados desde pequeños para que exploten sus habilidades llegado el momento, fomentando la competitividad, dinamitando cualquier tipo de lazo afectivo que se pueda crear entre ellos.

La ciudad de Las Vegas del Mundo de la Luz constituye el centro neurálgico de la red de los Fenicios. Un lugar franco, donde las hostilidades entre cábalas y hermandades están prohibidas, donde los Buscadores aprovechan para cerrar negocios o realizar subastas de sinreflejo u objetos extraños, y se firman o rompen tratados que afectan al destino de la realidad. Las Vegas es el gran mercado, y los Fenicios controlan Las Vegas. Se dice que nada se puede negociar en la zona sin que detrás de ti aparezca un fenicio pidiendo la parte del negocio que corresponde al gremio.

En los últimos tiempos, no obstante, han aparecido varios fenicios que han roto su imparcialidad firmando contratos en exclusiva con una cábala o hermandad, aunque lo que más preocupa a los dirigentes del gremio es el movimiento que se conoce como la Herejía de Praga, un grupo de cinco sinreflejo fenicios que se han unido a los Parias para evitar que los Buscadores consigan captar más sinreflejo. La Herejía no está bien vista por ninguna de las demás cábalas o hermandades, ya que ven peligrar su fuente de sinreflejo, además de ser una causa de desorden en el delicado equilibrio de poder que existe entre los distintos grupos.

HISTORIA

Aunque desde los inicios de la historia siempre ha existido gente dedicada a sacar provecho de los tratos y los favores, no fue hasta el siglo XXVIII a. C. que un grupo de tribus, habitantes de la región de Fenicia, se convirtieron en las principales proveedoras de todo tipo de materiales a las culturas mediterráneas.

Los Fenicios nunca fueron un pueblo muy estable socialmente. Nunca constituyeron un país o estado, como ocurría a su alrededor. En lugar de ello, se dividían en pequeñas ciudades que se autorregulaban con la figura de un monarca que servía a la vez de padre de familia del resto de habitantes. Los Fenicios prosperaron económicamente a lo largo de los años, pero hacia el 2300 a. C. fueron invadidos por tribus seminómadas que arrasaron gran parte de las ciudades. La cultura fenicia volvió a florecer, pero debido a los daños que habían sufrido durante las batallas, parte de esta cultura decidió convertirse en nómada una vez más y se dedicaron a vagar por el mundo conocido aprendiendo del resto de las culturas y usando sus grandes dotes de negociación para crear las primeras rutas comerciales.

Se desconoce exactamente cómo y cuándo, pero ese grupo de fenicios nómadas descubrieron la existencia de los sinreflejo y de los poderes psíquicos. Siendo tan pragmáticos, no es de extrañar que los poderes psíquicos que desarrollaron sus sinreflejo les ayudaran en sus negocios.

Los Fenicios, que habían abandonado su patria natal, se fueron reuniendo en familias alrededor de estas personas que mostraron poseer capacidades especiales y, más adelante, se dispersaron por el ancho mundo de forma totalmente independiente. Durante muchos años todo rastro de los Fenicios quedó borrado de los anales de la historia. De vez en cuando se tenían noticias de pequeños grupos de gente que viajaban de un lugar a otro ofreciendo a las personas precisamente aquello que necesitaban, y lo que resultaba más curioso era que este tipo de registros aparecían tanto en el Mundo de la Luz como en el Mundo de la Oscuridad.

Existen teorías que indican que la reaparición de los Fenicios sucedió en 1415, cuando un grupo de gente

que se presentó a sí misma como miembros del pueblo egipcio, y que posteriormente serían conocidos como gitanos, pueblo rom o romaníes, llegó a España con deseo de comerciar con la población local. Este nuevo pueblo, del cual se desconoce su procedencia exacta, compartía muchas costumbres con los fenicios desaparecidos, y por ello algunos expertos historiadores creen que podrían tratarse de sus descendientes. Es en esta fecha cuando se tiene por primera vez constancia de la aparición de los Fenicios como organización.

La Cábala del Rayo Divino no tardó en descubrir que los dirigentes de aquel nuevo pueblo eran sinreflejo que viajaban de un mundo a otro sin tenerle un aprecio especial a ninguno de los dos. Viendo en ellos un peligro de contaminación para el Mundo de la Luz, se promulgaron varios edictos que intentaron acabar con los gitanos. La culminación de esta gran persecución por parte del Rayo Divino se dio en 1749, en lo que hoy se conoce como la Gran Redada. El 30 de agosto de 1749, de forma sincronizada por toda España, se inició el arresto de todos los gitanos sin importar su condición social. En total, entre nueve mil y doce mil gitanos fueron detenidos y recluidos para su control y posterior extinción.

Quizás gracias a la presencia de sinreflejo entre los detenidos, algunos consiguieron escapar al encarcelamiento y se dispersaron por toda Europa. No volvieron a aparecer hasta unos años más tarde, cuando un misterioso edicto, contrario a lo establecido por el Rayo Divino, decretó la libertad de todo el pueblo gitano. Libres, se diseminaron por Europa y América aprovechando las rutas comerciales hacia el nuevo continente.

Lo que realmente sorprendió a las cábalas y hermandades de la reaparición de los Fenicios fue que parecía que habían descubierto el secreto de la inmortalidad. Aunque no era del todo cierto, sí había cierta verdad en esas creencias. Algunos fenicios habían aprendido a usar las energías que se liberaban durante las transacciones comerciales, sobre todo en los momentos en que las mentes se esforzaban por conseguir el mejor trato, para invertirlas en el rejuvenecimiento de sus cuerpos.

Los años fueron pasando y la prosperidad económica fue ganando terreno poco a poco. La sociedad de consumo fue tomando consistencia, y la mayor parte de la población podía adquirir ya productos básicos y recibir una educación. Aprovechando este despegue del consumo, los Fenicios promovieron el mercado capitalista alrededor del mundo creando nuevas necesidades en la población. Pero su intento acabó en un completo fracaso cuando en 1929 se produjo lo que se conoció como el gran crac. La crisis económica les hizo tener que volver a empezar desde cero.

Años más tarde, el movimiento capitalista resurgió de sus cenizas al mismo tiempo que surgía el movimiento *hippie*. A pesar de que la filosofía de este movimiento aborrecía la sociedad consumista, los Fenicios consiguieron utilizar sus habilidades para darle la vuelta: poco a poco convertirían lo que los *hippies* más amaban en lo que más odiaban. Así pues, en 1968 los Hijos de la Flor se dieron por vencidos, hartos de lo que habían hecho con su ideología. Enterraron simbólicamente un muñeco con un vestido tradicional y pronunciaron las últimas palabras: «Nunca más se volverá a comercializar en nuestro nombre». A pesar de que el movimiento *hippie* murió, los Fenicios parecían felices, pues creían haber conseguido su objetivo.

Durante los años siguientes, los Fenicios fueron apareciendo en momentos importantes de la historia, pero su gran apogeo tuvo lugar en Las Vegas, que se convertiría en su sede. Esta ciudad pasó a ser considerada una zona neutral, ya que gracias a los poderes de los Fenicios ningún sinreflejo podía usar sus habilidades psíquicas en su interior. Las Vegas se ha convertido en un lugar donde los sinreflejo de distintas cábalas y hermandades pueden reunirse sin ningún peligro (en lo que se refiere al uso de poderes psíquicos). En cuanto a los Fenicios, usan esta ciudad como una gran batería que permite alargar la vida de sus miembros absorbiendo la Psike que desprenden los jugadores de los casinos, así como la gente que comercia en sus calles. Si el crac de Nueva York fue un desastre, Las Vegas se está convirtiendo en una fuente de inmortalidad para los Fenicios.

FORMAR PARTE DE LOS FENICIOS

Descendientes de los primeros comerciantes fenicios y mezclando posteriormente su sangre con los miembros de la cultura calé, esta estirpe se ha convertido en los mejores comerciantes.

La capacidad de adaptarse a cualquier sociedad y absorber rápidamente su cultura les proporciona todo lo necesario para servir de intermediarios en cualquier parte del mundo. Aunque traicioneros como pocos, su extraño e inquebrantable código de conducta les prohíbe romper nunca la palabra dada, por lo que solo la dan en negocios u ocasiones realmente raras. Son maestros en el arte de sacar jugo a los problemas de

la gente, y no solo los buscan, sino que se han especializado en crearlos. Aprovecharán cualquier ocasión para generar un conflicto que solo pueda solucionarse mediante su intervención. Así, los Fenicios se han visto inmiscuidos en el inicio de grandes guerras que han asolado los dos mundos y en sus posteriores tratados de paz.

Pero ¿realmente lo hacen por dinero? Muchos de ellos sí, pues viven en una sociedad capitalista y el dinero es poder, pero unos pocos, aquellos suficientemente poderosos, lo hacen por otra razón: la vida eterna. Los Fenicios han descubierto que los negocios, sobre todo aquellos que son importantes y en los que se corren muchos riesgos, generan grandes cantidades de energía psíquica: la presión de la bolsa, la incertidumbre de si el negocio va a salir bien… Toda esta energía psíquica se encuentra a disposición de los Fenicios, que intentan estar siempre en ese tipo de lugares para recogerla y usarla para renovar sus cuerpos y concederles algo parecido a la inmortalidad.

La sede de los Fenicios se encuentra en Las Vegas. Gracias a las negociaciones que se llevan a cabo en este lugar, Las Vegas de los dos mundos se ha convertido en un territorio neutral. Las cábalas y las hermandades pueden reunirse en la ciudad del dinero para realizar sus negocios dejando por un tiempo sus rencores a un lado. Lógicamente los Fenicios exigen parte de los beneficios obtenidos en cualquier negocio que se haga en la ciudad, para mantener su neutralidad y asegurar que se respeten las normas.

En Las Vegas, además, viven los llamados fenicios eternos. Estos fenicios son lo que queda de los fundadores de este grupo que han conseguido alargar su vida hasta la actualidad gracias a su facilidad para hacer negocios. Los fenicios eternos tienen preferencia en Las Vegas y escogen los negocios en que quieren participar cuidadosamente para poder continuar alargando su vida. Normalmente, son los encargados de organizar, junto a los Buscadores, el mercado de esclavos. En estos mercados se subastan sinreflejo que han capturado los mercenarios. Además, los fenicios eternos se encargan de supervisar cualquier tipo de negociación a largo plazo que implique directamente a una cábala o hermandad.

A pesar de poseer muchos beneficios en los territorios neutrales, la parte gitana de su sangre despierta en muchos de los Fenicios y los convierte en nómadas que viajan de un lado a otro del mundo ofreciendo sus servicios a los que los necesitan. Normalmente no están durante mucho tiempo en un mismo lugar, pero si estás dispuesto a pagar el precio, puedes confiar en ellos. No ofrecen nada gratis, pero lo que ofrecen lo hacen de corazón.

Los Fenicios no se sienten atados a nada ni a nadie. Crean y rompen lazos con relativa facilidad, pues su costumbre es no realizar pactos permanentes con nadie. A pesar de estas creencias, que, debido a su carácter tradicional, se consideran leyes, un pequeño y reducido grupo de fenicios se ha aliado con algunos insurgentes para acabar de una vez con el comercio de esclavos. Este grupo de insurrectos, odiado por muchos y respetado por pocos, es conocido como la Herejía de Praga. La Herejía de Praga está formada por cinco sinreflejo pertenecientes a los Fenicios y por algunos seguidores que han encontrado entre antiguos esclavos liberados. No se sabe dónde se encuentra su base ni quién forma realmente el grupo de los cinco, pero sus ataques durante las subastas de esclavos y su lucha contra el poder de los Buscadores ha dado ya más de un dolor de cabeza.

En cuanto a los trabajos de los Fenicios, no puede hablarse de una profesión fija. Los miembros de este grupo son demasiado inconstantes para verse encerrados en un arquetipo que los defina. Se cansan pronto de cualquier trabajo y buscan nuevas emociones en aquello que desconocen. Por esta razón no existe una definición para explicar a qué se dedican los Fenicios: sirven para todo y para nada, depende de lo que les dure el interés para realizar alguna tarea. El único cargo estándar del que se puede hablar es el de anciano. Los fenicios más venerables de cada familia forman el Consejo de ancianos, que sirven como jueces en las discusiones que puedan tener los miembros de las familias. Se considera una familia al grupo de fenicios que viajan juntos o que se han establecido de forma permanente en un lugar. Normalmente los ancianos pertenecen todos a una misma generación, y son elegidos entre aquellos miembros de más edad que han demostrado su sabiduría durante el transcurso de su vida. Ser un anciano es un gran honor y todos ellos son respetados por los más jóvenes.

ASPECTO

Definir el aspecto de un fenicio es prácticamente imposible. Parece ser que este gremio de comerciantes siempre consigue aparentar el aspecto que más les favorece a la hora de llevar a cabo un negocio. Sin embargo, aún se refleja en ellos su herencia gitana. No es de extrañar, pues, que muchos Fenicios, tanto sinreflejo como humanos normales y corrientes, sigan viviendo de forma nómada, viajando en carromatos tal y como hacían sus predecesores.

PODERES PSÍQUICOS: LEY DEL ORO

Los poderes psíquicos de los Fenicios son fruto de sus constantes viajes alrededor de ambos mundos y de su gran pasión por todo tipo de tratos. Gracias a estos poderes los sinreflejo de esta cábala son capaces de integrarse rápidamente en un entorno desconocido y conseguir los mejores negocios posibles.

Saberes (nivel 0)

INTUIR IDIOMA

Debido a sus ansias viajeras, los Fenicios no paran mucho tiempo en un sitio y a menudo coleccionan curiosos objetos de todas partes del mundo. Gracias a este saber, un fenicio es capaz de saber en qué idioma está escrito algo, aunque si no conoce el idioma continuará sin saber lo que significan las palabras.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de superar la tirada, el fenicio sabrá con total seguridad en qué idioma está escrito cualquier texto que caiga en sus manos.

SUERTE

Los Fenicios siempre han destacado por ser afortunados. A su alrededor las probabilidades cambian y tienden a favorecerlos. Gracias a este saber, el personaje atrae una pequeña cantidad de buena suerte hacia sí para mejorar los resultados de sus acciones en las que intervenga el azar.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el personaje obtendrá una bonificación de –2 en su siguiente tirada en que intervenga el azar.

AUTOSTOP

Para los Fenicios viajar nunca ha sido ningún problema, pues son los reyes del autostop. Gracias a este saber, un fenicio es capaz de obligar a que el siguiente coche que pase por la carretera se pare ante la señal de autostop y lleve al sinreflejo a su lugar de destino en caso de que las direcciones coincidan o, en su defecto, al lugar más cercano que pueda.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: El fenicio debe hacer autostop en una carretera fuera de cualquier ciudad o pueblo. En caso de superar la tirada, el coche se detendrá para aceptar al fenicio en su interior.

MAPA DE CARRETERAS

Los fenicios poseedores de este saber siempre saben adónde los conducirán sus pasos. Siempre que estén viajando por un camino o carretera sabrán instintivamente adónde van a ir a parar.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: Cuando un fenicio inicia su viaje y no sabe dónde se encuentra o adónde le va a llevar un camino, puede activar este saber. En caso de superar la tirada, recibirá una imagen mental del primer pueblo o ciudad que haya en el camino que va siguiendo y sabrá inmediatamente su nombre, incluso si no lo ha oído jamás.

MAL DE OJO

Reírse de un fenicio puede ser la perdición para el que lo haga, pues puede atraer el mal de ojo. Gracias a este poder, las pistolas se encasquillan, la gente tiene accidentes y sufre toda clase de desgracias en los momentos más inoportunos.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +1.

Efecto: El fenicio se concentra en la persona a la que quiera maldecir mirándola directamente durante tres turnos (sin el uso de ningún tipo de aparato) y sin poder realizar ninguna otra acción. En caso de tener éxito en la tirada, la persona afectada por la maldición sufrirá una penalización de +1 a todas sus tiradas durante los próximos cinco minutos.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del básico la duración del efecto podrá extenderse cinco minutos adicionales.

Dones (nivel 1)

INTUIR VALOR

Los Fenicios son comerciantes natos. Gracias a este don, el personaje es capaz de estimar el valor real de las cosas con un grado de precisión bastante alto.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito básico.

Efecto: El fenicio debe examinar detenidamente el objeto mientras se concentra durante tres turnos. En caso de superar la tirada, intuirá el precio aproximado del objeto en cuestión. El precio vendrá en la moneda en que esté habituado a pensar el personaje.

Éxitos adicionales: A mayor grado de éxito, mayor será la precisión de este don.

IMPRESIONES CULTURALES

Los extraños normalmente son mal vistos cuando demuestran ser desconocedores de la cultura del lugar. Los Fenicios son capaces de superar rápidamente este inconveniente gracias a este don, que les permite aprender la etiqueta básica de un lugar.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: El fenicio puede aprender en cuestión de horas todo lo necesario para tener un conocimiento básico de las costumbres y de la etiqueta a seguir en un lugar. Gracias a esto, los Fenicios son mejor vistos que otros extraños, pues demuestran un interés por la cultura local. Para activar este don, el fenicio debe pasearse por el lugar observando a la gente durante una hora. Transcurrido este tiempo, y en caso de superar la tirada, el fenicio intuirá las costumbres rudimentarias del lugar, con lo que podrá mejorar su relación con los habitantes de la zona.

CALLEJERO

Los Fenicios tienen fama de saber siempre a dónde van, lo cual es totalmente cierto. Gracias a este don, un fenicio puede conocer la distribución de las calles de una ciudad y elegir así el camino más directo al lugar adonde quiere ir.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +1.

Efecto: Mediante este don, el fenicio es capaz de enlazarse psíquicamente con las calles de una ciudad. En caso de superar la tirada, recibirá una imagen mental de su distribución. Sin embargo, en ningún momento sabrá dónde se encuentran las cosas ni el nombre de las calles.

COMPRENDER NECESIDAD

La manera más fácil de iniciar un negocio es saber lo que la gente necesita. Mediante este don, un fenicio es capaz de comprender la necesidad de una persona, de manera que puede intentar tentarla ofreciéndole aquello que realmente desea.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito mínimo igual a la Voluntad de la víctima.

Efecto: En caso de superar la tirada, el fenicio intuirá cuál es la necesidad de la persona con la que está hablando y podrá obrar en consecuencia.

TRÉBOL DE CUATRO HOJAS

Entre los supersticiosos es sabido que los tréboles de cuatro hojas traen buena suerte. Quizás esta superstición provenga de algún contacto realizado hace mucho tiempo con los Fenicios, pues ellos son capaces de hacer que esta superstición se vuelva realidad.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: El fenicio debe encontrar primero un trébol de cuatro hojas en el cual podrá imbuir su poder. En caso de superar la tirada, el trébol llevará consigo la buena suerte allá donde vaya. De esta manera, el jugador cuyo personaje posea el trébol podrá repetir cuatro tiradas que él desee. Una vez repetidas, el trébol perderá todo su poder y se marchitará.

No se puede crear más de un trébol a la vez. En caso de hacerlo, en lugar de buena suerte atraerá a la mala suerte y el director de juego podrá obligar al jugador a repetir las cuatro tiradas que él quiera. Si el trébol se pierde o se entrega a otra persona, perderá su poder automáticamente.

Legados (nivel 2)

REVALORIZAR/DEVALUAR

Los Fenicios son unos genios en el arte de la estafa. Mediante este legado, un fenicio es capaz de conseguir que el precio de un producto aumente o disminuya según su necesidad creando unas buenas o malas vibraciones provenientes del objeto en cuestión.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: El fenicio sostiene el objeto a revalorizar en las manos y se concentra en él durante tres turnos. En caso de tener éxito en la tirada, el precio del objeto influido se revalorizará un 25 % o se dividirá entre 2.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo el precio aumentará en otro 25 % o volverá a dividirse entre 2.

PASAR DESAPERCIBIDO

La gente acostumbra a ignorar a aquellas personas que no desea ver. Los Fenicios pertenecen a estos últimos y, gracias a este legado, pueden pasar completamente desapercibidos mientras la gente desee ignorarlos.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +2.

Efecto: En caso de tener éxito, el personaje podrá caminar por donde quiera sin que nadie se fije en él. Sin embargo, la gente que vigile activamente sus alrededores (como pueden ser vigilantes o agentes de seguridad) será capaz de ver al fenicio. La duración de este legado es de cinco minutos.

Éxitos adicionales: Por cada tres éxitos por encima del requerido la duración del efecto podrá extenderse cinco minutos adicionales.

EMPATÍA CIUDADANA

Mejorando el nivel anterior, el fenicio ahora es capaz de unirse totalmente a la ciudad conociendo dónde se encuentran los edificios emblemáticos.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +3.

Efecto: Mediante este legado, el fenicio es capaz de enlazarse psíquicamente con las calles de una ciudad, comprendiéndolas y aprendiendo todo lo que necesita de ellas en cuestión de segundos. En caso de superar la tirada, conocerá intuitivamente la posición de las calles, sus nombres, qué comercios pueden encontrarse en ellas y cuáles son sus edificios emblemáticos. Básicamente se convertirá en un perfecto guía al que lo único que le falta por saber es dónde vive cada persona.

CONVOCAR NIEBLA

Según las leyendas de los Fenicios, los dos mundos están envueltos en una eterna niebla que esconde el futuro en su interior para que los ojos humanos no puedan discernirlo. Gracias a este legado, los Fenicios son capaces de convocar esa niebla para impedir al ojo humano ver aquello que los Fenicios quieren ocultar.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +3.

Efecto: Para activar este legado, el personaje debe concentrarse durante cinco turnos. En caso de superar la tirada, un área de diez metros a la redonda quedará cubierta por una espesa niebla que impedirá cualquier tipo de visión (incluida la del fenicio). La duración de esta niebla es de una hora y no podrá desconvocarse de ninguna manera y ni el más fuerte viento podrá moverla.

Éxitos adicionales: Por cada tres éxitos por encima del mínimo necesario la niebla aumentará su radio tres metros adicionales.

Maestrías (nivel 3)

GUARDAR EL RESTO

La suerte siempre está de parte de los tramposos, o al menos eso es lo que dice un dicho fenicio. Mediante este poder, un fenicio puede ir absorbiendo poco a poco la suerte que se genera a su alrededor para usarla más tarde.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Especial.

Efecto: Gracias a esta maestría, el fenicio puede guardar los puntos que le han sobrado al realizar una tirada para usarlos más tarde. Para activar este poder, solo deberá gastar 1 punto de Psike antes de realizar una tirada. En caso de que esta tenga éxito, se considerará que ha obtenido el éxito mínimo necesario, y los puntos restantes por encima de ese número podrán ser gastados en cualquier tirada posterior. El fenicio solo puede tener una carga de buena suerte. En caso de reactivar este poder una segunda vez sin haber gastado la buena suerte anterior, esta se perderá para dar cabida a la nueva carga. Además, el fenicio no podrá tentar a la suerte, con lo cual no podrá guardar los puntos sobrantes de una tirada en la que esté invirtiendo una carga.

NIEBLAS DEL ESPEJO

Las nieblas que cubren los dos mundos son un completo misterio para los Fenicios, pero gracias a esta maestría pueden internarse en ellas para viajar sin necesidad de ningún tipo de transporte.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +3.

Efecto: Mediante esta maestría, el sinreflejo podrá convocar una espesa niebla a su alrededor en cualquier lugar al aire libre concentrándose durante cinco turnos en el lugar al que quiere ir (deberá haber estado en él o tener suficiente información del lugar para imaginárselo correctamente, por lo que cualquier punto del Nexo, siempre cambiante, queda fuera del alcance de esta maestría). Ese lugar también debe estar en un espacio abierto, ya que estas nieblas no se pueden convocar en el interior de edificios. En caso de tener éxito, el fenicio atravesará las nieblas y aparecerá en el lugar de destino veinticuatro horas más tarde, aunque para él tan solo habrán pasado algunos minutos caminando por la niebla.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito por encima del mínimo el personaje podrá trasladar una persona más al lugar de destino si esta lo hace voluntariamente. En caso de que el destino se encuentre en el otro mundo, solo podrán viajar sinreflejo.

ROBO IMPOSIBLE

Como buenos ladrones, los Fenicios no tienen ningún reparo en coger todo aquello que necesitan. Gracias a esta maestría, nadie echará en falta aquello que recogen.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito igual a la Voluntad de la víctima +3.

Efecto: En primer lugar, el personaje deberá robar un objeto que desee adquirir. En caso de superar la tirada, el antiguo poseedor olvidará haber tenido jamás el objeto en cuestión y el fenicio podrá quedárselo sin ningún problema.

Nexos (nivel 4)

FAVOR

Los favores que realizan los Fenicios pueden resultar muy caros. Mediante este poder, un fenicio puede vender

cualquier cosa a cambio de un favor. Más adelante puede obligar a que la persona se lo devuelva, pudiéndole pedir casi cualquier cosa a cambio de lo que compró en su día.

Coste: 5 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +5.

Efecto: Para activar este nexo, el fenicio debe firmar un contrato con la víctima en el que debe especificarse que lo vendido tiene un coste total de un «favor». A partir de entonces, el fenicio puede activar en cualquier momento este nexo sosteniendo el contrato en la mano y recitando en voz alta el favor que necesita. En caso de superar la tirada, la víctima recibirá una orden mental y quedará obligada por el favor: deberá intentar cumplir su parte por todos los medios posibles. Cada vez que se aleje del objetivo encomendado, recibirá 1 punto de daño no absorbible. Si el fenicio pierde el contrato o el favor pone en peligro la vida de la víctima, este poder fallará automáticamente. Si la víctima muere o el favor se cumple, la firma desaparecerá del contrato. En caso de que el jugador falle la tirada, podrá intentar usar el contrato nuevamente pasado un mes.

ALARGAR VIDA

Existen rumores de que algunos fenicios tienen la capacidad de vivir eternamente. Muchos creen que esto se debe a que han conseguido vender su alma al diablo, pero en realidad es gracias al poder de este nexo.

Coste: 5 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +5.

Efecto: Para activar este nexo, un fenicio debe realizar un negocio en el que haya conseguido vender de una sola vez material por más de un millón de euros o equivalente. Además de esta cifra, el regateo del precio final debe haber durado por lo menos media hora y deben haber participado al menos dos interesados. En ese momento, y en caso de superar la tirada, el fenicio rejuvenecerá un año.

Esencias (nivel 5)

LA DECIMOTERCERA HORA

Corre el rumor de que existe una decimotercera hora, creada solo para los Fenicios, en la que pueden hacer y deshacer a su voluntad. Aunque muchos creen que se trata tan solo de un rumor, un fenicio que ha alcanzado este grado de poder es capaz de tener acceso a la decimotercera hora.

Coste: 8 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +8.

Efecto: Al llegar las doce de la noche, y en caso de tener éxito en la tirada, el mundo quedará totalmente paralizado durante una hora exacta. Durante esta hora, solo los poseedores de este poder podrán moverse a voluntad haciendo y deshaciendo aquello que deseen. Sin embargo, existen unas leyes especiales. La primera es que los Fenicios no pueden matar a nadie ni alterar a los seres humanos. Es decir, no podrán mover los cuerpos de la gente ni provocar su muerte de ninguna manera hasta que el tiempo se ponga en marcha otra vez. La segunda es que no pueden pasar de un mundo a otro mientras el mundo esté paralizado. Por último, la tercera es que pueden alterar los objetos siempre y cuando los vuelvan a dejar en su mismo estado y lugar antes de que transcurra la hora. En caso de no cumplir estas leyes, se desatará la furia de los Guardianes, que acabarán con la vida del fenicio por su grave transgresión de las leyes de la realidad.

MIEMBROS DESTACADOS

Tiberio Sempronio Draco

Tiberio Sempronio Draco es uno de los conocidos fenicios eternos. Siendo uno de los creadores del gremio original, ha conseguido alargar su vida hasta la actualidad mediante los tratos realizados durante su larga existencia. Tiberio ha estado inmiscuido en casi todas las guerras europeas y en sus posteriores tratados de paz. Junto con los otros siete fenicios eternos controla el segundo mayor capital del mundo y, gracias a él, han convertido la ciudad de Las Vegas en una zona franca.

Actualmente es el encargado de mantener Las Vegas como zona neutral. Cobra un porcentaje de cualquier trato que se realice allí, alargando así su vida durante muchos años más.

Por desgracia, la Herejía de Praga ha empezado a fijar su atención en Las Vegas, viéndola como uno de los primeros lugares a destruir para acabar con la supremacía fenicia y con los tratos en los que se comercia con vidas humanas. Es por ello que Tiberio, que ha sufrido ya varios atentados, acostumbra a contratar sinreflejo poderosos para que actúen como sus guardaespaldas. De hecho, Tiberio fue víctima de un atentado que acabó con su vida durante el Consejo de Las Vegas de 2005. Heracles de Monforte lo asesinó sin motivo aparente, pero gracias a los poderes de la Cábala de Morfeo, Tiberio fue devuelto a la vida. Desde entonces, la Cábala de Hédoné, a la cual pertenece Heracles, debe un favor a los Fenicios que aún no se ha cobrado.

Hernán Jesús de Rivera

Es indiscutible que uno de los mayores negocios hoy en día lo mueve el mundo de los estupefacientes. Quizás uno

de los narcotraficantes más poderosos pero a la vez menos conocidos es Hernán Jesús de Rivera.

Hernán Jesús nació en tiempos de la conquista de América, hijo de padres mestizos, y entró a formar parte de los Fenicios cuando demostró no tener escrúpulos para conseguir sus objetivos. Gracias a su mestizaje, se pudo infiltrar con mucha facilidad entre las tribus indígenas para poder enterarse de sus secretos y después venderlos a los conquistadores. En muchas ocasiones consiguió que los indígenas cedieran su oro a los europeos, e incluso se dice que vendió el secreto de la localización de El Dorado, lo cual le permitió convertirse en un rico terrateniente.

Desde entonces siempre ha estado a la cabeza de grandes negocios sucios. A día de hoy es el propietario de los mayores campos de planta de coca, liderando las guerrillas locales para defender sus negocios. Actualmente está trabajando en la alteración genética de la planta de coca para conseguir un estupefaciente más adictivo pero menos letal, ya que le interesa mantener a sus clientes con vida pero mucho más dependientes.

Penélope Garibaldi

¿Quién no conoce hoy en día a Penélope Garibaldi, una de las más distinguidas corredoras de arte italianas, además de ser considerada un ideal de belleza clásica?

Su conocimiento sobre los artistas del Renacimiento es amplio y preciso, como si hubiese sido coetánea de los mismos. Y, de hecho, así fue.

Actualmente dirige una de las galerías de arte más prestigiosas de Milán y, aunque no ha abandonado su pasión por el arte renacentista, ha empezado a promover la búsqueda de obras de arte griegas de la época helénica. A pesar de que podría parecer un simple gusto artístico, detrás de esta nueva pasión se encuentra un objetivo secreto: cree que entre las distintas piezas podrá encontrar el secreto de alguno de los misterios de la poderosa Atlántida. Penélope pretende obtener con ellos la juventud eterna sin tener que preocuparse nunca más de conseguir nuevos tratos comerciales.

A pesar de ser gran amante del arte y de poseer una de las mayores colecciones de esculturas clásicas, Penélope no tiene ningún escrúpulo a la hora de comerciar en el mercado negro con obras sustraídas de museos, que posteriormente pone a disposición de coleccionistas de arte millonarios.

LOS PARIAS

Si no perteneces a ningún grupo, eres un paria; si te han expulsado, eres un paria; incluso si no sabes que eres un sinreflejo, eres un paria. No eres nada, no eres nadie y no sirves para nada. La vida de un paria puede ser dura, pero también puede ser un alivio cuando nadie te busca ni se fija en ti.

UNA SOCIEDAD DENTRO DE LA SOCIEDAD

Realmente la sociedad paria es inexistente, o más bien podría decirse que es global. Mucha gente desconoce que forman parte de los Parias o que se les considera como tales. Su falta de perspectiva ante un mundo que se abre de forma descontrolada ante ellos es vista por las cábalas y las hermandades como una debilidad, una falta de afán.

Lo que resulta sumamente curioso, incluso para los mayores estudiosos del Reflejo, es que todas las personas que por un motivo u otro no entran a formar parte de alguna de las sociedades conocidas acaban desarrollando los mismos poderes psíquicos. Quizás sea porque esos poderes sean los puros, los innatos en el ser humano por su propia naturaleza, o, como hipotetizan algunos pensadores de la Cábala Hermética, tal vez la respuesta se encuentre en el hecho de que no tomar ninguna decisión es en sí mismo una decisión.

Todas estas teorías son poco importantes para la mayoría de los Parias, pues muchos ni tan siquiera llegan a saber durante su vida que son sinreflejo: viven apaciblemente sus existencias y mueren sin descubrir que existe otro mundo. Pero unos pocos sí que lo hacen, e incluso algunos llegan a controlar el paso de un mundo a otro y aprenden de la existencia de las cábalas y hermandades. Entre estos últimos, unos pocos deciden que no quieren pertenecer a ninguno de los grupos, prefieren verse libres de cualquier control y seguir su propio camino para averiguar qué hay detrás del Reflejo. Otros, en cambio, deciden ponerse al servicio de cábalas o hermandades, pero actuando de forma independiente, para así conseguir objetivos que en solitario serían inalcanzables.

Así pues, los Parias han acabado siendo vistos como escoria. Según la opinión de las hermandades, los Parias no desempeñan ningún papel fundamental para el desarrollo de los dos mundos debido a su inconstancia, su falta de unidad y su despreocupación frente a lo que ocurre en el Mundo de la Luz y el Mundo de la Oscuridad. Pero los Parias tienen mucho más potencial de lo que las hermandades y las cábalas creen. Precisamente debido al hecho de no estar sujetos a las normas de una sociedad que les indica lo que pueden pensar y lo que no, tienen un horizonte mucho más amplio. Los Parias pueden observar y opinar de una manera mucho más objetiva. Lamentablemente, al no tener demasiado contacto con el resto de parias, cada uno tiene que empezar su investigación desde cero.

Muchos de los Parias ven el don de poder cruzar de un mundo a otro y el despertar de sus poderes psíquicos como una maldición. Prefieren evitar que eso ocurra y normalmente acaban ocultando su verdadero ser o aislados en lugares solitarios intentando evitar que la maldición vuelva a ellos. Pero en la sociedad actual demasiada gente ha visto películas o leído cómics de superhéroes, y esto ha afectado al modo de ver las cosas de algunos de los Parias, que creen que los poderes que han recibido los convierten en héroes callejeros. La mayoría usa sus capacidades para realizar hazañas que los seres humanos normales y corrientes serían incapaces de llevar a cabo y se convierten en algo parecido a unos justicieros. Poco a poco estos justicieros han ido tomando consistencia e incluso algunos se han unido en grupos que luchan contra el mal allí donde mora y cría. Por ejemplo, varios parias se han aliado con la Herejía de Praga para rescatar a los prisioneros de los Buscadores que se encuentran en los mercados fenicios.

La falta de coordinación y comunicación entre sí ha convertido a los Parias en una fuerza poco poderosa que actualmente es considerada apenas una simple molestia. Los Parias se han dado cuenta de este hecho, pero debido a que la mayoría de ellos no tienen ni los fondos ni las infraestructuras necesarias para igualar a las demás cábalas y hermandades, la solución a este problema queda lejos de su alcance, convirtiéndolos en presas fáciles para el resto de grupos.

No hace mucho, de la mano de Leoric Thornwall, uno de los miembros más destacados entre los Parias, se ha llegado a una posible solución usando aquello que la gente de la calle tiene más a mano: Internet. Liderando un grupo de especialistas informáticos, que parecen haber superado incluso los niveles tecnológicos de la Hermandad del Uno en este campo, se ha creado una página web (http://www.weareparіah.com), gracias a la cual los Parias han conseguido organizarse rápidamente, sorprendiendo a aquellos que los habían estado persiguiendo hasta ahora. Se trata de

una página que transmite todo tipo de información de forma abierta sin importarles quién pueda leerla. Para el resto de cábalas y hermandades, este hecho es un claro desafío al poder que han acumulado a lo largo de los siglos.

Apodados como los trotaterras, estos sinreflejo liderados por Thornwall han iniciado sus incursiones en la lucha contra lo que ellos consideran maligno y contra aquellos que intentan acabar con la libertad que los Parias han escogido. Algunas de sus misiones han tenido considerable éxito, por ejemplo, impidiendo la creación de algunas bases de la Hermandad del Uno en el Mundo de la Luz o coordinando un ataque conjunto a varios mercados americanos donde se vendían esclavos de los Buscadores.

Puede que los trotaterras no sean la organización más poderosa, ni militar ni económicamente, pero si algo tienen es un número elevado de componentes. Además, cuentan con un factor extra, y es que sus poderes psíquicos se han desarrollado en base a la supervivencia. Casi todos los grupos poseen unos poderes limitados por su filosofía y su manera de pensar, pero para los Parias el mundo se ha convertido en una guerra que deben ganar, y por ello la supervivencia es lo básico.

Algunos parias recorren los dos mundos en busca de nuevos sinreflejo intentado llegar antes que la poderosas cábalas y hermandades. Cuando encuentran uno, le explican qué es y en qué se ha convertido. Lo guían enseñándole, de forma objetiva, lo que saben sobre los dos mundos, las cábalas y hermandades, intentando no influir en él. Entonces le dan la opción de elegir si quiere pertenecer a una de las cábalas o hermandades, o si prefiere ser un paria. Si elige lo primero, el mismo maestro pondrá al nuevo sinreflejo en contacto con ella. Si, por el contrario, decide ser un paria, se ofrecerá como mentor y le enseñará todo lo que necesite para sobrevivir en los dos mundos. Tan solo reclamará como pago que el alumno emprenda, al finalizar las enseñanzas, la búsqueda de nuevos sinreflejo y que haga por ellos lo mismo que el maestro ha hecho por él. Estos parias reciben el sobrenombre de lazarillos. Algunos de estos han llegado a trabajar para cábalas o hermandades o se han integrado dentro de amalgamas a cambio de que si encuentran a un sinreflejo durante la operación, este tenga la posibilidad de elegir.

EL ALZAMIENTO DE LOS PARIAS: EL CONSEJO DE 2005

Las cábalas y hermandades siempre han tenido sus rencillas, pero si algo han tenido siempre claro es que debe existir un equilibrio entre las realidades para que ninguno de los mundos sea destruido. Por eso, año tras año, en la zona segura de Las Vegas, se realiza un consejo en el que representantes de cada una de las cábalas y hermandades forjan pactos, negocian y toman decisiones sobre algunos asuntos que afectan al destino de los mundos. Este consejo tiene suma importancia, pero los hechos vividos durante el Consejo de 2005 tuvieron grandes repercusiones, especialmente para los Parias.

Los Parias nunca han sido tenidos en cuenta a la hora de organizar los consejos, pero gracias a la fuerza que han conseguido durante los últimos años, y seguramente debido a motivos oscuros que nunca se llegarán a descubrir, diversas cábalas y hermandades apoyaron la presencia de un representante paria durante el consejo de ese año. Los registros del consejo indican que el propio Leoric Thornwall acudió como representante de los Parias. Hasta el momento, ninguna de las cábalas ni hermandades había conseguido ver en persona a este sinreflejo y, por ello, semejante suceso llenó de curiosidad a muchos de los representantes, que no dudaron en querer conocer personalmente al que les estaba causando tantos quebraderos de cabeza durante los últimos años.

Todos quedaron sorprendidos cuando vieron que Thornwall llevaba consigo el *Libro de los sueños* original, un texto sagrado de la Cábala de Morfeo desaparecido hacía años. Según se rumorea, contiene innumerables secretos que podrían dar el poder absoluto sobre el destino de los mundos. Thornwall, de la misma manera que se iba a subastar un esclavo sinreflejo durante el consejo, quería subastar el *Libro de los sueños* al mejor postor. Pero el precio no consistiría solo en dinero u objetos de poder, la reaparición del libro y entrega a las cábalas y hermandades implicaba que debían aceptar que los Parias tuvieran una posición permanente y un voto durante los consejos que se celebran cada cuatro años.

La Cábala de Morfeo, tranquila por naturaleza, no pudo contener su ira y reclamó aquel objeto como suyo por derecho. El resto de cábalas y hermandades, sabiendo del poder que podía otorgar ese libro, se negó en rotundo y permitieron que el Leoric representara a los Parias durante aquel consejo. Thornwall había conseguido crear divisiones entre las cábalas y hermandades y eso iba a darle poder para negociar la aceptación de los Parias como una organización más.

Fue un consejo tenso, pues la aceptación de los Parias no fue el único tema trascendente. La Corporación presentó un proyecto que sorprendió a todo el mundo: una máquina capaz de transportar pequeñas cantidades de materia viva de un mundo a otro sin necesidad de que esta fuera sinreflejo. La presentación de esta máquina, que en caso de haberla mantenido en secreto les hubiese

concedido una gran ventaja, tenía un motivo: la energía para hacer funcionar semejante artilugio solo podía provenir del oricalco atlante. Por tanto, se necesitaba la ayuda de la Cábala de Hédoné para proseguir la investigación y poder trasladar en el futuro mayores cantidades de materia viva. La Hermandad de Madre Haia y Padre Gro parecía conocer la existencia de esa máquina y reclamaron la necesidad de realizar una prueba que demostrara su eficacia. Para ello, entregaron unas simples semillas a La Corporación, que, mediante un poco de oricalco otorgado por la Cábala de Hédoné, fue capaz de transportar desde el Mundo de la Oscuridad hasta el Mundo de la Luz. Lo que pocos sabían era que lo que parecía ser una simple prueba para demostrar el funcionamiento de la máquina era en realidad una jugada magistral realizada por los Hijos. Aquellas semillas no eran inofensivas, sino que, según se descubrió algunos años más tarde, eran semillas de Haia y Gro. El hecho de volver a poseer semillas de los Padres en el Mundo de la Luz da a los Hijos la posibilidad de conseguir el renacer de los Padres en ese mundo.

El experimento de La Corporación no fue el único hecho vivido durante el consejo que tuvo consecuencias en el futuro de ambos mundos. Mientras el esclavo capturado por los Buscadores observaba de forma alarmante cosas que parecían inexplicables, la Hermandad del Uno reclamó la ayuda de los herméticos. Las máquinas del gran ordenador EL-1-N0, que habían conseguido frenar hasta el momento, parecían haber resurgido con una fuerza inusual. En el último año habían acabado con varias de las ciudades de la hermandad y, por ello, pedían a la Cábala Hermética que les permitiera colocar un satélite espía en el Nexo con el que controlar en todo momento los movimientos de las máquinas y, así, defender ambos mundos. Después de sopesar la dificultad del proceso, la Cábala Hermética aceptó la propuesta. Las consecuencias de este trato, sin embargo, no tuvieron lugar hasta meses más tarde. La Hermandad del Uno había dicho solo parte de la verdad. El satélite podía controlar los movimientos de las máquinas, pero también del resto de la humanidad, y al estar en un lugar atemporal, era capaz de registrar cualquier suceso de la historia sin importar si este se dio en el pasado o se iba a dar en el futuro. Durante la misión de rescate de la Hermandad del Uno en la que viajaron al Nexo para recuperar los datos del satélite, se desató una fuerte tormenta temporal y estropeó el sistema de estabilidad del artefacto. Este se perdió entre una de las muchas brechas del Nexo y se supone que ha ido a parar a algún momento de la historia desconocido. Lo que está claro es que si algún día alguien consigue encontrarlo, tendrá en su poder los conocimientos de todo lo que ha sucedido y todo lo que está por venir.

Durante las negociaciones de este trato acaecieron otros dos hechos importantes. Tiberio, el fenicio encargado de presidir el consejo, fue asesinado violentamente por un desconocido. Por otro lado, Leoric, el paria recién admitido durante el consejo, corrió una suerte semejante. Fue un momento de caos, pues alguno de los presentes había infringido por primera vez las reglas del consejo.

Sin embargo, los grandes poderes psíquicos de la Cábala de Morfeo devolvieron a la vida al fenicio. No es descabellado pensar que, teniendo la oportunidad de devolver a la vida a una única persona, la Cábala de Morfeo optara por hacer semejante milagro con el fenicio, teniendo en cuenta que esa sería su oportunidad para recuperar el *Libro de los sueños*. Pero los Parias tenían guardado un as en la manga: en el momento del milagro, el presunto esclavo que hasta el momento había estado indefenso y asustado se liberó con suma facilidad de sus grilletes y se presentó a sí mismo como el verdadero Leoric Thornwall, que se había hecho pasar por un sinreflejo inexperto y se había dejado capturar por los Buscadores para que lo llevaran como esclavo al Consejo de Las Vegas. Una vez infiltrado, pudo escuchar y ver todo lo que sucedía sin que nadie le prestara la más mínima atención. Leoric no esperaba que uno de sus mejores amigos, que se había prestado a representar su papel, acabaría muerto, pero tras este hecho exigió hablar uno por uno con los representantes de las cábalas y hermandades. Lo que habló con ellos es todo un misterio, pero acabadas las conversaciones todas las cábalas y hermandades votaron a favor de la creación de un puesto permanente para los Parias en el consejo. Como acto de buena voluntad, Leoric entregó el *Libro de los sueños* a la Cábala de Morfeo, consiguiendo con ello unos fabulosos aliados.

El fenicio devuelto a la vida identificó a su asesino como al representante de la Cábala de Hédoné. Nadie sabe por qué lo hizo, pero los Fenicios no quisieron tomar ninguna medida al respecto. Tan solo pidieron que, a cambio de respetar la vida de Heracles de Monforte, el hedonista que cometió el crimen, la Cábala de Hédoné debería un favor a los Fenicios.

Es seguro que otras muchas cosas que no se registran en las crónicas sucedieron durante el Consejo, ya que después del mismo, la relación entre la Hermandad del Uno y los Parias ha mejorado notablemente. Fueran lo que fueran, es algo que solo el destino de los mundos desvelará en el momento adecuado.

PODERES PSÍQUICOS: *ABSITIA*

En general, los Parias no sienten ningún interés por comprender los mundos del Reflejo. Es más, normalmente

su principal preocupación es intentar sobrevivir pasando desapercibidos y lejos de las intrigas de las cábalas y hermandades. Por eso muchos de los poderes de los Parias se han desarrollado en torno a la supervivencia personal.

Saberes (Nivel 0)

REFUGIO

De la misma manera que nadie quiere saber nada de los Parias, nadie quiere saber nada de los edificios abandonados de una ciudad. Los Parias aprovechan este hecho para convertir estos lugares en un refugio seguro donde nadie pueda encontrarlos.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: Cuando un paria necesite descansar sin que nadie lo moleste solo debe encontrar un edificio abandonado. En caso de tener éxito en la tirada, todo el mundo ignorará el edificio donde descansa el paria mientras este duerma.

COMIDA BASURA

El alimento a veces es difícil de conseguir cuando no tienes dinero para pagarlo, pero gracias a este saber, un paria podrá comer cualquier cosa que sea ínfimamente comestible y convertirlo en un gran manjar alimenticio.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: El uso de este saber es automático.

Efecto: El paria deberá comer alguna cosa mínimamente comestible, desde un bicho hasta los restos de una hamburguesa encontrada en la basura. Entonces podrá obligar al organismo a que la convierta en algo más alimenticio que cualquier comida normal, además de hacerla apetitosa. De esta manera, el paria no tendrá necesidad de comer nada más en veinticuatro horas. Este poder no elimina venenos o sustancias nocivas de lo que se ingiera.

Éxitos adicionales: Por cada éxito por encima del básico la duración del efecto podrá extenderse una hora adicional.

ÚLTIMO DISPARO

Los Parias están más que dispuestos a sacrificar todo lo que tienen para cumplir su misión. Por ello son capaces de conseguir que incluso sus armas se sacrifiquen en un último disparo cuando ya no tienen munición.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: Cuando un paria se encuentra en una situación desesperada debido a que ya no le queda munición, puede recurrir a este saber. En caso de superar la tirada, podrá crear una bala psíquica, adecuada a cualquier tipo de arma, que podrá disparar. Esta bala es demasiado poderosa para cualquier arma y la destruirá completamente sin posibilidad de reparación una vez haya realizado el disparo.

OJO POR OJO

Ojo por ojo y diente por diente es el lema de los Parias. Gracias a este saber, un paria es capaz de reproducir este refrán gracias a su poder psíquico.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de superar la tirada, durante los siguientes diez minutos cualquiera que cause daño al paria recibirá 1 punto de daño no absorbible por ningún medio.

NOTICIA

Desde que los Parias se dieron cuenta de que necesitaban estar comunicados han estado buscando una manera de mantener el contacto. La solución la han encontrado en este don natural que ha surgido en las últimas generaciones de parias. Gracias a este saber, un paria podrá incluir una noticia en una edición de un periódico camuflada en un anuncio gratuito. Cualquier paria que lea el anuncio podrá entender perfectamente el mensaje.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito básico.

Efecto: Para enviar el mensaje, el paria deberá colocar un anuncio en un diario. En caso de superar la tirada, el anuncio contendrá un mensaje secreto que solo otro paria que vea el anuncio podrá entender.

Dones (nivel 1)

BERSERKER

La rabia que contienen los Parias puede ser descargada mediante este don, que los convierte en verdaderos berseker dirigidos únicamente por la furia y dispuestos a acabar con cualquiera que se les ponga delante.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, el personaje recibirá una bonificación de –3 a todas sus tiradas durante los siguientes diez minutos y podrá ignorar cualquier penalización por heridas. Mientras este don esté activo, el personaje no podrá usar ningún otro poder y solo podrá realizar acciones de combate. Una vez transcurrido el tiempo, el sinreflejo se sentirá completamente agotado y recibirá una penalización de +2 a todas sus tiradas hasta que descanse durante al menos dos horas.

OJOS DE HALCÓN

La vista es el sentido que más deben agudizar los Parias para poder llevar la justicia a través de las armas. Gracias a este don, estos justicieros son capaces de afinar su vista hasta límites sobrehumanos.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Percepción, con un grado de éxito +1.

Efecto: En caso de superar la tirada, la vista del personaje mejora enormemente, lo que le otorga un +2 a su atributo de Percepción gracias a los sentidos agudizados que acaba de obtener. Este don permanecerá activo durante media hora.

EL VENGADOR

El vengador es aquel que devuelve el golpe en nombre de aquellos que no pueden tomarse la justicia por su mano. Los Parias son los vengadores de los dos mundos y, por ello, cuando golpean también lo hacen en nombre de aquellos que no pueden hacerlo por sí mismos.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Destreza, con un grado de éxito básico.

Efecto: En caso de tener éxito, durante la siguiente hora, si el paria entra en combate, podrá gastar un punto de Psike cada turno para realizar una acción de combate adicional.

LA SOMBRA DE LA JUSTICIA

La sombra de la justicia es capaz de cubrir las acciones de los Parias. De esta manera, un paria que se oculte en las sombras será prácticamente indetectable mientras no pase a la acción.

Coste: 1 punto de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +2.

Efecto: Para activar este don, el paria debe ocultarse en un lugar donde las sombras lo cubran plenamente. En caso de tener éxito en la tirada, nadie podrá verlo siempre que no se mueva ni hable.

REPARAR MAQUINARIA

Los Parias deben aprovechar aquello que la gente no usa porque está estropeado. Gracias a este don, los miembros de este grupo pueden recoger la chatarra de la gente y repararla para poder usarla.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito básico.

Efecto: Para usar este poder, el personaje debe disponer de herramientas y de un aparato que desee arreglar. A continuación iniciará una tarea de reparación que le llevará una hora. Pasado este tiempo, en caso de superar la tirada, el aparato electrónico estará reparado por muy estropeado que estuviera antes. Los implantes de la Hermandad del Uno no pueden ser reparados por este don.

Legados (nivel 2)

MOVERSE POR LAS SOMBRAS

Mejorando el nivel anterior, el justiciero ahora es capaz de moverse por los lugares donde hay poca luz sin ser visto. De esta manera, un personaje que se oculte en las sombras será prácticamente indetectable mientras no salga de ellas.

Coste: 2 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +2.

Efecto: Para activar este legado, el paria debe ocultarse en un lugar donde las sombras lo cubran plenamente. En caso de tener éxito en la tirada, el personaje podrá ocultarse en ese lugar sin que nadie lo pueda ver. Además, podrá continuar moviéndose por las zonas sombrías sin que puedan detectarlo, siempre que no corra ni haga ruidos.

PUNTOS VITALES

Llegado a este nivel, el paria es capaz de reconocer los puntos vitales de su enemigo y, de esta manera, saber dónde disparar.

Tirada: El uso de este poder es automático.

Efecto: Siempre que el paria impacte usando un arma de fuego, se añadirá un +1 al daño base antes de multiplicar el resultado dependiendo del tipo de arma.

MEJORAR MAQUINARIA

Además de ser capaces de reparar lo que la gente no quiere, un paria es capaz de mejorar cualquier máquina. Con esto puede conseguir que un coche vaya más rápido, que un arma de fuego haga más daño o incluso que un televisor sintonice más canales.

Coste: Especial.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +4.

Efecto: Para usar este poder el personaje debe disponer de herramientas y de un aparato que desee mejorar. A continuación iniciará una tarea de reparación que le llevará una semana entera, a razón de cuatro horas y una inversión de 2 puntos de Psike diarios. Pasado este tiempo, y en caso de superar la tirada, el aparato electrónico será mejorado. El director de juego decidirá hasta qué punto lo habrá hecho, aunque se aconseja consensuarlo con el jugador.

RUMORES

A veces los Parias escuchan cosas que los demás no deberían saber. Pero lo que no se debe saber siempre acaba llegando al alcance de demasiada gente. Gracias a este legado, cualquier tipo de rumor puede ser difundido rápidamente.

Nadie sabrá dónde ha empezado o cómo se ha extendido, pero toda la ciudad lo conocerá.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Empatía, con un grado de éxito +3.

Efecto: Para usar este legado, el paria debe contarle a una persona un rumor, ya sea verdadero o no. En caso de tener éxito en la tirada, el rumor se habrá difundido por todos los rincones de la ciudad tras veinticuatro horas.

Éxitos adicionales: Por cada éxito conseguido por encima del mínimo necesario el tiempo necesario se reducirá en una hora.

Maestrías (nivel 3)

INVISIBILIDAD

Llegado a este nivel, el paria se convierte en un ente invisible para poder llegar a los que verdaderamente tienen la culpa de lo que pasa en el mundo.

Coste: 3 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +4.

Efecto: En caso de superar la tirada, el personaje se convertirá en un ente invisible durante los siguientes quince minutos. Si en cualquier momento inicia un combate, su invisibilidad se desvanecerá y finalizará el poder de esta maestría.

CREAR PASADO

Los Parias no son nadie y nunca lo han sido, por lo que su identidad no es importante. Gracias a esta maestría, el pasado del paria puede ser reescrito según sus necesidades.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +5.

Efecto: El paria debe concentrarse para intentar detallar al máximo el pasado que quiere crear para sí mismo. En caso de superar la tirada, cualquier documentación en la que aparezca el verdadero pasado del paria será modificada acorde al nuevo pasado. De esta manera podrá borrar sus antecedentes penales e incluso tener una nueva nacionalidad.

AUTOSACRIFICIO

Un verdadero justiciero está dispuesto a sacrificar su propia vida para conseguir la victoria. Mediante esta maestría, el paria será capaz de llevarse por delante la vida de sus enemigos.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Especial.

Efecto: Para activar esta maestría, el paria deberá decidir cuántos puntos de vida va a sacrificar. A continuación deberá superar una tirada de Psike + Constitución con un grado de éxito igual al número de puntos sacrificados. En caso de tener éxito, todos los enemigos en un radio de cinco metros recibirán la misma cantidad de daño sin posibilidad de absorberlo por medio de armaduras físicas.

Nexos (nivel 4)

INVENTO

La capacidad de creación de los Parias es ilimitada y, gracias a este nexo, casi cualquier máquina imaginable puede ser construida.

Coste: Especial.

Tirada: Psike + Mente, con un grado de éxito +6.

Efecto: Para usar este nexo, el paria debe disponer de herramientas y del material necesario para construir la nueva máquina. A continuación iniciará una tarea de fabricación que le llevará un mes entero a razón de cuatro horas de trabajo y una inversión de 6 puntos de Psike diarios. Pasado este tiempo, y en caso de superar la tirada, creará el aparato con éxito. El director de juego puede vetar el uso de este nexo y se aconseja dejar los detalles claros con el jugador antes de iniciar su uso. La creación de implantes semejantes a los de la Hermandad del Uno quedan excluidos de este poder.

INVISIBILIDAD MEJORADA

Este nexo es una mejora del poder conseguido el nivel anterior. Si bien antes solo el propio justiciero podía volverse invisible, ahora todos sus compañeros podrán acompañarlo en busca de los cabecillas del crimen y la injusticia.

Coste: 4 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +5.

Efecto: En caso de superar la tirada, el paria se convertirá a sí mismo y a sus compañeros (si saca éxitos adicionales) en un ente invisible durante los siguientes quince minutos. Si en cualquier momento alguna de las personas afectadas inicia un combate, este poder perderá su efecto y todos los miembros ocultos aparecerán allí donde estén.

Éxitos adicionales: Por cada dos grados de éxito por encima del mínimo requerido el personaje podrá volver invisible a una persona adicional.

Esencias (nivel 5)

FORMA DE COMBATE

La esencia de los Parias es la del perfecto justiciero, una forma de combate capaz de erradicar el mal y la injusticia de cualquiera de los dos mundos. Llegado a este nivel, nada ni nadie podrá detener al paria.

Coste: 10 puntos de Psike.

Tirada: Psike + Constitución, con un grado de éxito +6.

Efecto: En caso de superar la tirada, el paria empezará a transformarse en un hombre acorazado de dos metros de altura. A partir de ese momento y durante los siguientes tres turnos, se considerará que todas las habilidades relacionadas con el combate pasan a tener un valor de 10. Además, poseerá una armadura acorazada que absorberá 10 puntos de daño provenientes de cualquier tipo de arma. Cualquier arma de fuego que use en esta forma no necesitará de munición para funcionar y sumará uno a su multiplicador de daño.

Éxitos adicionales: Por cada grado de éxito conseguido por encima del mínimo requerido la duración podrá alargarse un turno adicional.

MIEMBROS DESTACADOS

Leoric Thornwall

Un paria es un cualquiera, nadie es más importante que otro en el mundo de los Parias, pero Leoric es diferente. Conocido por su fama de ladrón de guante blanco, además de uno de los mejores *hackers* de la historia, es un miembro muy respetado del grupo. Desde su presencia en el Consejo de Las Vegas de 2005 no se le ha vuelto a ver en persona, y no es de extrañar, pues durante el mismo se ganó la enemistad de prácticamente todas las cábalas y hermandades.

Leoric es el paria más buscado de todo el planeta y nadie conoce su actual paradero. Aun así, corren rumores de que de una forma u otra tiene algo que ver con el cambio en el comportamiento de algunos miembros de la Hermandad del Uno desde hace unos pocos años. Muchos creen que Leoric podría haberse refugiado en esa hermandad, donde podría utilizar su potente tecnología para continuar ayudando a los parias desperdigados por ambos mundos.

Ivan Hope

No todos los parias siguen un buen camino. Algunos, a pesar de haber conseguido poderes que les permitirían ayudar a los demás, han preferido seguir el camino de la ambición para conseguir sus objetivos personales. Este es el caso de Ivan Hope. Una persona ambiciosa que durante toda su vida usó sus grandes dotes de manipulación para obtener siempre aquello que deseaba. El problema surgió cuando se dio cuenta de que para conseguirlo no tendría suficiente tiempo durante una única vida. Por ello, su anhelo principal pasó a ser encontrar la manera de conseguir la vida eterna.

Durante muchos años estuvo buscando respuestas a su problema en el mundo sobrenatural: la búsqueda de la fuente de la eterna juventud, el Santo Grial o incluso los mitos sobre el vampirismo. Viendo que no daban resultado, también optó por relacionarse tanto con La Corporación como con la Hermandad del Uno, buscando una respuesta en la ciencia, en concreto en la alteración genética del ser humano.

Sin conseguir tampoco ningún resultado, sus investigaciones lo llevaron a relacionarse con el grupo de los herejes de la Cábala de Hédoné, que también buscaban la inmortalidad además de la perfección de sus cuerpos. Gracias a su gran elocuencia no tardó en convencerlos de que si trabajaban juntos podrían encontrar más rápidamente una solución al problema al unir sus conocimientos. Ivan logró manipular a los herejes para que lanzaran ataques a las distintas cábalas y hermandades, y así robarles los secretos que seguramente tenían guardados.

Ivan es un gran cobarde que nunca actuará él mismo, sino que manipulará al resto de personas para que hagan el trabajo sucio. Con ello pretende salvar el pellejo al mismo tiempo que se aprovecha del trabajo ajeno.

Jeremy

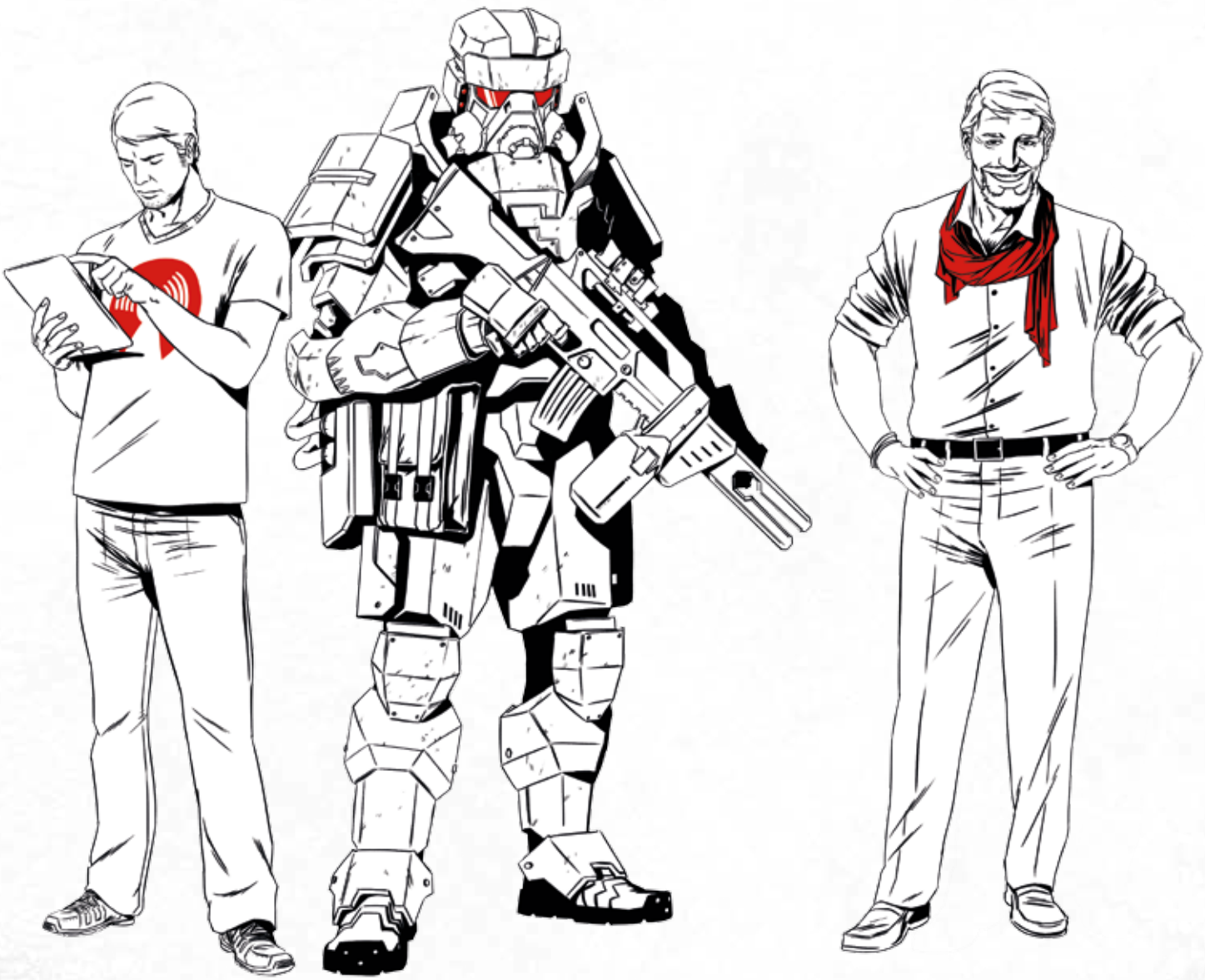
Sin poder situarlo claramente en las franjas que constituyen el bien y el mal, Jeremy es uno de esos sinreflejo que caminan por la delgada línea gris que separan ambas concepciones. Nadie sabe cuál es su edad real, pues pocos conocen su verdadero pasado.

Este sinreflejo ha dedicado toda su vida a tomarse la justicia por su mano, reparando los errores que cree que han cometido las leyes humanas. Este hecho no sería especialmente destacable si no fuera porque lleva más de doscientos años vengando a los débiles y haciendo pagar sus pecados a los criminales con su propia moneda.

Jeremy es un sinreflejo muy peculiar, pues aparte de dominar a la perfección los poderes psíquicos de los Parias, ha conseguido desarrollar poderes sobrenaturales que poseen pocos seres humanos, a pesar de que con un duro entrenamiento todo el mundo podría llegar a desarrollarlos. En concreto, Jeremy ha sido capaz de dominar el viaje astral, lo que le permite abandonar su cuerpo y observar ambos mundos como si se tratase de un espectro que observa y escucha todo lo que ocurre sin que nadie pueda verlo. Gracias a esto es capaz de descubrir los secretos de los criminales en cualquier lugar para encontrar su talón de Aquiles.

Este gran poder, sin embargo, no solo le ha facilitado su labor justiciera, sino que le ha permitido alargar su vida de una forma parecida a la inmortalidad. Cuando nota que su cuerpo actual está gravemente enfermo o que su condición física ya no da más, Jeremy se encarga de captar la atención de un malhechor de su lista negra que se encuentre en buenas condiciones físicas para ofrecerle la posibilidad de desarrollar poderes extraordinarios. Una vez la víctima cae en su engaño, Jeremy le muestra la manera de abandonar su cuerpo físico mediante la proyección astral, momento que aprovecha para trasladarse al cuerpo vacío del delincuente. Al fin y al cabo, los cuerpos solo son vehículos para la esencia del ser humano. El malhechor, desprovisto de un cuerpo al que volver, solo tiene la oportunidad de ocupar el viejo cuerpo de Jeremy, con lo cual está condenado a vivir en un cuerpo enfermo o decrépito, o, si decide no entrar en el cuerpo abandonado, disiparse al cabo de un tiempo cuando ya no quede energía vital en el cuerpo astral.

Cada vez que Jeremy ocupa un cuerpo nuevo, de una manera u otra el cuerpo que lo acoge se convierte en un sinreflejo, quedando separado del reflejo que habita en el otro mundo, que también se convierte en sinreflejo.



CAPÍTULO TERCERO

CREACIÓN DE PERSONAJES

Jeremiah contempló con su fría mirada cómo el monstruo abandonaba el templo. No era la primera vez que se enfrentaba a aquel asesino de la Hermandad de la Sangre. Es más, parecía que sus destinos estaban cruzados y quizás el apelativo que mejor lo describía era archienemigo. Pero se estaba volviendo peligroso. ¿Cómo lo había hecho para aumentar tanto sus poderes?

La demostración que acababan de ver era tan solo un aviso, de eso estaba seguro. Se sentía cohibido, era la primera vez que Stormlovick lo pillaba por sorpresa. Jamás debería haber quitado la vista de encima de la niña, y tampoco del grupo. Aunque le gustaba trabajar en solitario, aquello se le escapaba de las manos. No podía dejar que sus compañeros corrieran peligro cuando dependían de un líder, de él, y había permitido que aquel maldito cogiera a Leonora, la usara como escudo y como instrumento para sus planes. Maldita sea, si no lo hubiera hecho así, lo habría matado en aquel momento. Pero sabía que Stormlovick no era tan tonto como para acudir allí sin protección.

Luis se acercó rápidamente donde se encontraba Leonora, temiendo que pudiese estar herida. Afortunadamente solo se trataba de una contusión sin importancia, estaba bien: todo lo bien que podía estar mientras un terrible veneno recorría su cuerpo. Si no conseguían el antídoto a tiempo, moriría. Estaba jodida. Luis intentó calmarla:

—Tranquila, pequeña, no permitiremos que te ocurra nada, encontraremos una solución.

A Luis esto no le hacía ninguna gracia. Por un lado no le gustaba la idea de que Jeremiah acudiese solo a la cita. No es que no confiase en sus capacidades, pero Stormlovick era un cabrón peligroso que seguro le tendría alguna trampa preparada. Por otro lado, estaba seguro de que, si lo acompañaban, no conseguirían el antídoto, como el ex-KGB bien les había recordado.

—Bueno, creo que el encuentro con Stormlovick debería ser nuestro último recurso. Tenemos tres días para solucionar la situación. Si pasado ese tiempo no lo hemos conseguido, tendremos que tomar una decisión difícil. Personalmente, no me gusta la idea de que vayas solo, Jeremiah, me huele a trampa, pero la decisión final tendrá que ser tuya.

Nilstar descendió de las alturas de aquel templo impío con menos espectacularidad que aquella especie de demonio sucio y mal intencionado. A su modo de ver, la transformación no tenía nada de excepcional, si se tenía en cuenta la maldad sin parangón que bombeaba en el interior de Stormlovick. Pero las sombras siempre arropaban al hermético, y precisamente por eso nunca perdía aquella aura de misterio.

Llegando hasta Leonora, y con más interés que preocupación, Nilstar estudió la herida. No podría decirse si por temeroso respeto o fruto de la tensión y el veneno, Leonora tuvo un escalofrío. Nilstar se comportaba como un simple cronista bajo la curiosidad del estudioso, aunque, bajo aquel embozo protector y sombrío, su entonación, más que sus palabras, le otorgó un cariz más humano.

—Lamento lo ocurrido. Parece que la entropía se abre camino más allá de los números. —Si Nilstar daba los pésames a las viudas de igual modo, seguro que no era el orador más deseado en los velatorios, aunque quizás sí podría adornar bastante.

Luis se pasaba la mano por la cabellera con evidentes signos de preocupación. Esta inactividad aparente, el periodo anterior a tomar una decisión, siempre crispaba los nervios del militar, que era de por sí impulsivo y un poco insensato.

—¿Qué proponéis hacer? Acudir al templo Kithokithan para ver qué se cuece puede ser un buen principio, pero sin que nadie nos vea. —Al plantear su propuesta, Luis lanzó una mirada a Nilstar, a la vez que una pícara sonrisa asomaba a su boca—: ¿Qué dices, amigo de las sombras?

—Stormlovick rompió las proporciones al emplear tan peligrosa arma. Yo que vosotros no pensaría que fuera un truco, e incluso cabría sospechar que contamos con menos tiempo del que él ha dicho. —¿Estaba eludiendo su participación en aquella encrucijada? ¿Era aquel el controvertido estilo hermético?—. Sin embargo, este suceso marca un punto de inflexión en el devenir de los acontecimientos. Estudiaré ese veneno, me intriga. Armas así son las que fracturan el equilibrio y crean mártires —añadió mirando a Jeremiah— más que héroes. Si vuestras intenciones son correr a los brazos de la muerte, romperéis de forma flagrante el equilibrio.

El hermético se levantó dejando a Leonora a un lado, se ajustó sus largos guantes de cuero negro y se alejó a una de las oscuras esquinas del templo.

—Stormlovick no se mueve solo, ya que probablemente no era el primero de su clase en Química, aunque tampoco debemos subestimar a ese deforme. Si decidís acudir a esa trampa y fuera de sus condiciones, os pondréis todos en peligro, empezando por Leonora, pues tan absurdo es acudir como hacerlo en grupo. Espera que lo hagáis así, ¿pretendéis seguirle el juego? Quizás debáis estudiar de forma menos visceral las posibilidades.

CAPÍTULO TERCERO

Jeremiah lanzó una maldición para sus adentros. Debía conseguir el antídoto para la pequeña, pero Nilstar tenía razón: aquella inmundicia no iría sola, tendría esbirros por doquier. El asesino se acercó a Leonora, se agachó al suelo y la tomó en brazos.

—Llevémosla a un lugar seguro. Es lo primero que se me ocurre ahora. En cuanto a Stormlovick: no debería ir solo, pero tampoco todos juntos, pues así nos tendría en bandeja. Tenemos poco tiempo para pensar, así que trasladémosla donde pueda descansar. Es importante que no realice esfuerzos.

Leonora aún no entendía lo que pasaba. Lo intentó racionalizar tal como le habían enseñado: uno, el sudor frío comienza a recorrer su espalda; dos, el corazón parece querer salirse de su cavidad; tres, las voces de sus compañeros resuenan en su cabeza como tambores en una celebración urbana; cuatro, la bruja en el saco. La mente de la chica comenzaba a nublarse como si una tormenta estuviera a punto de estallar alrededor de aquellas cinco personas. No tenía ni el más remoto conocimiento acerca de toxinas y venenos salvo lo poco que se había hablado de ello en el viejo templo con su maestro Malakai, hace ya mucho. De lo único de lo que estaba segura era de que el veneno ya había empezado a recorrer su cuerpo empezando por las piernas, las cuales no aparentaban ninguna hemorragia, pero Leonora sentía como si le pesaran cien vidas. Pero el dolor más fuerte no procedía de aquella sustancia que se expandía por su cuerpo, sino de la humillación que suponía demostrar total indefensión ante los demás. El necesitar ser protegida constantemente como un recién nacido, el solicitar alimento solo con gestos.

Leonora había sido derrotada. Se tragó sus lágrimas, no quería mirar a ninguno de sus compañeros de viaje. Sin embargo, cuando abrió los ojos allí estaba la ruda faz de Jeremiah, que la sostenía en brazos como si de un padre se tratase. La chica se sintió bien por dentro, no solo porque tuviera a alguien que la cuidara, sino porque, poco a poco, el bien parecía germinar en el gélido corazón del asesino.

Cerró los ojos por un momento y volvió a abrirlos, dirigiendo ahora su mirada al misterioso Luis. Lo conocía de poco y había algo atractivo en ese halo de desconocimiento que lo envolvía. Sonrió por dentro por tener amigos así que se mostraron preocupados en cuanto la sombra de Stormlovick se cernió sobre ella.

El rostro de Leonora cambió totalmente al observar el de Ariadna. Estaba contemplando a su hermana mayor. Estaba demasiado tensa, sin contar que un veneno aún desconocido la estaba devorando por dentro como una espiral de vorágine. Quiso tocar con su débil mano el rostro de Ariadna, pero le era imposible, parecía alejarse más y más. Leonora rompió a llorar desconsoladamente. Se había rendido a la melancolía y a la tristeza.

Antes de que todo se hundiera, la chica miró la sombría figura de aquel al que llamaban Nilstar. Miró más allá de la negrura de su capa, de la noche de su rostro, y le pareció ver algo que los demás no alcanzaban a comprender. Leonora solo suspiró y cerró los ojos en busca de un sueño perdido. Pero esta vez tenía una sonrisa en los labios. Quizás había encontrado un poco de cariño hasta en el más negro de los corazones.

El tiempo apremiaba, le quedaban tres días de vida, pero la chica sabía que estaba con las mejores personas del mundo.

—Jeremiah… No quiero que nadie vaya al encuentro de ese tipo… No quiero que nadie sufra por mi culpa… Verás cómo me las arreglo sola…

Y encontró el sueño que tanto anhelaba.

Jeremiah contempló a Leonora. Le sorprendieron aquellas palabras que provenían de una niña. Sabía con seguridad que si él hubiera estado en esa situación a su edad, jamás habría podido ser tan valiente como ella. En cambio, ella no quería que fuese en busca del antídoto, prefería morir antes que sus compañeros arriesgasen su vida por salvarla. No sabía por qué, pero el corazón le dio un vuelco al oír a Leonora. Siempre había estado solo, trabajando sin nadie a su lado, pero aquella niña… Necesitaba protegerla. «Tranquila, pequeña, no dejaré que jamás te ocurra nada. Nada», se repitió.

Siempre había sentido un gran rechazo por aquella muchacha, en general por todo el mundo, pero… ¿por qué ella le hacía sentir así? Le transmitía algo que solo una persona había conseguido anteriormente, y de eso hacía mucho tiempo. Aunque lo valoraba, no quería enredarse mucho en un asunto así. Quería estar solo. No quería que se repitiese lo que había sucedido con Mara. Pero ¿por qué no podía?

Jeremiah se dirigió a la salida del templo pasando al lado de sus compañeros. Eran valientes, pero no debía arriesgar sus vidas de aquella manera. ¿Debería ir solo? ¿O acompañado? ¿Alguien que le cubriera las espaldas? ¿Y si Stormlovick se daba cuenta y al final perdían el antídoto por su culpa? Las dudas lo atormentaban. No estaba dispuesto a arriesgar, pero tampoco podía dejar morir a Leonora. «¿Qué puedo hacer?».

—Vayámonos de aquí.

Luis ardía de rabia, sentía un impulso incontrolable de encontrar a Stormlovick y hacerle pagar de la manera más cruel posible el daño que había causado. Pero, aun en su ira, se dio cuenta de que había alguien más afectado incluso que él: el solitario J. Quién lo iba a decir, siempre estaban discutiendo, pero ahí estaba Jeremiah, con la joven en brazos y el alma en el suelo. Su cara lo decía todo. Se acercó a él

y le apoyó una mano amistosamente en el hombro sin decir nada. Las palabras no servían en ese momento. Dirigió su mirada a Nilstar:

—Amigo, si vas a intentar analizar el veneno, date prisa, el tiempo no corre de nuestra parte. Puede ser interesante llevar una muestra al Mundo de la Luz, allí la medicina está mucho más avanzada, y puede que se conozca el veneno. Pero lo primero es lo primero, hay que llevar a Leonora a un sitio seguro.

Dicho esto se volvió de nuevo a Jeremiah.

—¿Adónde crees que podríamos llevarla? No sé si en su estado le convendría hacer un viaje al Mundo de la Luz, pero seguro que en esta bazofia de sitio el veneno actúa más rápido.

Abandonando su postura meditativa, Nilstar Zorah asintió ante el razonamiento de Luis Dostorres:

—En efecto, Luis. Cabe pensar que la potencia del veneno disminuya con el paso al Mundo de la Luz. Tal vez penséis que un viaje podría ser demasiado para Leonora, pero quizás viajar y ponerla en manos de especialistas acabe siendo nuestra única opción. En ese caso, cuanto antes, mejor. Cuanto más tiempo pase, menos opciones tendremos para hacerlo. Si cruza el Espejo a través de una puerta conocida, no debería haber mayor problema. Lo importante, antes de que se os ocurra, es que no tratéis de solucionar el mal que corre por sus venas en el Nexo.

El Nexo, un mundo entre mundos, un lugar que separaba las dos realidades, donde el espacio y el tiempo no tenían ningún significado. Había sido su cábala, la Hermética, la que había descubierto aquel lugar. Intentando huir de la Inquisición, durante la Edad Media, todos los herméticos se reunieron en un gran castillo en el que habían recopilado todo su saber, todas sus observaciones. Intentaron llevarse el castillo y todos sus habitantes al otro mundo, algo que nunca antes se había intentado, pero el experimento fracasó. Quedaron encerrados en un espacio intermedio, el lugar donde habitaban los Guardianes. En el momento en que llegaron comprendieron que, en verdad, siempre habían estado allí y siempre estarían, en todo lugar y en todo momento. El tiempo dejó de tener sentido y era una fuerza más que se podía moldear. Cuando descubrieron cómo salir de aquel lugar, las cosas habían cambiado. Pasado, presente y futuro se habían mezclado y era imposible controlar en qué momento de la historia iban a aparecer.

Nilstar continuó su exposición.

—Mientras, hay que llevarla a algún lugar donde le hagan una extracción de sangre de forma adecuada a partir de la que poder trabajar para investigar. Stormlovick ha hecho ya su jugada, y hasta entonces estaremos relativamente seguros. Bastará con que nos mantengamos alerta.

Mientras se acercaba a la pequeña Leonora, Ariadna notaba cómo la bilis le quemaba en el fondo de la garganta. Si no hubiese sido tan tonta de dejarse atrapar en esa emboscada, la pequeña no habría venido a este infierno y nada habría pasado. Ella, a la que quería enseñar a vivir, iba a morir por su culpa. Y junto a esa rabia que sentía hacia sí misma crecía la que sentía por su compañeros.

Miró de reojo a Nilstar y apretó los puños para controlarse. «¡Maldito seas! Tenías que haber actuado y esto no habría pasado», pensó mientras se inclinaba hacia la pequeña. «¡Maldito tú y tu dichoso equilibrio! Y tú, Jota, ¿en qué demonios estabas pensando para dejarla sola en la retaguardia?».

Notaba la boca seca y amarga al mismo tiempo, mientras apretaba los dientes para no pronunciar en voz alta sus pensamientos. Pero tan pronto como apareció, toda esa rabia que le emponzoñaba el corazón se desvaneció al oír a la pequeña. Su pequeña Leonora, como una hermana que se tomaba todo demasiado en serio. Podrían quedarle tres días de vida y ella se preocupaba por que nadie sufriera daño. Al verla postrada en el suelo, la determinación de Ariadna aumentaba. Encontrarían ese antídoto y si no… Bueno, si no, ese demonio serviría para probar en sus propias carnes todo lo que dijo sobre el dolor y el placer: «Su dolor y mi placer».

—Leonora, cariño, ¿crees que no vamos ayudarte? —Su voz mostraba el valor que iba creciendo en su interior—. Somos tu familia y la familia sirve para estas cosas. —Le apartó con cariño un mechón de la frente—. Además, ahora que estaba consiguiendo que disfrutaras un poco más de la vida… No creas que te vas a librar de mí tan fácilmente. —Sonrió mientras no dejaba de acariciar su cabello—. Jota, vayamos al Mundo de la Luz. El amigo de un amigo trabaja en una ONG y ellos tienen material médico. —Miró a los ojos al asesino y vio en ellos el pesar que sentía por la pequeña—. Es bueno y podrá analizar su sangre y quizás encontrar una cura.

Jeremiah miró a Ariadna. Sabía que ella lo estaba pasando mal por la niña al igual que él, pero no debía ser tan impulsiva.

—No estoy de acuerdo con lo que habéis dicho. Si conozco bien a Stormlovick, lo habrá tenido todo en cuenta, y un viaje como ese podría matarla. Ariadna, ¿cómo puedes exponerla a algo así? ¿Acaso te vas a sentir mejor si muere en el Mundo de la Luz que en este? ¿O quieres salvarla como todos nosotros? No eres la única que sufre, tenedlo todos presente.

Con el ceño fruncido esperó a que Ariadna contestara o se apartara para dejarle pasar, dejar la niña con los demás e ir en solitario al otro mundo en busca de aquel antídoto que necesitaban. Aún pensaba en la reacción de Ariadna. No podía arriesgar así la vida de Leonora, tenía que pensar en las consecuencias y no actuar a la ligera. No, la niña debería quedarse allí mientras él encontraba la solución al problema… Aunque también podría ir con Ariadna y buscar a ese amigo de la ONG.

—Podemos dejar a Leonora con Luis e ir nosotros en busca de ese amigo tuyo, pero no expondré a Leonora a ese viaje.

Es una opción que no le gustaba, pero debía salvar a Leonora como fuera. Aceptaría las condiciones de Ariadna, al fin y al cabo eran un equipo, aunque hubiese preferido ir solo.

En el mundo de **Reflejo** los personajes encarnan la personalidad de un ser sinreflejo nacido ya sea en el Mundo de la Luz o en el Mundo de la Oscuridad. Como tal, el personaje ha vivido una serie de experiencias en su vida que le han hecho ser tal como es. Pero su contrario, en lo que se convierte al atravesar el Espejo, es algo que el personaje no puede controlar. Solo tras el primer cambio podrá descubrir de qué forma cambia en el otro lado.

De esta manera, imitando el proceso en el que un ser humano descubre que es un sinreflejo, la creación de la ficha de un personaje empieza definiendo cómo era este antes del primer cambio y, a continuación, cómo es su otro yo, en caso de que ya exista.

La primera elección que debe tomar el jugador a la hora de crear su sinreflejo es su plano natal. El hecho de escoger uno u otro plano natal no tendrá mayor consecuencia que la de elegir en cuál de los dos mundos el jugador definirá sus características. La generación de la ficha de personaje en el otro mundo se realizará de forma aleatoria a partir de las elecciones tomadas en su mundo natal.

En segundo lugar, el jugador deberá escoger la cábala o la hermandad a la que pertenece su personaje. Es más probable que un sinreflejo del Mundo de la Luz acabe en una cábala y que uno nacido en el de la Oscuridad acabe en una hermandad, pero si el DJ lo considera oportuno, puede permitir que el personaje pertenezca al grupo que el jugador más desee. Del mismo modo, recomendamos que ningún personaje pertenezca a las cábalas independientes (Parias, Fenicios y Buscadores), en especial las dos últimas, pues están más indicadas para que sus miembros aparezcan como PNJ (controlados por el DJ).

Continuando el proceso de creación del personaje, sería conveniente que el jugador diera una pequeña descripción al DJ indicando quién es su personaje y a qué se dedica. Todo el mundo tiene una vida social aparte de su vida dentro de las cábalas y hermandades, y es esa la que debe definir al personaje.

El siguiente paso es la elección de atributos. Hay un total de 42 puntos a repartir entre los diferentes atributos y la Psike. Debe tenerse en cuenta que la cantidad de puntos que el jugador puede colocar en un atributo es entre 1 y 10. El atributo Psike, por el contrario, estará limitado a un valor entre 1 y 3 en la fase de creación del personaje, y deberán invertirse tres puntos en lugar de uno para aumentar este atributo (es aconsejable destinarle todos los puntos posibles). Los atributos de Mente y Psike se mantendrán intactos en ambos mundos, el resto podrán cambiar de forma aleatoria. La distribución de los puntos que realice el jugador solo deberá hacerse en la parte de la hoja de personaje dedicada al mundo natal elegido.

A continuación detallamos el significado de cada uno de los atributos.

- **Fuerza:** Este atributo tiene relación directa con todas aquellas habilidades en las que la fuerza de nuestro cuerpo participa activamente. Además, este atributo puede modificar el daño causado en combate cuerpo a cuerpo, ya que a mayor grado de éxito (la diferencia entre la dificultad y nuestra tirada de dado), mayor será el daño que se realizará con un arma en la que se use la Fuerza.
- **Destreza:** Este atributo está relacionado con la agilidad de nuestro cuerpo y con cualquier habilidad en que se necesite una buena coordinación motriz. Así, si la Fuerza podía mejorar el daño causado por algunos tipos de arma, una Destreza mayor posibilitará realizar disparos más precisos con armas a distancia o realizar daños mayores con aquellas en las que se use la destreza en general.
- **Constitución:** Este atributo nos da una idea del aguante de nuestro cuerpo. No siempre tiene una relación directa con el tamaño, pero normalmente una mayor Constitución supondrá tener un mayor tamaño y un mayor peso. Asimismo, la Constitución servirá para calcular posteriormente los puntos de vida del personaje.
- **Mente:** Este atributo indica cuán sabio o inteligente es el personaje. De igual manera, nos proporciona una idea aproximada de su nivel académico.

Cuadro resumen de la creación de ficha

1. Elegir un mundo natal para el personaje.
2. Escoger la cábala o la hermandad a la que pertenece.
3. Definir el concepto de personaje junto con el DJ.
4. Repartir 42 puntos entre los atributos del mundo natal del personaje. Cada punto de Psike cuesta tres puntos en lugar de uno. Todos los atributos deben poseer un valor entre 1 y 10 a excepción de Psike, que tiene su máximo en 3.
5. Escoger las habilidades para el personaje y asignar los grados disponibles que dependen directamente de la puntuación de los atributos tal y como muestra la tabla de la página siguiente.
6. Repartir 10 grados extras relacionados directamente con el concepto del personaje bajo la supervisión del DJ.
7. Escoger dos saberes y un don de su cábala o hermandad. Algunos grupos tienen restricciones que deberán cumplirse. La descripción de los poderes y dichas limitaciones pueden encontrarse en el capítulo 2 (página 22) bajo el apartado correspondiente a cada uno de los grupos.
8. Generar los atributos del reflejo del personaje tirando un dado y asignar los resultados tal y como se muestra en la tabla de la página 163. El atributo Mente será inicialmente idéntico en ambos mundos y el de Psike será siempre único.

- **Percepción:** Este atributo indica lo desarrollados que están sus sentidos: tacto, olfato, vista, etcétera. Además, nos permite conocer el nivel de concentración que tiene para darse cuenta de lo que está observando y poder interpretar lo que sucede a su alrededor.
- **Empatía:** Este atributo indica el carisma y porte del personaje. La Empatía puede facilitar la relación del personaje con los demás y le permitirá adaptarse a lo que lo envuelve gracias a la observación y posterior comprensión del comportamiento en un lugar determinado. Una buena combinación de Percepción, Mente y Empatía pueden hacer que el personaje se infiltre en prácticamente cualquier lugar.
- **Psike:** Cada persona en mayor o menor cuantía posee un sexto sentido que le permite comprender y adaptarse a aquello que le es desconocido. Sombras vistas por el rabillo del ojo, sensaciones de *déjà-vu* e incluso sueños premonitorios son algunos de los fenómenos que experimentamos gracias a nuestra Psike. A veces son simples atisbos en el tiempo, pero otras, la Psike es capaz de penetrar en los misterios del universo y, de esta manera, permitirnos atravesar el Espejo y descubrir los poderes de nuestra mente. Una persona con reflejo, al contrario que los PJ, y salvo ciertas excepciones extremadamente raras, tendrá una puntuación máxima permanente de 3 en su atributo de Psike.

Nivel del atributo	Grados en habilidades
1	Dos habilidades a grado 1
2	Dos habilidades a grado 2
3	Dos habilidades a grado 2 Dos habilidades a grado 1
4	Una habilidad a grado 3 Dos habilidades a grado 2 Una habilidad a grado 1
5	Dos habilidades a grado 3 Dos habilidades a grado 2
6	Una habilidad a grado 4 Dos habilidades a grado 3 Una habilidad a grado 2
7	Dos habilidades a grado 4 Dos habilidades a grado 3
8	Una habilidad a grado 5 Dos habilidades a grado 4 Una habilidad a grado 3
9	Dos habilidades a grado 5 Dos habilidades a grado 4
10	Cuatro habilidades a grado 5

Una vez hayamos asignado los puntos, procederemos a escoger las habilidades del personaje. Las habilidades, que también tienen un valor (denominado «grado») que variará entre 0 y 10, nos permitirán definir qué sabe hacer nuestro personaje y en qué destaca. Es responsabilidad del DJ comprobar que los jugadores no elijan habilidades que no se adecúen al personaje que han descrito. Por ejemplo, es poco probable que una persona que haya pasado toda su vida en el campo tenga conocimientos avanzados de etiqueta, o que un niño de ocho años sepa usar armas de fuego.

Para escoger las habilidades de un personaje deberá usarse la tabla que se encuentra a continuación. Para cada uno de los atributos, el jugador deberá comprobar cuántas habilidades le corresponden a su personaje y a qué grado las tendrá desarrolladas. Por ejemplo, un personaje con el atributo de Fuerza a 6 podrá tener una habilidad a grado 4, dos habilidades a grado 3 y una habilidad a grado 2.

Más adelante se realiza una descripción detallada de las habilidades que se proponen para cada uno de los atributos. Esta no es una lista cerrada y el DJ es libre de ampliarla tanto como crea necesario. Pese a que una habilidad puede clasificarse en un único atributo, será posible usarla en combinación con uno alternativo. Por ejemplo, la habilidad Imitar se encuentra bajo el atributo de Percepción, lo cual permitirá fijarse en todos los detalles necesarios para poder simular el comportamiento de alguien. Pero el DJ podría decidir usar esta habilidad combinada con el atributo de Empatía para comprobar lo bien que un personaje imita a otra persona.

Asignados los puntos por atributos en las habilidades, el jugador podrá repartir 10 puntos extras en habilidades relacionadas con la profesión del personaje. Estos permitirán sumar grados a habilidades ya existentes o adquirir nuevas a un coste de un punto por grado. El DJ debe revisar y aprobar estos puntos, ya que tendrán que estar relacionados con todo aquello que el personaje ha vivido o ha descubierto desde que descubrió que es un sinreflejo. En la descripción de las cábalas y de las hermandades del capítulo 2, «Organizaciones» (página 22), se explican algunas de las profesiones más comunes dentro de los grupos, lo cual no quiere decir que todo el mundo forme parte de ellas, pero pueden servir de guía. Es deber del DJ y los jugadores, crear personajes realistas y acordes para las partidas preparadas.

Existe un límite en la distribución de los puntos que pueden invertirse en una habilidad: la suma de la habilidad más su atributo no puede ser mayor de 15.

Una vez realizado el reparto de habilidades, el personaje deberá escoger un total de dos saberes y un don de entre los poderes pertenecientes a su cábala o hermandad indicados en el capítulo 2. Los saberes deben elegirse con cuidado, ya que los que no se elijan no podrán aprenderse más adelante. Esto no sucede con los dones, que sí podrán adquirirse más adelante usando puntos de experiencia.

El último paso en la ficha es crear el reflejo del personaje para saber cómo va a ser este en el mundo alternativo a su plano natal. Cuando los personajes cruzan al otro plano sufren grades cambios, ya que su reflejo es inexistente y pueden convertirse en seres

totalmente diferentes a su forma original. Solo se conservan dos atributos al traspasar los planos: Mente y Psike, ya que configuran la personalidad del personaje. Los demás atributos podrán cambiar. Una persona que en su plano natal es fuerte y de buena constitución puede convertirse en el otro plano en alguien débil y enfermizo pero con una gran destreza y una buena percepción.

Para realizar este proceso, el personaje deberá intercambiar sus puntuaciones de los siguientes atributos: Fuerza, Constitución, Destreza, Percepción y Empatía. Para ello, el jugador escogerá uno de sus atributos y tirará un dado de veinte caras (d20). A continuación consultará la siguiente tabla:

Resultado de la tirada	Atributo
De 1 a 4	Fuerza
De 5 a 8	Constitución
De 9 a 12	Destreza
De 13 a 16	Percepción
De 17 a 20	Empatía

El jugador asignará la puntuación del atributo que eligió al que indica la tabla para el resultado que ha sacado en la tirada. En caso de que este ya tenga una puntuación asignada, se elegirá el que esté inmediatamente a continuación en la tabla, volviendo a empezar por el principio si se llega al final.

Ejemplo: *Para empezar a crear el reflejo de su personaje, Jordi ha elegido Constitución. Tira el dado y obtiene un 14, con lo cual la puntuación de Constitución se ve trasladada a Percepción. A continuación elige Fuerza y obtiene un 11: su puntuación de Fuerza va a parar a Destreza. Destreza es el siguiente atributo elegido y al tirar el dado obtiene un 9. Como Destreza y Percepción (que es la siguiente) ya tienen una puntuación asignada, la puntuación de Destreza va al siguiente atributo libre, Empatía. Jordi ahora elige Empatía. Tira el dado y obtiene un 1, con lo que la puntuación va a Fuerza. Por eliminación, su puntuación de Percepción pasa a Constitución.*

Como punto final del proceso de creación, se procederá a calcular los puntos de vida y los de Psike del personaje.

Los puntos de vida son iguales al doble de la suma de la Constitución en el Mundo de la Luz y de la Constitución en el Mundo de la Oscuridad, más el grado del personaje en la habilidad Salud, en caso de que la tenga. Por ejemplo, un personaje con Constitución del Mundo de la Luz igual a 6, Constitución del Mundo de la Oscuridad igual a 9 y Salud 2 tendrá $(6 + 9) \times 2 + 2 = 32$ puntos de vida.

En cuanto a los puntos de Psike, estos son iguales a la puntuación del atributo del mismo nombre y nunca podrán estar por encima del mismo.

HABILIDADES

A continuación se describen las habilidades disponibles. No es una lista cerrada, el DJ puede ampliarla tanto como lo desee. En el apéndice D (página 262) encontrarás una tabla con un listado resumido de las habilidades propuestas distribuidas por atributos.

El jugador debe tener cuidado a la hora de elegir las habilidades que va a tener su personaje, pues esas habilidades son las que definen lo que va a ser. El DJ debe supervisar que las habilidades de cada personaje concuerden con aquello que el jugador ha descrito previamente.

Cada habilidad contiene una descripción, así como la tirada de dados que debe aplicarse o el capítulo al que debemos dirigirnos para aprender cómo usar la habilidad.

En la mayoría de ocasiones, el uso de una habilidad requerirá la tirada de un dado de veinte caras. El jugador deberá intentar obtener un número inferior a la suma de la habilidad más el atributo correspondiente. La diferencia entre el resultado obtenido en el dado y esa suma dará como resultado el grado de éxito (si es por debajo) o el grado de fracaso (si es por encima) de la acción.

Algunas habilidades indican posibles modificadores al grado de éxito mínimo que necesita un personaje para usar con éxito una habilidad. Estos modificadores son puramente orientativos y el DJ puede aplicarlos con total libertad. Si el grado de éxito mínimo necesario es positivo, indicará que se necesitan más éxitos para usar adecuadamente la habilidad y, por ello, se restarán del total de éxitos obtenidos por el personaje. Por el contrario, si el grado de éxito mínimo necesario por el jugador es negativo, este se sumará al total de éxitos obtenidos en la tirada, ya que indica que es más sencillo realizar la acción. En la descripción de las habilidades podrán hallarse numerosos ejemplos de uso de estos modificadores.

La forma más sencilla de aplicar el grado de éxito mínimo necesario es sumar este al resultado de la tirada de dado y comparar ese resultado con la suma la habilidad más el atributo implicados. De esta manera podrá usarse siempre esta suma como base para saber si la acción ha tenido éxito o no.

HABILIDADES DE FUERZA

Armas Pesadas

En esta habilidad de combate caben todas aquellas armas en las que predomina la fuerza por encima de la destreza. Mazas, garrotes, hachas y en general cualquier arma de gran

peso usa esta habilidad en lugar de la de Armas Cuerpo a Cuerpo.

Uso: Ver reglas de combate cuerpo a cuerpo (página 198).

Toni veía cómo los copos iban cubriendo aquel paisaje desolado donde, según deducía, nadie podía sobrevivir. De pronto, de entre la nieve, una criatura vagamente humanoide de aspecto monstruoso surgió del suelo con presencia amenazadora. Toni, reaccionando por puro instinto, descargó un golpe sobre el monstruo con uno de sus esquís. La criatura aulló dolorida y penetró de nuevo en la nieve pensando que ya encontraría otra cosa más indefensa para comer. Toni suspiró aliviado y continuó su camino a la búsqueda de alguna manera para salir de aquel mundo.

Arrastrar/Empujar

Esta habilidad permite mover todo tipo de objetos por el suelo, ya sea tirando de ellos o empujándolos mediante el uso de la fuerza. Los objetos no se levantarán del suelo y, por ello, la dificultad de la acción radicará en la fricción de la superficie en la que se encuentran. El objeto se desplazará medio metro de base más medio metro adicional por cada grado de éxito conseguido en la tirada de dado.

Tirada de dados asociada: Fuerza + Arrastrar/Empujar

Grado de éxito mínimo necesario:

- De –3 a –1 si la superficie es resbaladiza.
- De +1 a +3 si la superficie presenta mucha fricción u obstáculos.
- –2 si se cuenta con asideros adecuados para ejecutar la acción.
- De –1 a –2 si el objeto a mover puede rodar o dispone de partes rodantes.
- +1 por cada cincuenta kilos de peso del objeto.

Delante de Toni se alzaba una gran piedra. Parecía imposible rodearla para poder continuar avanzando por aquel camino rodeado de altas paredes de hielo. Contempló el suelo con atención: una fina capa de hielo lo cubría y eso permitiría que la ya de por sí redondeada piedra pudiera desplazarse con mayor facilidad. Dejó su equipo en el suelo y se dispuso a empujar la roca con todas sus fuerzas.

***Ejemplo:** Toni se encuentra ante una roca que debe de pesar unos ciento cincuenta kilos y quiere empujarla para abrirse paso. Tiene una puntuación de Fuerza + Empujar de 11. Calculamos el grado de éxito mínimo necesario: –2 por superficie resbaladiza, –1 por ser la piedra ligeramente redondeada, +3 por el peso de la piedra. Total necesario: un grado de éxito básico (–2 – 1 + 3 = 0). El jugador tira el dado y obtiene un 8. Esto le da un total de 3 grados de éxito (11 – 8), con lo que consigue arrastrar la roca dos metros (medio de base por haber logrado realizar la acción y uno y medio por los tres grados de éxito).*

Escalar

Esta habilidad permite trepar o descender, o al menos intentarlo, por cualquier superficie. El uso de material de escalada puede facilitar la acción.

Tirada de dados asociada: Fuerza + Escalar

Grado de éxito mínimo necesario:

- +2 si la superficie es resbaladiza.
- +2 si se intenta escalar sin calma.
- +5 si la superficie es completamente lisa.
- –4 si disponemos de equipo de escalada.
- –2 si existen suficientes agarraderos.

Por cada éxito conseguido, incluyendo el básico, el personaje avanza un metro verticalmente. Pueden necesitarse varias tiradas para superar completamente un obstáculo vertical.

Toni proseguía su camino por aquel lugar devastado cuando llegó a una zona de altos riscos de hielo que impedían su visión. Tras dejar los esquís en el suelo, sacó el equipo de escalada y se decidió a trepar por la pared que tenía delante y así buscar una salida en ese laberinto helado.

Ejemplo: *Toni se encuentra ante una pared de hielo de cinco metros y quiere trepar por ella para intentar avistar la zona. Tiene una puntuación de Fuerza + Escalar de 10. Calculamos el grado de éxito mínimo necesario: +2 porque la superficie es resbaladiza, +5 porque es completamente lisa, –4 porque dispone de equipo de escalada. Total necesario: +3. El jugador debe obtener un grado de éxito 3 en su tirada. Tira el dado y saca un 4, es decir, un grado de éxito 6 (10 – 4). Al grado de éxito conseguido con la tirada deberemos restarle el grado de éxito mínimo para saber cuántos éxitos ha conseguido realmente: 6 – 3 = 3. Haber superado la tirada le permite escalar un metro, y cada éxito adicional le concede un metro más. Así pues, Toni avanza cuatro metros (1 + 3) verticalmente. Aún deberá realizar más tiradas para terminar de escalar la pared.*

Forzar

Esta habilidad permite intentar abrir o romper puertas y objetos usando la fuerza. El uso de palancas u otras herramientas que permitan ejercer mayor fuerza harán que el grado de éxito mínimo necesario sea menor. Forzar un objeto implica que este se rompe y no puede volver a ser cerrado después.

Tirada de dados asociada: Fuerza + Forzar

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 si el objeto es de gran tamaño.
- +2 si el objeto es de calidad.
- +3 si el objeto es metálico o resistente.
- –2 si tiene un punto donde poder ejercer fuerza.
- –2 si se posee una palanca o herramienta apropiada.
- –2 si el objeto es de mala calidad.

Tras sortear aquel infierno de riscos, Toni llegó a la fortificación que había localizado antes. Enfrente de él vio una puerta provista de un candado metálico que cerraba el lugar. Con el frío calado en los huesos, Toni no quería esperar a que el amo de aquel lugar volviera. Cogió una gran piedra que había en el suelo y se dispuso a forzar aquella vieja cerradura.

Ejemplo: *Toni necesita abrir un candado oxidado y viejo. Su puntuación de Fuerza + Forzar es 9. Calculamos el grado de éxito mínimo necesario: el objeto es metálico (+3) pero de mala calidad (–2), y Toni posee un objeto con el que ayudarse para abrir el candado (–2). El grado de éxito total necesario es –1, con lo cual se le acabará sumando un éxito de forma gratuita al total de éxitos que obtenga el jugador en la tirada. Tira el dado y saca un 10. Su puntuación básica es de 9, por lo que su grado de éxito es de –1 (9 – 10). A este resultado se le aplica el grado de éxito mínimo requerido (–1 + 1) que da un total de 0, justo el valor que se requería. El candado se rompe y cae al suelo. Toni puede penetrar en el edificio.*

Intimidación

Esta habilidad permite realizar una demostración de fuerza a su usuario para intentar intimidar a alguien. Este tipo de proezas pueden ser desde exhibir la masa muscular, doblar algún objeto o alzar en volandas a la víctima hasta torturar mediante la fuerza.

Tirada de dados asociada: Fuerza + Intimidar

Grado de éxito mínimo necesario:

- +2 por cada sujeto adicional al primero al que se quiera afectar en caso de una demostración de fuerza.
- +1 por cada punto en la habilidad de Voluntad del adversario (la más alta en el caso de afectar a varios sujetos).
- +1 por cada punto de Fuerza en que el adversario supere al personaje.
- –1 por cada punto de Fuerza que el adversario tenga por debajo del personaje.

En caso de tener éxito, durante el siguiente turno las criaturas intimidadas tendrán una penalización de +1 al grado de éxito mínimo necesario en todas las tiradas que tengan como objetivo afectar al personaje intimidador. Por cada dos éxitos por encima del necesario se podrá añadir otro +1 o se podrá alargar la duración de la intimidación durante un turno adicional. En caso de obtener 6 grados de éxito en la tirada, el objetivo se verá obligado a huir durante cinco turnos, más un turno extra por cada dos éxitos por encima de los seis primeros.

El interior de la fortificación estaba oscuro. De pronto, entre las sombras, una figura esquelética. Parecía tratarse de una especie de prisionero condenado a morir de frío y hambre en aquel inhóspito lugar. Los ojos se le iluminaron al ver a Toni, que parecía un manjar delicioso. Sin saber qué hacer exactamente, Toni cogió su esquí y lo intentó partir contra la pared para impresionar a aquella esquelética figura y hacerla huir sin tener que dañarla.

Ejemplo: *Toni tiene una puntuación de Fuerza + Intimidar de 9 (6 de Fuerza + 3 de Intimidar) y el prisionero tiene una Fuerza de 3, con lo cual tiene 3 puntos menos que Toni. Así pues, Toni debe obtener un grado de éxito mínimo necesario de –3 para poder intimidarlo. El jugador tira los dados y saca un 6, lo que hace un total de 3 éxitos (9 – 6). A estos éxitos le sumamos los 3 éxitos provenientes de los modificadores, y obtenemos un total de 6 éxitos (3 + 3). El prisionero se asusta ante la demostración de fuerza de Toni y, aprovechando que la puerta está ahora abierta, huye hacia el exterior a toda prisa.*

Lanzar

Esta habilidad permite lanzar un objeto a grandes distancias o intentar impactar a objetivos con él.

Tirada de dados asociada: Fuerza + Lanzar o ver reglas de combate (página 198).

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 por cada diez kilos que pese el objeto.
- +1 por cada metro de distancia que separa al usuario del destino.
- +3 si se intenta lanzar el objeto a un lugar preciso.

En caso de tener éxito, el objeto aterrizará en el lugar indicado por el usuario o en su proximidad, si no se apuntaba.

Tras pasar la noche en la fría fortificación, Toni recogió su equipo y continuó su viaje a través de aquel desierto helado carente de cualquier forma de vida sociable. Pasaron algunas horas de viaje antes de ver que ante sí se abría una gran grieta. Preguntándose cómo podría atravesar aquel obstáculo, Toni vio que al otro lado un bloque de hielo permitiría clavar su gancho y así balancearse hasta el otro lado. Preparó la cuerda y lanzó el gancho hacia el otro lado con todas sus fuerzas.

Ej*emplo: Toni tiene una puntuación de Fuerza + Lanzar de 9. El gancho pesa menos de diez kilos, con lo cual no tiene ninguna penalización por el peso. Como quiere apuntar a una superficie concreta, necesitará un grado de éxito mínimo de +3. Así pues, el jugador debe obtener un grado de éxito mínimo necesario de +3 para acertar con el gancho. Tras tirar el dado, obtiene un 14. Falla la tirada por cinco grados (9 – 14), a los cuales todavía hay que añadirles los 3 grados de éxito mínimos necesarios, lo que da un total de –8. Debido a esta tirada, el gancho se desvía de su trayectoria. Afortunadamente, puede volver a recogerlo e intentar repetir el lanzamiento, ya que el gancho está atado a una cuerda.*

Levantar

Esta habilidad permite levantar grandes pesos realizando proezas de fuerza. Solo se puede usar para lanzar y desplazar ligeramente un objeto. Si se desea desplazarlo considerablemente de su posición inicial deberá usarse la habilidad de Lanzar.

Tirada de dados asociada: Fuerza + Levantar

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 por cada diez kilos por encima de la Fuerza multiplicada por diez del personaje.
- +2 si el objeto es resbaladizo.
- –2 si el objeto posee algún tipo de agarradero.
- –2 si se posee un buen punto de apoyo.

En caso de tener éxito, el personaje podrá levantar el objetivo durante un turno. Por cada éxito por encima del grado mínimo podrá sostenerlo un turno adicional.

Toni avanzaba por el lado de la ladera cuando vio que detrás de una roca surgía una luz y un zumbido eléctrico. Intrigado intentó apartar la piedra, pero al ver que era muy pesada clavó el otro esquí que le quedaba para intentar hacer palanca y mover aquella roca.

Ejemplo*: Toni posee una puntuación de 10 en Fuerza + Levantar (8 de Fuerza + 2 de Levantar). La roca pesa ciento cuarenta kilos y Toni puede levantar un total de ochenta kilos (8 × 10). Los sesenta kilos de diferencia harán necesarios un total de 6 (60/10) grados de éxito mínimos para realizar con éxito la acción. Afortunadamente, tiene el esquí, con el cual podrá hacer palanca, lo que le otorga una bonificación de 2 grados; en total, de 4 grados de éxito mínimos necesarios (6 – 2). Así pues, el jugador debe obtener un grado de éxito mínimo de 4 para poder mover la piedra. Tira el dado y obtiene un 5. Toni es capaz de desplazar levemente la roca y penetrar en la cueva oculta que se encontraba detrás.*

Pelea

El arte del combate callejero es conocido por muchos hasta en su forma más rudimentaria. Esta habilidad permite pegar patadas, puñetazos e incluso algún mordisco que otro.

Tirada de dados asociada: Ver reglas de combate (página 198).

Toni avanzó cuidadosamente por la cueva. Empezó a escuchar un zumbido eléctrico que poco a poco se hacía más potente, hasta que al cabo de unos minutos penetró en lo que parecía ser un laboratorio de alta tecnología. Ante sí se abría un portal de luz brillante parecido al que había cruzado para llegar a este inhóspito mundo. Sin pensárselo dos veces se lanzó a la carrera para volver a su amado hogar.

Pero el laboratorio no estaba vacío. De entre las sombras una criatura parecida a la que había visto en la fortificación surgió para defender el portal. Ansioso por volver a su mundo natal, Toni pegó un puñetazo a la mole, con el que la derribó y obtuvo el tiempo suficiente para avanzar hacia el portal.

Presa

Esta habilidad sirve para inmovilizar al objetivo evitando que se pueda mover. Esta habilidad no permite hacer daño al objetivo, para eso debería usarse la habilidad de Pelea.

Tirada de dados asociada: Fuerza + Presa

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 por cada punto de Fuerza en que el adversario supere al personaje.
- +2 por cada extremidad que quiera inmovilizarse.
- –1 por cada punto de Fuerza que el adversario tenga por debajo del personaje.

En caso de tener éxito, el objetivo de la presa quedará inmovilizado. Para soltarse deberá realizar una tirada de Levantar y necesitará un grado de éxito mínimo de +1 por cada éxito que haya obtenido el apresador por encima de mínimo.

El monstruo, viendo que el humano escapaba, se lanzó hacia él. Gracias a su velocidad se colocó a su espalda e intentó apresarlo para evitar que atravesara el umbral de la puerta.

***Ejemplo:** El monstruo tiene una habilidad de Fuerza + Presa de 10. Como tiene un punto más de Fuerza que Toni, necesita un grado de éxito mínimo de –1. Además, intentará inmovilizarle los dos brazos para evitar que lo pueda golpear, con lo cual necesitará 4 grados de éxito, que hace un total mínimo necesario de 3 (4 – 1). Tras tirar el dado, obtiene un 8 en la tirada. Lástima, si no hubiera querido controlar los dos brazos de Toni hubiera tenido éxito (10 – 8 – 3 = –1). El monstruo contempla cómo Toni se escurre entre sus brazos y continúa avanzando hacia la puerta a toda velocidad.*

Saltar

Esta habilidad permite saltar tanto vertical como horizontalmente para superar cualquier obstáculo.

Tirada de dados asociada: Fuerza + Saltar

Grado de éxito mínimo necesario:

- –1 por cada dos metros de carrerilla (hasta un máximo de –3) para saltar horizontalmente.
- –1 si el punto de destino está medio metro o más por debajo de la zona de origen del salto horizontal.
- +1 por cada medio metro que se quiera saltar horizontalmente.
- +1 por cada veinte centímetros que se quiera saltar verticalmente.
- –2 si se posee un trampolín o similar para saltar verticalmente.

Toni se liberó de la presa del monstruo y avanzó rápidamente hacia el portal. Se encontraba escasamente a un metro de distancia cuando una trampilla se abrió bajo sus pies. Rápido de reflejos, Toni saltó intentando penetrar en el portal y así abandonar ese infierno.

Ejemplo: Toni tiene una puntuación de Fuerza + Saltar de 11. Como quiere saltar un metro horizontalmente necesita un grado de éxito mínimo de +2, pero como lleva una carrerilla de más de tres metros, obtiene una bonificación de –3 a los éxitos necesarios. Así pues, debe obtener un grado de éxito mínimo necesario de –1 para penetrar en el portal. El jugador tira el dado y obtiene un 7, que supera sobradamente la tirada. Toni entra por el portal y regresa a su mundo de origen, sin saber que los que han entrado una vez en el mundo de Reflejo no continúan mucho tiempo en paz.

HABILIDADES DE DESTREZA

Acrobacias

Esta habilidad permite realizar todo tipo de ejercicios gimnásticos que necesiten de una coordinación motriz importante, como por ejemplo: balancearse, caminar por la cuerda floja o pasar por el interior de un círculo de fuego quemándose lo mínimo posible.

Tirada de dados asociada: Destreza + Acrobacias

Grado de éxito mínimo necesario: Esta habilidad puede modificarse a discreción del DJ otorgando modificadores positivos o negativos según crea conveniente, pues la lista de estos podría ser interminable.

Samantha era una ladrona experta. Había sido entrenada en todo tipo de acrobacias mientras crecía en el circo donde la habían adoptado. Esta noche iba a necesitar de esos conocimientos si quería robar con éxito el espejo de los mundos.

Samantha lanzó el garfio a la terraza del edificio colindante y ató el extremo de la cuerda a la chimenea procurando que quedara bien tensa. Tras esto, se dispuso a cruzar el abismo.

***Ejemplo:** Samantha tiene una puntuación de Destreza + Acrobacias de 11. Tras sopesar las medidas que ha tomado Samantha, el DJ solo le da una penalización de +1, con lo cual, deberá sacar en el dado un 10 o menos para obtener el grao de éxito mínimo necesario. La jugadora tira el dado y obtiene un 7, que hace un grado total de éxito de 3, por lo que Samantha consigue pasar al otro edificio sin caerse de la cuerda.*

Armas Arrojadizas

Al contrario que las armas de fuego o las armas cuerpo a cuerpo, las arrojadizas necesitan de una gran precisión en su uso. Este tipo de armas engloba a todas aquellas que necesiten ser lanzadas, ya sea manualmente o mediante un elemento mecánico. Este es el caso de *shuriken,* dagas arrojadizas, cerbatanas o arcos.

Tirada de dados asociada: Ver reglas de combate (página 198).

A mitad de camino, mientras mantenía el equilibrio sobre la cuerda, Samantha vio que además del guardia que esperaba ver en la puerta, un segundo vigilante patrullaba por la azotea. Podía acabar rápidamente con uno de ellos, pero dos podrían ocasionar demasiados problemas. La ladrona cogió la cerbatana, cargada con un dardo somnífero, y tras apuntar al guardia que patrullaba, disparó. Samantha dispondría solo de

unos segundos para llegar al otro edificio hasta que el guardia cayese dormido y eso alertase a su compañero. Debía cogerlo por sorpresa.

Armas Cuerpo a Cuerpo

Esta habilidad permite tener un conocimiento general del uso de las armas cuerpo a cuerpo, lo cual incluye navajas, espadas, porras de pequeño tamaño y cualquier tipo de arma que se pueda usar en un combate de estas características.

Tirada de dados asociada: Ver reglas de combate (página 198).

Samantha llegó al edificio colindante y cogió el pequeño cuchillo que escondía en su bota. Acercándose al guardia que vigilaba la puerta que daba al interior el edificio, realizó un movimiento rápido y eficaz que cortó el cuello del guardia evitando que este gritara.

Armas de Fuego

Esta habilidad permite tener los conocimientos generales necesarios para usar armas de fuego ligeras y semipesadas, lo cual incluye pistolas, rifles, metralletas y similares. Esta habilidad no incluye armas que necesiten de una gran fuerza para su manejo, como puede ser un lanzagranadas, ni tampoco aquellas cuyo proyectil deba ser lanzado mediante la acción directa del usuario sobre el mismo.

Tirada de dados asociada: Ver reglas de combate (página 199).

Samantha recogió la pistola del guardia. Por suerte, cuando entró a formar parte de La Corporación recibió un extenso entrenamiento en todo tipo de armas, y a pesar de que una pistola era más escandalosa, podría irle bien en caso de tener que disparar a alguien a distancia. Así pues, Samantha penetró en el edificio, y quizás su intuición fue la correcta, pues al fondo de la escalera vio cómo un guardia subía para relevar a su compañero. Pistola en mano, Samantha disparó un único tiro a la cabeza del guardia consiguiendo que este dejara de ser un estorbo.

Artes Marciales

Esta habilidad se distingue de Pelea en que, en lugar de usar la fuerza bruta para causar daño a un oponente, usa la precisión de los golpes para causar más daño. Esta habilidad se aplica de igual forma para cualquier estilo de lucha. Aun así, se motiva al jugador a que elija su estilo particular para reforzar los momentos narrativos.

Tirada de dados asociada: Ver reglas de combate (página 198).

Samantha llegó a la habitación donde se encontraba el espejo de los mundos. Dos guardias vigilaban la entrada. Parecían estar aburridos tras largas noches sin incidentes, y esto los hacía vulnerables a un ataque por sorpresa. Samantha se lanzó a la carrera contra aquellos dos guardias, que, sorprendidos, no fueron capaces de reaccionar a tiempo ante el ataque de la ladrona. El primero de ellos cayó al suelo cuando Samantha lo golpeó en el pecho con una patada que lo dejó sin respiración. El segundo fue menos afortunado y sufrió una estrangulación que le hizo caer inconsciente al lado de su compañero. Samantha era una ladrona dura de pelar.

Conducir/Pilotar

Esta habilidad permite utilizar cualquier vehículo de uso diario como pueden ser bicicletas, motos o coches. No incluye vehículos que necesitan de un conocimiento especial y específico para su uso, como barcos, aviones o vehículos pesados. En este caso se usa una habilidad específica, Pilotar, que se desarrolla por separado para cada tipo de vehículo: Pilotar (avión), Pilotar (barco), etcétera.

Tirada de dados asociada: Destreza + Conducir/Pilotar

Grado de éxito mínimo necesario: Hay muchos modificadores que pueden influir en el grado de éxito mínimo necesario, por lo que dejamos esto a discreción del DJ. A continuación damos algunas referencias que deberían tenerse en cuenta a la hora de asignar los modificadores:

- Calidad del vehículo y del terreno: un pavimento deslizante necesitaría de +2 grados de éxito mínimo, una carretera recta y sin curvas necesitaría –2, un vehículo con asistencia a la conducción –1…
- Situación de estrés en la conducción: conducir de noche y sin luces requeriría +2 grados de éxito mínimo, una persecución con tiroteo necesitaría +4, ser el único vehículo en la vía, –3…
- Velocidad a la que se quiere llevar: por cada veinte kilómetros por hora que se supere la velocidad recomendada de la vía podría requerirse +1 grados de éxito. Por el contrario, por cada treinta kilómetros por hora por debajo se bonificaría con –1 grados de éxito.
- Conducción peligrosa: conducir con los ojos vendados necesitaría +8 grados de éxito mínimo, intentar realizar acrobacias, de +1 a +5 dependiendo de la dificultad de las mismas…

En caso de no superar la tirada, es el DJ el encargado de decidir las consecuencias de una mala conducción. Se recomienda repercutir negativamente al personaje a partir de 5 grados de fracaso.

Samantha salió del edificio a toda prisa y, tras montar en la moto que esperaba fuera, pisó el acelerador a fondo para dejar atrás el museo Teondorf. De pronto una sirena sonó detrás de ella. La policía había sido alertada y la persecución se inició por la ciudad.

Ejemplo: *Samantha posee una habilidad de Destreza + Conducir de 12. El DJ decide aplicarle una penalización de +4 a la tirada, debido a que conduce a gran velocidad y se encuentra en una situación de estrés. La jugadora tira el dado y saca un 10, lo cual da 2 grados de éxito que no llegan a los 4 mínimos requeridos. Ha fallado la tirada, pero no lo suficiente para tener un accidente. La policía se acerca demasiado y Samantha decide dejar la moto para intentar escabullirse a pie.*

Crimen

Esta habilidad permite internarse en el mundillo del crimen a través del uso de las más bajas habilidades de los rateros y gente

de su sociedad. Una persona con esta habilidad está preparada para abrir cerraduras, ejercer la profesión de carterista y usar otras habilidades pertenecientes al oscuro mundo del crimen.

Tirada de dados asociada: Destreza + Crimen

Grado de éxito mínimo necesario: Esta habilidad puede verse modificada por incontables factores externos, por lo que dejamos que sea la intuición del DJ la que decida las bonificaciones o penalizaciones que deban afectar a esta tirada.

Samantha se acercó al edificio que tenía delante. Sin pensárselo demasiado sacó la pequeña ganzúa que llevaba en el equipo y se propuso abrir la puerta para intentar despistar a la policía.

Ejemplo: *Samantha posee una puntuación de Destreza + Crimen de 7. Tras sopesar la situación, el DJ decide que le dará una bonificación de –1. Podría ser más alta, pero Samantha tiene prisa y no dispone de mucho tiempo. Así pues, la jugadora deberá obtener un grado de éxito mínimo de –1. Tira el dado y obtiene un 1. Increíble: la ganzúa mueve rápidamente el cerrojo y la puerta se abre sin daño alguno.*

Discreción

Esta habilidad permite esconderse o pasar desapercibido. El uso de disfraces o la situación en la que esta habilidad es puesta a prueba puede modificar cuantitativamente la dificultad para tener éxito o no.

Tirada de dados asociada: Destreza + Discreción

Grado de éxito mínimo necesario: El DJ puede modificar a voluntad el grado de éxito mínimo necesario según los factores que crea conveniente. Algunos que puede tener en cuenta son:

- La presencia de una multitud en la que pasar desapercibido.
- La presencia de sombras u oscuridad total.
- El uso de ropas adecuadas que ayuden a confundirse con el entorno.

En cuanto a modificadores negativos se pueden tener en cuenta algunos parámetros, como la presencia de una superficie que cause ruido al ser pisada o espacios cerrados y definidos que dejen pocos lugares donde esconderse.

El grado de éxito obtenido con esta tirada será, a su vez, el mínimo necesario que deberá conseguir cualquiera que intente percibir al personaje ocultado.

Samantha, al abrir la puerta, se vio en el almacén trasero de lo que parecía un bar. Fuera se escuchaba ruido de muchedumbre, por lo que se deshizo con rapidez de la ropa que tenía puesta y se quedó con una ropa informal que la ayudaría a pasar desapercibida. Entró en el bar y se dirigió a la salida como si de una clienta más se tratara.

Ejemplo: *Samantha posee una puntuación de Destreza + Discreción de 9. El DJ, tras sopesar la situación, decide otorgarle una bonificación de –2 ya que hay bastante gente en el bar. Por otro lado, penaliza a Samantha con un +1 debido a que no ha tenido tiempo para prepararse, lo que la deja con una bonificación de –1 (–2 + 1). Tras esto, la jugadora tira el dado y obtiene un 10, superando la tirada por los pelos.*

Esquivar

Esta habilidad permite intentar evitar cualquier tipo de acción física dirigida contra el usuario. Es decir, podrá ser usada para esquivar un camión que intenta atropellarlo o esquivar una estocada, pero no para esquivar un proyectil psíquico de un hermético.

Tirada de dados asociada: Destreza + Esquivar

Grado de éxito mínimo necesario: El grado de éxito mínimo necesario deberá ser superior al que obtenga aquello que intenta impactar contra el personaje. Si el impacto ha sido fruto de la casualidad, como, por ejemplo, si se intenta esquivar un andamio que ha caído por accidente, se considerará que se había obtenido un grado de éxito básico para impactar.

- Este grado de éxito puede verse modificado por diversas condiciones y depende del DJ asignar bonificaciones o penalizaciones al grado de éxito mínimo necesario. Algunos aspectos que pueden tenerse en cuenta son:
- La velocidad y tamaño de aquello que va a impactar contra el personaje.
- La presencia de lugares donde ocultarse.
- Saber si el personaje podía prever que algo iba a intentar impactarlo (difícilmente podrá esquivar algo que no sabe que va a impactar contra él).

Samantha había conseguido pasar desapercibida, pero uno de los policías la reconoció por su cabello pelirrojo. Samantha ignoró la señal de alto y el disparo que tronó en el aire. Sabía cómo actuar a continuación: saltó rodando hacia un callejón que tenía delante.

Ejemplo: *Samantha tiene un total de 11 puntos en Destreza + Esquivar. El DJ considera que esquivar una bala es difícil, así que le asigna una penalización de +4 al grado de éxito mínimo necesario. La presencia de un callejón cerca que puede usarse de cobertura le otorga a Samantha una bonificación de –2. Por otro lado, el policía ha obtenido un grado de éxito de +3 para impactar, con lo cual la jugadora deberá sacar en la tirada un grado de éxito mínimo de 5 (4 – 2 + 3). La jugadora tira el dado y obtiene un 9. La bala impacta de lleno y la deja inconsciente. Ha tenido mala suerte, aunque esquivar una bala era algo prácticamente imposible.*

Falsificar

Esta habilidad permite crear falsificaciones de todo tipo de documentos u obras. Al contrario que los del resto de habilidades, el uso de esta requerirá de dos tiradas. La primera servirá para comprender las características inherentes a aquello que se desea falsificar. La segunda, para realizar la falsificación en sí.

Tirada de dados asociada: Inteligencia + Falsificar, Destreza + Falsificar

Grado de éxito mínimo necesario: Nuevamente el grado de éxito mínimo es muy variable y en él se verán implicados los materiales disponibles para realizar la falsificación, los conocimientos que se tengan sobre el objeto a falsificar y el tiempo disponible para realizar la acción.

El grado de éxito o de fracaso conseguido será el grado de éxito mínimo necesario para poder detectar la falsificación mediante una tirada de Percepción + la habilidad adecuada para la ocasión. En caso de que se consigan más de 5 grados de fracaso, cualquier persona sin demasiados conocimientos al respecto podrá detectar errores evidentes.

Samantha sabía que las cosas no siempre acaban bien. Era necesario ser precavida y llevar un as en la manga: antes de iniciar la misión, dedicó cierto tiempo a preparar una documentación falsa. Había pensado que lo más adecuado sería hacerse pasar por la hija de alguna personalidad célebre pero que no destacara demasiado. Eso le daría tiempo a pensar una posible escapatoria mientras decidían qué hacer con ella.

Ejemplo: *Samantha no es una experta falsificadora, pero tuvo bastante tiempo para prepararse y contaba tanto con maquinaria como con materiales para realizar la operación. Se trata de un documento complejo, por lo que la dificultad será elevada. El DJ decide que necesitará un grado de éxito mínimo de +2 para superar la tirada de Inteligencia. Samantha dispone de 13 puntos en Inteligencia + Falsificar y, tras tirar el dado, la jugadora obtiene un 9, con lo cual supera ampliamente la tirada. A continuación, el DJ decide que de nuevo necesita 2 grados de éxito mínimo para superar la tirada de Destreza + Falsificar. En esta ocasión Samantha tan solo dispone de un total de 7 puntos. Tras tirar el dado, la jugadora obtiene un 11, con lo que el documento conseguido tendrá algún error que podría permitir que descubriesen que es falso.*

Maña

Esta habilidad hace referencia a cualquier actividad que implique una buena coordinación motriz para su éxito. Por ejemplo, podría aplicarse para hacer malabarismos con unas pelotitas o para intentar enhebrar una aguja.

Tirada de dados asociada: Destreza + Maña

Grado de éxito mínimo necesario: Debido a la gran cantidad de posibilidades que tiene esta habilidad y la infinidad de agentes influyentes que pueden modificarlas, dejamos este apartado al libre albedrío del DJ.

Samantha despertó en una celda. Estaba mareada por la pérdida de sangre, a pesar de que alguien se había encargado de curar la herida. Aun así, su cabeza pensaba con total claridad. Tenía que escapar de aquel lugar lo antes posible. Tuvo una idea: si conseguía algo que se asemejara a una puerta, podría intentar pasar al otro lado del Espejo, donde quizás le sería más fácil escapar. Dicho y hecho, Samantha empezó a desmontar la cama que había en la habitación y, usando los listones que acababa de conseguir y trozos de sábana para unirlos, empezó a construirse su propia puerta.

Ejemplo: *Samantha quiere construir una puerta con material improvisado, lo cual puede resultar bastante difícil. Pero como lo que importa es solo que su forma represente un paso, no necesita que sea perfecta. Así pues, el DJ decide asignar una sola penalización de +2 al grado de éxito mínimo necesario para superar la tirada. Samantha tiene un total de 10 puntos para la tirada y la jugadora, al tirar un dado, obtiene un 8. La puerta no será la más perfecta vista por el hombre, y seguramente no tendrá ni aspecto de puerta, pero su representación es más que suficiente para que Samantha intente pasar al otro lado.*

Parar

Al contrario que Esquivar, esta habilidad permite detener cualquier tipo de objeto que intente impactar contra el personaje. Debe tenerse en cuenta que ciertos tipos de impactos no pueden detenerse, como es el caso de un camión a punto de atropellar al personaje o impactos no directos, como las explosiones.

Tirada de dados asociada: Destreza + Parada

Grado de éxito mínimo necesario: Debe tratarse igual que en el caso de Esquivar.

Samantha cruzó al otro lado, pero de pronto sintió cómo algo tiraba de ella. Por un momento se vio atrapada en el Nexo, donde una forma vagamente humanoide la señaló, o al menos hizo algo parecido, pues a continuación cientos de pequeñas piedras surgidas de la nada se lanzaron contra ella. Samantha alzó los brazos y se encogió para intentar parar los impactos y terminar de cruzar la puerta que la llevaría al Mundo de la Oscuridad.

Ejemplo: *Samantha posee un total de 10 puntos en Destreza + Parada. La criatura humanoide que la ha atacado ha conseguido un grado de éxito en su tirada, con lo cual Samantha deberá superar este si quiere parar las piedras. La jugadora tira el dado y obtiene un 8, que supera en uno el grado de éxito mínimo necesario. Samantha consigue penetrar en el Mundo Oscuro sabiendo que pronto su cuerpo estará lleno de moratones que le recordarán los impactos de esos extraños proyectiles, pero sin sufrir ninguna herida adicional. Aun así, las aventuras de Samantha no han hecho más que empezar en el mundo de Reflejo.*

HABILIDADES DE CONSTITUCIÓN

Correr

Esta habilidad permite emprender carreras a la máxima velocidad posible. Cuanto mayor sea el éxito que obtenga, mayor será la velocidad que se conseguirá en la carrera y mayor será el tiempo que se podrá aguantar a esta velocidad.

Tirada de dados asociada: Constitución + Correr

Grado de éxito mínimo necesario:

- +0 a +4 dependiendo del tipo de terreno en el que se corra.
- –1 a –3 por el uso de material deportivo adecuado.
- +1 por cada turno en el que se haya estado corriendo sin descansar a no ser que se supere una tirada de Resistencia Física.

El grado de éxito deberá repartirse entre el número de turnos en el que se desea conservar la velocidad sin necesidad de volver a tirar y entre la velocidad deseada, siendo un turno el tiempo base y cuatro metros por segundo la velocidad base. Cada éxito invertido en velocidad permitirá aumentar la velocidad en medio metro por segundo y cada éxito invertido en tiempo otorgará un turno de aguante adicional. La velocidad máxima que podrá conseguirse añadiendo éxitos nunca podrá superar el atributo de Constitución.

En caso de fallar la tirada con más de 5 grados de fracaso, el DJ podría hacer que el personaje sufriera repercusiones físicas. En caso contrario, simplemente se considerará que avanza como si caminara en lugar de correr.

Hércules de Pilón era un miembro de la hermandad de Hédoné que dedicaba todos y cada uno de los momentos de su vida al culto del cuerpo. Aquella mañana se encontraba en los Campos Elíseos disfrutando del sol que bañaba cada parte de su ser. Queriéndose probar, se preparó e inició una loca carrera a través del campo a toda velocidad.

***Ejemplo:** Hércules posee un total de 11 puntos en Constitución + Correr. El DJ considera que, debido a las condiciones del campo, tendrá un negativo de +1 al grado de éxito mínimo necesario. Así pues, el jugador tira el dado y obtiene un 7. Con esto consigue un total de 5 grados de éxito (11 – 7 + 1). Hércules decide invertir uno de esos grados en mantener la velocidad tres turnos adicionales sin tener que volver a tirar y los dos que le sobran en aumentar la velocidad, consiguiendo una carrera de cinco metros por segundo.*

Estética Corporal

Esta habilidad puede considerarse más bien un indicativo, pues hace constar el buen porte que posee un personaje teniendo en cuenta solo su forma física.

Normalmente no se realizarán tiradas con esta habilidad, pero puede usarse en momentos concretos para generar reacciones determinadas al exhibirse, usualmente de tipo sexual o de admiración. Se considera que un personaje sin ningún punto en esta habilidad es una persona normal que puede pasar desapercibida tranquilamente, y que cada punto adicional eleva la belleza. Así, una *top model* tendría 5 rangos en esta habilidad, y por encima de este nivel ya se consideraría un ideal de belleza divina.

Tirada de dados asociada: Constitución + Estética Corporal

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Hércules acabó la carrera. Se sentía orgulloso de sí mismo: cada músculo, cada cabello, todas y cada una de las partes de su cuerpo eran un culto a la perfección. Se dirigió hacia el Templo de las Vírgenes, donde las doncellas esperaban a los miembros de la cábala para honrarlos y servirlos en todo tipo de placeres carnales. Una vez dentro, Hércules se despojó de su túnica para mostrarse en todo su esplendor. Las vírgenes contemplaron su cuerpo preguntándose si el sujeto era merecedor de sus servicios.

***Ejemplo:** Hércules posee un total de 13 puntos en Constitución + Estética Corporal, que no está nada mal. El DJ indica al jugador que las vírgenes están más que dispuestas, pues para ellas lo que planea el personaje es su misión en la vida. Así, el DJ le otorga una bonificación de –2 a la tirada. El jugador tira el dado y obtiene un 6, que, aplicando la bonificación, le da un total de 9 grados de éxito. El DJ considera que ha atraído a un total de nueve vírgenes hacia él.*

Flexibilidad

Esta habilidad permite a su poseedor contorsionar y flexionar su cuerpo hasta límites insospechados. De esta manera podrá doblarse sobre sí mismo para lograr pasar por lugares bajos e incluso desencajar parcialmente sus huesos para pasar por lugares estrechos.

Tirada de dados asociada: Constitución + Flexibilidad

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Las fiestas en el Templo de las Vírgenes no eran ninguna novedad para Hércules. Estaba acostumbrado a embriagarse con los licores que le servían y participar en los juegos que se realizaban allí. Precisamente en ese momento estaba a punto de pasar por debajo de una vara a poca distancia del suelo mientras echaba su cuerpo completamente para atrás y sostenía una copa de vino en la mano.

***Ejemplo:** Hércules está participando en una prueba de limbo y, debido a su estado de embriaguez y a que no desea derramar la copa que tiene en la mano, el DJ le asigna un grado de éxito mínimo necesario de 5, lo cual es sumamente difícil. Hércules no es particularmente flexible y solo dispone de una puntuación de 8 en Constitución + Flexibilidad. El jugador tira el dado y obtiene un 13, con lo que el personaje cae hacia atrás y el vino se le derrama por encima. Será mejor que abandone el templo después del ridículo que ha hecho.*

Resistencia a los Elementos

Esta habilidad permite escoger a su poseedor un elemento al cual tener cierta resistencia por cada vez que se adquiere como una habilidad distinta. Los elementos habituales a escoger son el calor, el frío o la electricidad, aunque a discreción del DJ el jugador puede proponer alguno distinto. Esta habilidad no puede usarse en caso de no haberla comprado, como ocurre con otras habilidades (ver página 195).

Tirada de dados asociada: Constitución + Resistencia al Elemento adecuado

Grado de éxito mínimo necesario: Básico.

Cuando un personaje sufra daño por el elemento al que se tiene resistencia gracias a esta habilidad, podrá realizar una tirada de esta habilidad con el grado de éxito básico. En caso de superarla, podrá ignorar 1 punto de daño recibido, más uno extra por cada dos grados de éxito adicionales.

Hércules se sentía colérico tras su ridículo en el templo y aquello rompía el equilibrio del que gozaban siempre su mente y su cuerpo. Delante de él se encontraba una antorcha encendida. Loco por la rabia, puso la mano en el fuego para que el dolor despejase la furia que había en su mente.

***Ejemplo:** Hércules ha puesto la mano en el fuego, lo cual le ocasionaría 3 puntos de daño por turno. Afortunadamente, posee la habilidad de Resistencia a los Elementos (fuego) que, sumada a su Constitución, le confiere un total de 11 grados. Tras tirar el dado, el jugador obtiene un 10 (es decir, un grado de éxito), que le permite ignorar uno de los tres puntos de daño.*

Resistencia a las Enfermedades

Esta habilidad, tal como su nombre indica, ofrece una referencia para saber cuán resistente es un cuerpo contra las enfermedades. Es de especial importancia cuando el personaje se ve expuesto a un tipo de contagio contra el que no tiene ningún tipo de defensa, lo que puede ser muy habitual si se cruza al otro lado del Espejo, donde apenas se ha tenido contacto con sus enfermedades.

Tirada de dados asociada: Constitución + Resistencia a las Enfermedades

Grado de éxito mínimo necesario: +1 a +5 dependiendo de la fuerza de la enfermedad. Las enfermedades mágicas son más difíciles de resistir que las comunes.

Hércules salió del templo y regresó a su casa. La noche había llegado a la ciudad y un frío aire recorría las estancias del hogar. Hércules, aún sudoroso por la tarde de lujuria que había pasado, estornudó. Aquel aire frío podría haberlo acatarrado.

***Ejemplo:** Debido a los cambios de temperatura, Hércules puede verse acometido por un resfriado, lo cual le daría penalizaciones a sus acciones. En total tiene 9 puntos en Constitución + Resistencia a las Enfermedades. El DJ considera que un resfriado es algo relativamente sencillo de superar, con lo cual le asigna un grado de éxito básico. Tras tirar el dado, el jugador obtiene un 8, logrando un grado de éxito por encima del mínimo requerido. El DJ declara que solo ha sido un estornudo pasajero y que no ha pillado el resfriado.*

Resistencia a la Asfixia

Esta habilidad permite a su usuario aguantar en zonas en las que respirar resulta totalmente imposible. Cuanto mayor sea el grado de esta habilidad, más tiempo se podrá bucear o con mayor facilidad se podrá atravesar lugares donde el aire es irrespirable.

Tirada de dados asociada: Constitución + Resistencia a la Asfixia

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 por cada turno en el que no se haya respirado.
- +2 si se está realizando un gran esfuerzo físico.

Hércules dormía plácidamente. De pronto algo lo despertó, notaba que le faltaba el aire. La habitación estaba llena de humo, alguien había prendido fuego a su casa y apenas podía respirar. Hércules se lanzó al suelo y se dispuso a salir de la casa. Atraparía a quien lo había intentado matar.

***Ejemplo:** Debido al incendio, el aire es tóxico para Hércules. Debe abandonar la zona lo antes posible si quiere sobrevivir. El DJ decide que el jugador de Hércules debe realizar una tirada de Resistencia a la Asfixia. En total tiene 7 puntos para intentar superarla. Al ser el primer turno no se le aplica ninguna penalización, y arrastrarse por el suelo no es un gran esfuerzo físico, pues no lleva peso ni ropa molesta. Así pues, el jugador tira el dado y sale un 13. Ha obtenido un total de 6 grados de fracaso, con lo cual el DJ debe aplicar las reglas de asfixia (ver «Combate y entorno», página 196) para comprobar el daño que recibirá Hércules ese turno. Mejor será que consiga salir pronto.*

Resistencia a los Venenos

El uso de los venenos es común en algunas culturas del mundo de **Reflejo.** Esta habilidad permite a su usuario cierta resistencia contra algunos tipos.

Tirada de dados asociada: Constitución + Resistencia a los Venenos

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 a +8 dependiendo de la potencia del veneno.
- –1 a –3 si se han tomado antídotos eficientes contra el tipo de veneno.

En caso de tener éxito en la tirada, el organismo del personaje rechazará al veneno, ya sea expulsándolo mediante vómitos, diarrea u otros medios, o simplemente metabolizándolo en una sustancia inocua.

Hércules llevaba varios días siguiendo las pistas que había podido encontrar. Por lo visto, un rival de la cábala quería librarse de él para ocupar su lugar en el consejo.

La noche ya caía en la ciudad cuando Hércules penetró en la casa de su rival. En ese preciso momento sintió un pinchazo en el brazo: ¡un dardo! Seguramente estaba envenenado.

***Ejemplo:** Su rival se había enterado de la llegada de Hércules y había preparado a un soldado con una cerbatana de dardos envenenados. Estos dardos están cargados con un potente somnífero, pues el rival de Hércules no quiere verlo muerto.*

El DJ decide que la potencia del veneno es elevada, pero no letal, con lo cual le asigna un grado de éxito de +3. Hércules no había tomado ningún tipo de precaución, por lo que no

obtiene ninguna bonificación. El jugador posee un total de 9 puntos para superar la tirada. Tira el dado y obtiene un 16, fallando la tirada. El somnífero actúa sobre Hércules, que cae inconsciente al suelo.

Resistencia al Dolor

Esta habilidad permite ignorar el dolor provocado por las heridas. El uso de esta habilidad es automático cuando un personaje pierde un número de puntos de vida determinado (ver página 197).

Tirada de dados asociada: Constitución + Resistencia al Dolor

Grado de éxito mínimo necesario: El grado de éxito mínimo necesario será la penalización actual del personaje después de calcular los puntos de vida que le quedan.

Algunos tipos de droga pueden inhibir el dolor, lo que otorga una bonificación a la tirada.

Cuando el personaje reciba una nueva penalización a causa del dolor, deberá repetir la tirada con todas las penalizaciones añadidas, aunque haya superado una tirada anteriormente. En caso que haber superado una tirada anteriormente y fallar la actual, se le aplicará la totalidad de penalizaciones al personaje.

El dolor lo sacó del sopor en el que estaba inmerso. El último latigazo había llenado el calabozo con un alarido. La espalda de Hércules sangraba abundantemente mientras el torturador saciaba su sed de sufrimiento con aquella herramienta. La vida de Hércules se escapaba con cada nuevo latigazo, el dolor era insoportable.

***Ejemplo:** Hércules ha llegado a la mitad de sus puntos de vida, con lo cual a partir de ahora tendrá un modificador de +2 a todas sus tiradas. El DJ indica al jugador que puede realizar una tirada para resistir el dolor. Hércules tiene un total de 12 puntos para superar la tirada. Debe conseguir un grado de éxito mínimo de +2. El jugador tira el dado y obtiene un 7, con lo cual supera la tirada y no se verá afectado por la penalización.*

Resistencia Física

Esta habilidad permite realizar esfuerzos físicos durante mucho tiempo. La tirada se realizará cuando el DJ lo crea conveniente y evitará que se añadan penalizaciones a las tiradas posteriores a la vez que permite a su usuario proseguir con sus actividades físicas.

Tirada de dados asociada: Constitución + Resistencia Física

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Hércules continuó empujando la piedra. Su rival quería amedrentar su mente sometiéndolo a torturas físicas. Atado

a una gran piedra, debía evitar que esta cayera por un barranco mientras se deslizaba poco a poco pendiente abajo. Sus músculos ardían debido al esfuerzo que llevaba realizando durante más de dos horas, las fuerzas poco a poco abandonaban su cuerpo.

***Ejemplo:** Hércules ha perdido gran parte de sus fuerzas debido a la tortura y al esfuerzo que lleva realizando durante mucho tiempo. El DJ decide que el jugador debe realizar una tirada de esta habilidad y le pide un grado de éxito mínimo de +2. Hércules tiene 7 puntos para pasar esta tirada; el jugador tira el dado y obtiene un 19. Hércules no puede más: se ve arrastrado pendiente abajo y se precipita por un acantilado.*

Salud

Salud no es una habilidad como tal, sino más bien un indicativo del estado de salud del cuerpo. Por cada punto que se tenga en Salud, el total de vida del personaje aumentará en un punto y será más fácil recuperar los puntos de vida perdidos. Además, cualquier resistencia que el DJ quiera aplicar y no se vea incluida en las habilidades anteriores se podrá tirar mediante esta habilidad.

Vestir Armadura

Vestir cualquier tipo de protección de la forma correcta no es algo sencillo. Cada pieza está diseñada para que proteja una parte del cuerpo, y tener una pieza mal colocada puede dificultar la maniobrabilidad de su usuario añadiendo penalizaciones a sus acciones físicas.

Tirada de dados asociada: Constitución + Vestir Armadura

Grado de éxito mínimo necesario:

- +0 a +3 dependiendo de la complejidad de la armadura.
- +0 a +3 dependiendo de la familiaridad con el tipo de armadura.
- +1 si la armadura no es del tamaño del personaje.
- –2 si la armadura está hecha a la medida del personaje.
- –2 si alguien ayuda al personaje.

En caso de no tener éxito en esta tirada, el DJ podrá añadir una penalización a las tiradas siguientes y podrá disminuir la efectividad de la armadura a voluntad.

Hércules se despertó en un lugar oscuro iluminado simplemente por la luz que entraba por un pequeño boquete. A su lado, una armadura dorada brillaba sin necesidad de luz. Cuando sus manos la tocaron, una sensación de poder inundó su cuerpo. Se fue vistiendo con aquel regalo de los dioses a la vez que su cuerpo recuperaba las energías que necesitaba para vengarse de su rival.

***Ejemplo:** Hércules está familiarizado con este tipo de armaduras, pues proviene de una estirpe de guerreros. Además, la armadura parece encajar a la perfección en su cuerpo, casi como si estuviera hecha a medida. El DJ pide al jugador que realice una tirada con un grado de éxito mínimo de –2. Hércules tiene un total de 12 puntos en Constitución + Vestir Armadura. El jugador tira el dado y obtiene un 12, superando en dos puntos el grado de éxito mínimo necesario. La armadura no supone ningún impedimento para el hedonista.*

HABILIDADES DE MENTE

Conocimiento

Esta habilidad puede adquirirse varias veces, pues por cada vez que coja permitirá tener conocimientos en un nuevo campo, como puede ser la química, la física, el derecho, etcétera.

Tirada de dados asociada: Mente + Conocimiento de la habilidad específica

Grado de éxito mínimo necesario: Depende del DJ, pero cuanto más especializado sea el tema, más difícil debería ser.

Unidad de control. Procesando datos…

Datos adquiridos.

Analizando compuesto químico. Espere, por favor.

Pertenecer a la Hermandad del Uno era el mayor don que Omega había recibido jamás. Ahora, el descubrimiento que acababa de realizar podía ser lo que necesitaba para ascender un grado en la hermandad.

Análisis finalizado. Mostrando resultados.

Omega observó lo que aparecía en pantalla. Nunca pensó que el análisis del cadáver de un miembro de la Hermandad de la Ascensión pudiera contener tanta información sin clasificar. Aquello iba a ser un duro trabajo.

***Ejemplo:** Omega necesita interpretar los datos del análisis químico que le ha proporcionado el ordenador. El DJ cree que el análisis de una criatura tan mutada como un miembro de la Hermandad de la Ascensión es algo realmente difícil. Así pues, decide que debe superar una tirada con un grado de éxito mínimo de +2. Omega tiene un total de 10 puntos en Mente + Conocimiento (química), ya que es la profesión a la que se ha dedicado la mayor parte de su vida. El jugador tira el dado y obtiene un 5: superada la tirada, obtiene datos interesantes sobre el espécimen.*

Enseñar

Esta habilidad permite transferir los conocimientos propios a otras personas para que estas puedan aumentar su grado en cualquier habilidad de Conocimiento a un menor coste. Un personaje solo podrá enseñar a aquellos que tengan una habilidad por lo menos tres grados más baja que él.

Los personajes deben estudiar juntos durante tantos meses como el grado actual del alumno en esa habilidad + 1. En ese momento, el profesor realizará la tirada pertinente. En caso de tener éxito, el alumno necesitará un punto de experiencia menos para mejorar su habilidad. Por cada dos grados de éxito a partir del primero, el coste bajará en uno más. El coste mínimo de cualquier habilidad es de uno. En caso de fallar la tirada, al personaje le costará subir un punto más esa habilidad por cada tres grados de fracaso del profesor, debido a la información errónea que le ha aportado.

Tirada de dados asociada: Mente + Enseñar

Grado de éxito mínimo necesario: Básico.

Tras su éxito con la investigación, Omega iba a ser promocionado a un nuevo rango. Pero antes debía adquirir los conocimientos necesarios. Lambda se acercó a su alumno. Llevaban seis meses juntos, seis meses en los que le había enseñado todo lo necesario para que Omega pudiera ascender de grado en la hermandad. Era un buen alumno y pronto llegaría el momento en que demostraría lo que había aprendido.

***Ejemplo:** Lambda es el profesor de informática de Omega, que tiene un grado 5 en Informática. La de Lambda es grado 9, con lo cual puede ejercer de maestro de Omega. Tras seis meses de dura enseñanza, puede hacerse la tirada pertinente. Lambda tiene un total de 13 puntos en Mente + Enseñar, y en la tirada obtiene un 11, lo que hace dos grados de éxito. Omega necesitará dos puntos menos para subir su habilidad de Informática.*

Etiqueta

La habilidad de Etiqueta permite a su poseedor saber comportarse adecuadamente en una situación social, tanto en una cena de gala como en un bar de mala muerte. Etiqueta no incluye el saber vestirse para cada ocasión, esto corresponde a la habilidad de Estilo.

Tirada de dados asociada: Mente + Etiqueta

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ, dependiendo de lo extraña que sea la situación para el usuario.

Omega entró en la sala. El fino mármol blanco decoraba cada uno de los rincones de aquel lugar y los vestidos de gala se movían por toda la pista al son de la música. Omega se acercó al embajador:

—Es un placer darle la bienvenida a mi humilde casa. Esperamos que esta noche disfrute con las pequeñas comodidades que podemos ofrecerle.

Tras estas palabras, Omega realizó una pequeña reverencia, esperando haber tratado de forma correcta al embajador del Imperio.

***Ejemplo:** Omega debe recibir al embajador del Imperio por orden de sus superiores. Para ello ha preparado un baile de gala, y cuando este da comienzo, Omega se dirige a recibir al invitado de honor. Tras pronunciar su bienvenida, tira Mente + Etiqueta para ver qué tal se lo ha tomado el embajador. Omega no es muy ducho en este aspecto: solo tiene 9 puntos para pasar esta dura prueba. El DJ le asigna el grado de éxito base y, tras tirar el dado, obtiene un 9. Omega no ha sido extremadamente brillante en su presentación, pero no ha faltado al respeto al embajador. Sería mejor que practicara en un futuro.*

Idiomas

Esta habilidad puede adquirirse varias veces, una para cada idioma que el jugador desee que su personaje aprenda. A mayor puntuación en la habilidad, mayor dominio del lenguaje tendrá. El DJ solo debería hacer tirar esta habilidad cuando el personaje posea una puntuación muy baja o se esté hablando en algún tipo de argot dentro de la lengua en cuestión.

Tirada de dados asociada: Mente + Idiomas

Grado de éxito mínimo necesario: Básico.

Omega escuchaba atentamente las conversaciones que se llevaban a cabo en la fiesta. Sus superiores le habían ordenado que intentara descubrir si se planeaba algún tipo de conspiración en aquel lugar. Mientras paseaba, escuchó que el embajador imperial hablaba con un personaje de pinta sospechosa al tiempo que le entregaba un disquete. Hablaban en el idioma imperial, pero lo que el embajador no debía de sospechar es que Omega había sido instruido en dicha lengua.

***Ejemplo:** El embajador está hablando con un tipo sospechoso. Dado que Omega posee un grado 6 en el idioma imperial, decide que no es necesario que realice ninguna tirada. Omega comprende automáticamente que el embajador está pasando unos planos secretos al tipo con el que está hablando.*

Informática

Esta habilidad permite a su poseedor el manejo de ordenadores y otro tipo de elementos electrónicos semejantes. También permite crear y utilizar programas.

Tirada de dados asociada: Mente + Informática

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 a +5 dependiendo de la dificultad que comporte la operación que desee realizar el personaje.
- –1 a –5 si el personaje dispone de material apropiado, como pueden ser programas de soporte u ordenadores de mayor calidad.

Omega había conseguido hacerse con el disquete tras dejar inconsciente a aquel espía. Tras introducirlo en su ordenador portátil, vio que la información estaba encriptada. Pero tal problema no debía ser demasiado estorbo para un miembro de la Hermandad del Uno. Tras pedir a una de las centrales los programas necesarios, empezó a descifrar el código que le permitiría descubrir el contenido del disquete.

Ejemplo: *Omega tiene un total de 13 puntos en Mente + Informática y quiere descifrar el contenido del disquete. El DJ considera que se trata de un trabajo excepcionalmente difícil debido a la encriptación usada, por lo que le otorga una penalización de +5. Por otro lado, Omega está usando programas que le pueden ayudar en la tarea, así que obtiene una bonificación de –2. En el dado obtiene un 12, lo cual hubiese sido suficiente para realizar una tarea normal, pero no le permite obtener información alguna del disquete.*

Interrogar

Esta habilidad permite obtener información de un sujeto mediante preguntas siguiendo una serie de patrones mentales y sin usar la violencia. Se trata de un ejercicio de desgaste mental y, por ello, usar métodos físicos requeriría de la habilidad de Intimidar. A su vez, intentar ganarse la colaboración mediante la empatía requeriría del uso de la habilidad de Subterfugio.

Tirada de dados asociada: Mente + Interrogar

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 por cada punto en la habilidad de Voluntad del adversario (la más alta en el caso de afectar a varios sujetos).
- +1 por cada punto de Mente que posea el adversario más que el usuario.
- –1 por cada punto de Mente que posea el adversario menos que el usuario.
- –1 por cada dos puntos de daño infligidos mediante tortura física al sujeto.

Cuando el espía despertó y se encontró amarrado no hizo ningún intento de soltarse, al contrario, una misteriosa sonrisa apareció en su cara. Aquello extrañó sobremanera a Omega.

—Vamos, habla —le ordenó.

—No lo voy a hacer. Además, dudo que tú seas la persona más adecuada para interrogarme.

—¿Eso crees? Ahora mismo lo vamos a comprobar. No creas que en esta maleta llevo solo un ordenador. Llevo también un bonito juego de herramientas que pronto aprenderás a apreciar.

Ejemplo: *Omega se dispone a interrogar a su presa, ya que cree que le oculta alguna cosa. Para ello va a usar diversas herramientas de tortura. Durante el interrogatorio le ha causado un total de 6 puntos de daño debido a las heridas, y ello le confiere una bonificación de –3. Además, es bastante más listo que su adversario y, al tener 3 puntos de Mente más que él, obtiene otra bonificación de –3. Pero el espía ha sido entrenado para resistir torturas y tiene 3 puntos en la habilidad de Voluntad, lo cual le da a Omega una penalización de +3 (un total final de –3). Omega tiene 11 puntos en Mente + Interrogar. El jugador tira el dado y obtiene un 12, que, restándole la bonificación (–3), le da un total de 2 grados de éxito. Omega descubre que el disquete que ha examinado, además de información, contiene un virus que probablemente habrá afectado a su organismo cibernético.*

Lógica

Esta habilidad permite a su poseedor resolver acertijos y enigmas que necesiten de trabajo mental: crucigramas, jeroglíficos y cualquier otro tipo de enigma, desde una adivinanza hasta un código secreto. Esta habilidad no permitirá resolver ningún tipo de enigma en el cual intervenga la destreza, pues para ello deberá usarse la habilidad de Maña.

Tirada de dados asociada: Mente + Lógica

Grado de éxito mínimo necesario:

- +0 a +5 dependiendo de la dificultad del enigma.

Entre las diversas informaciones que había en el disquete, Omega había encontrado un plano que parecía indicar la posición de una fortaleza secreta del Imperio en la cual podrían estar preparando armas para lanzar una ofensiva contra la Hermandad del Uno. El mapa, sin embargo, parecía estar encriptado con un extraño sistema de jeroglíficos que componían un lenguaje secreto imperial. No se le daba mal la criptografía, por lo que empezó a intentar descifrar aquel enigma.

Ejemplo: *Omega quiere intentar descifrar el código que encripta la localización de la base del Imperio. No se trata de un código demasiado complicado, ya que los imperiales confiaban en las protecciones del disquete. Por ello, el DJ le pide tan solo un grado de éxito mínimo de +1. Omega tiene un total de 13 puntos en Mente + Lógica. El jugador tira el dado y obtiene un 7, que supera sobradamente la tirada necesaria. Pronto la Hermandad del Uno podrá intentar acabar con los planes del Imperio de los Mil Años.*

Medicina

Gracias a esta habilidad, el personaje podrá usar el equipo médico que tenga a su disposición para tratamientos de larga duración o para realizar operaciones. Se diferencia de Primeros Auxilios en que esta habilidad se centra en tratamientos que necesitan cuidados extendidos y continuos.

Tirada de dados asociada: Mente + Medicina

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 a +5 dependiendo de la dificultad del tratamiento o de la operación.
- +1 a +5 si no se dispone del material o de las condiciones apropiadas.
- –1 a –5 dependiendo de si el usuario dispone de material específico y de la ayuda necesaria para el tratamiento.

Tera observó al paciente. Los imperiales habían sido listos, el disquete que había analizado Omega contenía un virus que había atacado a sus implantes y estos, una vez contaminados, habían atacado su cuerpo. Malditos imperiales, habían puesto la vida de un miembro de la hermandad en peligro. Cogiendo el material necesario se dispuso a operar el paciente.

Ejemplo: *Tera se dispone a tratar a Omega. El DJ decide que la operación es medianamente difícil, con lo cual asigna un grado*

+3, pero como Tera dispone del material necesario y de soporte médico muy especializado, le otorga una bonificación de –4. Así pues, Tera solo necesita tener un grado de éxito de –1. En total dispone de 10 puntos para superar la tirada. Tira el dado y obtiene un 10, que supera el mínimo necesario por uno. La operación ha ido bien, pero el DJ decide que Tera deberá realizar nuevas tiradas en los próximos días para continuar el tratamiento.

Primeros Auxilios

Esta habilidad permite tratar heridas de forma inmediata para evitar males mayores o para realizar curas rápidas. Esta habilidad solo puede usarse una vez por herida y por escena. Así pues, cada herida solo podrá tratarse una vez y, si durante una escena se han recibido varias, se tratarán todas al mismo tiempo sin posibilidad de repetir la tirada. El uso de esta habilidad puede evitar pérdidas de sangre, ralentizar el avance de venenos y aliviar a la persona que recibe el tratamiento proporcionándole 2 puntos de vida que haya perdido. Estos puntos de vida desaparecerán al cabo de dos horas más dos horas adicionales por grado de éxito por encima del mínimo requerido si no se recibe el tratamiento adecuado.

Tirada de dados asociada: Mente + Primeros Auxilios

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 a +3 dependiendo de la dificultad del tratamiento.
- +2 si no se dispone del material adecuado.
- +1 a +3 si el entorno es inadecuado o si se debe actuar con prisas.
- –1 a –3 si se dispone del equipo adecuado.
- –2 si se supera previamente una tirada de Medicina para dar con la teoría necesaria para tratar el problema.

Omega se hallaba en pleno ataque contra la base del Imperio. Después de la traición que había recibido meses atrás, su odio hacia las serpientes había ido aumentado. Una bala impactó en el brazo de su compañero. La sangre empezó a brotar con rapidez. Omega tenía poco tiempo: cogió el poco material que le habían concedido y se dispuso a realizarle los primeros auxilios al herido.

***Ejemplo:** Omega se dispone a tratar la herida de bala de su compañero. No es demasiado profunda, por lo que el DJ le asigna un +1 al grado de éxito mínimo necesario. Al estar en un entorno hostil, asigna un +1 adicional. Por último, decide que Omega no tiene acceso a un material de calidad, pero sí al suficiente, con lo cual no modifica más la tirada. Omega tiene 8 puntos para superar la tirada, tira el dado y obtiene un 13: su compañero sigue perdiendo sangre a gran velocidad y, a no ser que reciba tratamiento médico, morirá en breve.*

Supervivencia

Esta habilidad permite sobrevivir en un entorno hostil y desconocido. Se entenderá por hostil un lugar donde no se pueda obtener sustento y alojamiento de forma razonablemente fácil. Así pues, un hijo de Madre Haia y Padre Gro tendría como entorno hostil una megalópolis en lugar de una selva.

Tirada de dados asociada: Mente + Supervivencia

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 a + 5 dependiendo de lo desconocido que sea el entorno para el personaje.

Los compañeros de Omega habían caído hacía días. El viaje por el desierto del Imperio para llevar el mensaje de derrota a la central estaba siendo muy duro. La comida y el agua escaseaban y el calor parecía aumentar día a día haciendo que las fuerzas de Omega se fueran escapando por momentos.

***Ejemplo:** Omega lleva ya algunos días caminando por el desierto. Sus provisiones se han acabado y la supervivencia se hace cada vez más difícil. El DJ decide que ha llegado el momento de tirar el dado, y le asigna a Omega un grado de éxito mínimo necesario de +3 debido a la dificultad para conseguir alimento y agua en el desierto. Omega tiene solo 6 puntos para superar la tirada. El jugador tira y obtiene un 5, lo cual es insuficiente. Omega cae al suelo presa del calor y lo último que llega a ver antes de perder el conocimiento es una caravana que pasa a su lado y lo recoge. Parece que las aventuras de Omega aún no han llegado a su fin.*

Habilidades de Percepción

Alerta

La habilidad de Alerta permite detectar cosas que no están a simple vista. Así pues, cuanto mayor sea la Alerta de un personaje, más difícil será tenderle una emboscada o hacerle caer en una trampa.

Tirada de dados asociada: Percepción + Alerta

Grado de éxito mínimo necesario:

- –2 a +2 dependiendo de las condiciones ambientales: oscuridad, ruido, mucho movimiento.
- –2 si el personaje intenta estar alerta activamente.
- +0 a +5 de acuerdo con el grado de éxito obtenido por lo que haya intentado sorprender al personaje.

Nitram se deslizaba sigilosamente entre las ruinas que una vez habían sido la central nuclear. Las energías en aquel lugar eran intensas y las criaturas que allí moraban eran mucho más raras y peligrosas de lo que podía ser él, y eso teniendo en cuenta que era un miembro de la Hermandad de la Ascensión. De pronto le pareció escuchar algo detrás de unas paredes medio derruidas. Se agachó y avanzó con cuidado mientras prestaba atención a su alrededor.

***Ejemplo:** Los superiores de Nitram lo han enviado a investigar la zona de la central nuclear donde se desencadenó el eterno*

invierno. Tras escuchar el ruido, Nitram quiere estar alerta por si se trata de una emboscada de los peligrosos monstruos de la zona. El DJ le pide un grado de éxito mínimo necesario de –1 (–2 debido a que está alerta activamente y +1 debido al ulular del viento de la zona). Nitram tiene un total de 13 puntos para superar la tirada. La jugadora tira el dado y obtiene un 6: Nitram no se sorprende al ver un pequeño conejo mutante inofensivo que sale corriendo entre las ruinas; falsa alarma.

Atención

Aunque pueda parecer una habilidad muy similar a la de Alerta, Atención consiste en la capacidad de uno para recordar pequeños detalles a los que creemos que no hemos dado importancia en el momento en que los hemos percibido y nos interesa momentos después. Esta habilidad, al contrario que Memoria Fotográfica, no permite memorizar grandes cantidades de información, sino solo cosas que se hayan visto u oído de forma casual.

Tirada de dados asociada: Percepción + Atención

Grado de éxito mínimo necesario:

- +0 a +5 dependiendo del tiempo transcurrido desde el suceso.
- –3 a +3 atendiendo a la dificultad de recordar ese dato: un número es difícil, mientras que el color de un coche es algo mucho más fácil de percibir.
- –2 si se ha mantenido un contacto continuo con el dato a recordar.

Nitram encontró una puerta cerrada mediante combinación numérica que todavía funcionaba.

—Puf, ¿cuál puede ser la clave?

De pronto recordó los documentos que había visto momentos antes encima de la mesa de aquel despacho.

—Ya lo tengo, el número de aquellos papeles podría ser la clave de la puerta… Pero ¿cuál era?

***Ejemplo:** El personaje quiere intentar probar el número que ha visto antes en los papeles de un despacho. No había prestado mucha atención, pero quizás se acuerde de lo que había leído. El DJ le pide un grado de éxito de +3 debido a la dificultad de recordar un número preciso que ha visto solo unos segundos. El personaje tiene 13 puntos para superar la tirada. La jugadora tira el dado y obtiene un 11, con lo cual falla por poco (11 + 3 = 15). Lamentablemente no se acuerda del número. Prueba algunos que le suenan, pero no funciona ninguno. Deberá continuar buscando por otro lado.*

Buscar

Esta habilidad permite encontrar objetos o datos ocultos en algún lugar. Al contrario que Alerta, no permite prever qué va a ocurrir a continuación, sino que se trata simplemente de encontrar aquello que se busca de forma activa.

Tirada de dados asociada: Percepción + Buscar

Grado de éxito mínimo necesario:

- +0 a +5 dependiendo de la dificultad de encontrar aquello que se busca.

Nitram empezó a buscar entre los cajones, el número debía de estar aún apuntado en algún sitio. Después de haber tenido que volver atrás para recuperar el número, no le había servido de nada. ¿Dónde estaría la dichosa combinación de la puerta?

***Ejemplo:** Nitram necesita encontrar el número de la combinación para abrir la puerta y continuar su expedición. Lo que él no sabe es que se halla oculto entre unos papeles en un libro que está en un cajón. Como está buscando de forma activa, el DJ decide que debe realizar una tirada para darse cuenta de que el número está en ese lugar. Así pues, le otorga una dificultad de +3, que deberá superar con sus 11 puntos. La jugadora tira el dado y obtiene un 3, una magnífica tirada que le permite encontrar el número que necesita para proseguir su camino.*

Escuchar

Esta habilidad permite percibir el entorno mediante el sentido del oído. Se trata de una habilidad activa para prestar atención a cualquier tipo de conversación o ruido. Para recordar trozos de conversación deberá usarse la habilidad de Atención, y para recordar diálogos completos con precisión deberá usarse la habilidad de Memoria Auditiva.

Tirada de dados asociada: Percepción + Escuchar

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Nitram abrió la puerta, que emitió unas melódicas notas a su paso. Por un momento el sinreflejo se quedó escuchando aquella melodía: le recordaba a una vieja canción de su infancia. Finalmente, dejando de lado aquellos viejos recuerdos, entró en la habitación. Se trataba de un viejo búnker. La luz parecía estar estropeada hace años y el interior se encontraba completamente sumido en la oscuridad. Caminó poco a poco intentando hacer el mínimo ruido posible para descubrir la presencia de cualquier criatura mediante su oído.

***Ejemplo:** El personaje ha entrado en una habitación completamente a oscuras. Teniendo en cuenta que la vista le va a servir de poco, intenta guiarse mediante el oído. El DJ decide que el jugador debe realizar una tirada con el grado de éxito básico. El personaje tiene 14 puntos para superar esta tirada. La jugadora tira el dado y obtiene un 8: parece que en la habitación solo está Nitram.*

Imitar

Esta habilidad permite recopilar el conocimiento necesario para imitar a otra persona en su modo de gesticular, hablar e incluso en los tics. Para poder usarla se debe haber tenido un contacto previo, ya sea directo o indirecto, con la persona a

imitar. El DJ podría requerir una segunda tirada, usando esta vez el atributo de Empatía, para reflejar lo bien que realiza la imitación.

Tirada de dados asociada: Percepción + Imitar

Grado de éxito mínimo necesario:

- –2 a +2 dependiendo de la dificultad de imitar al personaje.
- –2 a +2 teniendo en cuenta el contacto que mantiene la persona imitada con la persona a la que se intenta engañar.
- –2 si se supera con éxito una tirada de Estilo para imitar la ropa habitual del sujeto.

Nitram espió a través de la abertura de la pared. Aquellos seres hasta arriba de barro se movían lenta y pesadamente como si buscaran algo. Parecían tener poca vista y chocaban continuamente con los objetos que había a su alrededor. Aun así, parecían peligrosos. Tras mucho pensar cómo podía esquivarlas, el mutante decidió que lo mejor que podía hacer era intentar imitarlas cubriéndose de barro y aprovechar la corta visión que tenían.

***Ejemplo:** Nitram quiere pasar entre los monstruos imitándolos para evitar el combate. Se embarra y, tras realizar una tirada con éxito de Estilo, intenta pasar entre los monstruos. El DJ valora la situación y decide que por el barro le otorga un –2 al grado de éxito mínimo necesario. Los monstruos no son muy inteligentes y tienen poca vista, con lo cual le otorga una nueva bonificación de –2. Por último, lo que el personaje no sabe es que los monstruos se identifican mediante el olor y se conocen muy bien, con lo cual le otorga una penalización de +2. El personaje tiene 8 puntos para superar la tirada. La jugadora tira el dado y obtiene un 9: un grado de éxito. Nitram consigue idear una forma de imitar a los monstruos y pasar entre ellos a duras penas.*

Leer los Labios

Esta habilidad permite leer los labios de un personaje. Para poder usarla, debe conocerse el idioma en que hablan los interlocutores y, por supuesto, debe de existir una línea de visión hasta la boca de la persona a la que se le intentan leer los labios.

Tirada de dados asociada: Percepción + Leer los Labios

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Tras dejar atrás a aquellos monstruos, Nitram penetró en una sala que parecía mantenerse intacta. Por lo visto, alguien o algo se había encargado de mantener limpio el lugar y había convertido la sala en su residencia habitual. Poco a poco se fue acercando a la puerta que daba a la sala de al lado y, mirando con cuidado, vio que un par de mutantes estaban hablando. Un zumbido agudo le impedía escuchar la conversación, pero Nitram había recibido un entrenamiento especial que le permitía leer los labios. Así pues, fijó sus ojos saltones en las bocas de aquellos mutantes intentado descubrir qué ocurría allí.

***Ejemplo:** Nitram quiere descifrar lo que están diciendo los dos mutantes que hablan en la sala contigua. Tras evaluar la situación (distancia que los separa, jerga y velocidad del habla, etcétera), el DJ decide que Nitram necesitará un grado de éxito de +1 para superar la tirada. Nitram posee un total de 6 puntos en Percepción + Leer los Labios. La jugadora tira el dado y obtiene un 13. Parece que no va a entender lo que dicen los interlocutores.*

Memoria Auditiva

Esta habilidad permite recordar con precisión diálogos o sonidos que se han llevado a cabo anteriormente. Al contrario que Atención, que solo permite recordar un dato muy concreto al que no hace falta haberle prestado demasiada atención, Memoria Auditiva permite recordar palabra por palabra o nota por nota un sonido al que se le ha prestado atención activa.

Tirada de dados asociada: Percepción + Memoria Auditiva

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ, dependiendo de la complejidad y la duración de la conversación o sonidos a recordar.

Nitram decidió que lo mejor era volver al campamento. Aquello se estaba volviendo demasiado peligroso. Tras recoger unos papeles que parecían importantes, retrocedió sobre sus pasos esquivando una vez más a aquellos monstruos, y se dirigió a la puerta que había abierto con la combinación. Su sorpresa fue mayúscula cuando vio que esta se había cerrado y que el panel del interior era distinto del exterior.

Tocó algunas teclas al azar solo para comprobar que cada una de ellas correspondía a un tono distinto. ¡Ya comprendía! La melodía que había escuchado la primera vez al atravesar la puerta debía de ser la combinación para salir por ella.

***Ejemplo:** Nitram se había pasado un rato escuchando aquellas notas musicales que le recordaban a una vieja canción. Por ello, el DJ decide que puede hacer uso de su Memoria Auditiva para intentar recordar las notas. No se trata de una melodía muy compleja y, además, le recordaba a una canción que conocía, así que el DJ cree que con un grado de éxito de –1 será suficiente para superar la tirada. La jugadora tira el dado y obtiene un 7. Teniendo en cuenta que el personaje tiene un total de 10 puntos en Percepción + Memoria Auditiva, supera con éxito la tirada y puede abrir la puerta por la cual escapa hacia el campamento.*

Memoria Fotográfica

El poseedor de esta habilidad tiene la capacidad de retener gran cantidad de información mediante el estudio o la observación continuada de esta. Cada vez que el personaje quiera recordar un detalle de algo que haya estudiado, deberá superar una tirada con esta habilidad. Cada grado de éxito por

encima del necesario le permitirá recordar la información con mayor precisión.

Tirada de dados asociada: Percepción + Memoria Fotográfica

Grado de éxito mínimo necesario:

- +0 a +5 dependiendo del tiempo transcurrido desde que se adquirió la información.
- +0 a +5 dependiendo de la cantidad de información a recordar.

Habían pasado días desde que Nitram había recuperado los papeles. Estos le condujeron a un peligroso búnker en el que se encontraba un ordenador con información de vital importancia. Lamentablemente, no pudo examinarlo tanto como hubiese deseado, ya que un guardia apareció para intentar acabar con su vida. Nitram consiguió huir a duras penas del lugar, la lucha contra aquella criatura infernal lo había dejado agotado. Pero había valido la pena: los documentos en los que se detallaban los planes de ataque serían de utilidad, eso sí, si conseguía recordar exactamente todo lo que había leído en el ordenador. Llegado al campamento, Nitram se puso delante del papel esforzándose en recordar lo que había visto.

Ejemplo: *Nitram está intentado recordar con precisión los planes de ataque de sus enemigos. La información que pudo ver en los ordenadores contenía mapas, fechas, lugares y una gran cantidad de información, por lo que el DJ le asigna un grado de dificultad de +3. Debido a que ha pasado poco tiempo desde que Nitram adquirió la información, decide no modificar más la dificultad. El personaje posee un total de 11 puntos para superar la tirada. La jugadora tira el dado y obtiene un 7, que supera por uno el grado de éxito mínimo necesario. Sus explicaciones no son muy detalladas, pero servirán.*

Observación

Esta habilidad permite discernir elementos que no están a simple vista o que se intentan ocultar de forma activa. Este sería el caso de personas disfrazadas que, a pesar del maquillaje, siguen conservando facciones semejantes, o similitudes entre distintos tonos de voz, o el caso de querer resolver algo tan simple como buscar las diferencias entre dos imágenes que a simple vista parecen iguales.

Tirada de dados asociada: Percepción + Observación

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 a +5 dependiendo de la dificultad de discernir aquello que está oculto.

Los días siguientes a su incursión en el búnker fueron bastante tranquilos, pero, aun así, había algo que no le acababa de cuadrar a Nitram. Una especie de sexto sentido le avisaba de forma inconsciente de que algo no iba del todo bien. De pronto se dio cuenta de qué era: al campamento habían ido un total de diez miembros de la hermandad y ahora, en cambio, había once. Nunca se fijaban en los rostros, pues en la Ascensión mirar fijamente las mutaciones de otro se consideraba una afrenta. ¿Quién podía ser el intruso?

Ejemplo: *Nitram quiere descubrir quién es el impostor, así que decide quedarse observando a todos los miembros del campamento para ver si descubre algún comportamiento extraño o se da cuenta de algo que no encaje. El DJ considera que no es difícil, pues son pocos en el campamento, y por ello le pide un grado de éxito mínimo básico. Nitram tiene 10 puntos en Percepción + Observar. La jugadora tira el dado y obtiene un 10. Justo, pero consigue darse cuenta de que uno de los miembros del campamento ha usado algo para oscurecer su piel y que se parece a uno de los mutantes que vio en el búnker.*

Otear

Esta habilidad permite distinguir lo que sucede alrededor, ya sea a distancias cortas o largas, mediante el sentido de la vista. Se trata de una habilidad activa.

Tirada de dados asociada: Percepción + Otear

Grado de éxito mínimo necesario:

- –3 a +3 dependiendo del grado de visibilidad.
- –2 si se dispone de equipo adecuado para la observación: prismáticos, infrarrojos…

Nitram avanzaba con sus compañeros entre los glaciares sin pronunciar una palabra. Como explorador, debía ir por delante de los demás intentando observar si había rastro alguno de los enemigos. Al girar por un glaciar vio algo a lo lejos. Solo tenía una pequeña rendija para ver lo que pasaba, pues los glaciares tapaban su línea de visión. Tras acercarse un poco más, hizo una señal a sus compañeros y sacó los prismáticos para intentar distinguir qué era lo que veía a lo lejos.

Ejemplo: *Nitram intenta descubrir qué es exactamente lo que hay a unos cientos de metros entre unos glaciares. La visión es más bien baja, debido a la dificultad de ver en el entorno donde se encuentra, por lo que el DJ decide asignarle un +2 al grado de éxito mínimo necesario. Como el personaje posee unos prismáticos que le pueden ayudar en lo que quiere hacer, el DJ le asigna una bonificación de –2. Nitram tiene 12 puntos para superar la tirada. La jugadora tira el dado y obtiene un 10, consiguiendo superar por dos puntos el grado de éxito mínimo necesario. Nitram descubre a diez soldados del ejército enemigo preparando una emboscada unos glaciares más allá.*

Percepción Espacial

Esta habilidad permite interpretar las distancias y los espacios que ocupan las cosas. De esta manera puede calcularse con cierta precisión la distancia que separa la punta de un abismo de otra o se pueden descubrir habitaciones secretas comprobando que el interior de un edificio no cuadra con su tamaño exterior.

Tirada de dados asociada: Percepción + Percepción Espacial

Grado de éxito mínimo necesario: Básico.

Nitram y sus compañeros consiguieron penetrar en el interior de la base enemiga aprovechando que sus ocupantes estaban fuera. Una vez más el sexto sentido de Nitram lo avisó de que allí había algo que no acababa de cuadrar. La longitud de aquel pabellón parecía mucho más corta por dentro que por fuera y, aun así, al fondo no había ninguna puerta que comunicara con otra sala. ¿Sería quizás cosa de su imaginación?

Ejemplo: *Nitram quiere saber si realmente está en lo cierto en cuanto a la posibilidad de que exista una sala secreta al fondo del pabellón o que simplemente uno de los muros sea demasiado grueso, lo cual resultaría ilógico. Tiene 11 puntos en Percepción + Percepción Espacial. La jugadora tira el dado y obtiene un 7. Está en lo cierto, allí hay algo que no cuadra. Tras buscar un rato, descubren una puerta secreta en la que se ocultan para tender una emboscada a sus enemigos cuando regresen.*

Seguir Rastros

El poseedor de esta habilidad es capaz de encontrar e identificar las señales dejadas por otros si las busca de forma activa. El personaje debe partir de un lugar por donde sepa que aquello que se desea rastrear ha pasado.

Tirada de dados asociada: Percepción + Seguir Rastros

Grado de éxito mínimo necesario:

- –3 a +3 dependiendo de si el rastro es reciente o ha transcurrido mucho tiempo.
- –3 a +3 dependiendo de la facilidad de seguir el rastro debido al terreno.
- +3 si se ha intentado ocultar el rastro de alguna manera.

La batalla había sido corta gracias a que Nitram había descubierto su posición y había podido realizar un ataque por sorpresa. Lamentablemente, el que parecía el jefe había escapado. Ahora Nitram estaba intentando seguir su rastro entre el laberinto glacial, pero la cosa era difícil: el hielo no mantenía bien los rastros. «Paciencia», pensó Nitram.

Ejemplo: *Nitram desea encontrar el rastro del jefe de la patrulla enemiga para interrogarlo. El DJ decide que debe superar una tirada de rastrear con éxito para encontrar la dirección que ha seguido el enemigo. Debido a que el rastro es reciente, el DJ le asigna un grado de éxito mínimo necesario de –3, pero debido a la dificultad de seguir el rastro sobre hielo, le asigna una penalización de +3. Nitram debe conseguir un grado de éxito básico. Tiene 13 puntos para superar la tirada, es un buen explorador. La jugadora, tras tirar el dado, obtiene un 9. Consigue dar con el rastro del enemigo, que lo llevará en busca de nuevas aventuras como miembro de la Hermandad de la Ascensión.*

HABILIDADES DE EMPATÍA

Actuar

Poseer esta habilidad permite al personaje hacerse pasar por alguien que no es, cambiando sus gestos, la forma de hablar y el comportamiento para adecuarse a una situación.

Tirada de dados asociada: Empatía + Actuar

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ, dependiendo de lo extraña que pueda ser la situación.

Trobala era una miembro de los Parias. Sobrevivir en la gran ciudad era difícil, sobre todo cuando toda la gente te odiaba y te habías apropiado de algo que les pertenecía para poder sobrevivir.

Trobala suspiró mientras llamaba a la puerta y entregaba el paquete que había robado de Correos para poder quedarse con el dinero de la entrega. Debía comportarse como un auténtico cartero si no quería que la descubrieran. Incluso se había acordado de llamar dos veces a la puerta.

Ejemplo: *Trobala quiere agenciarse un poco de dinero, pero después de haberse apropiado en cincuenta y cuatro ocasiones del dinero de los carteros, según la última noticia publicada en el diario local, Trobala empezaba a tener ciertas dificultadas para ser creíble. El DJ decide que ya es hora de hacer sonar los dados. Así pues, le pide una tirada al jugador con un grado de éxito mínimo necesario de 0. En total tiene 11 puntos para superar esta tirada. Tras tirar el dado, obtiene un 8, con lo cual el dinero del paquete pasa a engrosar el bolsillo de Trobala.*

Callejeo

Mediante el uso de esta habilidad, un personaje puede moverse por la ciudad con cierta destreza, descubrir qué áreas debe evitar y dónde puede encontrar algunas cosas. Además, esta habilidad le permite sobrevivir en el lado más difícil de una ciudad: los bajos fondos.

Tirada de dados asociada: Empatía + Callejeo

Grado de éxito mínimo necesario:

- +0 a +5 dependiendo de la dificultad de mezclarse en el entorno.

Trobala vivía en un edificio abandonado del Harlem. No era una maravilla, pero muchos otros vivían peor en la calle. Además, ella tenía una ligera idea de las personas que debía evitar si quería sobrevivir allí.

Mientras sus pensamientos se perdían en su mente, un grupo de gente vestida con chupa de cuero con el dibujo de un dragón en el brazo hizo su aparición por el fondo de la calle.

Ejemplo: *Trobala se pregunta si debería sortear a la gente que viene por el otro extremo de la calle. El DJ le asigna la dificultad*

básica a la acción. Trobala tiene un total de 11 puntos para superar dicha tirada. El jugador tira los dados y obtiene un 10. Con este resultado, Trobala es capaz de reconocer a los personajes como una banda de macarras que más vale evitar. Así pues, decide dar un rodeo para llegar a su casa.

Cantar

Esta habilidad permite cantar de forma correcta. A pesar de que un personaje tenga mala voz, si posee el entrenamiento adecuado (una puntuación alta), puede prendar los corazones de la gente.

Tirada de dados asociada: Empatía + Cantar

Grado de éxito mínimo necesario: Básico.

Conseguir dinero era ciertamente difícil para los Parias. Muchas veces tenían que actuar en equipo, y el paseo Hockton era un buen sitio para poder practicar esta forma de trabajo. Trobala se subió a la caja de madera y empezó a entonar su canción intentando distraer al público mientras sus compañeros se agenciaban de algunas carteras y objetos de valor.

Ejemplo: *Trobala quiere aprovechar su habilidad para cantar (13 puntos en total) para distraer al público que hay en la calle, permitiendo así que sus compañeros puedan realizar su trabajo. El jugador tira el dado y obtiene un 10, que supera por tres puntos el grado de éxito mínimo necesario. El DJ decide que el público estará distraído durante tres turnos.*

Charlatanería

Convencer a una persona es cosa de profesionales. Con esta habilidad, el personaje es capaz de explicar las cosas de forma rápida de tal manera que parecen coherentes y el oyente debe darle la razón. Sin embargo, cuando la gente se para a pensar detenidamente lo que le acaban de explicar, descubre que le han tomado el pelo de una forma descarada. Charlatanería puede usarse para regatear.

Tirada de dados asociada: Empatía + Charlatanería

Grado de éxito mínimo necesario:

- +0 a +5 dependiendo de lo difícil de creer que sea lo que se quiere intentar colar.

Trobala se dirigió a la puerta de la discoteca saltándose olímpicamente la cola. Esperar durante horas no era su estilo, y conocía un par de trucos para convencer al portero de que la dejara pasar.

Ejemplo: *Trobala quiere saltarse la cola. Va a intentar soltarle un rollo al guardia sobre una amiga suya que está ahí dentro a la que ha venido a buscar. El DJ piensa que el matón de la entrada ya se conoce muchas de estas excusas, así que le asigna un grado de éxito mínimo de +3. El personaje tiene 14 puntos para superar la tirada. El jugador tira el dado y obtiene un 7. El guardia se traga todo lo que le cuenta Trobala y la deja pasar ante los abucheos de la gente de la cola.*

Desarrollo Artístico

Esta habilidad se trata en realidad de un nombre genérico para muchas otras habilidades. Desarrollo Artístico agrupa todas aquellas habilidades que se necesitan para crear arte: pintura, escultura, música, narración, poesía… El jugador que la elija deberá especificar en qué se ha especializado su personaje, debiendo comprar otra vez esta habilidad si desea conseguir nuevas especializaciones.

Tirada de dados asociada: Empatía + Desarrollo Artístico

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

La pared estaba realmente sosa. Trobala observaba las paredes del viejo edificio mientras agitaba el spray *que tenía en la mano.*

—Te voy a convertir en una auténtica obra de arte —dijo mientras empezaba a dibujar el grafiti.

Ejemplo: *Trobala se dispone a decorar su casa (que Dios nos pille confesados). Tiene un total de 6 puntos en Empatía + Desarrollo Artístico (pintura), con lo cual puede comprobarse que no es muy ducha en el tema. El DJ le asigna la dificultad básica, pues tampoco quiere hacer una gran obra de arte. El jugador tira el dado y obtiene un 17: el personaje agita el bote y empieza a realizar la mayor chapuza vista sobre la faz de la Tierra con sus 11 grados de fracaso. Trobala contempla su trabajo convencida de que es una verdadera obra de arte.*

Empatía Animal

El poseedor de esta habilidad es capaz de relacionarse con todo tipo de animales a través de palabras y emociones. Los animales, a pesar de ser instintivos en gran medida, pueden responder a la empatía generada por un ser humano. Aun así, esta empatía es más difícil de usar con animales entrenados para responder ante ciertos estímulos o animales salvajes. A mayor grado de éxito obtenido en la tirada, más favorable será la respuesta del animal.

Tirada de dados asociada: Empatía + Empatía Animal

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 a + 5 si se trata de animales salvajes o entrenados para responder de forma agresiva.
- +2 por cada animal adicional al que se quiere tratar simultáneamente.
- –1 a –2 si se dispone de algún estímulo agradable para el animal, como puede ser comida.

Los días en la ciudad eran duros. Desde que habían intentado meterla a la fuerza en aquel grupo, Trobala se había pasado toda su vida huyendo. Había aprendido a esquivar las calles principales y se movía siempre por los callejones de la gran urbe. Iba perdida en sus pensamientos mientras caminaba por un oscuro callejón, justo después de haber hecho la compra,

cuando escuchó un fuerte gruñido ante ella. Se trataba del mayor pastor alemán que había visto en su vida, y no parecía tener cara de muy buenos amigos.

—Vamos, perrito, perrito… No tienes ganas de morderme, ¿verdad que no?

***Ejemplo:** Trobala se ha encontrado con un perro con muy malas pulgas. Por suerte, nunca se le han dado mal los animales y, además, en la bolsa de la compra lleva un buen filete que puede usar para sobornar al perro. El DJ empieza asignándole +2 al grado de éxito mínimo necesario por el estado agresivo del perro, pero también le otorga una bonificación de –2 por el jugoso filete que va a usar para ganarse la amistad del perro. Así pues, Trobala necesitará un grado de éxito básico para superar la tirada. Dispone de un total de 12 puntos, y el jugador, tras tirar el dado, obtiene un 3. El DJ considera que ha sido un grado de éxito lo suficientemente alto para que Trobala se haya ganado la amistad de un perro, que solo estaba hambriento, para el resto de su vida.*

Estilo

Esta habilidad es el complemento perfecto para Etiqueta. En concreto, permite saber escoger la ropa más adecuada para cada ocasión.

Tirada de dados asociada: Empatía + Estilo

Grado de éxito mínimo necesario:

- +1 a +5 dependiendo de lo específica que sea la situación.
- –1 a –3 si se dispone del vestuario adecuado entre el que poder elegir.
- –1 a –3 si la situación es común para el personaje.

El arte de pedir limosna era mucho más complicado de lo que la gente creía. Si una vestía con ropa demasiado buena, entonces la ignoraban pensando que no necesitaba el dinero. Por el contrario, si vestía con ropa demasiado andrajosa, la gente intentaría evitarla temiendo que pudieran ensuciarse o contagiarse de cualquier enfermedad. Así pues, Trobala empezó a hurgar en su baúl intentando encontrar el «modelito» adecuado para ir a la pesca de dinero.

***Ejemplo:** Trobala quiere vestirse adecuadamente para ir a pedir limosna. El DJ decide que el jugador debe realizar una tirada para otorgar posteriormente una bonificación o una penalización a la hora de recaudar dinero. Tras analizar la situación, decide que el grado de éxito mínimo será de +2, pero como la situación es muy común para el personaje, le otorga una bonificación de –3. Además, Trobala dispone de un gran vestuario para la ocasión, con lo cual le asigna un –2 adicional. En total tiene 10 puntos para superar la tirada. El jugador tira el dado y obtiene un 12. Superando por un punto el grado de éxito mínimo necesario, Trobala ha conseguido vestirse de forma adecuada.*

Liderazgo

Liderazgo permite modificar el pensamiento de las masas para conseguir así los propósitos de uno mismo. A diferencia de Charlatanería, que se centra en un diálogo ágil, el liderazgo se basa más en el carisma de una persona y el poder de convicción que demuestra tener sobre los demás.

Tirada de dados asociada: Empatía + Liderazgo

Grado de éxito mínimo necesario:

- –3 a +3 dependiendo de la predisposición de la gente.
- –3 a +3 dependiendo del tipo de orden que quiere que sigan: votar a un candidato a unas elecciones, boicotear un espectáculo por ser cruel con los animales, suicidarse ritualmente, ir a comprar cacahuetes…
- +1 por cada diez personas a las que se quiera influir.

Trobala se encontraba frente a los miembros de su banda. Debía infundirles ánimo para el golpe de aquella noche. Si les salía bien, podrían conseguir el dinero necesario para alejarse de las calles. Era algo peligroso, pero ellos querían abandonar el Harlem de una vez.

***Ejemplo:** Trobala quiere que su banda vaya a dar un gran golpe esa misma noche. Es un golpe difícil que podría salir mal con bastante probabilidad. Trobala quiere infundir valor a sus compañeros y, por lo tanto, decide que quiere usar su liderazgo. El DJ le añade un +3 al grado de éxito mínimo necesario debido a que es una acción muy difícil, pero como los miembros de la banda están desesperados le da una bonificación de –2. Trobala tiene 9 puntos para superar la tirada. El jugador tira el dado y obtiene un 12: la gente de la banda está necesitada, pero no tanto como para cometer actos suicidas. Trobala va a tener que insistir en los próximos días.*

Ligar

Ligar permite iniciar relaciones sexuales o amorosas pasajeras que, de prolongarse, podrían acabar en verdadero amor. Ligar se encuentra íntimamente relacionado con las habilidades de Estética Corporal y *Sex-appeal,* pues otorgan bonificaciones a la hora de usar esta habilidad.

Tirada de dados asociada: Empatía + Ligar

Grado de éxito mínimo necesario:

- –1 por cada grado en la habilidad de *Sex-appeal.*
- –1 por cada dos grados en la habilidad de Estética Corporal.
- +1 por cada grado en la habilidad de Voluntad del contrario.
- +1 a +5 dependiendo del grado de conocimiento y la predisposición de la persona que se quiera ligar.

Desanimada por lo sucedido con su banda, Trobala se fue a su discoteca favorita. Tenía ganas de despreocuparse, y nada

como sentirse querida para levantar el ánimo. La discoteca estaba repleta de gente que quería pasar un buen rato, y pronto localizó a una posible candidata.

Ejemplo: *Trobala quiere ligarse a una mujer que se encuentra en la discoteca. El DJ decide pedirle un grado de éxito básico para que intente ligar, ya que la mujer está muy receptiva. Adicionalmente, le concede una bonificación de –2, ya que Trobala tiene dos grados en la habilidad de* Sex-appeal, *y otro –2 por los cuatro grados que tiene en Estética Corporal. En total, tiene 8 puntos en Empatía + Ligar. El jugador, tras tirar el dado, obtiene un 9, –1 grado de éxito, que, comparado con los –4 grados de éxito que se pedían, permite que esta noche Trobala se pueda divertir un poco.*

Oratoria

Oratoria permite convencer a otras personas de algo mediante el uso de argumentos razonables y de la dialéctica durante una larga conversación. Al contrario que Liderazgo, Oratoria se basa más en la forma de exponer los razonamientos y en la capacidad para transmitir de forma correcta lo que quiere decirse.

Tirada de dados asociada: Empatía + Oratoria

Grado de éxito mínimo necesario:

- –3 a +3 dependiendo de la predisposición de la gente.
- +0 a +5 dependiendo de lo difícil de creer que sea lo que se quiere intentar colar.

Tras mucho esfuerzo, Trobala había conseguido reunir a los líderes de las diferentes bandas. Los miembros de La Corporación habían hecho mucho daño en la búsqueda por el poder, y quería convencerlos de que solo haciendo frente común al problema podían superar el poder económico de La Corporación. Había preparado el discurso durante días y al fin había llegado el momento de hablar.

Ejemplo: *Trobala quiere que los miembros de las otras bandas de la zona la ayuden en su lucha contra La Corporación. Solo un buen discurso le hará ganarse el respeto de los demás jefes. El DJ, tras evaluar la situación, le adjudica un +3 a la dificultad debido a que los jefes no tienen ganas de entablar una guerra con una gran corporación. Además, le asigna un nuevo +2 ya que lo que pretende el personaje es difícil de conseguir. Trobala tiene mucha labia, un total de 15 puntos para superar la tirada. El jugador tira el dado y obtiene un 8: Trobala consigue convencer a los jefes de su plan, pero aún queda mucho trabajo por delante.*

Persuasión

Esta habilidad, al contrario que Intimidar, sirve para aterrorizar a alguien y convencerlo de algo mediante el uso locuaz de las palabras. No requiere ningún tipo de contacto físico y normalmente se usa antes de pasar a técnicas más intimidatorias.

Tirada de dados asociada: Empatía + Persuasión

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Trobala había capturado a uno de los soplones de La Corporación. Con lo que sabía, seguro que podrían infiltrarse más fácilmente en la sede que tenían en la ciudad. Se acercaba el momento del golpe definitivo y necesitaba toda la información que pudiera obtener.

Ejemplo: *Trobala tiene un total de 13 puntos para superar la tirada, y el DJ ha decidido que debe obtener como mínimo un grado de éxito de +2, pues el soplón es algo reticente a charlar. El jugador tira el dado y obtiene un 10, con lo que supera el grado de éxito mínimo necesario por un punto. El soplón canta algunas de las cosas que sabe, pero tampoco es una gran fuente de información.*

Subterfugio

Subterfugio es una habilidad que permite mentir de una forma convincente. Al contrario que Charlatanería, esta intenta dar razones válidas para conseguir que un razonamiento falso parezca veraz.

Tirada de dados asociada: Empatía + Subterfugio

Grado de éxito mínimo necesario:

- +0 a +5 dependiendo de lo difícil de creer que sea lo que se quiere intentar colar.

Trobala se acercó al guardia de la puerta. Vestía con un traje sexy *y provocador, digno de las mujeres de vida alegre que podían verse en cualquier calle de los barrios bajos.*

—Buenas noches. Vengo porque un tal Osborne ha requerido nuestros servicios. ¿Me abres, guapito de cara?

Trobala agarró el bolso preparada para darle con el ladrillo que tenía dentro al guardia en cuanto se girara para comprobar lo que había dicho.

Ejemplo: *El personaje de Trobala se acerca a un guardia para intentar dejarlo fuera de combate y permitir a los demás miembros del grupo entrar en un edificio. Para ello quiere despistarlo un momento haciéndose pasar por prostituta y diciéndole que uno de los directivos la ha llamado. El DJ le pide al jugador que realice una tirada de Subterfugio para ver si el guardia se lo traga, pidiéndole un grado de éxito básico.*

Trobala tiene 10 puntos para superar la tirada. El jugador tira el dado y obtiene un 8. El guardia se lo traga y, mientras comprueba la información, recibe un magnífico ladrillazo.

HABILIDADES DE PSIKE

Autocontrol

La habilidad de Autocontrol permite controlar el propio cuerpo para que no reaccione a sus instintos. Al contrario

que la habilidad de Voluntad, que permite controlar la mente, esta habilidad permite, por ejemplo, no retirar la mano de un fuego o simplemente no inmutarse cuando te acaba de picar una abeja mientras te estás infiltrando en un lugar en el que no debes hacer ningún ruido.

Tirada de dados asociada: Psike + Autocontrol

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Omrot estaba realizando el ritual de purificación del camino del penitente: caminar sobre brasas encendidas sin gritar, dejar que aquellas llamas purificasen sus pecados. No todos los miembros de la Cábala de Morfeo eran capaces de soportar aquellas torturas, pero Omrot se sentía sucio y quería superar aquella situación de angustia que hacía días que lo acompañaba.

***Ejemplo:** Omrot está caminando por encima de brasas ardiendo, lo cual de por sí ya requeriría una tirada de resistencia al calor. Para evitar soltar un grito o simplemente salir del camino de brasas deberá superar una tirada de Psike + Autocontrol. El DJ sopesa la situación y le pide un grado de éxito mínimo de +2 debido a la dificultad de la acción. Omrot tiene 10 puntos en Psike + Autocontrol. El jugador tira el dado y obtiene un 8, justo el grado de éxito que le pedía el DJ. Así pues, a pesar de sufrir varias heridas, Omrot es capaz de atravesar el camino del penitente.*

Concentración

Esta habilidad permite recuperar puntos de Psike de una forma más rápida. El personaje debe situarse en un lugar tranquilo y concentrarse en su propia mente, mínimo una hora y máximo cuatro. Entonces el jugador tira el dado y el personaje obtiene un punto de Psike por cada grado de éxito obtenido, no pudiendo superar su puntuación máxima. Cualquier interrupción durante el periodo de concentración romperá el proceso y deberá empezar de nuevo. Esta habilidad solo puede usarse una vez al día.

Tirada de dados asociada: Psike + Concentración

Grado de éxito mínimo necesario:

- –1 por cada hora por encima de la primera, máximo cuatro horas.

Omrot entró en la iglesia con el Libro de los sueños *en la mano. Para un miembro de la Cábala de Morfeo, este era un entorno agradable, alejado del mundanal ruido, que le permitiría meditar y encontrar la paz metal que necesitaba para recuperar las energías gastadas.*

***Ejemplo:** Omrot ha decidido meditar durante las siguientes tres horas en la capilla de una iglesia, un lugar tranquilo y apacible. Tras concentrarse en la sabiduría del* Libro de los sueños, *empieza su meditación, que transcurre sin ningún problema. Pasar tres horas le da una bonificación de –2 al grado de éxito mínimo necesario. Tiene 8 puntos en total para superar la tirada. El jugador, tras tirar el dado, obtiene un 9, por lo que consigue un grado de éxito –1. Este resultado le otorga dos puntos de Psike: uno por el grado de éxito básico y otro por el éxito adicional.*

Conocimiento del Nexo

Esta habilidad permite tener conocimientos del Nexo, el mundo que existe entre los reflejos. Esta habilidad puede usarse para intentar orientarse dentro del Nexo o para descubrir algunos datos que puedan ser de ayuda. Muy poca gente conoce detalles del Nexo, ya que se trata de un lugar hostil que cambia frecuentemente. Casi los únicos que lo estudian son los miembros de la Cábala Hermética, puesto que se desconoce una manera alternativa y segura para llegar a este lugar que no sea mediante el uso de los poderes psíquicos de esta cábala.

Tirada de dados asociada: Psike + Conocimiento del Nexo

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Omrot parecía desconcertado. Por lo visto, el viaje a la Terra Oscura había fallado en algún lugar. Una misteriosa figura oscura lo había detenido a mitad de viaje dejándolo atrapado en aquel reino caótico. Debía encontrar una manera de salir y volver a la cábala… Quizás alguno de los conocimientos del Libro de los sueños *le serviría de algo.*

***Ejemplo:** Omrot quiere encontrar alguna manera de escapar del Nexo. El DJ decide que el jugador realice una tirada de Conocimiento del Nexo. Omrot tiene 8 puntos para intentar superar el grado de dificultad. En este caso, el DJ le asigna una dificultad de +2. El jugador tira el dado y obtiene un 5, superando por un punto el grado de éxito mínimo necesario. El DJ le recuerda a Omrot la existencia de un rumor que dice que la Cábala Hermética vive en el Nexo y utilizan algo parecido a un faro para guiarse por esas tierras.*

Cruzar el Espejo

Esta habilidad permite a los sinreflejo cruzar al otro lado. Solo puede ser aprendida por gente sin reflejo.

Tirada de dados asociada: Se detalla en el capítulo 4, «Sistema de juego» (página 203).

Tras mucho esfuerzo, Omrot había conseguido llegar a la gran fortaleza de los herméticos. Tras hablar con ellos, lo guiaron a una de las muchas puertas que existían en la fortaleza.

—Esta es la puerta que te llevará a tu destino. Crúzala sin miedo, pero teme lo que hay al otro lado.

Omrot cerró los ojos y cruzó la puerta al tiempo que cruzaba las realidades.

Cultura del Espejo

Esta habilidad permite moverse con mayor facilidad por el mundo en el que no ha nacido el personaje. El gran parecido

entre las dos Tierras puede generar confusión por la dificultad de distinguir un mundo de otro.

Tirada de dados asociada: Psike + Cultura del Espejo

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Omrot se encontraba en Terra Oscura después de haber recibido la ayuda de los magos. Había tenido que pagar un precio, pero como miembro de la Cábala de Morfeo haría cualquier cosa por investigar el mundo donde había nacido el mal. Omrot observó a su alrededor: todo parecía idéntico. ¿Y si los magos le habían engañado? El cabalista avanzaba poco a poco por las calles de la ciudad observando cada pequeño detalle. Debería de haber alguna cosa que le permitiera saber dónde se encontraba en verdad.

Ejemplo: *Omrot intenta descubrir dónde se encuentra. Su ciudad natal parece ser exactamente igual en la Terra Oscura, a no ser que los herméticos lo hayan engañado y lo hayan enviado otra vez a su mundo natal. El DJ decide que si el jugador supera una tirada de Cultura del Espejo con un grado de éxito básico, Omrot podrá darse cuenta de alguna cosa. El jugador tira el dado y obtiene un 7 sobre los 10 puntos que tiene para superar la tirada. Omrot encuentra una cruz invertida en la iglesia y recuerda que en esta tierra se adora el mal. Claramente se encuentra en la Terra Oscura, y ahora mismo también se encuentra en problemas por estar rodeado de pura esencia maligna.*

Don de la Oportunidad

Estar en el lugar adecuado en el momento acertado. Muchas veces, la gente, sin saber por qué, tiene cierta facilidad para que se den estas situaciones alrededor suyo. Lo que muchos desconocen es que nuestra propia fuerza mental es capaz de mover los hilos del destino para que la suerte acompañe. Estos actos son inconscientes y es el DJ quien ha de pedir realizar esta tirada, que puede permitir que un personaje encuentre lo que necesita en el momento oportuno, ya sea buscando a una persona o tratando de salvar el pellejo de una situación mortal de necesidad.

Tirada de dados asociada: Psike + Don de la Oportunidad

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Omrot corría mientras aquellos sacerdotes vestidos de rojo lo perseguían con el cuchillo de sacrificio en mano. La Hermandad de la Sangre, ¿quién hubiera dicho que esos hijos del diablo estaban en posesión de la iglesia? Si al menos pudiera encontrar un sitio donde esconderse… Omrot giró la esquina y se encontró con un callejón sin salida.

—Ups, ¡estoy perdido!

Ejemplo: *Omrot se encuentra en una situación muy delicada. El DJ, que en el fondo es un buenazo, permite al jugador que realice una tirada de Don de la Oportunidad con un grado de éxito básico (en verdad el DJ ya tenía pensada esta situación y tenía preparada la escapada del cabalista). El jugador, desconocedor de este hecho, tira el dado y obtiene un 5 sobre 5. Una gota de sudor recorre el rostro del jugador mientras el DJ le describe cómo alguien abre la alcantarilla que tiene delante, permitiendo que escape por el subsuelo de la ciudad.*

Sex-appeal

Esta habilidad permite atraer a las personas que potencialmente se sentirían atraídas sexualmente por el personaje. Una persona no tiene por qué ser extremadamente bella para poseer esta habilidad, nadie sabe de qué se trata exactamente, pero algunos estudiosos sinreflejo empiezan a pensar que podría tratarse de una parte de nuestra Psike que aún tenemos que desarrollar. Se debe tener cuidado al usar esta habilidad, pues un grado de éxito muy alto puede provocar deseos muy fuertes, y el fracaso de una tirada por una gran diferencia puede atraer la ira del objetivo.

Tirada de dados asociada: Psike + *Sex-appeal*

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Omrot salió a la superficie completamente empapado. El viaje por el subsuelo de la ciudad no le había sentado nada bien. Al levantar la vista vio que una chica lo estaba repasando con la mirada. Parecía que se lo fuera a comer con los ojos.

—Eh…, perdone, señorita, pero soy cura. Eso sí, si pudiera ayudarme a conseguir un poco de ropa limpia, se lo agradecería.

La chica esbozó una sonrisa pícara mientras meditaba la respuesta.

Ejemplo: *Omrot ha notado el deseo de la chica y, aunque no está acostumbrado a este tipo de interacciones, quiere usar la atracción que ejerce sobre ella para obtener ropa limpia y algo de comer. El DJ le pone un grado de éxito mínimo de +2, pues haberle dicho que es cura la frenará. Omrot tiene 13 puntos para superar la tirada. El jugador tira el dado y obtiene un 8, superando por 3 puntos el grado de éxito mínimo (13 – 8 – 2). La chica está dispuesta a ayudarle si así pasa un rato con él.*

Sexto Sentido

Esta habilidad permite darse cuenta de cosas que ocurren alrededor que son prácticamente imperceptibles por cualquiera de los cinco sentidos. El uso de esta habilidad queda relegado a discreción del DJ, que deberá indicar al jugador cuándo debe realizar la tirada para intentar percibir algo extraño que pasa a su alrededor.

Tirada de dados asociada: Psike + Sexto Sentido

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

Omrot salió corriendo de la casa: la chica había comenzado a insinuarse de forma demasiado directa.

—¡Por favor, señorita, tápese!

Justo al doblar una esquina, algo empezó a vibrar en su mente.

Ejemplo: *El DJ ha preparado un encuentro un poco extraño para Omrot, pero antes de que nada ocurra quiere permitir que use su habilidad de Sexto Sentido para intentar prever lo que va a pasar. El DJ le asigna un grado de dificultad de +3 debido a que tiene la cabeza en otro sitio y todo lo que le ha sucedido hasta ahora lo ha agotado. El personaje tiene 6 puntos para superar la tirada: realmente lo tiene muy difícil. El jugador tira el dado y obtiene un 17: la presión para su mente es demasiado grande. Cuando empiezan a abrirse pequeños portales alrededor suyo, cae al suelo inconsciente, víctima de las circunstancias.*

Voluntad

Esta habilidad permite controlar los propios deseos y emociones para evitar dejarse llevar por estos. Se trata de una pura cuestión mental y solo afecta a aquellos sucesos controlados directamente por la mente. Cuando se trata de reacciones físicas deberá usarse la habilidad de Autocontrol. Adicionalmente, esta habilidad puede usarse para evitar el control por parte de otros personajes, ya sea mediante habilidades como la tortura o poderes de Psike.

Tirada de dados asociada: Psike + Voluntad

Grado de éxito mínimo necesario: A discreción del DJ.

—Responde de una vez, ¿qué hacías en ese lugar?

Un nuevo latigazo mental resonó en la mente de Omrot. Llevaban varias horas torturándole tanto física como psíquicamente.

—No voy a hablar, pero te perdono por tus pecados.

—¿Que no vas a hablar? De eso me encargaré yo, sabandija apestosa.

El dolor en la mente de Omrot se acentuaba cada vez más, pero la voluntad del cabalista era fuerte y en la desesperación de la situación intentó aferrarse a todo en lo que creía recordando las palabras del Libro de los sueños.

Ejemplo: *Omrot quiere intentar soportar las torturas que le infligen para evitar confesar todo lo que sabe. El tiempo que ha pasado desmayado le ha servido para recuperarse levemente de la fatiga de todo el día, pero cada vez es más difícil aguantar. El DJ decide que el jugador debe realizar una tirada de Voluntad para que Omrot no confiese todo lo que sabe. Decide que el jugador debe conseguir un grado de éxito mínimo de +3, ya que su mente no se halla en perfectas condiciones. Omrot tiene un total de 12 puntos para superar la tirada. El jugador tira el dado y obtiene un 8, superando por muy poco el grado de éxito mínimo. De momento el personaje sigue sin cantar, pero ¿quién sabe cuánto resistirá si la tortura sigue?*

CAPÍTULO CUARTO

SISTEMA DE JUEGO

—Amigos, puede que no sirva de mucho mandar analizar el veneno al Mundo de la Luz —dijo Luis cabizbajo—. Si tal como sospecho es un veneno creado por el Imperio de los Mil Años, la única forma de conseguir el antídoto es encontrando al creador, ya que se necesita su huella psíquica. Parece que tenemos otro tema en el que debemos tomar decisiones. —Luis se quedó pensativo. El hecho de que esos cabrones del Imperio de los Mil Años estuviesen implicados le enfurecía sobremanera.

«Pero ¿qué se cree Jota?», pensó Ariadna. Sentía subir de nuevo la bilis por su garganta mientras escuchaba la reprimenda en silencio. Claro que ella sabía que podía ser peligroso llevarla al otro mundo, pero quizás allí tendría una opción. Estaba a punto de escupir una respuesta cargada de cólera, que la hubiera llevado a una fuerte discusión con Jeremiah, cuando escuchó las palabras de Luis.

—Este es mi chico. —Ariadna se le acercó y le dio un beso en la mejilla—. Ahora tenemos que encontrar a esos reptiles y sacarles el antídoto. ¿Alguna sugerencia?

Deteniéndose a analizar la información aportada por Luis, Nilstar añadió:

—Esta misión parece un encuentro hostil entre ambos mundos. Ya sea por eso o mediante un sustancioso pago, el ruso cuenta con esas armas de tan dudosa honorabilidad…, pero armas al fin y al cabo. Damas y caballeros, donde hay un comprador como Stormlovick, hay un proveedor. Y dedicándose al asesinato, dudo que este sea un caso aislado. Quizás podamos extraer una muestra y dar con el fabricante. Podríamos «entrevistarnos» con él y obtener los datos necesarios sobre esta sustancia. Cuanto más nos aproximemos a la fuente, mayor será el caudal.

Leonora, mientras, soñaba.

Como toda buena historia, esta comenzaba a llegar a uno de sus puntos álgidos. En tan pocas horas, cinco personas se encontraban en una situación contrarreloj, como en esas películas de detectives y crímenes. Un malo: Stormlovick; un asesino: Jeremiah; un atractivo desconocido: Luis; una mujer a la que sentirse unida: Ariadna… y un extraño al que comenzaban a tomar cierto afecto: Nilstar.

Era cómico cómo personajes tan extraños y con aparentes corazones gélidos se parecían a una irónica familia feliz de las series de televisión americanas. Todos unidos ante la caótica circunstancia: el peligro. Sí, el peligro unía hasta el alma más negra por la necesidad de sobrevivir, nuestro instinto más básico.

La niña escuchaba voces en su cabeza, susurros maldiciendo a aquel desfigurado personaje mientras unas cálidas manos le acariciaban la frente. Durante un momento le pareció estar en casa, en su mullido colchón. Madre la despertaba para ir a clase. Padre llegaba de trabajar después de una dura noche rondando los rincones más oscuros de la ciudad. La casa se inundaba de aquella fragancia a chocolate caliente y tostadas con mantequilla… y del perfume barato de su hermana mayor. Poco tiempo después, solo hubo muerte y soledad, hasta que la recogieron. Lo había perdido todo menos su vida, y ahora estaba a punto de perderla también. La triste historia de una perdedora nata que no había podido hacer nada.

Abrió los ojos y vio que aquello no era su hogar. Lo había perdido hace tiempo, pero una sensación de bienestar la recorría. Aquellas cuatro personas eran su familia. Los sinreflejo. Jeremiah la sostenía en brazos. Sentía cómo los primeros efectos del veneno habían mermado hasta devolverle su tez natural. Puede que este tardara en hacer su cometido o puede que su propia fuerza de voluntad fuera inmensa para una niña de quince años.

Fuego. Fuego que salía de su pecho al sentirse rodeada de afecto y entre aquellos, los suyos. La fuerza que da la unión.

—Pero ¿qué hago yo aquí? Déjame en el suelo, grandullón. Tenemos mucho trabajo y no podéis permitiros el lujo de dar un paseo conmigo a cuestas —dijo a la par que saltaba de los brazos de Jeremiah.

Ariadna estaba esperando alguna sugerencia de sus compañeros cuando oyó a Leonora gritar y regañar a Jota. Se giró para contemplar cómo este aguantaba estoicamente la regañina de la pequeña y no pudo evitar sonreír. Sabía que Leonora estaba asustada, pero le asombraba su determinación. Al fin y al cabo era una niña y necesitaba todo el apoyo de los suyos. Y ahora mismo esa amalgama tan variopinta era su familia. Se acercó a ella sonriendo.

—¡Santa Madonna! —exclamó mientras hacía un aspaviento—. ¿Ni en estas circunstancias te vas a mostrar menos inflexible? Pasas demasiado tiempo con ese estirado. —Señaló a Jota sonriendo—. Cuando te recuperes nos vamos a tomar unas largas vacaciones en el Mundo de la Luz y te enseñaré

CAPÍTULO CUARTO

a disfrutar más de la vida. —Se acercó a ella y le dio un afectuoso beso en la frente—. Te pondrás bien —le susurró al oído mientras jugueteaba con su pelo.

Jeremiah estaba confuso, feliz y triste a la vez. Leonora, pese a estar afectada por un peligroso veneno, había descendido de la protección de sus brazos de un súbito salto. Se alegraba de que la pequeña se encontrara bien, pero, mientras le soltaba la reprimenda, Jeremiah observó con detenimiento a la pequeña. No se había dado cuenta hasta aquel momento. Leonora ya no era una niña. Aunque, comparada con los demás, era muy joven, estaba cambiando en algunos aspectos, se estaba haciendo una mujer. Jeremiah no se había dado cuenta a causa de la diferencia de edad entre ellos, pero en sus palabras, en su comportamiento, en su valentía, sensatez y cordura, Leonora había demostrado más madurez que nunca, y aquello lo reconfortaba.

Leonora se intentaba hacer la dura, no podía permitir que la tratasen como una cría. Era una más del grupo, y si enfermaba solo les causaría más preocupaciones. Miró a los demás, se sacudió un poco la ropa y se observó el rasguño provocado por el anillo de serpiente de Stormlovick. Su mente, capaz de analizar rápidamente cualquier situación, empezó a bucear en la gran cantidad de conocimientos que poseía. Era hora de pasar a la acción.

—Bueno, de momento deberíamos indagar el entorno de Stormlovick: sus amigos —sonrió ante aquella palabras—, sus contactos, para quién trabaja… No creo que sea tan estúpido como para usar venenos a troche y moche sin conocer sus antídotos. Si lo localizamos, seremos nosotros quienes hagamos la primera jugada, por lo que nadie tendrá que acudir a su cita en solitario. Voy a disfrutar mucho haciéndole pagar por tantas veces que me ha jodido. Y lo haré despacio. Os aseguro que mi gozo va a durar mucho tiempo.

La niña miró de reojo a Jeremiah mientras escupía esa última frase. No deseaba de ninguna manera que nadie tuviera que arriesgar el todo por el todo por ella…, y menos su vida. Morfeo aún no había decidido nada para el destino de Leonora, eso tendría que determinarlo ella. Solo esperaba no dar un mal paso.

—En este mundo todos son callejones oscuros. Oscuros como Stormlovick. Tenemos que movernos ya, pero lo que no haremos es separarnos. Conozco lo suficiente el mal de este mundo como para cometer la locura de ir cada uno por su lado.

La niña no podía creer la forma en la que hablaba. Puede que fuera el veneno, o quizá que su instinto de esconderse en una concha había desaparecido temporalmente. De repente borró su severo rostro de militar y volvió a sonreír a sus compañeros.

Luis no pudo evitar soltar una carcajada. Sabía que aunque en esos momentos la muchacha se sintiese bien, el veneno seguía haciendo su trabajo, pero al menos Leonora podría participar en su propia salvación, y eso, sospechaba, era muy importante para la chica.

—Vaya, por lo menos no tendremos que preocuparnos por buscarte un sitio seguro —lo dijo a la vez que le guiñaba un ojo y se acariciaba su espesa y rubia barba—. Bueno, ahora solo nos queda decidir qué hacer. En caso de infiltrarnos en el Imperio de los Mil Años para buscar al creador del veneno, yo podría guiaros, conozco bien a esos cabrones. —Podía notarse el odio en sus palabras—. Pero creo que tendríamos que tomar rápido una decisión.

Sintiendo el peso de cada grano de arena de ese gran reloj que es el tiempo, Nilstar se pronunció.

—Vamos. Hay un tiempo para la causa y otro para el efecto. Si Luis tiene experiencia en este sector —añadió mirando al militar—, será prudente concederle el peso que esta misión merece. Esa experiencia nos puede servir de ayuda para corregir la balanza de los acontecimientos. Sería aconsejable dejarse ver lo mínimo en este mundo mientras vamos de camino a dar con las serpientes. Un transporte común para todos, o al menos para el resto, mientras Luis va de explorador por delante. Y tú, Leonora —dijo mirándola a través de la oscuridad de su capucha—, si en algún momento notas cualquier cambio, por mínimo que sea, háznoslo saber. Si ves que te fallan las piernas, dínoslo y no te obstines en seguir sola, aunque la voluntad será tu mejor compañera contra este duro camino.

Ariadna, sin separarse ni un momento de la pequeña Leonora, escuchaba detenidamente el diálogo de sus compañeros.

—Nilstar, no podemos permitir que Luis vaya solo. ¿Es eso prudente? —Miró con preocupación al grandullón. Era su amigo y un buen hombre, y no quería que le pasara nada—. ¿Cómo nos mantendremos en contacto con él?

Jeremiah la miró con sus ojos sombríos. Aunque se estuviera haciendo más fuerte, estaba en un grave peligro.

—Vayámonos, tenemos aún mucho que hacer. Luis, tú y yo iremos por delante. Nilstar, hazme el favor de cuidar de ellas. Si hubiera algún problema, Luis y yo nos encargaremos de él. Nos mantendremos en contacto con estos pequeños micrófonos.

El asesino se llevó la mano a un bolsillo de dentro de su chaqueta y tendió un botón oscuro y una especie de pirámide pequeña.

—Que uno de vosotros lo lleve. El botón es el micrófono, la pirámide va en el oído. Si tuvierais algún problema, o Leonora se encuentra peor, hacédmelo saber. Yo tendré el otro auricular. ¡Adelante!

Ariadna sonrió pícaramente.

—Decís que soy una imprudente, pero creo que antes de lanzaros a recorrer medio mundo deberíais pensar más en mí. —Mientras pronunciaba la frase, la hedonista lanzó a Jota una mirada que rozaba lo burlesco—. ¿Alguno de vosotros tiene un teléfono? Acabo de recordar que tengo otro amigo, ¿o era un antiguo novio?, que quizás pueda decirme dónde consiguió Stormlovick el veneno. Eso acotaría bastante la búsqueda, ¿no?

Nilstar asintió desde su lugar en las sombras.

—Haz esas indagaciones mientras nos movemos. —Mirando a Luis y a Jota, añadió—: En el tiempo en que vosotros encontráis una Puerta y salís lo suficientemente cerca del sur de España o el norte de África, corazón de la Sierpe, podríais volver para la misa de difuntos de Leonora. No queda otro remedio que tomar un atajo, un atajo peligroso… Recorreremos sendas oscuras, de modo que procurad no separaros durante el viaje. Sobre todo cuando estemos en el Nexo, pues ese es el camino que seguiremos.

En ese instante, el hermético, aquel ser embutido en sombras y en el misterio de su hiriente neutralidad, empezó una búsqueda, tanto interna como externa. Como sabueso que busca a su presa, la psique del sinreflejo empezó a expandirse por aquel oscuro Haití buscando una Puerta. No una cualquiera, sino la adecuada. Su mano se movió rápidamente y la realidad se desgarró ante él mostrando un agujero que daba paso a un lugar de color púrpura que ondulaba incesantemente y que parecía estar formado por pura energía caótica.

Viajar por el Nexo, no había otra salida. Nilstar estaba en lo cierto, no conseguirían llegar a tiempo por sus propios medios. A Luis no le hacía ninguna gracia, un viaje de esas características era ciertamente peligroso. Aun así, confiaba en Nilstar, le creía completamente capaz. Un escalofrío le recorrió el cuerpo.

—Venga, si tenemos que ir al Nexo que sea cuanto antes. Valor y al toro, como dicen en mi tierra. Espero que no nos perdamos allí para toda la eternidad. —Un amago de sonrisa asomó a sus labios, no podía esconder su inquietud.

—Id tranquilos —ordenó Ariadna—, estaremos seguros. Contactaré con mi amigo Cerberus, que pertenece a la Hermandad de la Sangre. Me debe un par de favores y estoy segura de que me echará una mano.

Las sombras del interior de la capucha del mago otorgaban neutralidad y anonimato en sus pareceres, de modo que la expresividad parecía ceñirse al latido de la oscuridad que lo acompañaba.

—¿Qué tipo de amigos tienes tú? Cuidado que no te apliquen el refranero: «Dime con quién andas y te diré quién eres»; no te mirarían igual, Ariadna. Puedes quedarte aquí si quieres, será un lugar ideal para que tu amistad se reúna contigo. Mientras, el resto cruzaremos el Espejo. Una vez les deje a buen recaudo, volveré a por ti. Eso te dará el tiempo suficiente para arreglártelas con tu contacto. Eso sí, nada de darle más datos de la cuenta. Un hermano de la Sangre es, después de todo, eso mismo, un cultor del dolor y del daño. No sé qué grado de confianza tendréis, pero inclinarás peligrosamente la balanza si susurras una pizca más de información de la cuenta; podrías estar generándote una trampa tú misma. Piensa seriamente en esto, dado que no pareces tener un pelo de tonta. Jugamos en una línea muy estrecha entre el mayor de los abismos y el más discreto y temerario de los éxitos. De nuestros pasos nacerá el destino. No tengo nada más que añadir. Quien quiera, que me siga. Hemos de ir a la Puerta. No querréis cruzar el Espejo por cualquier sitio, ¿verdad? —dijo examinando a todos, uno por uno—. Pues vamos.

Tras buscar en los bolsillos, Luis sacó su teléfono, que entregó a Ariadna.

—Toma, para que llames a tu «amigo» —le dijo en tono seco. Luis sentía la ira recorrerle el cuerpo. No entendía por qué la chica tenía contacto con uno de esos locos sanguinarios. No era el momento de ponerse a discutir, por lo que no dijo nada más. En el fondo sabía que podría serles útil aquel misterioso amigo, pero sentía tanto odio… Luis apreciaba a Ariadna más de lo que ella podía imaginar, y de un modo muy diferente del que ella lo apreciaba a él, pero no pudo evitar sentirse traicionado.

Nilstar, que parecía deslizarse entre las sombras que lo amparaban, había ganado unos metros. Mientras esperaba a que Luis escapara de las dudas que hacían mella en su interior y que se reflejaban en su rostro, dijo unas últimas palabras. No eran un reproche ni tampoco una advertencia. Parecían dirigidas a todos, pero cada uno en su fuero interno sabía quién era el objetivo:

—Sed prudentes. Cambiar el curso de los acontecimientos puede ser lo más duro que el género humano haya alcanzado a imaginar, pero seguir el camino fácil del deseo puede llegar a corrompernos. La línea del justo equilibrio es muy delgada, pero si algo he aprendido es que amistad, amor y todos los sentimientos encumbrados tienen fuerza, pero la misma que tienen también el miedo, el odio y la venganza, todas ellas, fuerzas del caos. Dominados, podemos ser tan fuertes como gigantes o sumirnos en la peor de las espirales. He conocido muchos seres en el discurrir del tiempo, y no se puede llamar amigo a quien sabes que te cobrará una ayuda. Hay muchas palabras para definir a un sujeto así, pero «amigo» no es una de ellas. No te confundas, Ariadna de Monforte. No enturbia

mi razón ni mis… sentimientos —rebuscó la palabra como quien toca algo extraño; quizás un pescado frío e inerte—, y no malinterpretes la comparación, no pretendo ofender, pero aquí estás rodeada de amigos, que, con sus méritos y defectos, no creo que te cobraran por la ayuda prestada. Todos sabemos ser egoístas cuando queremos, pero hay un límite. Piensa en ello.

Y, dejando para el viento lo que pudiera suceder tras su juicio de valor, Nilstar encaminó la que debía ser una búsqueda cabal y concentrada: la de la Puerta.

Luis notó el cálido contacto de una mano agarrándole el brazo. Cerró los ojos por un instante. «¿Por qué no puedo enfadarme con ella?». Lo deseaba con toda el alma, sentirse furioso con ella, se lo merecía, pero no podía. Levantó la cabeza hasta encontrarse con los ojos de Ariadna, unos ojos que le pedían que la entendiese. Tras unos segundos mirándola fijamente, esbozó una tímida sonrisa:

—No me debes ninguna explicación, Ari, y ten por seguro que regresaré de una pieza. —Guiñándole el ojo dio media vuelta y penetró en el portal tras Nilstar para desaparecer en el caos del Nexo.

El último en cruzar la puerta fue el asesino. Encendió un cigarrillo y lanzó una mirada de complicidad a la pequeña Leonora tras sus gafas oscuras. Se conocían lo suficientemente bien para que no hiciese falta ver los ojos. El asesino abandonó la realidad y se sumergió en lo desconocido.

En este capítulo podrás encontrar las reglas que te permitirán desarrollar tus partidas de **Reflejo,** ya sea como jugador o como DJ. Se trata de un sistema que intenta ser ágil a la vez que intuitivo y que pretende centrarse en el desarrollo de las escenas más que en interminables tiradas de dados. Prácticamente todo el sistema de juego puede resumirse en las dos siguientes reglas:

Primera regla

El sistema de juego existe para servir a la historia que se quiere contar. Que el sistema nunca tiranice a la historia.

Cualquier regla que leas en este libro es tan solo una ayuda para los jugadores y el DJ para poder determinar qué se puede hacer y qué no. Si el DJ cree que aplicar una regla o hacer caso de una tirada puede perjudicar la historia, adelante, tiene todo el derecho de ignorar completamente la regla en beneficio de la partida.

Segunda regla

En caso de conflicto con el DJ, consultar la primera regla.

Tarde o temprano, todos los DJ se encuentran con algún jugador que se conoce las reglas al dedillo y que se queja por cualquier decisión. Es por ello que existe esta regla: el DJ siempre tiene la última palabra. Y por ello tiene de su lado a los Guardianes, que son capaces de que a un personaje se le caiga un piano en la cabeza aunque se encuentre en medio de una pradera o dentro de un ascensor.

MECÁNICAS

El sistema de juego intenta ser ágil y eficaz, por lo que simplifica las tiradas a un único dado. De nuevo, si el DJ cree que puede mejorar el sistema, es libre de hacer lo que le plazca, pues este tan solo intenta ser una guía para poder divertirse y desarrollar las tramas de **Reflejo,** que es lo que de verdad importa.

El dado

Para poder aplicar estas reglas necesitarás un dado de veinte caras, abreviado «d20» a partir de ahora. Todas las tiradas de dado realizadas en el juego usarán este sistema, y normalmente un resultado bajo será mejor que uno alto.

La tirada

Cada vez que el DJ lo requiera, deberá tirarse el d20 para comprobar el éxito o el fracaso de una acción o para determinar la resolución de un enfrentamiento. En la mayoría de ocasiones dispondremos de una puntuación total que determinará la dificultad para realizar con éxito la acción propuesta. Esa puntuación se conoce como el grado de éxito básico.

Atributos y habilidades

Como se explica en el capítulo 3, «Creación de personajes», estos cuentan con una serie de atributos, divididos en su lado del Mundo de la Luz y en su lado del Mundo de la Oscuridad, y una serie de habilidades que comparten ambos mundos.

Los atributos describen aquello que es propio a los personajes como seres vivos, y están puntuados de 1 a 10 excepto casos puntuales en que este rango puede sobrepasarse.

Las habilidades hacen referencia a todo lo que el personaje ha aprendido o desarrollado durante su vida. Tienen una puntuación de 0 a 10 (su grado). De la misma forma que los atributos, el grado de un personaje en una habilidad nunca debería sobrepasar el 10, ya que son considerados niveles por encima de lo humano.

La suma de un atributo más una habilidad se considera el grado de éxito básico cuando quiere usarse dicha habilidad.

En la mayoría de ocasiones deberá usarse el atributo en el que se encuentra clasificada la habilidad que desea usarse. En algunas ocasiones, sin embargo, el DJ puede optar por usar un atributo alternativo si lo considera más adecuado.

Éxito y fracaso

En el caso más simple, si al tirar el dado obtenemos una puntuación igual o inferior al grado de éxito básico, la tirada habrá tenido éxito. La diferencia entre la tirada de dado y el grado de éxito básico se conoce como grado de éxito.

Si, por el contrario, obtenemos una puntuación superior al grado de éxito básico, la acción habrá fracasado. La diferencia entre la tirada de dado y el grado de éxito básico se conoce como grado de fracaso.

Ejemplo: *Antonio, un empedernido rolero, quiere que su personaje, Thuak, abra la puerta de un bar del cual lo han echado unas horas antes. Para ello, Antonio busca en la ficha de Thuak a ver si tiene Abrir Cerraduras o cualquier cosa que se le parezca. Bingo: cuando creó a Thuak le puso la habilidad de Crimen (que incluye abrir cerraduras), ya que Thuak se había criado en las calles y era un bala perdida.*

El DJ le indica que el atributo que deberá utilizar es Destreza. Antonio comprueba su ficha y le comenta al DJ que su grado de éxito base para Destreza + Crimen es 9.

Antonio hace su tirada de dado y consigue un 6. A continuación compara este resultado con su grado de éxito básico, 9, y comprueba que este es mayor que su tirada. Restando el grado básico con la tirada obtiene un 3, que es el grado total de éxito conseguido con la tirada. Por lo tanto, Thuak ha conseguido abrir la puerta.

Modificadores

Thuak, el personaje de Antonio, podría llevar una cogorza antológica, cosa que debería repercutir de forma negativa en sus acciones. En esa situación, el DJ podría decidir que cuando Thuak intente abrir la puerta, pague por los pecados cometidos. ¿Cómo repercute eso en la mecánica del juego? Lo que hará el DJ será exigirle un grado de éxito superior. Hasta ahora bastaba con un grado de éxito básico para conseguir realizar la acción, pero si el DJ pide, por ejemplo, 3 grados de éxitos, con resultados de 0, 1 o 2 grados de éxito no se conseguirá realizar la acción, aunque la tirada del jugador sea más baja que la suma del atributo y la habilidad.

También podría suceder que la acción que quiere llevar a cabo el personaje sea fácil. Imaginemos que Thuak se hubiese pasado quince años fabricando ese tipo de cerradura en su anterior trabajo. El DJ entonces puede decidir rebajar el grado de éxito mínimo necesario.

A pesar de que en la descripción de muchas habilidades puedes encontrar algunos ejemplos de modificadores, a continuación tienes una tabla de referencia que puedes usar de forma genérica para calcular el grado de éxito requerido.

Ejemplo: *Thuak trabajó de jovencito fabricando cerraduras modelo DA-G y se las conoce al dedillo. El DJ le requiere un grado de éxito de –4 a su tirada de Crimen por el conocimiento que tiene. Antonio tira el dado y saca un 10. La suma de Destreza + Crimen*

Grado de éxito requerido	Situación
–8	Acción rutinaria que no implica ningún peligro: se cuenta con las herramientas adecuadas y no hay límite de tiempo para realizar dicha tarea.
–4	Acción rutinaria en la que se cuenta con las herramientas necesarias, pero tiene en contra algún tipo de limitación de carácter leve: un límite de tiempo sobradamente largo, una herramienta en un leve mal estado…
–2	Acción en la que se cuenta con solo algunas de las herramientas necesarias o que se ha realizado de forma repetitiva durante un periodo de tiempo cercano.
0	Acción simple.
2	El personaje no cuenta con alguna de las herramientas imprescindibles o se trata de una acción complicada nunca realizada anteriormente.
4	El personaje no dispone de todas las herramientas imprescindibles o tiene algún impedimento que le impide realizar dicha acción con soltura: heridas, tiempo atmosférico en contra, límite de tiempo severo…
8	Acción compleja nunca llevada a cabo anteriormente y para la que no se dispone de las herramientas imprescindibles o que está sujeta a graves impedimentos, como la falta de concentración en una escena de combate o en situaciones completamente adversas.

de Thuak es de 9. Por lo tanto, obtiene un grado de fracaso de –1. A pesar de no haber superado el grado de éxito básico, el DJ le permitía obtener hasta un –4 para realizar con éxito la acción debido a su facilidad. Por ello, conseguirá abrir la cerradura, aunque puede que se le haya roto alguna de las herramientas durante el proceso. Thuak introduce suavemente su ganzúa de la suerte, repasa mentalmente el mecanismo y con un delicado movimiento de muñeca consigue que la puerta responda a sus deseos.

Comprobemos qué habría pasado en caso de obtener un 15 en la tirada. Teniendo en cuenta que la suma del atributo más la habilidad era 9, Antonio habría obtenido 6 grados de fracaso, por debajo del grado de fracaso permitido por el DJ. El personaje no conseguiría abrir la puerta e incluso podría haberse hecho daño en el proceso.

Interpretar el resultado de la tirada

En **Reflejo** creemos conveniente cuantificar el grado de éxito y de fracaso: pensar en que las cosas se hacen o no se hacen sin más provoca que la narración de un suceso pierda en riqueza y dificulta imaginar cómo se desarrollan los hechos. Es precisamente por esto que nos gusta dar cuerpo a nuestras historias, vestirlas de palabras grandilocuentes y fanfarronadas varias.

Volvamos al ejemplo anterior: Thuak ha conseguido abrir la puerta, pero ¿cuánto ha tardado? ¿Le ha costado mucho? ¿Ha hecho ruido? A preguntas como estas queremos dar respuesta en este apartado.

Tal como hemos explicado, para saber si una acción ha tenido éxito o no, compararemos el grado de éxito o de fracaso obtenido con el requerido por el DJ. Si el grado obtenido es superior, la acción habrá tenido éxito. En caso contrario, la acción habrá fracasado. La resta del grado de éxito requerido por el DJ y el obtenido por el jugador se conoce como grado de éxito total o grado de fracaso total.

Este grado, a discreción del DJ, puede servir para interpretar cómo se ha realizado la acción. La siguiente tabla es una

Cuantía	Grado de éxito total	Grado de fracaso total
De 1 a 4 (el 0 se considera también grado de éxito)	La acción se realiza con éxito sin ningún resultado excepcional.	La acción fracasa sin mayores repercusiones.
De 5 a 10	La acción se realiza mejor de lo normal. El DJ puede aplicar una bonificación de –1 o –2 a otra tirada que sea consecuencia de la primera.	La acción puede tener alguna repercusión negativa leve para el personaje, desde una penalización a la siguiente tirada (+1 o +2) a una herida superficial (2 puntos de daño como mucho).
De 11 a 18	La acción se ha realizado de forma impecable y el DJ es libre de narrar un beneficio extra para el personaje: corre más metros, acierta en un lugar estratégico al lanzar un objeto o descubre información adicional, por poner algunos ejemplos.	La acción fracasa de forma estrepitosa y puede llegar a causar problemas al personaje: heridas de gravedad, pérdida de herramientas o materiales, situaciones adversas…
19 o más	La acción tiene un éxito sin precedentes y no puede mejorarse de otra manera. El DJ puede otorgar una ventaja única al personaje: ha acertado en un punto vital de un enemigo, realiza una obra de arte que será bien valorada por los críticos más severos…	La acción fracasa de una forma espectacular y puede tener grandes repercusiones en el personaje: un depósito de combustible explota, se produce una caída desde gran altura… Nunca debería eliminarse a un personaje con una tirada de este tipo, pero sí se le puede dejar indefenso durante un tiempo determinado.

referencia a la hora de cuantificar lo bien o mal que se ha realizado una acción.

Regla opcional: La diferencia se calcula siempre entre la tirada de dado y el grado de éxito básico, pero opcionalmente, el DJ puede aplicar la diferencia sobre el grado de éxito que le ha requerido al jugador. La explicación de esta regla opcional es sencilla. Una persona experta en una habilidad tiene más posibilidades de tener un éxito mayor al usarla que una persona que apenas esté entrenada en dicha habilidad. De la misma forma, una persona inexperta en la misma habilidad tendrá más posibilidades de sufrir repercusiones negativas al usar dicha habilidad. Por ejemplo: una persona experta en explosivos seguramente sabrá retirarse a tiempo cuando está intentando desactivar una bomba en lugar de provocar que esta explote al ser manipulada inadecuadamente. En cambio, es probable que una persona sin conocimientos sufra algún tipo de percance incluso si está intentando manipular un simple petardo para intentar que explote más fuerte.

Acciones simples

La mayoría de tiradas que realizarán los jugadores serán para realizar acciones simples, es decir, aquellas en las que solo interviene su personaje y ningún otro. Estas acciones incluyen cosas tales como abrir una cerradura, saltar de un lugar a otro o disfrazarse de la forma adecuada.

En algunas ocasiones una acción simple puede afectar a otra persona, siempre que esta no pueda participar en ella activamente. Este es el caso, por ejemplo, de robarle la cartera a alguien, intimidar, torturar, etcétera. En todas estas acciones el destinatario no puede actuar de forma activa, lo cual no quiere decir que no pueda actuar posteriormente a la acción. Por ejemplo, cuando le roban la cartera a alguien, la persona robada podrá realizar una tirada posteriormente para darse cuenta, si torturan a alguien podrá lanzar para resistir el dolor…

Ejemplo: *Thuak se acerca a la puerta del bar de Mucc.*

—Maldito Mucc, cabronazo, aprenderás que a Thuak nadie le dice dónde puede y dónde no puede estar.

Thuak registra un bolsillo de sus pantalones y saca su ganzúa de la suerte:

—Venga, preciosa, sé que tú puedes.

Thuak quiere intentar abrir la puerta del bar de Mucc. La puerta, como es evidente, no puede resistirse a la acción del personaje y, por lo tanto, se trata de una acción simple. Para saber si Thuak consigue abrir la puerta o no, Antonio cogerá un d20 y deberá obtener un resultado menor o igual a la suma del atributo de Destreza y la habilidad de Crimen de Thuak.

Esta mecánica se extiende a todo el juego: cuando un personaje quiera llevar a cabo una acción que no implique directamente a ningún otro, ya sea jugador o no, usará este sistema de tirada. Es decir, buscará la habilidad que hace referencia a la acción y el atributo que más se amolde a la acción a realizar (normalmente aquel al que está asignada la habilidad), lo sumará y deberá obtener un resultado menor o igual a la suma.

No siempre se usará el atributo en el que se encuentre la habilidad. En ocasiones el DJ puede decidir usar un atributo alternativo porque se ajusta más a la acción que quiere realizar el jugador.

Ejemplo: *Thuak contemplaba la distancia que había entre los dos edificios. Parecía una locura. ¿Qué debía haber, tres metros? ¿Cuatro? Nadie en su sano juicio saltaría sin estar antes seguro de si va a poder llegar al otro lado.*

El personaje de Antonio está siendo perseguido y, si desea escapar, debe saltar de la azotea de un edificio a otro. Thuak es un buen saltador, pero ¿realmente tiene posibilidades de llegar al otro lado? Antonio le pregunta al DJ si su personaje puede llegar al otro edificio de un salto. Usualmente el DJ podría requerir una tirada usando la habilidad de Percepción Espacial. Ya que Thuak no la posee, podría optar por permitirle usar la habilidad de Saltar aplicándole una penalización. Aun así, el atributo asociado a la habilidad de Saltar no es el más adecuado para esta acción. Por un momento duda si sería más acertado usar Percepción o Mente, y al final se decide por la primera. De esta manera la tirada de dado que deberá superar será la de Percepción + Saltar para saber si podría llegar al otro lado antes de arriesgarse.

Las acciones simples no deberían conllevar nunca más de un día. Aquellas acciones que, por razones varias, necesitan de más de un día deberán contemplarse como acciones extendidas, tal y como veremos más adelante.

Acciones confrontadas

Existen situaciones donde no solo dependes de ti mismo. Imaginemos que estás jugando una partida de cartas: por muy bien que lo hagas, también tendremos que tener en cuenta cómo lo hacen los otros jugadores para saber quién gana. En situaciones como esta, donde te enfrentas a otra persona, utilizaremos lo que llamamos acciones confrontadas. La mecánica es sencilla: cuando dos o más personajes se enfrenten en una acción, el jugador de cada uno deberá realizar una tirada simple para resolver su acción y después comparar los resultados. Aquel que haya conseguido mayor grado de éxito se llevará el gato al agua.

Ejemplo: *Thuak es un jugador consumado, forjado en mil timbas nocturnas donde ha ganado y perdido mucho dinero (ha perdido más que ganado). En la mesa también se encuentran Nilstar, Sirah y Miny, habituales compañeros de timba. Esta noche se les ha unido un jugador, Stormlovick, un extraño que se acercó a ellos con un buen fajo de billetes, diez mil buenas razones para aceptarlo en la mesa. Comienza la partida y la fortuna decide que esta noche serán Thuak y el forastero quienes se disputen el botín.*

Thuak es un chico más voluntarioso que inteligente (Mente 4), pero nació con una baraja de cartas bajo la mano (Conocimiento de juegos de cartas 8). Por el contrario, Stormlovick es más listo que el hambre (Mente 9), pero en esto de las cartas tiene que recorrer mucho camino (Conocimiento de juegos de cartas 4). Los dos jugadores realizan sus respectivas tiradas y aquel que logre un mayor grado de éxito habrá ganado la mano.

Para calcular el grado de éxito del ganador, al grado de éxito del vencedor deberá restarse el del contrario. En caso de que el perdedor haya fracasado en la tirada, se considerará que ha obtenido 0 grados de éxito. Así pues, si Thuak ha obtenido 4 grados de éxito y Stormlovick ha obtenido 2, el primero habrá ganado la partida con un total de 2 grados de éxito.

En caso de empate, el ganador será aquel que posea el grado de habilidad más alto. Si aun así persiste el empate, se compararán los atributos. Si aún sigue manteniéndose, se realizará una nueva tirada entre los personajes que han empatado, y aquel que obtenga el resultado de dado más bajo se declarará como vencedor.

Acciones extendidas

Ejemplo: *—¡No puede ser, otra vez no!*

Por cuarta vez en lo que lleva de mes, Thuak se encuentra con el motor de su moto desmontado en el suelo, y a esas horas de la madrugada no hay ningún taller abierto.

—Como pille a ese grandísimo hijo de…, le voy a meter las piezas una a una por…

Después de rendir cuentas con un par de cubos de basura, Thuak se serena e intenta recordar las clases de mecánica que recibía en el reformatorio. Se sienta en el suelo debajo de una farola y empieza a clasificar las piezas por tamaño. Será una tarea difícil…

El DJ informa a Antonio de que si quiere que Thuak reconstruya el motor tendrá que conseguir como mínimo 10 grados de éxito. Es muy poco probable que un personaje pueda obtener tantos éxitos de una sola vez, pero por otro lado, no es una acción que deba conseguir al momento, sino más bien al contrario: se tendrá que pasar unas cuantas horas debajo de la farola.

Antonio podrá usar lo que se conoce como tiradas sostenidas; es decir, podrá ir acumulando grados de éxito y fracaso de distintas tiradas para poder superar la dificultad de la acción.

El DJ considera en esta ocasión que Antonio podrá realizar una tirada por cada hora que Thuak se pase arreglando el motor. Cuando logre una tirada exitosa sumará los grados de éxito y, en caso de fallo, restará el grado de fracaso a los grados de éxitos acumulados.

Ejemplo: *Thuak tiene una puntuación de Mente de 4, ya que, como hemos dicho antes, no es muy espabilado que digamos, y un Conocimiento (mecánica) de 5, pues resulta que estaba más atento de lo que él creía en las clases del reformatorio. Por lo tanto, cada vez que Antonio realice una tirada, deberá sacar 9 o menos. Veamos lo que sucede con Thuak y su moto durante las horas en las que ha estado trabajando.*

Es posible fallar estrepitosamente durante una tirada sostenida. Es el DJ quien decide en qué momento se fracasa la acción, aunque usualmente se permitirá acumular de 1 a 5 fracasos antes de dar la acción por fracasada totalmente. En caso de superar los 5 fracasos, el DJ decide cuál será la consecuencia de este fracaso. Por ejemplo, en el caso de Thuak, podría haber roto una pieza del motor, lo cual le impediría reconstruirlo de nuevo.

Habilidades sin entrenar

Es probable que tarde o temprano los jugadores deseen usar habilidades en las que no poseen ningún grado. Existen diversas posibilidades de enfrentarse a estas situaciones y contemplaremos varias de ellas.

Imaginemos por un momento que un personaje no posee ningún punto en la habilidad de Conocimiento (electricidad) y quiere arreglar un cable de un electrodoméstico que se ha partido. A pesar de no tener ningún conocimiento, puede pensar en intentar unir las dos mitades y recubrirlas con cinta aislante como medida temporal. El DJ podría permitir que el jugador usase solo su atributo como puntuación base a la hora de superar la tirada.

Pongámonos ahora en una situación en la que un personaje se encuentra volando en avión y de pronto al piloto le da un ataque al corazón. El jugador se ofrece a intentar pilotar el

Resultado de la tirada	Grados de éxito	Total de éxitos acumulados
1.ª hora: 6	3 grados de éxito	3 grados de éxito
2.ª hora: 4	5 grados de éxito	8 grados de éxito
3.ª hora: 11	2 grados de fracaso	6 grados de éxito
4.ª hora: 7	2 grados de éxito	8 grados de éxito
5.ª hora: 6	3 grados de éxito	11 grados de éxito

avión sin saber cómo se hace. El DJ considera que el personaje no tiene posibilidad alguna de pilotarlo y, por lo tanto, decide no permitir que el jugador realice la tirada. Podría haber sido distinto si el personaje hubiese pasado horas y horas delante de un simulador de vuelo realista en el ordenador, en cuyo caso quizás el DJ podría haberle permitido realizar la tirada.

El tiempo

Para poder dar un mínimo de coherencia a nuestras historias debemos establecer una estructuración del tiempo que nos facilite la cronología de los actos. Así, dividiremos el tiempo en turnos y escenas.

El tiempo, salvo para el reloj, es totalmente subjetivo: los buenos momentos se nos hacen cortos y los malos, eternos. De igual modo, en nuestras partidas el tratamiento del tiempo variará dependiendo del nivel de tensión del momento. Las horas de estudio e investigación entre libros de nuestros personajes las solventaremos con un par de tiradas y, en cambio, un leve flirteo en un local de moda lo podemos alargar interpretando la situación y prescindiendo de las tiradas.

Los turnos duran usualmente entre uno y seis segundos, y en un turno cada personaje puede llevar a cabo una o más acciones. El DJ decidirá en cada momento si el personaje puede realizar todas las acciones que declara o, por el contrario, necesita más de un turno. Nadie puede lavarse los dientes, preparar café y leerse el periódico en menos de seis segundos. Además, es posible que una sola acción no tenga cabida en un turno, sino que requiera varios: leer el periódico nos puede llevar no un turno ni dos, sino una hora. La estructura del turno es especialmente idónea para momentos de tensión donde cada segundo cuenta: un combate, una partida rápida de ajedrez, un atraco… y en acciones confrontadas. En los momentos en que varios personajes pasen a actuar al mismo tiempo, el turno quedará relegado al tiempo de una única acción compleja. Así pues, durante un combate un personaje tan solo podrá realizar un ataque por turno, esquivar una única vez por turno o ponerse a salvo. Nunca podrá realizarse más de una acción a la vez salvo mediante el uso de ciertos poderes especiales.

Las escenas comprenden un periodo considerablemente más largo que el turno, con una fuerte carga de tensión y que se estructura en varias acciones relacionadas con un mismo tema o relación de hechos. Una escena tampoco debe alargarse demasiado, ya que entonces perdería su carga emocional. Es importante para el DJ dividir el transcurso de una historia en escenas que permitan dar coherencia a toda la narración. Una historia completa podría tener una escena con la introducción a una investigación, otra escena con el viaje hasta el lugar del encuentro, una escena de combate contra unos enemigos, una escena con la investigación del lugar y una escena con un combate final como desenlace.

El entorno: asfixia, enfermedades, venenos, caídas

A pesar de la protección del Espejo, los personajes no siempre se encuentran a salvo. Las armas no son lo único que puede causar graves heridas al cuerpo humano: venenos, temperaturas extremas, falta de oxígeno o grandes caídas pueden provocar graves daños a nuestro organismo.

Crear un sistema que controlase el daño provocado por cada posibilidad iría en contra de uno de los principios de este juego: ser ágil y potenciar la historia más que el hecho de resolver las acciones mediante dados. El sistema que proponemos, suficientemente genérico para que sea válido para cualquier tipo de situación, aunque resulte no ser completamente realista, se llama grado de hostilidad (GH).

Cada una de las situaciones que pueden afectar al organismo humano pueden clasificarse según lo peligrosas que son. Por ejemplo, un resfriado común, a pesar de que puede causar fatiga, no acabará con nosotros si nos cuidamos. Por el contrario, viajar por el desierto puede hacer que muramos de calor o de frío si no contamos con las protecciones adecuadas. Será el DJ el que decida qué GH presenta cada entorno o situación que afecte a los personajes. Usualmente, este grado será, salvo entornos extremos, una puntuación entre 1 y 5. Para evitar que afecte al personaje, este deberá superar una tirada de la habilidad de Resistencia más adecuada al entorno o situación hostil en la que se encuentre. Esta tirada deberá realizarse cada vez que el DJ lo

GH	Tiempo sugerido	Ejemplos
1	Una semana	Una enfermedad común, un veneno débil.
2	Un día	Calor o frío elevados, enfermedades peligrosas.
3	Una hora	Temperaturas extremas, venenos potentes.
4	Un minuto	Desangramiento grave, órganos internos dañados.
5	Un turno	Asfixia, incendios, heridas de muerte.

considere apropiado, pero a continuación ofrecemos una guía para escoger tanto el nivel como el tiempo que debe pasar entre tirada y tirada.

La mayoría de situaciones presentadas en los ejemplos causan daños continuos en el organismo de un ser vivo. Podemos encontrarnos, por el contrario, que algunos entornos o situaciones causen daños solo de forma puntual, como es el caso de una caída o la exposición puntual a una fuente de calor. En este tipo de situaciones, la tirada de Resistencia solo deberá resolverse en una única ocasión.

En caso de superar la tirada, el personaje no sufrirá ningún tipo de daño o penalización e incluso en algunas ocasiones, como es el caso de algunos tipos de veneno, podrá expulsar el mismo o neutralizarlo dentro de su organismo. Por el contrario, si se falla la tirada, el personaje perderá tantos puntos de vida como el grado de fracaso obtenido multiplicado por el GH de la situación en la que se encuentra.

Ejemplo: *Thuak, que sobrevivió por los pelos al disparo de Reaa, ha decidido tomar una vez más revancha por todo lo sucedido. Ha sobornado jugosamente al camarero del bar para que envenene la cerveza que Reaa se toma de forma habitual en el antro de mala muerte al que acude cada noche. Se trata de un veneno bastante potente, ya que Thuak no se anda con chiquitas, y por ello el DJ decide asignarle un GH de 3. Tras beberse la bebida y transcurrida una hora, el veneno empieza a causar efecto. Reaa tiene en total una puntuación de Constitución + Resistencia a los Venenos de 10. Su jugador tira el dado y obtiene un 12. Con estos dos grados de fracaso, Reaa perderá un total de 6 puntos de vida (2 × 3). Reaa dispone de una hora hasta que tenga que realizar la próxima tirada para descubrir qué le pasa y encontrar un antídoto.*

El turno básico y la iniciativa

Hasta el momento hemos visto cómo se realizan las tiradas, pero eso no nos bastará para poder situarlas en un turno de juego.

Cuando varios personajes desean interactuar al mismo tiempo, daremos inicio a un turno. Debemos considerar que en ese instante el turno pasa a tener un valor de tiempo mínimo y tomar una decisión es cuestión de segundos. Así pues, cada jugador tirará un dado al mismo tiempo que el DJ tirará otro por el conjunto de los PNJ, aquellos que está interpretando él mismo. Al resultado de la tirada le restaremos lo que se conoce como la Coordinación del personaje. La Coordinación es la media de la Destreza y la Percepción de un personaje redondeando hacia abajo. En el caso de los PNJ que no tengan ficha propia y usen el sistema de grado de peligrosidad (GP), que se explica en el apéndice B (página 258), el DJ restará a la tirada la mitad de dicho GP redondeando hacia abajo.

A continuación, empezando por el que ha obtenido el resultado más alto, cada uno declarará la acción que su personaje desea realizar. Una vez las acciones se han declarado, se llevarán a cabo en el orden inverso, sin posibilidad de cambiarlas. En el caso de que dos personajes, ya sean controlados por un jugador o por el DJ, hayan obtenido el mismo resultado, aquel que posea el grado de habilidad mayor actuará primero. En caso de empate, se compararán los atributos, actuando primero el que tenga el valor más alto. Si el empate aún persiste, tirarán el dado de nuevo y empezará aquel que obtenga el resultado más bajo.

En el caso de que un personaje haya sido sorprendido durante una escena, se considerará automáticamente que en la tirada de iniciativa ha obtenido un 20 y que durante el primer turno no podrá realizar ningún tipo de acción salvo las defensivas.

Cabe destacar una pequeña aclaración en cuanto al uso de poderes psíquicos. Se haya sacado la tirada que se haya sacado durante el inicio del turno, estos poderes siempre se desencadenarán al final del mismo turno. En caso de que más de un personaje haya activado poderes psíquicos, se resolverán al final del turno de menor tirada de dado a mayor, como si se tratara de acciones simples.

La vida y la muerte

Los personajes y seres vivos en **Reflejo** poseen un número de puntos de vida capaces de aguantar hasta caer muertos. Normalmente, si se sobrepasa esa cantidad, el personaje fallecerá de forma irremediable, salvo por el uso de algunos poderes psíquicos. El cálculo del número máximo de puntos de vida es igual al doble de la suma de la Constitución en el Mundo de la Luz y de la Constitución en el Mundo Oscuro. Así, un personaje con Constitución del Mundo de la Luz igual a 6 y Constitución de la Oscuridad igual a 9 tendrá (6 + 9) × 2 = 30 puntos de vida. A este total deberá sumársele la puntuación del personaje en la habilidad de Salud. Cada vez que esta habilidad aumente, los puntos de vida del personaje aumentarán en consecuencia.

A pesar de la presencia de sinreflejo, criaturas nunca vistas y extraños poderes, **Reflejo** intenta ser un juego realista en el que una sola bala bien disparada puede llegar a matar a cualquiera. Es importante dejar claro esto a los jugadores y, por ello, recomendamos que sea el DJ quien anote los puntos de vida que les queden a los distintos personajes y no se lo comunique durante la partida si no es mediante descripciones narrativas, sobre lo mucho que sangran y duelen las heridas, mientras se encuentren en el Mundo de la Luz. Es en este mundo donde se realizarán mayormente las partidas más orientadas a la investigación, con lo que se conseguirá que los jugadores sean mucho más cautos. En cambio, en el Mundo Oscuro, donde la lucha por la supervivencia es constante, es importante dejar saber a los jugadores cuántos puntos de vida les quedan a los personajes para que no se lancen

a lo loco a un combate que podrían perder. Esta propuesta permitirá dar un toque distintivo a tus partidas y diferenciar la narración entre el Mundo de la Luz y el de la Oscuridad.

En cuanto a los puntos de vida, se recuperarán a un ritmo de uno por cada día de descanso completo, es decir, sin hacer absolutamente nada salvo recuperarse. En caso de que el personaje reciba tratamiento médico, recuperará dos puntos de vida al día. En caso de que posea la habilidad de Salud, podrá sumar la puntuación que posea en esta a los puntos recuperados al cabo de un día de descanso completo.

Adicionalmente, perder puntos de vida afectará a la capacidad de actuar del personaje. Es imposible que uno que haya recibido varias heridas de gravedad pueda continuar corriendo los cien metros lisos en menos de diez segundos. Por eso, a medida que vaya sufriendo heridas, aplicará penalizaciones a sus tiradas: cuando haya perdido el 25 % de los puntos de vida, se empezará a aplicar un +1 a las tiradas; cuando llegue al 50 %, deberá aplicar un +3; y al 75 %, un +5 (siempre redondeando hacia abajo a la hora de calcular los porcentajes). Cada vez que un personaje rebase uno de esos límites, el jugador podrá realizar una tirada de la habilidad Resistencia al Dolor, con la penalización activa en el momento anterior a perder el punto de vida que le hace sobrepasar el porcentaje, para evitar que le afecte la nueva penalización.

COMBATE

Una de las partes más importantes de los juegos de rol es el combate. La razón es sencilla: uno de sus atractivos es la acción y la épica que el combate que se desarrolla en ellos aporta.

El sistema de combate de **Reflejo** intenta ser rápido e intuitivo para evitar que escenas que impliquen una simple pelea absorban horas y horas de juego. Prácticamente una única tirada servirá para ir resolviendo velozmente los turnos de combate. Sea cual sea el tipo de combate, este se dividirá en turnos, como se explicó anteriormente. En primer lugar se tirarán las iniciativas y, de mayor a menor resultado, cada jugador declarará cuál es su acción de combate. Finalmente, estas se resolverán una a una en orden inverso a su declaración sin que puedan cambiarse. Una vez finalizado el turno, se realizará un nuevo lanzamiento de iniciativas y se repetirá el proceso.

A la hora de resolver los turnos de combate deberemos diferenciar dos tipos: el combate cuerpo a cuerpo y el combate a distancia.

Combate cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo se desarrolla cuando los combatientes se encuentran a distancia corta, entre cuerpo a cuerpo y dos metros. Es la típica pelea de bar, el duelo a muerte entre dos caballeros artúricos o el torneo de artes marciales. En **Reflejo** se incluyen diversas habilidades que hacen referencia a la lucha cuerpo a cuerpo, como Pelea, Artes Marciales y Armas Pesadas entre otras.

La mecánica para resolver un combate es simple y hace hincapié en el dinamismo de una refriega. La intención es reflejar el ardor en la rapidez del desenlace. Con una tirada de un dado de veinte caras sabremos si un personaje ha impactado y cuánto daño inflige. Se trata de una acción confrontada en la que cada cual usa la habilidad de combate más adecuada para la situación: aquel de los dos que logre mayor grado de éxito impacta al otro. En caso de que ambos fallen la tirada, ninguno conseguirá impactar al oponente y se deberá continuar el combate con normalidad. Así de sencillo y rápido, pues creemos que el juego no debe ser esclavo de las reglas.

Si uno de los participantes decide esquivar o parar el golpe, en lugar de enfrentarse directamente, cada uno de sus éxitos en su tirada de esquiva o parada servirá para anular dos de los de su rival.

Por último, por cada ocasión en que se participe en una de las acciones del combate durante el mismo turno deberá aplicarse un modificador de +1 a la tirada por la dificultad de enfrentarse a varios adversarios al mismo tiempo.

Ejemplo: *Thuak y Reaa deciden resolver a golpes una disputa iniciada en la barra de un bar. Thuak es ágil (7) y está iniciado en las artes marciales (5): 12 en total. En cambio, Reaa es fuerte (8) y ha crecido abriéndose paso a base de puñetazos (4): también 12.*

En primer lugar, durante el primer turno, ambos jugadores tiran el dado. El de Thuak obtiene una iniciativa total de 10 y el de Reaa, 17. A continuación declaran sus intenciones empezando por Reaa, porque ha obtenido un resultado mayor. Reaa lanzará un puñetazo contra Thuak, y este intentará golpear a su rival con una patada.

Thuak actúa en primer lugar. Su jugador tira el dado y obtiene un 6, lo que le da un total de 6 éxitos (12 – 6). Su rival obtiene un 4, un total de 8 grados de éxito (12 – 4). Así pues, Thuak falla a la hora de pegarle la patada y Reaa, que tenía también intenciones hostiles, le propina un golpe con los 2 grados de éxito totales que ha conseguido en la tirada confrontada (8 – 6).

Ahora es el turno de resolver la acción de Reaa. Como ambos han participado en una acción de combate en el mismo turno, ambos deberán aplicar una penalización de +1 a sus tiradas de combate. Tiran el dado y el jugador de Thuak obtiene un 17, mientras que el de Reaa obtiene un 10, a los que se deben sumar el +1 de penalización. Thuak ha fallado la tirada (12 – 18) y, por lo tanto, se considera que ha obtenido 0 grados de éxito.

Por el contrario, Reaa ha obtenido 1 grado de éxito (12 – 11), que le permite propinar un nuevo puñetazo a Thuak por un valor de 1 punto de daño (1 – 0).

Con esto finalizaría el primer turno. En caso de querer continuar con la pelea, los jugadores volverían a tirar iniciativa y se repetiría el proceso.

Es lógico pensar que no es lo mismo que los dos combatientes se enfrenten a manos desnudas a que uno de ellos blanda una espada de acero toledano. Sin dudarlo mucho, la mayoría de nosotros apostaríamos por el espadachín. Por eso deberemos tener en cuenta si alguno de los contrincantes usa un arma. Con ese fin dividiremos las armas en niveles:

- **Nivel 0:** Puños, navajas, porras y semejantes armas de tamaño pequeño.
- **Nivel 1:** Armas de tamaño medio y armas de madera o similar de tamaño medio o grande.
- **Nivel 2:** Armas pesadas de gran tamaño o difíciles de manejar.

Para saber cómo afectará el tipo de arma al resultado del combate, compararemos los niveles de las armas que esté usando cada combatiente para ver cuántos niveles de diferencia tienen. Una vez calculado, se bonifica la tirada del que tenga nivel mayor con un –2 a la tirada por cada diferencia de niveles.

***Ej**emplo: Días después, Thuak y Reaa se vuelven a encontrar y Thuak decide vengarse por la humillación sufrida. Saca su bellísima katana y se abalanza sobre Reaa, que lo espera con los puños en alto y con cara de preocupación.*

Thuak utilizará la katana, *un arma de nivel 1. Reaa, que no estaba preparado para el combate, utilizará sus puños, de nivel 0. Si restamos el resultado veremos que el arma de Thuak supera en un nivel a la de Reaa, por lo que obtendrá una bonificación de –2 a la tirada cada vez que se enfrente en una acción de combate cuerpo a cuerpo contra Reaa.*

Si esto fuera así de sencillo todo el mundo usaría armas de gran tamaño, pues nada podría dar ventaja a su adversario. Es por ello que el tipo de arma también influirá de otra manera en el combate:

- Las armas de nivel 2 solo podrán usarse en una acción durante el combate. El resto de acciones en las que se vea implicado su usuario fracasan automáticamente.
- Las armas de nivel 1, aunque no tan pesadas, necesitan de cierto esfuerzo. Al utilizarlas, en lugar de acumular un +1 de penalización cada vez que se actúe en el mismo turno, se acumulará un +2.

Combate a distancia

En esta modalidad de combate se utilizan armas de proyectiles (de fuego o no) y arrojadizas. A diferencia del combate

cuerpo a cuerpo, no se realiza una acción confrontada, ya que no impactas porque dispares mejor que tu oponente. Cuando disparas, el desenlace lo marca tu habilidad y no lo mejor pistolero que eres que tu oponente, de manera que las acciones se resolverán como una acción simple. Aun así, existe una diferencia básica entre una acción simple y una de disparo. Una acción de disparo no usará únicamente un atributo, sino dos: Destreza y Percepción. La media entre estos dos atributos redondeando hacia abajo, como hemos explicado anteriormente (página 197), se conoce como Coordinación, y será la puntuación a la que se sume la habilidad adecuada para usar el arma de fuego o arrojadiza.

Ejemplo: *Reaa escapó con un poco de suerte del último ataque de Thuak y está decidido a pagar con la misma moneda a su ya acérrimo enemigo. Apostado en un callejón oscuro ve a un confiado Thuak dirigirse al bar de siempre, y sin pensárselo dos veces saca su revólver y encomienda a su rival a la muerte.*

Reaa es un fortachón no especialmente diestro (Destreza 5) y tampoco muy perceptivo (Percepción 5), pero a lo largo de su vida ha empuñado más de una vez un arma de fuego (Armas de Fuego 7). Debido a que Thuak es sorprendido por la acción de Reaa, no puede participar en esta acción de combate. En caso contrario se hubiesen tirado las iniciativas y se hubiesen resuelto las acciones de la forma habitual. Recordemos que en armas de fuego se utiliza Coordinación, que es igual a la media redondeando hacia abajo de Destreza y Percepción. Así pues, la puntuación de Coordinación de Reaa es 5. El jugador de Reaa deberá tirar el dado y obtener una puntuación de 12 (5, por Coordinación, + 7, por Armas de Fuego) o menos para tener éxito en su disparo.

Lógicamente, es muy difícil que la víctima de un disparo pueda esquivarlo, pero eso no quiere decir que su agresor tenga las cosas fáciles, de la misma forma que no es lo mismo impactarle a una hormiga que a un elefante. El hecho de usar un arma a distancia se ve sometido también a distintos modificadores, como el resto de habilidades, que pueden dificultar o facilitar nuestras posibilidades de acertar:

- El objetivo tiene a cubierto una cuarta parte del cuerpo: +2.
- El objetivo tiene a cubierto la mitad del cuerpo: +4.
- El objetivo tiene a cubierto tres cuartas partes del cuerpo: +8.

Armas cuerpo a cuerpo

ARMA	DAÑO	TIPO DE DAÑO	HABILIDAD Y NIVEL
Bate de béisbol	4	Contundente	Cuerpo a Cuerpo, 1
Bo o palo	4	Contundente	Cuerpo a Cuerpo, 1
Patada	1	Contundente	Pelea o Artes Marciales, 0
Puño	0	Contundente	Pelea o Artes Marciales, 0
Daga	1	Letal	Cuerpo a Cuerpo, 0
Espada	3	Letal	Cuerpo a Cuerpo, 1
Espada bastarda	6	Letal	Armas Pesadas, 2
Lanza	3	Letal	Armas Pesadas, 1
Martillo de guerra	3	Letal	Armas Pesadas, 2
Navaja	0	Letal	Cuerpo a Cuerpo, 0

Armas de proyectiles

NOMBRE	DAÑO	TIPO DE DAÑO	HABILIDAD
Daga	×½+1	Letal	Armas Arrojadizas
Lanza	×2+1	Letal	Armas Arrojadizas
Arco	×2+1	Letal	Armas Arrojadizas
Pistola de pequeño calibre	×1+1	Letal	Armas de Fuego
Pistola de mediano calibre	×2+1	Letal	Armas de Fuego
Pistola de gran calibre	×3+1	Letal	Armas de Fuego
Ballesta	×3+1	Letal	Armas de Fuego
Semiautomáticas	×4+1	Letal	Armas de Fuego
Escopetas	×4+1	Letal	Armas de Fuego
Rifles	×5+1	Letal	Armas de Fuego
Granadas	×8+1	Letal	Armas Arrojadizas

- Objetivo en movimiento: +2 a +8 dependiendo de la velocidad.
- Objetivo de tamaño pequeño: +2 a +8.
- Objetivo de gran tamaño: de –2 a –8.
- Objetivo situado a gran distancia: de –1 a –10 limitado por el alcance del arma a discreción del DJ.
- Apuntar durante un máximo de tres turnos: –1 por cada turno usado.

Ejemplo: *Reaa, que falló el último disparo, decide asegurar el tiro y apuntar. Thuak, viendo peligrar su vida, echa a correr. Cuando suena el disparo, ha conseguido ponerse parcialmente a cubierto.*

Reaa, como hemos visto, tiene una tirada base de 12. Calcularemos el grado de éxito mínimo que necesita para acertar. Como Thuak está en movimiento, necesitara +2 éxitos, como está a media cobertura, +4, y como ha apuntado durante tres turnos, –3. 2 + 4 – 3 = 3. El jugador de Reaa deberá sacar como mínimo 3 éxitos para impactar a Thuak, es decir, un 9 o menos en una tirada de d20.

Armas de proyectiles y combate cuerpo a cuerpo

El uso de un arma de proyectiles en el combate cuerpo a cuerpo comporta variaciones en su uso, ya que no se dispone del tiempo ni del espacio para disparar de la forma más efectiva. Además, dentro de las armas de proyectiles deberemos diferenciar distintos tipos: no requiere el mismo espacio una pistola que un rifle, por poner un ejemplo. Un arma que requiera las dos manos para su utilización correcta no podrá usarse en combate cuerpo a cuerpo, pues difícilmente se podrá disparar a tan corta distancia. Aquellas que solo necesitan una mano, como es el caso de pistolas, Taser…, se utilizarán como un arma de combate cuerpo a cuerpo de nivel 2 en el primer turno del combate. A partir de los siguientes turnos no se podrán utilizar, ya que los combatientes estarán enzarzados en un combate cuerpo a cuerpo demasiado cercano.

Algunos jugadores pueden querer usar armas de fuego como armas cuerpo a cuerpo usándolas para golpear a su adversario. En tal caso, si la acción es posible, serán consideradas armas cuerpo a cuerpo, y el DJ será el encargado de asignarles un nivel y un modificador al daño que realizan.

Daño

Una vez dilucidada la mecánica del combate, es hora de ver su efecto. Distinguiremos dos tipos de daño: el contundente y el letal, ya que no es lógico que se considere de la misma forma el daño que causa un bolso, por poner un ejemplo, del que causa una pistola.

El primer tipo será el que provoquen todo tipo armas que producen lesiones de menor o mayor gravedad, pero que en mayor medida son incapaces de acabar con la vida de una persona rápidamente: garrotes, puñetazos, patadas… El hecho de que este daño se considere menos mortífero no significa que no se pueda morir por una acumulación de heridas provocadas por este tipo de armas.

Por su parte, el daño letal será el que provoquen armas que produzcan heridas de muerte en la víctima, como pueden ser armas de proyectiles, armas de filo o explosivos.

Ambos tipos de daño se contabilizarán de igual forma; aun así, los puntos de vida que se pierdan por daño contundente se recuperarán al ritmo de un punto por hora de descanso en lugar de uno por día, como sucede con el resto.

Para calcular el daño provocado por un arma deberemos calcular en primer lugar los grados de éxito conseguidos. A continuación comprobaremos en la tabla de armas el modificador al daño del arma que se esté usando. Las armas cuerpo a cuerpo poseen un sumatorio y las de proyectil, un multiplicador, que deberá aplicarse al grado de éxito conseguido. Un grado de éxito básico, es decir, 0 éxitos, provocará siempre como mínimo un punto de daño, sea el arma que sea.

Ejemplo: *La tirada de Reaa es un 4. 12 – 4 = 8 éxitos. Como se le requerían 3, aún le han sobrado 5 éxitos. Su pistola hace un daño letal igual al número de éxitos × 2 + 1. Así, Thuak sufre 5 × 2 + 1 = 11 puntos de daño.*

En la página anterior puedes encontrar una tabla de referencia con las armas más básicas disponibles para los personajes.

Armaduras

NOMBRE	VALOR DE PROTECCIÓN	PENALIZACIÓN FÍSICA
Ropa acolchada	1	0
Traje de bomberos	1	1
Chaleco antibalas	2	1
Coraza	2	2
Chaleco de Kevlar pesado	3	2
Armadura del Rayo Divino*	3	1

* La armadura del Rayo Divino solo está disponible para miembros de la Cábala del Rayo Divino con cierto prestigio.

Armaduras

Existen, cómo no, armaduras que permiten proteger a su portador de los daños sufridos. Cada armadura debe vestirse de la forma correcta para que ofrezca máxima protección a su usuario, para lo que deberá usarse la habilidad de Vestir Armadura.

Las armaduras otorgan a su portador un amortiguador al daño en forma de disminución de los grados de éxito obtenidos. Así, un chaleco antibalas disminuirá en dos grados de éxito el daño causado por un arma, solo a la hora de calcular el daño. Aun así, una armadura o protección nunca disminuirá los éxitos obtenidos por debajo del grado de éxito base y, por lo tanto, siempre se sufrirá como mínimo un punto de daño.

Ejemplo: *Imaginemos que Thuak hubiese sido previsor y llevase puesto de forma correcta un chaleco antibalas en el ejemplo anterior. Reaa continuaría habiendo obtenido 5 grados de éxito para impactar a Thuak, pero a la hora de calcular el daño, el chaleco antibalas amortiguaría 2 grados de éxito y, por lo tanto, el daño final hubiese sido de 7 puntos de daño: (5 – 2) × 2 + 1.*

Existen multitud de protecciones, y algunas de ellas pueden ser específicas para algunos daños en concreto y, en cambio, inservibles para otros. Por ejemplo, un chaleco antibalas no protegerá contra fuego, pero un traje de bombero sí. Será el DJ el que decidirá si un tipo de protección es válido o no para el daño que se va a recibir y si, por lo tanto, amortiguará las heridas.

Por último, el uso de armaduras o protecciones disminuye la capacidad de realizar ciertas acciones físicas que implican sobre todo movimiento. Por ello, cada armadura cuenta con una penalización física que deberá aplicarse al grado de éxito mínimo necesario para usar tales habilidades cuando se esté vistiendo una de estas protecciones.

A discreción del DJ, puede otorgarse una protección adicional si se obtiene un grado de éxito excepcional al colocarse la armadura con la habilidad Vestir Armadura.

En la página anterior puedes encontrar una tabla de referencia con las armaduras más comunes.

Esquivar y parar

No siempre es adecuado enfrentarse a un oponente en un combate, sobre todo cuando este tiene ventaja sobre nosotros. Es por ello que un personaje puede optar por esquivar o parar los ataques que se dirigen contra él.

En la descripción de estas habilidades ya se indica el modo en que se realizan estas acciones. La única puntualización que debe realizarse al respecto es que, al contrario que en el resto de acciones que se realizan durante el combate, si se ha declarado que durante un turno se intentarán esquivar los ataques de los adversarios, se podrá realizar una tirada de esquiva por cada uno de ellos. A estas tiradas, al contrario que en el resto de acciones de combate, no se le aplicará penalización por múltiples esquivas durante un mismo turno.

Sin embargo, el DJ puede ajustar la dificultad de la tirada en cada uno de sus usos teniendo en cuenta la situación del personaje. Así pues, podrá obtener bonificaciones si intenta parar golpes usando un escudo o podrían aplicarse penalizaciones si se encuentra en desventaja numérica.

Poderes psíquicos

Los sinreflejo han desarrollado capacidades más allá de lo normal. Estas capacidades se llaman poderes psíquicos y toman forma a partir de la comprensión que las distintas cábalas o hermandades tienen del mundo.

El uso de estos poderes se realiza mediante la fuerza mental del personaje, representada con los puntos de Psike. Estos puntos se irán gastando a medida que se usen, y la única forma de recuperarlos es mediante el descanso y la meditación. Por cada ocho horas de descanso, el personaje recuperará hasta un total de 4 puntos de Psike. Los puntos de Psike nunca podrán superar la puntuación del atributo de Psike del personaje.

EXPERIENCIA

A medida que los personajes van participando de las historias que viven en el mundo de **Reflejo,** van acumulando experiencias que los hacen crecer como personas y los hacen más fuertes. Toda esta evolución se contabiliza con lo que se denominan puntos de experiencia. Con ellos, un jugador podrá hacer progresar a su personaje aumentando sus habilidades, sus atributos y desarrollando nuevos poderes psíquicos.

Como media, aconsejamos a los DJ que otorguen entre 1 y 4 puntos de experiencia a sus jugadores, dependiendo de lo bien que el grupo lo haya hecho durante la sesión de juego. Durante sesiones de juego cortas podrían otorgarse menos, mientras que en sesiones mucho más largas o que han tenido una importancia especial para los personajes pueden otorgarse muchos más.

Adicionalmente a estos puntos básicos, es interesante premiar con puntos de experiencia extras a aquellos jugadores que hayan tenido una actuación destacada. Una manera de hacerlo es, por ejemplo, tasar en puntos de experiencia los puntos de inflexión de la partida. Por puntos de inflexión entendemos acertijos que guardan las pistas necesarias, unir todas las pistas que se han ido recolectando o sonsacar alguna información a un PNJ mediante interpretación y mucha labia. Este tipo de interpretaciones deben premiarse

siempre que el personaje sea capaz de llevarlas a cabo, ¡que no sea un matón citando a Descartes! Una cantidad orientativa sería la de 1 punto de experiencia por una pequeña pista descifrada, 2 por un punto de inflexión que resolviera una partida, 4 por un punto de inflexión que desenrede una pequeña saga y 8 por desentrañar toda una gran saga.

Otra cosa a premiar es la interpretación que el jugador hace de su personaje: darle profundidad y riqueza, actuar siempre en función de los mismos valores, etcétera. Esto no consiste en ser el más simpático y el que hace más chistes, sino en actuar en consecuencia. El DJ tiene que ser muy crítico al dar este premio y anunciarlo cada vez que lo otorgue, premiando más aún si cabe con este reconocimiento público que con los puntos de experiencia. Una recompensa normal a la interpretación puede ser de 2 puntos de experiencia.

A la hora de invertir los puntos de experiencia, se considerarán los siguientes ratios de conversión:

- Subir una habilidad en un grado tiene un coste en puntos de experiencia igual al doble del nuevo grado que se quiere conseguir. Por ejemplo, subir Conocimiento (geología) de 4 a 5 cuesta 10 puntos de experiencia (5 × 2). De 4 a 6 cuesta 22 puntos (5 × 2 + 6 × 2). Aprender una habilidad que no se posee cuesta 3 puntos de experiencia.
- Las características son un poco más caras. Deberá invertirse una cantidad de puntos de experiencia igual a cuatro veces el nuevo grado adquirido. Así, subir Constitución de 4 a 5 costará 20 puntos de experiencia (5 × 4). De 4 a 6 serían 44 puntos de experiencia (5 × 4 + 6 × 4).
- Mención aparte merece la Psike. Subirla cuesta seis veces el nuevo grado adquirido. O sea, pasar de 2 a 3 costaría 18 puntos (3 × 6).
- En último lugar debemos hablar de los poderes psíquicos. Tal como se detalla en el proceso de creación de personajes (página 162), no se pueden aprender más saberes que los que se poseen en el momento de creación de la ficha de personaje. En cuanto al resto de poderes, deberán aprenderse todos los de un rango antes de poder aprender los del rango siguiente. Es decir, para poder aprender un legado deberán haberse aprendido antes todos los dones disponibles para un sinreflejo de una cábala o hermandad. El coste para aprender un poder es de diez veces el rango en el que se encuentra: 10 para los dones, 20 para los legados, 30 para las maestrías, 40 para los nexos y 50 para las esencias.

Los puntos de experiencia que se utilizan para subir las características de uno de los mundos no repercuten en las del otro. Es decir, si un personaje se sube el atributo Fuerza en el Mundo de la Oscuridad, será solo la Fuerza de ese mundo. La excepción son la Mente y la Psike, pues estos atributos se comparten en los dos mundos, de modo que cualquier incremento en estos atributos se aplicará en ambos.

LAS LEYES DEL REFLEJO

Como sinreflejo, los personajes se verán afectados por leyes que solo son válidas para ellos, leyes que regulan todo lo relacionado con cruzar de un mundo a otro y lo que ello implica.

Cruzar el Espejo

La primera diferencia práctica entre un sinreflejo y una persona normal es su capacidad de «cruzar el Espejo». Es decir, la posibilidad de pasar de un mundo a otro. Esta expresión fue acuñada por los atlantes y aparece por primera vez en unos escritos del siglo x a. C., y hace referencia a que al pasar de un mundo al otro, se encuentran con los «reflejos» de su mundo natal. Mucho se ha discutido entre los teóricos de las cábalas y hermandades sobre las leyes que rigen el paso, pero poco han podido sacar en claro y siempre ha tenido que ser la práctica la que aportara luz. Por lo que se sabe, solo se puede cruzar de un mundo a otro mediante lugares que simbolicen un paso. Puertas, túneles, puentes, el hecho de subir en un ascensor… son las llamadas Puertas, que utilizan los sinreflejo para ir al otro mundo.

La mecánica de cruzar el Espejo es de lo más sencillo. Tan solo deberá realizarse una acción que simbolice el paso de un lugar a otro, usar una de las Puertas. En caso de no existir ninguna prisa, no deberá realizarse ninguna tirada. En cambio, si el personaje se encuentra en una situación de estrés, deberá superar una tirada simple con la habilidad de Cruzar el Espejo.

Los condicionantes que pueden encontrarse los personajes para realizar esta acción se basan en su mayoría en el lugar que se utilice para realizar el viaje. Una Puerta que se ha utilizado ya un millar de veces nos concederá bonificaciones, ya que la Psike del personaje tiene asociada esa Puerta al tránsito. En cambio, utilizar un camino por el que nunca ha pasado el personaje y del que no puede hacerse una idea mental de lo que puede haber al otro lado comportaría unas buenas penalizaciones. Primero porque el camino, aunque asociado a viajar, no tiene intrínseca la idea de paso de un lugar a otro, y el hecho de no conocer el sitio crea cierta incertidumbre e inseguridad.

La protección del Espejo

Uno de los fenómenos más extraños que envuelven el paso de un mundo al otro es el que se conoce como la protección del Espejo. Aunque cuando cruzas lo haces al lugar simétrico en el otro mundo, por alguna razón que aún no se ha conseguido desvelar, los sinreflejo lo hacen siempre con la seguridad de que nada malo puede pasarles. Imaginemos un sinreflejo que utiliza un puente para realizar el paso.

Es posible que ese puente no exista en el otro mundo (recordemos que los dos mundos no son copias exactas uno del otro y algo material puede que ya no tenga reflejo). Entonces, ¿qué le pasaría a quien cruzara a través de ese puente? ¿Caería al vacío? La respuesta es no. Aparecería en una de las dos orillas de forma segura.

La fuerza de la voluntad

Una de las primeras cosas que un maestro enseña a los alumnos sinreflejo es que gracias a su voluntad son capaces de dominar la forma, el estado y el material de un objeto cuando pasan de un mundo a otro. Es lo que se conoce como la fuerza de la voluntad.

Lo siguiente que les enseñan es que el Reflejo se tiende a nivelar, y que aquello que se cambia debe compensarse. Grandes fuerzas se liberan para conseguir nivelar la balanza y que el Espejo, la fina capa que separa una realidad de la otra, no salga dañado. Pero los sinreflejo son capaces de dominar y apaciguar esas fuerzas. Eso sí, arriesgando su salud e incluso su vida. Cuanto mayor es el cambio, más se inclina la balanza, más fuerzas se liberan en pro de la equidad y más difíciles son de controlar por los sinreflejo, cuyas vidas ponen en peligro. Por eso los maestros aconsejan utilizar la fuerza de la voluntad solo en casos realmente necesarios y no por divertimento. Son muchos los sinreflejo que se creyeron capaces de dominar las fuerzas y acabaron destrozados por ellas.

La Cábala Hermética defiende que son los llamados Guardianes los que envían estas fuerzas para castigar a aquellos que rompen las leyes del Nexo, las leyes del Reflejo. Los herméticos ilustran estas normas con la historia de Guillermus, un orgulloso miembro de la cábala que acabó desafiando a los Guardianes:

Cuentan nuestros antiguos, que leyeron entre los pergaminos más viejos, que una vez vivió en la Ciudad de las Mil Puertas Guillermus, el más sabio y orgulloso de los nuestros. Guillermus raramente abandonaba su estancia, y dedicaba sus horas al estudio continuo. Un día, el primero y más viejo de nuestra orden lo mandó llamar y le pidió que fuera a la Tierra Oscura en busca de un raro libro. Guillermus, diligentemente, se prestó a marchar. Mas, por su poca costumbre a viajar, olvidó su bastón, y el olvido le vino a la mente justo cuando inició el pase. Al llegar a Tierra Oscura, su diario, del cual nunca se alejaba, se había transformado en un bastón idéntico al suyo. Aún sorprendido, recibió la visita de un Guardián, que así le dijo:

—Vigilad, seres mortales que os hacéis llamar hombres. Vigilad, porque no se os está permitido alterar aquello que debe mantenerse inalterado. No quebréis las leyes del Nexo, no hagáis enfadar a los Guardianes eternos.

—Pero no podemos ofenderos si no conocemos las leyes de las que hablas, Guardián de los Nexos —respondió Guillermus.

—Presta atención, humano, porque es la primera y última vez que se alerta a tu raza. Entre los pecados de romper el equilibrio, el menor es el del color, ya que no toda la Creación es capaz de apreciarlos. El siguiente, el del tamaño, ya que no rompe la forma de la Creación. Después, el del material, pues aunque vulnera el designio de la unión, mantiene la sagrada llama de la forma. Luego, el de la forma, cruel ataque a la grandeza de la Creación. Tras este, el pecado del cambio de estado, una aberración a la Creación. Por último, la máxima ofensa a la Existencia Pura es el cambio de la complejidad de lo creado, aquel que perfecciona o desbarata la obra suma. Yo, KuawsRTp de los eternos Guardianes del Nexo, te he informado a ti, Guillermus de los mortales humanos.

Y según contó Guillermus, el Guardián desapareció con la última palabra.

Guillermus se sintió insultado por el tono del Guardián, y a partir de entonces centró todo su empeño en dominar la voluntad para mutar objetos, para profanar la Creación. Guillermus aprendió que no se podía mutar aquello que estaba vivo, y que existían objetos que poseían su propio reflejo y no pueden mutar, a los que llamó objetos llave. Guillermus, siendo capaz de controlar la fuerza de la voluntad, profanó una a una las leyes de la Creación, y se preparó para el insulto máximo: de golpe transgredió todas las leyes, desatando una cantidad jamás vista de fuerza. Guillermus casi sucumbió, pero su voluntad y, sobre todo, su orgullo, lo mantuvieron con vida. Pero los Guardianes no podían pasar por alto la insolencia, y se abalanzaron sobre él. Guillermus desapareció tras un gran estallido.

Desde entonces explicamos esta historia a los nuevos, para que no caigáis en el orgullo y la osadía que consumió a Guillermus, el más sabio y arrogante de los herméticos.

Si un personaje quiere transgredir las leyes del Reflejo y alterar un objeto, debe saber que el precio es alto y que se puede estar jugando la vida. Para llevarlo a cabo deberá superar una tirada de Psike + Voluntad y conseguir un grado de éxito igual o superior al doble de la suma del orden de la transgresión en la siguiente lista:

1 **Color.** Tal como indica, solo se modificaría el objeto en cuanto a su color
2 **Tamaño.** Un objeto puede cambiar su tamaño en un 50 %.
3 **Material.** Un objeto puede cambiar un único de sus materiales por otro.
4 **Forma.** El objeto puede cambiar su forma por otra, pero manteniendo su masa.
5 **Estado físico.** Si desea licuarse, solidificarse o convertir en gas un objeto desde otro estado.
6 **Complejidad.** Si desea convertirse un objeto simple en una máquina compleja o al contrario.

Así, un personaje que quisiera cambiar el color y el material de un objeto debería obtener un grado de éxito de $(1 + 3) \times 2 = 8$. Si consigue el grado de éxito requerido, no tendrá problema y la alteración tendrá lugar. Si consigue superar la tirada pero no el grado de éxito requerido, la transformación no tendrá lugar, pero el personaje no sufrirá daños. Los problemas para los personajes empiezan cuando fallan la tirada de Psike + Voluntad, ya que perderán tantos puntos de vida como dos veces el grado de éxito requerido sumado al grado de fracaso que obtengan en la tirada.

***Ejemplo:** La Psike + Voluntad del personaje llamado Kiars es de 12, lo cual es bastante alto. Su intención es alterar el color y el material y, por lo tanto, necesita un grado de éxito igual o superior a 8. Su jugador tira el dado y obtiene un 15, lo que implica un grado de fracaso de 3. Así pues, Kiars pierde $(8 + 3) \times 2 = 22$ puntos de vida, más de lo que pueden soportar la mayoría de seres humanos.*

Algunos objetos, denominados objetos llave por la primera persona que usó la fuerza de la voluntad, son inalterables. Muchos han teorizado sin llegar a una conclusión válida, aunque se cree que deben de tener alguna importancia especial para el equilibrio de los mundos.

Los idiomas reflejados

El problema de la comunicación es uno de los primeros que se nos puede ocurrir cuando hablamos de pasar al otro mundo. Pero parece que las leyes que rigen el destino de los dos mundos ya han pensado en todo y este no es tal problema. Los idiomas han sido reflejados de una forma u otra. Es decir, un idioma de nuestro mundo, por ejemplo, el italiano, tiene su doble en el otro mundo. El italiano de la Tierra Oscura se ha desarrollado dentro de los mismos márgenes geográficos que en el nuestro. De esta manera, cuando un sinreflejo pasa de un mundo al otro, conoce los mismos idiomas.

La ley de la balanza

Los destinos de los dos mundos están unidos, de eso no cabe la menor duda. Lo que pasa en uno influye en el otro. La balanza se compensa. Pero no de una manera exacta. El Nexo parece hacer de barrera atenuadora y lo que pasa en un mundo es un mero indicio de lo que ha pasado en el otro. Un ejemplo es el desastre nuclear que sucedió en Chernóbil, en la antigua URSS. En el Mundo de la Luz se recuerda el error que tuvo lugar en la instalación nuclear que «tan solo» dejó escapar una nube de radiación. Este accidente apenas fue un reflejo atenuado de lo que en realidad pasó en el Mundo Oscuro, donde la explosión de diversas centrales nucleares al este de Europa dejó la zona sumida en un invierno nuclear. A la larga, lo que pasa en uno de los mundos se ve reflejado en el otro. Si segamos una vida, al tiempo su doble perecerá de una forma similar.

CAPÍTULO QUINTO

NARRACIÓN

El Nexo, un lugar en el que no existía ni el espacio ni el tiempo, al que los propios herméticos temían, pero que habían convertido en su hogar. Era un entorno extraño, incluso peligroso. A pesar de notar el contacto de sus pies sobre algún tipo de superficie indeterminada, que los sujetaba en aquel entorno caótico de color púrpura, parecía no existir ningún tipo de materia a excepción de la suya misma.

Las fluctuaciones ondulantes de aquella miasma eran a la vez hipnóticas y desconcertantes. Luis no pudo evitar sentir náuseas provocadas por la falta total de un punto de referencia que le hacían perder el equilibrio. Nilstar señaló con su dedo enlutado de negro en una dirección. Lejos, como un majestuoso coloso que luchaba por sobrevivir en una tierra en la que no había lugar para los de su especie, pudieron contemplar el castillo de los herméticos, la única construcción que se conocía hasta el momento que existiese en el Nexo.

Los tres Hijos del Lobo emprendieron su marcha hacia la fortaleza en busca de una de sus puertas, la que los condujera al lugar deseado en el menor tiempo posible. Justo en aquel momento, notaron una presencia sobre ellos. Se trataba de una fuerza imponente, que desprendía poder incluso sin verla. Elevaron la mirada en busca de aquella fuerza desconocida. Aquel caos ondulante había cobrado la forma de un par de ojos púrpura que se confundían con la oscuridad. Eran aquellos ojos que veían siempre al realizar el viaje entre los mundos, los ojos de los Guardianes. Si bien contemplarlos momentáneamente cuando traspasaban la realidad ya era un aviso sobre el cumplimiento de las leyes, cuando estos se presentaban solo podía significar un problema.

Una gran punzada de dolor atravesó la mente de los tres individuos mientras en un millar de idiomas sintieron en su propia mente un mensaje breve pero conciso.

—Esta es la Puerta que debéis utilizar.

Era raro que un guardián castigara a un sinreflejo, pues lo primero que se aprendían eran las leyes de la realidad —que incluso los seres más despreciables respetaban—, pero más extraño era que ayudaran a encontrar el camino a unos viajeros como ellos.

Las fluctuaciones cesaron y ellos contemplaron cómo la realidad tomaba la forma de una gran puerta dorada decorada con grandes serpientes de fauces abiertas. Entre ellas, dos serpientes de oro macizo se entrelazaban cerrando el paso y mostrando sus colmillos como una advertencia. De pronto los dos animales cobraron vida y, tras lanzar un siseo de desafío a los viajeros, se retiraron a los laterales de la puerta. Esta se abrió sin provocar el menor ruido y los tres viajeros se vieron absorbidos de nuevo por la realidad.

Se encontraban en mitad del desierto. La arena lo cubría todo y tan solo unas pequeñas construcciones de piedra se erigían aquí y allí para proteger a los posibles viajeros de los letales rayos del astro rey del Mundo Oscuro. Al fondo podía distinguirse una ciudad.

Nilstar se concentró por un momento y dejó que su mente recorriera libremente los salvajes flujos del tiempo.

—Hemos tenido suerte, solo han pasado doce horas desde nuestra partida.

El viaje, para ellos, apenas había durado diez minutos.

Jeremiah sintió el sol del desierto dándole de lleno. Notó cómo perlas de sudor se formaban en su rostro. A pesar del terrible y espantoso calor, el asesino se acomodó su traje. En su trabajo lo más importante era la apariencia, se decía. Observó a Luis a su lado y a Nilstar un poco más adelantado que ellos.

—Bien, ya hemos llegado. No perdamos un momento más, debemos ir con prudencia pero no demasiado lentos. Este lugar, al igual que otros, no me gusta, seamos cautos.

Recordó a Leonora. ¿Cómo habría pasado esas doce horas que para ellos no habían sido ni diez minutos? ¿Se encontrarían bien ella y Ariadna? Debían darse prisa. Si aquello no daba resultado, regresarían lo antes posible para ir en busca de Stormlovick. Era arriesgado, pero si lo de las serpientes no salía bien, era su única salida.

«Tranquila, Leonora, aguanta hasta mi llegada».

El asesino miró al militar. Este todavía se sentía mareado y se agarraba el estómago intentando mantener en su interior lo que había comido horas antes. Con la luz solar en todo su esplendor pudo ver su piel morena, fruto de los entrenamientos militares que le servían para mantener su musculoso e imponente cuerpo. Todo un esfuerzo que, llegados a ese momento, no le había servido para mantener la mente fría ante un entorno extraño. Un asesino no se podía permitir esas debilidades.

CAPÍTULO QUINTO

—Adelante, Luis, no tenemos todo el día.

En su viaje por el Nexo, Luis se había sentido extraño, como si lo hubiesen abierto y le hubiesen sacado todas las tripas y luego metido en una batidora, aunque no sabía en qué orden.

—Guau, menudo viaje, ¡repitámoslo!

El militar intentó sonreír mientras se esforzaba por recuperar la compostura. Resultó ser demasiado tarde: la comida ganó la batalla y dejó las arenas de aquel desierto empapadas de lo que quedaba de la abundante comida de la noche anterior. Suspiró.

—Bueno, mejor lo dejamos para otro momento.

Cuando se repuso lo suficiente como para poder seguir a sus compañeros, se acercó a estos, que ya avanzaban hacia la ciudad. Aunque mareado, Luis recobró algo de energía. Él era el que conocía mejor aquellos lares.

—De momento lo mejor que podemos hacer es hacernos pasar por esclavos. Será la forma más sencilla de pasar inadvertidos, y tan solo necesitamos un simple taparrabos. En el Imperio nadie se fija en ellos, y mientras no cometamos ninguna imprudencia no tendremos problemas. Una vez allí podemos intentar conseguir uniformes de soldado. —Luis se quedó pensativo, sabía que iba a ser dificultoso.

Jeremiah se paró de golpe, se bajó un poco las gafas de sol y contempló a Luis con una ceñuda mirada.

—¿Taparrabos? —El rostro de Jeremiah recuperó rápidamente su inmutable efigie—. Maldita sea.

Empezaba a odiar la situación.

—Bien, Luis, que así sea, si es la única forma. Aunque…, aunque no me gusta la idea.

Cuanto más se acercaban a la ciudad, más se toqueteaba y colocaba el traje. Siempre había estado bien arreglado en todo su largo historial de misiones, y esta era la primera vez que iba a tener que vestirse con… un taparrabos, otra vez esa maldita palabra.

Desde un primer momento, Nilstar Zorah contemplaba aquel espectáculo como si no fuera con él. Avanzaba por las arenas con una determinación tan fría que contrastaba con la temperatura de la planicie. La situación no le produjo ni un asomo de sonrisa, si es que detrás de la oscuridad de la capucha se ocultaba algún rostro; muy al contrario, pondría a sus dos compañeros en una situación muy vulnerable. Evidentemente, usaría sus dotes para ir y venir en las sombras. No podía permitirse el lujo de despojarse de su manto, ni aun a riesgo de su propia vida.

—Seamos constantes pero no temerarios en estas arenas. No es nuestro elemento, al contrario que esas serpientes. Proceded con cautela, os estaré guardando las espaldas.

Jeremiah todavía cavilaba la forma de librarse de aquel plan, y creía tener una idea de cómo hacerlo. Sus ojos se abrieron de la sorpresa y su rostro, siempre serio, esbozó una gran sonrisa impropia en él. El plan de Luis tenía un fallo: ¿de dónde diablos sacarían la ropa antes de ser vistos en la ciudad? Jeremiah rio para sus adentros, ya que ahora habría menos probabilidades de despojarse de su preciado traje. El asesino se detuvo y se giró bruscamente hacia Luis, se despojó de las gafas y le lanzó una mirada de complicidad.

—Luis, ¿cómo tienes pensado encontrar la ropa de esclavo, en mitad del desierto, antes de que la gente de la ciudad nos vea?

Jeremiah se quedó esperando la reacción del militar, que, según pensaba, sería descorazonadora. Luis parpadeó perplejo. Acto seguido, una gran sonrisa apareció tras su espesa barba, que había adquirido un tono dorado con el sol del desierto. Así que Jota se alegraba e intentaría que su plan no tuviese éxito… Una verdadera lástima que el militar no estuviese por la labor de darle ese placer. Sacó su cuchillo y, comprobando ante Jeremiah el filo de la hoja, miró al asesino.

—Ah, querido amigo, era algo que ya había tenido en cuenta. Verás, mi plan consistía en hacer jirones nuestra ropa con el cuchillo. —La sonrisa se tornó maliciosa—. Lamentablemente, yo llevo ropa militar, y el vestido de Nils es negro. Creo, por mucho que me duela, que deberemos usar tu blanca camisa para sacar un par de taparrabos. Me sabe terriblemente mal estropear ese estupendo traje que llevas.

La piel de Jeremiah palideció.

—Has ganado, Luis —pronunció quedamente mientras se desprendía de la camisa, dejando al descubierto un delgado pero fibroso pectoral repleto de cicatrices, y se la lanzaba a Luis.

Sin que su sonrisa abandonara el rostro, Luis empezó a hacer jirones la camisa de Jeremiah. Con esa misma prenda habría suficiente tela para hacer los dos taparrabos, con lo que Luis no tendría que destrozar ninguna otra pieza de su atuendo. El militar nunca habría pensado que aquellas interminables y aburridas clases de supervivencia podrían ser tan divertidas aplicadas a la vida real: le resultaba infinitamente entretenido destrozar la camisa de Jota.

Nilstar meditaba la situación.

—Bien, yo entraré a la ciudad por mis propios medios y allí intentaré descubrir un antídoto para el veneno. Por vuestra parte, entrad en la ciudad sin llamar mucho la atención y, sobre todo, dejad que sea solo Luis el que hable.

El hermético dejó atrás a sus compañeros y se adentró en las arenas del desierto para llevar a cabo su cometido en una carrera contrarreloj.

Ha llegado el momento en que debemos dejar atrás las reglas y tener en cuenta que la principal tarea de un juego de rol es contar una historia donde los jugadores son los protagonistas. Para crear esa historia, tu mejor opción es dejar volar la imaginación y dejarte llevar por la fantasía que el mundo de **Reflejo** ha creado en tu mente. En este capítulo te daremos unas pautas para estructurar tus ideas.

Puede ser que te parezca muy complicado narrar una historia si nunca lo has hecho antes, pero solo debes tener en cuenta una cosa: mientras los jugadores puedan involucrarse, ellos mismos serán capaces de desarrollar la historia que quieres contar con un poco de ayuda por tu parte.

Si has leído todo el libro hasta llegar aquí, seguro que tienes cientos de ideas para tus aventuras. Tu primer paso debería ser escoger una y desarrollarla poco a poco para que tome consistencia.

PRIMER PASO: LA IDEA

Detener un plan de invasión del Uno, investigar unas extrañas muertes que suceden en una pequeña ciudad, encontrar la forma de escapar de un mundo extraño. El primer paso de un DJ es tener claro qué historia quiere desarrollar. Para ello debe resumir esa historia en una idea clara, un concepto que sea capaz de explicar en pocas palabras. Hecho esto, podremos pasar al segundo paso.

Veámoslo en un ejemplo: si has estado leyendo hasta ahora la historia que se cuenta al inicio de cada capítulo, podrás ver que en ella se está contando una trama que gira en torno a una idea bien simple: la salvación de la muerte de un miembro del grupo. Esta sería, pues, la idea inicial sobre la que partiremos para explicar nuestra historia.

SEGUNDO PASO: LOS PERSONAJES

Una vez tengas la idea, como DJ, debes pensar qué tipo de personajes pueden encajar en esa historia. ¿Una monjita inocente en una trama de megacorporaciones y de tecnología? Quizás, pero no sería lo más conveniente. Tu labor en este punto es dar el toque final a los personajes haciendo los cambios convenientes para que encajen dentro de la historia.

No dudes en tener mano dura: por mucho que un jugador insista en llevar un ejecutivo multimillonario en una historia que trata de las desventuras de una tribu del desierto, debes hacerle comprender que no es lo más adecuado. Al mismo tiempo, debes ser comprensivo con los jugadores, y si esta vez el jugador no ha podido llevar el personaje que él quería, que más adelante haya otras oportunidades para llevarlo.

De nuevo haremos referencia a la historia que se ha estado contando a lo largo de los capítulos del libro para ver cómo se ha resuelto en ella la elección de los personajes. En este caso, los personajes deben formar parte de una amalgama, un grupo de sinreflejo de distintas cábalas y hermandades que ya lleva tiempo formado y que ha permitido que surjan lazos de afecto entre ellos. Serán precisamente estos lazos de afecto los que harán que si un miembro del grupo corre peligro, el resto del grupo intente salvarlo.

TERCER PASO: AMBIENTACIÓN

Una vez tengamos la idea y los personajes, hay que crear la ambientación adecuada para desarrollar la idea. ¿Va a ser una historia de terribles monstruos, una lucha por la supervivencia? Quizás entonces sería mejor ambientarla en algún lugar del Mundo Oscuro. ¿Una trama de investigación donde alguien actúa desde las sombras? Entonces quizás encajaría mejor el Mundo de la Luz.

La presencia de dos mundos tan iguales y tan diferentes a la vez puede dar juego a tramas muy diferentes con los mismos personajes. El Mundo de la Luz es más apropiado para las tramas de investigación y de política. En cambio, el Mundo de la Oscuridad lo es para tramas de lucha o con ambientes más opresivos. Jugar con el paso de un mundo a otro puede dar lugar a tramas ricas en distintos tipos de contenido. Esto es algo de lo que deberías aprovecharte.

Veamos el ejemplo en los relatos del libro. El DJ ha considerado oportuno situar las primeras escenas en el Mundo Oscuro, en concreto en un entorno peligroso como es Haití, controlado por la Hermandad de la Sangre. En ese lugar abundan los misterios, y es sencillo crear la situación ideal para poner en peligro a uno de los miembros del grupo. Posteriormente, ya que quiere que se trate de una partida de investigación, intentará trasladar la acción al Mundo de la Luz, donde es más acorde este tipo de historias.

CUARTO PASO: ¿QUIÉN ES QUIÉN?

Toda historia tiene personajes. Unos serán los protagonistas, otros los secundarios y seguramente también podremos encontrar algún tipo de antagonistas. Como DJ, eres el encargado de controlar a todos aquellos personajes que no controlan los jugadores y de dotarlos de personalidad. No es necesario detallar a la perfección los personajes secundarios, pero por lo menos deberían tener definidos el aspecto, el nombre y su comportamiento.

Los personajes importantes para la trama son un tema aparte: tanto los antagonistas como aquellos personajes que tengan un papel decisivo en la historia deberían ser detallados a conciencia. Cuanto más sepamos de ellos, más realistas parecerán. ¿Tiene el malvado doctor la manía de jugar con dos monedas cuando está nervioso? ¿Ese taxista que siempre aparece en el momento adecuado habla sin parar y no para de fijarse en las mujeres del grupo? Estos detalles son los que hacen que una historia sea mucho más viva y consigue que los jugadores se sumerjan en ella, además de que la narración sea mucho más efectiva.

Por ejemplo, vamos a detallar el personaje de Daga Negra que aparece en el siguiente capítulo: Daga Negra va a ser un personaje secundario que va a tener cierta importancia en la trama de la partida. Tiene sus propios objetivos y, por lo tanto, no va a ponerse de parte del grupo ni de parte de Stormlovick, el verdadero antagonista. Daga Negra es una mujer segura de sí misma y fría, ya que en su papel de asesina profesional no puede expresar sus sentimientos. Es una mujer que planea sus movimientos y se asegura la jugada antes de llevarla a cabo. Le gusta ir acompañada de sus fieles mascotas serpiente y, en caso de tener que enfrentarse directamente a alguien, intentará hacerlo a distancia y desde una posición ventajosa.

QUINTO PASO: LAS ESCENAS

Antes de empezar la partida, deberías dividir la historia en partes. Cada una de estas partes conducirá a los personajes a la resolución de la trama. Estamos hablando de las escenas.

Una escena es una parte de la historia que engloba una serie de acontecimientos relacionados entre sí que ayudan a que la trama avance. Normalmente se sitúa en un lugar genérico en el cual transcurre la situación.

Por ejemplo, una escena podría englobar un tiroteo en un aparcamiento y la consiguiente persecución de coches, y la siguiente escena podría transcurrir en el hospital donde está ingresado uno de los jugadores que ha quedado herido durante el tiroteo.

Es importante realizar un pequeño esquema en el que aparezcan las escenas principales. Estos esquemas deben dejar claro qué es lo que va suceder y quién aparece. Tener claras las escenas ayudará al desarrollo de la historia, ya que permitirán tener claro lo que va a suceder a cada momento.

Es aconsejable también permitir que haya pequeños interludios entre escena y escena para que los jugadores puedan debatir cuál será su próximo paso y puedan examinar lo sucedido hasta el momento. En los relatos del libro ha habido diversas escenas: la introducción con la muerte de la prostituta, la escena con la lucha en el templo con la presentación de Stormlovick y la escena con los chicos en el desierto. Como puedes comprobar, entre escena y escena los personajes han hablado y han discurrido sobre cuál va a ser su siguiente paso.

Aunque tengas planificadas las escenas principales, es muy probable que los jugadores se desvíen de lo que tenías previsto y, por ello, es necesario tener un par de escenas en la recámara, como puede haber sido el encuentro con Daga Negra, para redirigir a los personajes hacia donde necesita la historia.

Uno de los puntos más importantes a tener en cuenta a la hora de planificar una escena es la posibilidad que tienen los personajes de cruzar de un mundo a otro. En la mayoría de ocasiones, utilizar conceptos simples es lo más eficaz. En el Mundo de la Luz, todas las cosas deben parecer más limpias, más nuevas y debe mantenerse presente una sensación de cierta seguridad. Por el contrario, en el Mundo de la Oscuridad, todas las cosas, incluso las ropas y objetos que lleven los personajes encima, deben parecer mucho más viejas y ajadas. Un ejemplo bien claro lo tendríamos en el caso de una linterna transportada por uno de los protagonistas al cambiar de un mundo a otro. En el Mundo de la Luz, la linterna parece nueva e ilumina de forma eficaz. En el Mundo Oscuro, la misma linterna parece algo más vieja, y su luz, a pesar de iluminar exactamente lo mismo, parece más mortecina e incluso puede llegar a parpadear en algunos momentos. Es muy importante que uses este tipo de descripciones para dar distintas sensaciones en cada mundo.

Vamos a suponer que un DJ ha decidido dirigir una partida que tiene como objetivo conseguir que los jugadores sientan miedo. No debería ser lo mismo sentir miedo en el Mundo de la Luz que en el Mundo de la Oscuridad y, por ello, podemos usar dos formas distintas de causar miedo en cada uno de los mundos. El más habitual en las películas de terror es el que vamos a llamar «miedo negro», que corresponde al Mundo Oscuro. En el miedo negro todo debe aparecer de una forma explícita y desagradable: manchas de sangre, cadáveres, lugares oscuros. Piensa en prácticamente cualquier película de zombis y encontrarás la imagen adecuada que deberías usar para describir el Mundo Oscuro. En cambio, si los jugadores se encuentran en una partida de terror en el Mundo de la Luz, deberíamos usar lo que llamaremos «miedo blanco». Este tipo de miedo, al contrario que el anterior, es totalmente psicológico y se produce precisamente por la ausencia de elementos que hagan sentirse a una persona confortable. Pongamos un ejemplo: imaginemos un pasillo pintado completamente de color blanco. Es un pasillo largo, sin mueble alguno, que acaba en una escalera que sube a un segundo piso. A un lado del pasillo hay varias ventanas abiertas cuyas cortinas de color blanco invaden el pasillo por culpa del viento, impidiéndote la visión de lo que se encuentra en el pasillo salvo en algunos momentos. Al poco de avanzar empieza a sonar una música de piano que proviene del piso de arriba. De pronto, un golpe, otro y un tercero. Una pelota cae botando por las escaleras y sigue rodando por el pasillo hasta quedarse detenida a tus pies. No ha aparecido ningún elemento que cause terror de por sí, pero la sensación de intranquilidad está ahí.

Algo de lo que se puede sacar gran partido es la posibilidad de desestabilizar a los personajes al cambiar de un lugar a otro. Puedes jugar con esta ambivalencia cuando no tengas preparada la descripción de la zona del mundo alternativa en la que se encuentran los personajes: deja que los jugadores se confíen cuando estén en el Mundo de la Luz mediante la narración de zonas tranquilas o aparentemente seguras aunque en realidad no lo sean, pues el Mundo Oscuro debe ser mucho más violento y opresivo. La gente se les puede acercar para pedirles algo que comer o para robarles directamente. Deben sentirse en un lugar que cuando menos es peligroso.

Es aconsejable que los jugadores no sepan que no se ha preparado un ambiente alternativo y piensen que cualquiera de los dos mundos es suficientemente importante para que los investiguen. Ambos mundos, pese a ser distintos, son lo suficientemente similares para que el mapa de una zona, o incluso su descripción general, te sirva para los dos.

SEXTO PASO: LA INTRODUCCIÓN

Una vez realizados todos los pasos anteriores podemos dar comienzo a la historia. Para ello debes crear una buena introducción que invite a los jugadores a participar de la aventura. ¿Quizás uno de los personajes va a recibir una herencia de un misterioso familiar? ¿O tal vez los jugadores son los próximos elegidos en un malévolo plan del Imperio? Los jugadores deberían verse involucrados directamente en la trama, verse sumergidos en ella rápidamente para poder participar de la aventura.

En nuestro ejemplo, la escena introductoria en realidad ha venido dada en dos partes. La primera de ellas, que ha servido como

presentación del juego, ha sido el asesinato de la prostituta por parte de Jeremiah. La segunda, que ha sido la introducción a la verdadera trama, es la escena del rescate en el templo, en la que uno de los personajes ha sido envenenado por Stormlovick.

SÉPTIMO PASO: LA HISTORIA

Una vez los jugadores se han sumergido en la historia, ya nada podrá detenerte. Es posible que no hayas previsto todas las decisiones que tomarán los personajes, pero deberías ser capaz de adaptar las escenas que has preparado a las nuevas situaciones o saber redirigir a los jugadores hasta el lugar adecuado. La forma más habitual de redirigir a los personajes es mediante el uso de pistas. No les dejes claro el camino a seguir, pero pónselo lo suficientemente obvio para que se den cuenta que lo que deben hacer no anda muy lejos. Una de las formas más sencillas de guiar a los protagonistas hacia donde tú quieres es mediante el uso de personajes secundarios. En nuestra historia, por ejemplo, el contacto telefónico de uno de los personajes encaminará las pistas hacia Daga Negra, y la aparición de esta dirigirá la trama hacia donde quiera el DJ.

La narración debe tener unos niveles de tensión crecientes. Imaginemos la historia como un castillo de fuegos artificiales: hay una pequeña introducción, después se va manteniendo el nivel e incluso hay a veces cohetes más bonitos que otros, pero lo más emocionante es la gran traca final.

La historia se debe ir forjando en base a las escenas que has preparado. Si todas quedan bien enlazadas, dispondrás de una magnífica historia que contar. Pero recuerda: lo más importante es que los jugadores participen en ella. A veces diseñamos partidas en que los jugadores simplemente deben seguir unas pistas linealmente para ver qué ocurre, sin poder influir en la trama. Eso es muy aburrido. Los jugadores son los protagonistas, ellos son los que deben forjar la historia aunque el DJ sepa lo que va a pasar de antemano. ¡Los jugadores han de poder jugar!

OCTAVO PASO: EL DESENLACE

Llegamos a la parte más importante de la partida, el desenlace. Tras muchos esfuerzos, tanto por tu parte como DJ como por parte de los jugadores, la aventura llega a su fin. Esta parte debe ser la más cuidada de la aventura. Por fin deben desvelarse aquellos misterios que han tenido en vilo a los jugadores y de una vez por todas los personajes van a poder enfrentarse a ese malvado personaje que los ha atemorizado durante días eternos.

Para mantener en vilo a los jugadores, es una buena idea dejarles entrever lo que va a suceder a continuación, pero poco a poco. El magistral plan que has trazado debe desvelarse lentamente, de forma que los jugadores sean capaces de sacar sus propias conclusiones. Cuando menos se lo esperen, dales el golpe de gracia con la gran traca final.

No desvelaremos el final en nuestros relatos, ya que este será abierto para que los DJ puedan usarlos como trasfondo para sus aventuras, pero podemos arrojar algunas ideas de finales inesperados y giros argumentales: ¿es Stormlovick un simple actor contratado por alguien que mueve los hilos y desea conseguir algo? ¿Qué querrá Daga Negra a cambio de su ayuda? Quizás Leonora no esté envenenada y todo haya sido una manera de desviar a la amalgama de un objetivo principal. Hay una amplia gama de finales para una única historia.

NOVENO PASO: ¿UN NUEVO PRINCIPIO?

Hemos llegado al final de la aventura, pero ¿acaba aquí la cosa? ¿Los planes del Imperio han sido desbaratados para siempre? ¿Realmente el malvado doctor ha sido destruido con el laboratorio? El final de una aventura no tiene por qué ser el desenlace de toda una historia. Una partida de rol puede compararse con una película, que tiene un inicio y un final, o con una serie de televisión en la que el final del capítulo no es el final de la historia, sino que la trama principal continúa en el siguiente episodio. Como DJ, tienes la posibilidad de enlazar diferentes aventuras para crear una larga trama donde los personajes son los protagonistas.

Llamaremos a un grupo de aventuras que se componen de unos mismos personajes «crónica» o «campaña». Un DJ puede usar las crónicas para alargar la historia durante varias sesiones de juego. De esta manera puedes explicar a través de diversas aventuras un gran plan que con una única partida no habrías tenido tiempo de desarrollar. Si ves que tu historia no se puede contar con una única aventura, deberías optar por usar el formato de la crónica.

CAPÍTULO SEXTO

UN MUNDO DE REFLEJOS

Los chicos las habían abandonado en el templo.

—Tranquila, estoy bien. Todo saldrá bien. Te lo prometo. —Eran palabras demasiado adultas para una niña de su edad.

Ariadna suspiró y soltó el abrazo. Era hora de ponerse a trabajar. Tomó el teléfono que le había entregado Luis y marcó un número. Se la veía sonriente. Alguien descolgó al otro lado de la línea:

—Vaya, vaya, si es mi querida y apasionada Ariadna. Cuánto tiempo sin saber de ti. ¿No será que mi dulce tigresa echa en falta el látigo de su domador?

—Déjate de bromas, Cerberus. Necesito información. —La voz de Ariadna era seca, pero en su cara se dibujó una medio sonrisa en la que se dejaba entrever que aquella idea no le desagradaba.

—Nunca dejas de sorprenderme. Información de un pobre desgraciado como yo que solo quiere disfrutar sus últimos años con los pequeños placeres de la vida.

—Al grano, maldito. Tengo prisa y pagaré el precio que haga falta. ¿Quién le vendió el veneno a Stormlovick?

—Apuntas alto, gatita. Sabes que podría costarme caro darte esta información, pero por los viejos tiempos te lo diré. No será barato, por supuesto, pero ya me encargaré de cobrarme el favor en otro momento.

—¿Qué es lo que quieres, maldito cabrón?

—Ah, ¿quién sabe? El futuro lo dirá. En fin, pequeña, el nombre de la proveedora es Daga Negra, la asesina particular del Imperio, quizás más peligrosa que el propio Stormlovick. Ten cuidado, al fin y al cabo me debes un favor.

—Que te den, cabrón.

—Gracias, preciosa, espero que seas tú quien lo haga.

Ariadna colgó el teléfono. Tenía un regusto amargo en la boca. La charla de Nilstar sobre la amistad la había molestado. Parecía que él la tomaba por tonta constantemente y era algo que la estaba empezando a cabrear. Sabía que no podía confiar en Cerberus como podía hacerlo en Luis, Leonora o el mismo Jota, pero también conocía sus aptitudes y, jugando bien sus cartas, podía hacer que el lobo se convirtiera en un manso corderito que comiera de su mano. Además, ¿para qué negarlo?, esos encuentros esporádicos con Cerberus eran tan divertidos… Quizás cuando acabaran con Leonora podría verse con él y devolverle el favor. Un extraño brillo iluminó sus ojos con ese pensamiento.

—Leonora, cariño, creo saber quién le vendió el veneno a Stormlovick.

—Ari, no sé quién será ese o esa que le vendió el veneno a ese bastardo, pero quiero que sepas que si es un pez gordo o alguien peligroso no voy a dejarte tirada. Iré adonde me lleves, pero actuaremos con mucha cautela, ¿eh? Esta tierra es demasiado peligrosa como para dar un paso en falso. Vamos, tenemos poco tiempo y tenemos que ser sigilosos cuando encontremos a esa persona.

Dicho esto, tomó a Ariadna de la mano y comenzó a caminar a una marcha ligera mientras silbaba de forma cómica, como si las dos estuvieran dando un ocioso paseo por el campo. En este momento, Leonora no necesitaba rostros tristes y pesadumbre en el alma, tenía que transmitir esa energía a los demás. Quizá ahí radicara su poder como sinreflejo…, aunque aún era pronto para decirlo.

—Ari, gracias… —susurró Leonora como si de una nota mental se tratase.

Ariadna se detuvo asombrada al oír a Leonora darle las gracias y, en ese momento, se sintió llena de amor por la pequeña.

—¿Gracias por qué? No tienes por qué darlas. Ya te dije que somos familia, y la familia hace estas cosas —le sonrió retirándole el flequillo de los ojos con un gesto cariñoso—. Espera, que tengo que recoger algo que nos hará falta. —Se acercó al cadáver de la sacerdotisa, recogió su cuchillo, que limpió en su pantalón, y lo guardó en su bota—. ¿Crees que Nilstar tardará mucho? Es a él a quien habría que darle la información para que se lo cuente a Jota y a Luis. Creo que deberíamos ir todos juntos, pero si no lo hacemos, demostraremos que somos unas chicas guerreras. —Guiñó un ojo a Leonora y, atenta al camino, siguió a su compañera.

Mientras, el sol se alzaba por el este dando algo de calor a una tierra marchita. Incluso en la oscuridad a veces era posible ver un atisbo de luz. Los minutos pasaban y los compañeros no daban señal de vida. Impaciente, Ariadna intentó comunicarse por el transmisor que les había proporcionado Jeremiah. Únicamente estática. Mala señal, un presagio que solo podía significar problemas o que se encontraban demasiado lejos.

La hedonista intentó entonces llamar al móvil de alguno de los compañeros. Era una triste esperanza, pero era todo lo que le quedaba. De nuevo, el destino jugaba en su contra aumentando aquel deje de pesimismo que ya anidaba en su corazón.

CAPÍTULO SEXTO

—El móvil está apagado o fuera de cobertura. Recordamos que todas sus transmisiones son controladas. La hermandad lo vigila.

La situación empezaba a ser desesperante. El encapuchado tendría que haber regresado y aquello estaba poniendo nerviosa a Ariadna. Estaban en territorio hostil y sabía que, si pasaban al Mundo de la Luz, iba a tener una buena pelea con Jota y los demás por arriesgar a la niña, pero era lo mejor que podían hacer.

Las calles de Haití se encontraban desiertas. Tan solo el ruido de aquellas gallinas deformes que correteaban por los alrededores de las cuatro chabolas de la entrada de la ciudad rompía el silencio, que helaba la piel incluso de los más valientes. Aquel era el dominio de la Hermandad de la Sangre en el Mundo Oscuro, lo cual lo convertía, si cabe, en un lugar mucho más peligroso. Leonora y Ariadna avanzaban una al lado de la otra. La pequeña no parecía haber perdido en ningún momento su espíritu combativo. Se movían en sigilo, pero ambas presentían que alguien las estaba observando.

El ruido del acero cortando el aire las interrumpió, y la única lámpara de la zona estalló en mil pedazos, dejándolas en la oscuridad de aquellas últimas horas de la noche. Algo se empezó a mover a sus pies. Por el suelo empezó a correr un siseo, como si centenares de serpientes hubieran surgido de la nada convirtiendo aquel lugar en una trampa mortal. Una voz femenina, fría y dura como el filo de su arma, se escuchó en mitad del callejón.

—Os aconsejo que no os mováis si no queréis que os muerdan mis amigas. —Su voz era totalmente inexpresiva y no dejaba entrever sus sentimientos, parecía como si estuviesen hablando con Jota—. Como amiga que soy, si es que en este mundo pueden existir los amigos, os diré que vuestros compañeros no están siguiendo el camino correcto. No encontrarán la cura al veneno que afecta a la niña, y lo sé porque el veneno lo fabriqué yo. Puedo elaborar un antídoto, pero, lógicamente, todo tiene un precio. Sin embargo, es un precio que en cierta manera una de vosotras se puede permitir, ¿no es así, señorita Monforte? —Ariadna no pudo evitar dar un respingo al escuchar su apellido—. Tú eres la hija de Heracles de Monforte, y él posee una amplia colección de extraños materiales. Me gustaría obtener uno de ellos en concreto, se trata de una estatua de Teth tallada en oricalco. Tu padre nunca te diría que no, ¿verdad?

Ariadna recordó a su padre. Se trataba de un famoso arqueólogo que se había pasado la vida recolectando conocimientos y piezas relacionadas con la Atlántida, lugar de origen de los hedonistas. Era una persona poderosa, tanto dentro de la cábala como en el resto del mundo, gracias a la fortuna que había amasado. Pero no era una persona agradable: egocéntrico, solo pensaba en su propio placer, sin importarle a quién tuviese que usar y a quién desechar.

La voz de Daga Negra, o al menos así lo creía la hedonista, volvió a emerger de aquella oscuridad.

—He preparado un avión privado en el aeropuerto. Os conducirá a Italia, donde se encuentra la mansión de tu padre, como tengo entendido. Mañana por la noche partirá de nuevo de vuelta hacia aquí. Yo me pondré en contacto personalmente con vosotras. Si no os gusta el trato, siempre podéis recurrir a vuestro buen amigo Stormlovick. Consideradlo, si queréis, una carrera. Solo el vencedor se llevará el premio.

La voz dejó de escucharse y poco a poco los siseos desaparecieron. La luna volvió a brillar en el cielo y, tras mirar el suelo, la niña y la mujer pudieron ver cómo el rastro de centenares de criaturas serpenteantes surcaban la tierra que las rodeaba, ahora vacía.

La presencia de la asesina había sorprendido a Ariadna tanto que se había visto incapaz de articular palabra hasta que fue demasiado tarde y ya había desaparecido. ¿Para qué demonios querría ella esa estatua? ¿No le habría sido más fácil amenazar su propia vida que la de la niña? Su cabeza era un hervidero de preguntas sin respuesta, sin olvidar que aún tenía que averiguar el paradero de sus compañeros. Aun así, la primera preocupación era dirigirse al aeropuerto para regresar lo antes posible a Italia.

—Esto no es normal —dijo Leonora—. Según los conocimientos que poseo del Mundo Oscuro, deberíamos haber tenido problemas solo por acercarnos al aeropuerto. Sea quien sea la persona que nos envía, debe de tener muchos contactos o ser muy poderosa. También podría tratarse de una trampa. Mejor vayamos con cuidado.

Al llegar al aeropuerto, una persona de piel negra y traje oscuro con un rostro cadavérico las esperaba.

—Por aquí, señoras. Su avión privado las está esperando. Les aconsejo que realicen el viaje mientras estén en el avión, no les gustaría el viejo continente de nuestro mundo.

La Europa del Mundo Oscuro había sido devastada hacía algunos años por el desastre de Chernóbil. Esa fue tan solo la primera central en estallar debido a un supuesto accidente. En pocas horas la mitad de las estaciones nucleares del continente habían sido destruidas en una reacción en cadena y los países habían quedado sepultados en un eterno invierno nuclear del cual solo se libró la zona norte de Europa, patria de los Buscadores.

Ariadna y Leonora subieron al avión. Un par de horas más tarde les sirvieron la comida. Solo viajaban con ellas el hombre

del aeropuerto, una azafata y los pilotos. A pesar de desconfiar en un primer momento, Leonora probó la comida, ya que estaba hambrienta. El cansancio hizo el resto. Sus sueños fueron extraños y, en ellos, criaturas informes la contemplaban con sus eternos ojos púrpura. Eran los Guardianes de la realidad, aquellos extraños seres que habitaban en el Nexo. Al despertar, supieron que habían vuelto al Mundo de la Luz.

HISTORIA DE DOS MUNDOS

Todos conocemos hasta cierto punto la historia de nuestro mundo, pero nunca hemos podido descubrir lo que hay realmente detrás de algunos de los grandes acontecimientos de la historia. Aunque es cierto que muchas de las cábalas y hermandades no tienen un gran poder sobre la cultura actual, los cambios que realizan en un mundo se ven reflejados en el otro tarde o temprano. Por lo tanto, cuando hablamos de la historia de nuestro mundo, estamos hablando de la historia de los dos mundos y cómo algunos hechos acaecidos en uno de ellos ha repercutido en el otro.

EL MUNDO ANTIGUO

No se tienen muchos datos del mundo de los sinreflejo durante la historia. Los cuentos que hablan de la Atlántida y algunas leyendas del Antiguo Egipto mencionan seres venidos de otros lugares que poseían habilidades extrañas que recuerdan vagamente a los poderes mentales de los sinreflejo de hoy en día.

Es curioso que los sinreflejo tardaran tanto en organizarse entre ellos, pero debemos tener en cuenta que los sistemas de comunicación eran muy precarios. Algunos estudiosos sinreflejo han promovido algunas hipótesis en las que se afirma que los antiguos panteones de los romanos, los griegos e incluso los egipcios estaban formados en realidad por sinreflejo que atemorizaban a la gente con sus poderes. Lamentablemente, esta hipótesis no ha podido confirmarse y algunos datos, como el primer viaje de los que serían la Cábala del Rayo Divino —en que todo un grupo de soldados pasó al otro mundo—, pone en duda esta suposición, pues entonces estos soldados se hubiesen visto a sí mismos como dioses o se hubiera organizado una revuelta para derrocar a los falsos dioses.

Como principales fechas en el Mundo de la Luz que se disponen de esta época se puede destacar el sigo XXVIII a. C., momento en que nacen los Fenicios como unión de diversas tribus para convertirse en los principales proveedores de todo tipo de materiales a culturas mediterráneas. Los Fenicios crecerán de forma asombrosa hasta que en el 2300 a. C. diversas tribus seminómadas arrasan con las principales ciudades fenicias. Es precisamente en ese momento cuando los Fenicios descubren la existencia de los sinreflejo y de los poderes psíquicos. Estos deciden mezclarse con el resto de la humanidad para evitar que sus descubrimientos se pierdan.

Un poco más tarde, las guerras que empiezan a destruir a toda la civilización atlante los obligan a retirarse a una isla. Los primeros sinreflejo entre los atlantes descubren la existencia del otro mundo e intentan importar a su cultura los placeres existentes en él, pero fracasan en el intento. Es el inicio de la decadencia que los llevará a desaparecer casi por completo cuando deciden hundir la isla para evitar los horrores de ambos mundos.

Llegados al año 332 a. C., parte del ejército de Alejandro Magno viaja al Mundo Oscuro, donde lucha contra las criaturas que encuentran allí. Posteriormente, algunos sinreflejo que han sobrevivido a la experiencia fundan el Ejército del Rayo Divino, que acabaría convirtiéndose en la Cábala del Rayo Divino.

Pocos años después, la Cábala del Rayo Divino se introducirá en el Imperio Romano y, después, con la llegada del cristianismo, pasará a formar parte de la Iglesia. Es en este momento cuando empezará su gran cruzada contra el Mundo Oscuro. Se iniciarán las primeras incursiones para acabar con los habitantes del otro mundo, sin saber que por cada muerte en el otro lado causaban una muerte en el Mundo de la Luz.

Por su parte, en el Mundo Oscuro, entre el 1200 y el 1800 a. C. surge la Hermandad de la Sangre como evolución de los rituales primitivos en que se realizaban sacrificios de seres vivos para conseguir poder.

Más tarde, a causa de las incursiones de la Cábala del Rayo Divino en el Mundo Oscuro, se destruye la tribu de Mnotepep, que será el fundador del Imperio de los Mil Años. Mnotepep conquista tribu tras tribu en busca de los que exterminaron a su familia. La conquista es tan grande que acaba formando un imperio donde él se erige como primer faraón del Imperio de los Mil Años. No será hasta algunos años más tarde que un extraño aparece ante el faraón y le indica que aquellos a los que busca se encuentran en el Mundo de la Luz. Le habla de los sinreflejo y se crea la que se conoce hoy como Hermandad del Imperio de los Mil Años, con todos aquellos sinreflejo que se encuentran en el Imperio. Gracias a estos sinreflejo, Mnotepep conseguirá cumplir su venganza. Justo en ese momento el primer faraón fallece y se crea la dinastía del Imperio de los Mil Años.

Años más tarde, sobre el 37 d. C., Calígula, un sinreflejo de la Hermandad de la Sangre, consigue crear un imperio en ambos mundos a la vez, en el cual se realizan multitud de sacrificios y torturas. Es tal el poder que obtiene mediante estos sacrificios que prácticamente se convierte en un dios. Ese mismo poder lo vuelve loco y acaba siendo eliminado por miembros de la propia hermandad, que lo ven como un peligro.

Paralelamente a estos sucesos, en el norte de Europa diversas tribus bárbaras se enfrentan por el control del territorio. La tribu vencedora, formada por la familia Bär, crea lo que serían las bases de los Buscadores. Finalizadas estas guerras internas, los Buscadores son capaces de empezar a descubrir los secretos del mundo sobrenatural.

LA EDAD MEDIA

Durante la Edad Media, la superstición y el poder de la institución eclesiástica a nivel europeo atemorizaron a muchos sinreflejo, que tuvieron que esconderse al ser considerados demonios portadores de una maldición. En el Mundo de la Luz, algunos de ellos se adaptaron al pensamiento de esta época. La Cábala del Rayo Divino recibió muchos miembros que lucharon en numerosas guerras para destruir lo que ellos consideraban el mal. Las cruzadas fueron realmente sangrientas y hubo muchas guerras contra los «impíos» durante esta época de la historia.

Como hechos destacables durante la Edad Media en el Mundo de la Luz, en el año 989, Antonio de León funda en Roma la primera escuela de eruditos, que acabará convirtiéndose en la Cábala Hermética. Antonio de León realiza grandes descubrimientos que deja anotados antes de desaparecer tras descubrir la existencia del Mundo Oscuro.

Años más tarde, en el 1085, se funda en Toledo la Escuela de Traductores, que será la base para la creación de la Cábala de Morfeo, gracias a su labor cultural junto a la Escuela Hermética.

Debemos destacar, sin duda, un suceso acaecido en el año 1095: Pedro el Ermitaño, un sinreflejo perteneciente a la Cábala del Rayo Divino, consiguió alborotar a la plebe por toda la región de Flandes (actual Bélgica) congregando a más de cien mil personas. Para Pedro, el deber de todo buen cristiano era liberar Jerusalén de los infieles, de modo que llevó a la multitud hasta Constantinopla después de haber saqueado media Europa. Allí, el emperador, temeroso de tan grande ejército, decidió enviar a Asia Menor un grupo de veinte mil personas comandado por Pedro para que fueran destruidos por los infieles. Los Buscadores se enteraron de este viaje y, viendo una oportunidad para conseguir nuevos esclavos, se unieron a las filas de los infieles. Una vez Pedro llegó a Xerigordon, la mayor parte del ejército, que no estaba preparada para el combate, fue destruida. Los que sobrevivieron fueron vendidos como esclavos. Desde entonces, la Cábala del Rayo Divino ha jurado hacer pagar semejante ultraje a los Buscadores, cosa que hasta ahora no ha podido cumplir.

Algunos años más tarde, Josué de Sevilla, un erudito judío sinreflejo que formaba parte de la Escuela de Traductores de Toledo, empieza a viajar entre los mundos y forma a sus discípulos con todo lo que descubre, fundando así la Cábala de Morfeo. La cábala queda muy ligada a la filosofía platónica sobre el mundo de las ideas, ya que Josué considera que el Mundo Oscuro sirve como mundo de las ideas para el Mundo de la Luz y, de manera análoga, el Mundo de la Luz sirve como mundo de las ideas al Mundo Oscuro, siendo así las dos caras de una misma moneda que dan significado completo a la existencia.

Mientras ocurre todo esto, la Escuela Hermética empieza a recopilar todos los conocimientos existentes en el mundo. Con el nacimiento de la Inquisición, de manos de la Hermandad de la Sangre, empiezan a ocultar ciertos conocimientos al mundo exterior. Este es el caso del descubrimiento por parte de la Escuela Hermética de los sinreflejo, con el que se funda un grupo secreto dentro de la escuela que acabará convirtiéndose en lo que se conoce hoy como la Cábala Hermética.

Cuando en el año 1410, a causa de la persecución por parte de la Inquisición, la Cábala Hermética se vio obligada a huir, intentan salvar todos los conocimientos que han recopilado transportando la Escuela Hermética al Mundo Oscuro. El experimento falla y acaban encerrados en el Nexo, donde fundan la Ciudad de las Mil Puertas.

Años más tarde, la Cábala de Morfeo, gracias a su carácter religioso y al contrario de lo ocurrido con la Cábala Hermética, es adoptada dentro del seno de la Iglesia considerando a Josué un profeta que les avisa de la existencia del mal en el Mundo Oscuro. La presencia de la Cábala de Morfeo en la Iglesia obliga a la Cábala del Rayo Divino, que quiere mantener su presencia en secreto, a escindirse definitivamente de la Iglesia y luchar por su propia cuenta y riesgo.

Mientras tanto, en el año 1415 reaparecen los Fenicios como parte del pueblo gitano, o rom, en la península ibérica. La presencia de estos sinreflejo que se creían desaparecidos los sitúa en el punto de mira de la Cábala del Rayo Divino.

Por otra parte, en la isla sumergida de la Atlántida, se funda la Cábala de Hédoné, que se erige como dirigente de la nueva cultura atlante. El descenso de la natalidad los obliga a volver a contactar con el mundo exterior para evitar la endogamia. Los exploradores atlantes buscan sinreflejo que compartan ideales con su cultura para llevarlos al reino perdido y, de esta manera, renovar la sangre.

En el Mundo Oscuro, también ocurrieron ciertos hechos que marcaron la evolución de su propia historia. Los Buscadores, que parecían haber desaparecido como imperio, descubren la existencia de los sinreflejo. Este descubrimiento, junto al de la existencia de los poderes psíquicos, les otorga la fuerza necesaria para volver a tomar las riendas del norte de Europa. Aun así, deciden no abandonar sus investigaciones y, por ello, empiezan una cacería de sinreflejo en ambos mundos para poder estudiar sus capacidades.

Al mismo tiempo, en el sur de América surgen los Hijos de Madre Haia y Padre Gro. En un primer momento intentan dialogar con los seres humanos para frenar la destrucción del mundo, pero la Hermandad de la Sangre, viendo en ellos un peligro, empieza una guerra con ellos. La muerte de innumerables Hijos, pacíficos en un principio, causa que la mayoría de estos se vuelvan locos y se dejen llevar por sus instintos. Los Hijos salvajes, lejos de poder controlar su furia, empiezan a destruir todas las ciudades humanas que encuentran a su paso a la par que la selva amazónica empieza a crecer de forma descontrolada. Para evitar esa masificación, los habitantes de América usan unos productos que vuelven estéril la tierra. Pero el remedio resulta ser peor que la enfermedad, y todo el norte de América queda convertido en una zona árida donde prácticamente ninguna planta puede vivir. Afortunadamente, este hecho no queda reflejado en el Mundo de la Luz.

Mientras todo esto ocurre en América, el Imperio de los Mil Años inicia su conquista del continente africano. Tan solo el sur de África, defendido por la Hermandad de la Sangre, consigue resistirse. Finalizada la conquista de África, el Imperio dirige su vista al norte y consigue desembarcar en Europa a través de la península ibérica y extender su territorio hasta la zona francesa.

Por su parte, la Hermandad de la Sangre, viendo que su lucha contra los Hijos es una causa perdida, decide trasladar su poder a Europa. Debido a su debilidad, por la cual solo pueden conseguir poder psíquico mediante el sufrimiento, la hermandad intenta aprovechar el fervor religioso de la gente para que se automortifiquen. Infiltrándose entre las filas de la Iglesia, tanto del Mundo Oscuro como del Mundo de la Luz, susurraron palabras a las personas adecuadas: el pecado debía eliminarse, y la única manera de hacerlo era mediante el sufrimiento. De esta manera nació la Inquisición, organismo que velaría por que la gente pagara los pecados con dolor. Poco a poco la idea fue evolucionando: si el dolor podía curar el pecado, sufrir continuamente podría prevenir el pecado. Domingo de Guzmán, el primer inquisidor, fue un sinreflejo que ganó mucho poder erradicando la herejía albigense en Aragón.

En el siglo XII, un sinreflejo llevó a la Hermandad de la Sangre a uno de sus momentos más álgidos de poder: se trataba de Fingue, conocido como el Dios Mártir. Gracias a su autosacrificio, y al ser un sinreflejo, otorgó gran poder a las tropas de la hermandad, que consiguieron conquistar buena parte de Europa arrebatándosela al Imperio y a los Buscadores. Sin embargo, tras la muerte de Fingue en el 1240 a manos de sus seguidores fanáticos, la Hermandad de la Sangre empezó a perder todo el territorio conseguido y tuvieron que aislarse en pequeños reductos.

EL RENACIMIENTO

Con la llegada del Renacimiento, durante el siglo XIV, un aire fresco limpia la mala época vivida durante la Edad Media. A pesar de no ser un periodo histórico como tal, los cambios que conllevaron al modo de pensar nos hacen considerarlo aparte. La vuelta a la cultura grecorromana y la renovación de la filosofía, la ética y el arte provocaron muchos cambios en los dos mundos.

El Mundo de la Luz empieza a inspirarse en la belleza abstracta del idealismo. La belleza de todas las cosas se busca en las proporciones numéricas y en un retorno a la naturaleza, inspirando las obras en principios inmutables. Durante esta época, la Cábala de Hédoné resurge tras su retiro voluntario en la Atlántida. Su regreso trae nuevos conceptos a la Europa renacentista, sobre todo nuevos ideales de belleza y de placer que la humanidad había perdido durante la edad oscura.

Entre los sinreflejo pertenecientes a dicha cábala destacan artistas como Filippo Lippi y Sandro Botticelli. Este último, por desarrollar un estilo que la Iglesia considera inmoral, es capturado por esta, que cuenta con el apoyo de la Cábala del Rayo Divino. La tortura a la que es sometido termina por convencerlo de dejar atrás su estilo pagano y pasar a tratar temas religiosos. Botticelli deja de representar los ideales de la Cábala de Hédoné.

Por otro lado, durante el siglo XVI se crea lo que se conocería como el Pacto del Nuevo Mundo en respuesta a las nuevas necesidades económicas. Esta asociación de empresarios funda las bases de lo que posteriormente será la cábala de La Corporación, que controlará la mayor parte de los recursos conocidos del Mundo de la Luz.

El arte en el Mundo Oscuro también tiene una época de esplendor durante el Renacimiento, una vuelta a los orígenes del mundo, en este caso al mismo origen del mal. Los pintores y escultores crean seres demoníacos usando materiales que den una falsa vida a sus obras: sangre humana, vísceras y partes de cuerpos no son algo extraño de ver en escultura ni en pintura.

El máximo exponente de esto es Leonardo da Vinci. A pesar de ser un humano con reflejo, sus obras tuvieron un gran impacto en el Mundo Oscuro. Experimentó tanto con animales como con seres humanos para intentar convertirlos en obras de arte vivientes. Sus experimentos fueron horribles, muchos monstruos del Mundo Oscuro son los descendientes de sus obras. Se cree que Leonardo, en su búsqueda de la inmortalidad, acabó fundando la Hermandad de la Ascensión, creando los primeros mutantes. Algunos rumores afirman que tras muchos experimentos, en los que aseguró haber descubierto el secreto de la inmortalidad, acabó mutándose a sí mismo para dejar atrás su humanidad imperfecta. El año 1519 es considerado el año de la muerte de Leonardo da Vinci, pero su cadáver desaparece de forma misteriosa. Se dice que Leonardo sigue vivo bajo la apariencia de un horrible ser que, oculto en las estepas siberianas, sigue creando nuevos seres para formar parte de las filas de la Hermandad de la Ascensión.

Paralelamente a Leonardo da Vinci, otro grupo de estudiosos empiezan a crear artefactos que intentan simular la vida humana con partes orgánicas y partes mecánicas. Pese al intento, no dejan de ser marionetas que no poseen la chispa de la vida. De esta manera se funda La Hermandad, donde gente de todo el mundo busca alejarse del sufrimiento que causa la propia existencia. Posteriormente este grupo se convertirá en la Hermandad del Uno.

LA EDAD MODERNA

Con el descubrimiento de América, el mundo había sido explorado prácticamente en su totalidad, y el despertar de una nueva cultura global sumergió al mundo en grandes cambios. Uno de ellos fue el gran golpe que sufrió la Iglesia: los movimientos en desacuerdo con la Iglesia romana dieron lugar a lo que se conocería como el protestantismo. Otro fue la difusión de la imprenta, que, aunque se había inventado en el 1440, fue en esta época cuando empezó a extenderse por todo el mundo. Culturalmente, en el Mundo de la Luz fue una época de gran esplendor. El fin del feudalismo había llegado y la clase burguesa empezó a sobresalir, convirtiéndose en los principales promotores del arte.

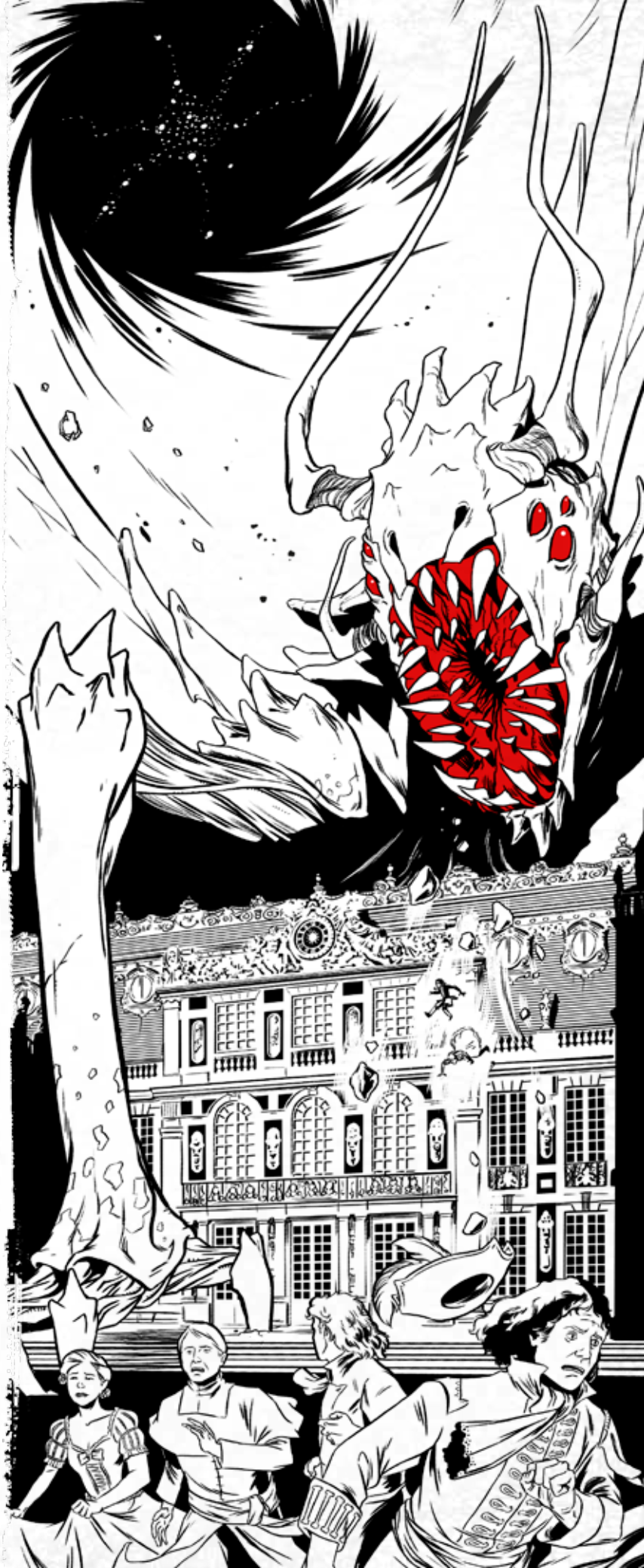
La Edad Moderna también sería un periodo de guerras y, lógicamente, en algunas de ellas se encontraban los intereses de los sinreflejo. La Guerra de Independencia en América fue el inicio de lo que en el futuro se convertiría en los Estados Unidos. El fin de esta época lo marcó también un gran conflicto: la Revolución francesa haría evolucionar la forma de pensar del mundo.

Durante esta época, la Cábala Hermética trabajó codo con codo con la recién nacida Hermandad, que posteriormente sería conocida como la Hermandad del Uno. Creyendo que buscaban conocimiento, compartió muchos de sus secretos con ellos, incluyendo cómo pasar de un lado a otro del Espejo. Así, La Hermandad pudo enviar a algunos de sus miembros al Mundo de la Luz para introducir su concepto de globalización. Fue Hegel quien plantó la semilla de esta ideología y, posteriormente, Marx promovió lo que se conocería como el marxismo: una concepción global del hombre y del mundo. La imprenta permitió que muchas sociedades cayeran bajo el yugo de la ideología de La Hermandad.

Fue también durante esta época cuando se funda La Compañía, evolución del Pacto del Nuevo Mundo, que empieza a manipular las naciones mediante la economía para obtener sus propios beneficios. La Compañía destina fondos a la creación de nuevos mercados y la explotación de nuevas fuentes de recursos. De esta manera aparecen grandes genios, como es el caso de Galileo e Isaac Newton, cuyas investigaciones sirven en el fondo a La Compañía.

Mientras, la Cábala del Rayo Divino inicia una cruzada contra los Fenicios. Viendo peligrar su situación, y después de la captura de muchos de sus miembros, los Fenicios empiezan a dispersarse por Europa y América.

En el Mundo Oscuro, Francia se convirtió en un antro de corrupción con la dinastía de los Luises. Con la llegada de Luis XIV, el Rey Sol, la decadencia llegó a su punto más álgido. El Rey Sol fue el primer gobernante que tuvo contacto con los sinreflejo del Imperio de los Mil Años. Los susurros venenosos de estos hicieron crecer sus ansias de poder y de gloria,



que lo llevaron a querer convertirse en emperador del mundo. Con el poder que le confería el Imperio de los Mil Años, explotó a su pueblo y corrompió a los nobles de la sociedad francesa. La Europa Oscura se sumió en un caos político. El placer de unos pocos se convirtió en el sufrimiento de muchos. Los actos de depravación eran constantes en los palacios de la nobleza francesa: bacanales y torturas públicas eran los platos favoritos de la aristocracia, que solo pensaba en su propia satisfacción. El pueblo se mantuvo en silencio mucho tiempo y esto provocó que parte de la corrupción se viera reflejada en el Mundo de la Luz: el Rey Sol de este mundo también empezó a pervertirse, lo que provocó que en el Espejo aparecieran grandes grietas por las cuales llegaron criaturas del otro mundo para sembrar el caos. El Mundo de la Luz no soportó durante mucho tiempo más esta situación, y, a la llegada de Luis XVI al poder, estalló la Revolución francesa. El telar que separa los mundos se reparó a sí mismo y algunos años más tarde el Luis XVI del Mundo Oscuro murió envenenado por agentes del Imperio. El Reflejo había estado a punto de romperse, pero, afortunadamente, el equilibrio volvió a establecerse con la llegada de la Época Contemporánea.

Mientras todo esto ocurría en Europa, en Asia La Hermandad creaba el primer ser artificial de cuerpo perfecto pero con una mente limitada que carecía de capacidad imaginativa. Se le bautizó con el nombre clave de EL-1-N0. La lógica de la máquina concluyó que toda forma de vida es imperfecta y, por ello, inició la creación de un ejército mecánico para convertir el mundo en un lugar yermo, inmutable y, por lo tanto, perfecto.

LA EDAD CONTEMPORÁNEA

Los grandes cambios socioculturales debidos a las revoluciones liberales y burguesas habían acabado con la edad anterior (Guerra de Independencia en 1775 y la Revolución francesa en 1789), y esta nueva comenzaría con el proceso de industrialización que tuvo su origen en las islas británicas y que posteriormente se difundió por el resto de Europa.

Durante el siglo XIX, la Cábala de Morfeo, después de años de esfuerzo y gracias a la colaboración con la Cábala del Rayo Divino, consigue destruir los planes de la Hermandad de la Sangre, fundadora de la Inquisición, mermando en gran manera su poder incluso en el Mundo Oscuro. Sin embargo, la Inquisición, a pesar de haber sido erradicada en el Mundo de la Luz, aún existe en el Mundo Oscuro, alimentando la sed de poder de la Hermandad de la Sangre.

En 1793 se firma el pacto por el cual los miembros de La Compañía se reparten el mundo por zonas económicas para evitar concentrar el capital en un único lugar. La Compañía pasa a llamarse La Corporación e, infundidos por los ideales de la globalización, empiezan a crear lo que se convertiría en una economía a nivel mundial.

Con el paso de los años, la prosperidad económica fue ganando terreno. La sociedad de consumo adquirió consistencia, permitiendo que el pueblo pudiera adquirir productos básicos y recibir una educación. A pesar de ello, el intento de los Fenicios por conseguir la inmortalidad mediante la energía desprendida de la sociedad de consumo acabó en un completo fracaso cuando en 1929 se produjo el crac. Las bolsas cayeron en picado y todo el trabajo que habían conseguido los Fenicios tuvo que volver a empezar desde cero.

Un año después, Midas, miembro de La Corporación, funda los Argonautas para investigar la posibilidad de explotar todo aquello relativo al mundo sobrenatural como fuente económica. De esta manera, La Corporación empieza a recopilar artefactos con poderes místicos alrededor del planeta. Cabe destacar que, pese a su gran poder económico, La Corporación sigue sin conocer la existencia de los sinreflejo.

Los años sesenta fueron otra vez una época de cambios en el mundo. La juventud despertaba con un sueño de libertad y un aire fresco de desenfado agitó el mundo entero. En el Mundo de la Luz, estos hechos se convirtieron en el movimiento *hippie,* con su crítica al materialismo y la burocracia de la sociedad. El uso de alucinógenos y el retorno a la naturaleza eran un claro reflejo de los ideales de los Hijos de Madre Haia y Padre Gro. Así pues, los llamados Hijos de la Flor fueron abandonando la ciudad para integrarse en la naturaleza, lo cual hizo que los Hijos tomaran cada vez más fuerza. El gran apogeo de este movimiento se dio en Woodstock, donde se generó suficiente poder psíquico en ambos mundos para que, según algunos rumores, Madre Haia y Padre Gro despertaran. Algunas cábalas y hermandades se unieron para frenar el movimiento, ya que podía llevar a la humanidad de nuevo a un periodo prehistórico. Si el movimiento *hippie* se basaba en el aborrecimiento de la sociedad consumista, convertirían todo lo que producían en lo que más odiaban. Con los Fenicios a la cabeza, el movimiento *hippie* fue comercializándose progresivamente. En las tiendas se podía encontrar su ropa, su literatura y su música. Así pues, en 1968 los Hijos de la Flor se dieron por vencidos, hartos de lo que habían hecho con su ideología. Enterraron simbólicamente un muñeco con un vestido tradicional y pronunciaron las últimas palabras: «Nunca más se volverá a comercializar en su nombre». Muchos rumores comenzaron a circular, pues no era habitual que los Hijos de Madre Haia y Padre Gro se dieran por vencidos tan pronto. El rumor de que en aquel muñeco había una semilla y un huevo de los Creadores hizo temer que no se tardaría en oír el resurgir de estas dos grandes bestias en el Mundo de la Luz. Por su parte, el gran poder que consiguieron los Fenicios les permitió situar en Las Vegas su sede, que convirtieron en territorio neutral para reunir a cábalas y hermandades. Esta reunión, que se realiza una vez cada cuatro años, es conocida como el Consejo de Las Vegas, y en ella participan miembros de todas las cábalas y hermandades a excepción de los Parias, a los que no se considera un grupo de pleno derecho.

Fue precisamente durante estas guerras para disminuir el poder de los Hijos cuando los Argonautas de La Corporación, de la

mano de Midas, descubrieron la existencia de los sinreflejo en una lucha entre la Cábala del Rayo Divino y los Hijos. Fruto de este descubrimiento, Midas empieza a investigar los poderes de los sinreflejo y descubre que su propio hijo, Jonás, es uno de ellos. A pesar de presentar sus descubrimientos al Consejo de La Corporación, estos rechazan su propuesta de crear un grupo especializado de sinreflejo. Midas, abatido, muere poco después, y Jonás, su hijo, culpa a La Corporación de su muerte. Resentido, elimina a todos los miembros del Consejo y se apodera de la cábala para convertirla en una agrupación de sinreflejo.

Otros datos históricos importantes que nos llevan hasta la época actual en el Mundo de la Luz son dos: en primer lugar, en 1978 Miguel de Yniesta escribe el *Libro de los sueños,* que recopila todo el conocimiento del Primer Volador. Se cree que este libro posee la verdad sobre el reflejo de los mundos y que aquel que descubra su verdadero significado conseguirá el poder absoluto. Por otro lado, en el año 2005 los Parias son admitidos finalmente como grupo formal con derecho a voto dentro del Consejo de Las Vegas.

La Edad Contemporánea también ha sido una época de cambios en el Mundo Oscuro, en los cuales la Hermandad del Uno ha tenido una especial importancia. En esta época, el continente asiático del Mundo Oscuro se hallaba en continua guerra entre las máquinas de EL-1-N0 y los seres humanos. Fue precisamente en los momentos más difíciles que apareció un misterioso hombre que se hizo llamar el Uno, que aportó los ideales para un mundo perfecto basados en la creación de un organismo y una mente globales. El Uno y sus seguidores formaron un ejército coordinado que permitió frenar el avance de las máquinas. La Hermandad, guiada en secreto por el Uno, empezó a recuperar su poder gracias al desarrollo de una nueva tecnología que los convirtió en lo que son ahora: cíborgs, cuerpos mitad máquina y mitad humanos que están en contacto constante con el que se había convertido en su dirigente. El primer paso para conseguir la meta de esta sociedad colmena se había dado. Muchas cábalas, temiendo por la libertad del mundo, vieron este hecho con malos ojos. Así pues, aprovechando las guerras mundiales que habían sumergido a la Tierra en un caos, y sin conocer aún la existencia de las máquinas de EL-1-N0, atacaron con todas sus fuerzas a Japón, donde se había instaurado la base de La Hermandad. El Mundo de la Luz fue liberado temporalmente de la presencia de La Hermandad, pero no tardaría en volver con más fuerza que nunca.

Debilitada La Hermandad, las máquinas se expandieron rápidamente por todo el continente asiático hasta llegar a Europa. Allí fueron descubiertas por el Imperio y los buscadores, que firmaron una tregua formando el Pacto de Hierro para detener el avance de las máquinas. En 1986, el Pacto de Hierro lanzó diversas bombas sobre las fábricas de robots existentes al este de Europa. Las bombas provocan una reacción que hace estallar todas las centrales nucleares de la zona y convierten el área equivalente a la Unión Soviética en una zona devastada por un invierno nuclear. Surgen los primeros mutantes, que se unen en la Hermandad de la Ascensión y crean su primera ciudad-estado en Chernóbil. La Hermandad, viendo que esta era la oportunidad ideal para acabar con su propia creación, lanzó una ofensiva final contra EL-1-N0 en Tokio, durante la cual se cree que quedan destruidos tanto la máquina central como el Uno. El sucesor de este en La Hermandad cambia el nombre a la misma y forma lo que hoy se conoce como la Hermandad del Uno. En la actualidad, pese a que las máquinas son muchas menos, la vida en el continente asiático continúa siendo un peligro mientras quede una en pie.

EL MUNDO HOY EN DÍA

EL MUNDO DE LA LUZ

Todos conocemos el Mundo de la Luz, pues vivimos en él. En los últimos años hemos podido ver una gran renovación industrial y cultural. Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías han permitido que el mundo esté continuamente conectado, y actualmente una persona puede saber lo que pasa en cualquier lugar del mundo con solo encender la televisión.

Pero en estos últimos tiempos no solo ha habido avances. Varias guerras han mermado algunas grandes sociedades. La caída de la URSS, la guerra del Golfo y el ataque terrorista a las torres gemelas en Nueva York nos han permitido ver que la humanidad sigue sin respetar ideologías o religiones diferentes.

En cuanto a los sinreflejo, se han visto obligados a ocultarse, pues el peligro de que descubran lo que son y los vean como monstruos podría originar una nueva caza de brujas, o peor aún: el uso de los sinreflejo como armas humanas.

No obstante, las cábalas han continuado adelante con sus objetivos, muchas veces trabajando en común, creando pequeños grupos a los que llaman GAS (grupos de acción secreta), comúnmente conocidos como amalgamas. Estos grupos son normalmente fijos, pues se encargan de las misiones peligrosas a las que no se puede enfrentar una cábala sola, y reciben un entrenamiento especial que les permite tener una buena coordinación entre sus diferentes poderes y una educación básica para respetar el pensamiento de sus compañeros.

África

África es un continente con poco interés para las cábalas del Mundo de la Luz. El abuso del Imperio de los Mil Años en el Mundo Oscuro ha provocado que cualquier intento de sacar a este continente de su situación tercermundista siempre acabe en fracaso. Ninguna cábala ha intentado situar sus centros de poder en África porque temen que pudieran ser corrompidos en el reflejo creado en el Mundo Oscuro. Tan solo La Corporación ha sido capaz de crear cierto mercado económico en algunos puntos del continente.

El Imperio, sin embargo, ha atravesado el Espejo en innumerables ocasiones, en lo que quiere ser su invasión en el Mundo de la Luz. Así pues, su presencia no es extraña en ciudades como El Cairo, donde se encuentra la principal avanzadilla del Imperio, el Valle de los Reyes o Ciudad del Cabo, donde el Imperio se ha enriquecido notablemente con el comercio de diamantes.

América

América es un continente relativamente joven desde el punto de vista de la cronología europea y, sin embargo, en poco tiempo América del Norte se ha convertido en una potencia mundial gracias a los Estados Unidos. El centro del mundo se ha desplazado de Europa al nuevo continente, a pesar de que la unión de los países europeos conserva parte del poder de antaño.

Hay muchas ciudades importantes en el nuevo mundo, casi todas situadas en Estados Unidos. Nueva York y Washington, entre otras, han congregado un gran número de sinreflejo, atraídos por el poder que hay allí. Pero si hay una ciudad que destacar entre todas las estadounidenses es Las Vegas, sede de los Fenicios. Esta ciudad es considerada una zona neutral, ya que, bajo la vigilancia de los Fenicios, ningún sinreflejo puede usar sus poderes allí. Las Vegas se ha convertido en un lugar donde los sinreflejo de distintas cábalas y hermandades pueden realizar sus reuniones sin peligro (en lo que se refiere al uso de poderes psíquicos). En cuanto a los Fenicios, usan esta ciudad como una gran batería que permite alargar la vida de sus miembros absorbiendo la Psike que desprenden los jugadores de los casinos. Si el crac de la Bolsa de Nueva York fue un desastre, Las Vegas se está convirtiendo en una fuente de inmortalidad para los Fenicios.

Otras ciudades importantes de este continente son: Río de Janeiro, México D. F., Montreal y Buenos Aires, donde algunos exploradores del Mundo Oscuro han situado sus bases, aprovechando la alta población de estas ciudades.

No debemos olvidarnos de la selva amazónica, donde los Hijos de Madre Haia y Padre Gro se esconden entre las ruinas de los templos, esperando el día en que sus progenitores lleguen al Mundo de la Luz.

Asia

Asia siempre ha sido un continente de misticismo. Las grandes religiones del mundo han nacido en este lugar, y no es por casualidad. La mayor parte de los sinreflejo nacen aquí y muchos creen que se debe a que por las tierras del Este fluyen grandes energías psíquicas.

En Japón, ya desde tiempos ancestrales, descubrieron que la Tierra recogía las energías de nuestras mentes y las canalizaba para crear puntos calientes de acumulación de energía y beneficiarse de ellos. Las líneas dragón fueron quizás uno de los primeros estudios que se realizaron de la energía psíquica, aunque sin saber que esta no la producía la Tierra, como se pensaba, sino las mentes que la habitan. Uno de los lugares donde mejor se pueden estudiar las energías espirituales es el Tíbet. Allí, incluso algunos humanos han conseguido despertar parte de su mente dormida liberando sus poderes psíquicos a un nivel básico.

El hecho de que el Tíbet sea un lugar con un gran potencial psíquico ha provocado grandes batallas para intentar conseguir el control de la zona, pero, afortunadamente, ha quedado libre gracias al trabajo en conjunto de las diferentes cábalas, que preferían compartir el lugar antes que dejarlo en manos de una única potencia. Así, el Tíbet continúa siendo un lugar donde la energía psíquica fluye libremente.

Europa

Europa ha sido el lugar de nacimiento de casi todas las cábalas del Mundo de la Luz. Hoy en día todavía muchas de ellas conservan sus centros de poder en el viejo continente, pues los sinreflejo prefieren lugares estables donde vivir para compensar los cambios a los que se someten durante sus viajes.

Muchas son las ciudades importantes en este continente y grandes son los cambios que se están realizando en él para compensar la pérdida de poder que se originó durante las guerras mundiales. La caída de la URSS fue un gran golpe para Europa, pero la creación de la Unión Económica Europea le ha devuelto parte de su antiguo esplendor.

La Atlántida

Situada al suroeste de la península ibérica, solo los cuatro miembros de la Cábala de Hédoné que actúan como guardianes de su entrada pueden encontrar la ciudad sumergida. Los únicos vestigios que quedan de esta civilización se suponen en las Islas Canarias, que se cree que formaron parte de la isla original de los atlantes. Efectivamente, muy pocos saben que existe de verdad, y menos aún han podido visitarla. Gracias a su tecnología, la sociedad atlante ha permanecido aislada del mundo exterior, incluso de los terribles Buscadores (o al menos eso creen).

La ciudad de Atlante ha generado gran cantidad de rumores en todas las épocas, sobre todo en relación con un extraño mineral llamado oricalco, que, según las leyendas, es capaz de dar el poder absoluto a quien lo posea. Sea verdad o no, la Atlántida ha continuado oculta después de una breve aparición durante el Renacimiento, y es dudoso que vuelva a emerger en un futuro próximo después de lo cerca que estuvo de ser destruida por una sociedad que corrompió sus ideales.

LONDRES

Desde siempre Inglaterra ha tenido fama de ser misteriosa. Se dice que las nieblas que eternamente envolvían la isla ocultaban el pasaje a un mundo llamado Avalon. ¿Quién sabe si esta tierra mágica era en verdad la Tierra Oscura o quizás la puerta a otro mundo solo conocido por los misteriosos druidas? Muchas de esas leyendas se han perdido y la sociedad inglesa se ha sumergido en la sobriedad del uso perfecto de la etiqueta y del comportamiento modélico de una nación que no tiene tiempo ya para los sueños. Es en esta sociedad donde nació La Corporación, una asociación con el único fin de crear un imperio económico.

La Corporación posee cientos de filiales por todo el mundo encargadas de los más variados aspectos de la sociedad actual: armamento, telecomunicaciones, bolsa, transporte… Si se uniera el capital de todas las filiales de La Corporación podría verse que poseen más del 30 % de la riqueza de todo el mundo, rivalizando incluso con el poder económico de los Fenicios.

Dentro de esta gigantesca corporación destaca un pequeño departamento: los Argonautas, seguramente el que cuenta con el menor poder adquisitivo, pero, aun así, uno de los más poderosos de toda la empresa. Los Argonautas forman la verdadera Cábala de La Corporación, un grupo selecto de sinreflejo dirigidos por un hombre llamado Jasón, nombre clave de uno de los dirigentes de La Corporación e hijo de Midas, toda una personalidad en esta cábala. Este pequeño grupo tiene su base en Londres, en un edificio cercano al Big Ben. El edificio es una antigua biblioteca donde pueden consultarse todo tipo de libros relacionados con el ocultismo o los hechos paranormales. En el sótano, tras un sistema de seguridad infranqueable, se atesoran reliquias de muchas épocas y culturas que los Argonautas, en su camino para conseguir el poder, se han encargado de acumular para su posterior estudio. Muchas de estas han resultado ser muy útiles para los Argonautas, pero solo aquellos con el pase adecuado pueden acceder a ellas, y solo en momentos puntuales.

Las energías que desprenden las reliquias han hecho que el reflejo de la ciudad de Londres en el Mundo Oscuro haya sido alterado gravemente. Una gran fortaleza oscura se alza al lado del Big Ben, un lugar impracticable salvo para unos pocos elegidos, ya que el campo psíquico que se ha creado a su alrededor es capaz de destruir la mente de los que intentan entrar sin permiso. Más allá, las nieblas de la isla continúan ocultando misterios que pocos se atreven a explorar.

ROMA

Roma, capital italiana, sigue siendo un lugar de importancia como lo ha sido desde los albores de la humanidad. Durante mucho tiempo la Cábala del Rayo Divino tuvo su sede entre las ruinas del Imperio romano, pero con la llegada de la Cábala de Morfeo todo cambió. Conservando unas profundas creencias religiosas, esta cábala se insertó en el seno de la Iglesia católica como un grupo especial que estudiaba la relación entre el bien y el mal. Los miembros de la cábala eran capaces de viajar a lo que ellos creían el Infierno (la Tierra Oscura) y, de esta manera, poder estudiarlo a fondo, pues creían que mediante el estudio del mal podían llegar a evitarlo más fácilmente. La cábala situó su sede en Roma, pues el reflejo oscuro de esta ciudad —y, más concretamente, de la Ciudad del Vaticano— era realmente parecido a la descripción del Infierno que aparece en la Biblia. Este hecho ha provocado muchas discusiones en el seno de la Iglesia, pues conociendo los poderes de los que disponen los miembros de la Cábala de Morfeo, se ha puesto en discusión si el Jesús bíblico era en realidad el Hijo de Dios o se trataba en su lugar de un sinreflejo de mucho poder.

Debido a esto, la Iglesia siempre ha mantenido en secreto la existencia de la Cábala de Morfeo, pues podría crear una profunda crisis religiosa que no podría afrontar en estos momentos.

TARRAGONA

Tarragona fue la ciudad más importante en Iberia durante el mundo antiguo, llegando a ser capital imperial. Muchas ruinas romanas se conservan bajo la ciudad y muchas más se encuentran a medida que se construyen nuevos edificios sobre lo que fue la antigua Tarraco romana. Pero debemos centrarnos en su antiguo circo romano. Bajo las aparentemente abandonadas ruinas, ahora museo turístico, los miembros de la Cábala del Rayo Divino tienen su centro de operaciones.

Habiendo sido expulsados de la Ciudad Eterna cuando la Cábala de Morfeo se instaló en el Vaticano, los miembros del Rayo Divino decidieron desplazarse a Tarragona, donde podían construir su base en el subsuelo aprovechando las ruinas de la ciudad. La Cábala del Rayo Divino procura que ninguna de sus bases subterráneas sea descubierta protegiendo prácticamente todos los accesos con modernos sistemas de seguridad y guardias disfrazados de civiles que patrullan constantemente la zona. Gracias al apoyo de la cábala, la ciudad ha sido denominada Patrimonio de la Humanidad. El respeto que el Mundo de la Luz tiene por esta ciudad es suficientemente poderoso para evitar que sea alterada desde el Mundo Oscuro y hacer que el Reflejo actúe en beneficio de la propia cábala.

Oceanía

Oceanía ha sido siempre el continente desconocido: una enorme isla separada de todos los demás continentes y culturas exóticas que se esconden en innumerables islas. Las cábalas y hermandades están realmente preocupadas por este continente, pues temen lo que desconocen. Todos los sinreflejo que han viajado allí en cualquiera de los dos mundos han acabado desapareciendo sin dejar rastro. Algunos

rumores hablan de que en ese lugar existe una conexión permanente entre los dos mundos. Se dice que ambas Oceanías son idénticas, tanto en la Luz como en la Oscuridad, y que las criaturas del Nexo pueden vagar libremente por este continente dejando atrás su reino natal.

EL MUNDO OSCURO

El Mundo Oscuro ha sido un gran desconocido incluso para sus propios habitantes. La mayoría de las ciudades han sido destruidas por su propia corrupción, y de ellas no quedan más que ruinas donde habitan criaturas surgidas de quién sabe qué infierno. Se ha convertido en un lugar casi inhabitable: gases nocivos, criaturas extrañas y tierras estériles no son más que algunas de las pequeñas molestias de esta tierra corrupta. Debido a lo difícil de sobrevivir aquí, los seres humanos del Mundo Oscuro han formado las llamadas ciudades-estado, urbes preparadas para alojar a gran cantidad de gente y protegerla del mundo exterior. Estos núcleos de población son, generalmente, el reflejo de nuestras ciudades o zonas más pobladas, mientras que las menos habitadas se reflejan en pequeños poblados semiderruidos y abandonados.

En general, el aspecto de estas urbes es siniestro. Los edificios son sensiblemente más altos que en nuestro mundo, normalmente coronados con estatuas grotescas, que son el símbolo del poder de la ciudad. El estado de conservación es pésimo por la agresiva contaminación, y el poco valor que le dan sus habitantes a la estética hace que no tengan demasiado interés en cuidar lo que los rodea. Creen que es mejor buscar pan que llevarse a la boca que estar arreglando la fachada de su edificio. En estas ciudades se combinan barrios superpoblados y otros totalmente despoblados, sin que haya una razón aparente.

Aunque a primera vista estas ciudades puedan parecer un lugar seguro, no lo son. Las ciudades-estado siguen una única ley: la del más fuerte. Las diferencias sociales son aún más grandes en el Mundo Oscuro, y si no puedes defender ni tu propiedad ni tu vida, es que no merecías poseerlas.

Los dirigentes de estas ciudades-estado las gobiernan con mano dura y permanecen en el poder en tanto puedan defender su posición. Es arriesgado llegar a una de estas posiciones, y quienes lo intentan o bien son estúpidos que tienen los días contados o son personas con suficiente poder para cuidar sus espaldas.

Así pues, solo las grandes familias o las grandes corporaciones son capaces de prosperar en un mundo donde los recursos se agotan con facilidad y donde el vicio, la corrupción y la muerte se ven en cada esquina solo para complacer a unas cuantas personas.

África

África es la cuna del Imperio de los Mil Años. En este mundo, el Imperio egipcio nunca llegó a desaparecer, sino que, al contrario, poco a poco se convirtió en la mayor potencia del Mundo Oscuro. Pero, alejándose del dios Sol, se sintieron atraídos por los susurros viperinos de las serpientes. Poco a poco abandonaron el culto a los antiguos dioses para dedicar toda su atención a un único dios, Teth. El faraón esclavizó a toda la población apoyado por la nobleza, y así comenzó el Imperio de los Mil Años. El uso de venenos para castigar a aquellos que se resistían se convirtió en el pan de cada día. El Antiguo Egipto fue creciendo poco a poco conquistando los países vecinos bajo el ardiente sol del desierto y acabó convirtiéndose en un verdadero imperio que duraría incluso más de los mil años profetizados. Junto al Imperio, las arenas del desierto avanzaban, engullendo las tierras fértiles a su paso y convirtiendo el continente en un paraje desolador.

África, pues, es el continente de las pirámides, a excepción de un pequeño reducto en la parte austral del continente, que, defendido por la Hermandad de la Sangre, ha sobrevivido a las arenas.

La población trabaja esclavizada en ciudades-estado dominadas por los sacerdotes de Teth, que concentran el poder psíquico del mundo en sus pirámides con la ayuda de siniestros rituales. Así, todas las ciudades crecen alrededor de una pirámide que es el corazón de la ciudad y donde los gobernantes sinreflejo ostentan el poder del mismo dios Teth.

El Imperio conoce desde hace tiempo la existencia de los sinreflejo, pues estos son los que al principio de los tiempos formaron la casta sacerdotal y la estirpe del faraón. El respeto por los sacerdotes se ha hecho mucho mayor en los tiempos actuales, pues se dice que la llegada de Teth está cerca y que, cuando el dios llegue, solo ellos sobrevivirán, junto al emperador, al fin de los días.

Actualmente se encuentra en el trono del faraón-emperador una mujer: Hatshepsut II. Esta emperatriz-faraón subió al trono después de haber envenenado a su esposo, el emperador-faraón Tutmosis XXI. Es una dirigente de mano de hierro que no permite la indisciplina y que está llevando al Imperio de los Mil Años a una cruzada por la Tierra de la Luz en busca de la exterminación de la Cábala del Rayo Divino. Extrañamente, todos aquellos que han pronunciado alguna palabra en contra de esta mujer han muerto envenenados, y se dice que la nueva dirigente es la reencarnación del dios Teth, que ha venido a la tierra para traer la muerte y destrucción definitiva.

EL CAIRO

Esta ciudad es la ciudad-estado del sacerdocio del Imperio de los Mil Años. El Gran Templo es un monumental edificio construido en pleno centro de El Cairo en el que se realizan los ritos de iniciación para los sinreflejo de esta hermandad. En sus cámaras internas, los sacerdotes más poderosos

realizan los ritos de culto a los faraones de las diferentes ciudades-estado, gracias a los cuales la energía de las pirámides les es transmitida y se convierten en los avatares de Teth. Al mismo tiempo, tras las paredes de este templo, el joven sacerdote Kenekotep el de las Mil Caras dirige a los sinreflejo imperiales en las duras misiones que les encomienda.

Algunos rumores, provenientes de los que han visitado el templo, hablan de que sus entrañas albergan horribles criaturas creadas para imponer el poder de los sacerdotes en el trono de diamante y, de esta manera, derrocar la dinastía de los emperadores-faraón.

CÓRDOBA

Córdoba, a pesar de no estar situada en África, se describe en este apartado porque es la capital del Imperio desde hace más de doscientos años. Tras la ascensión de Hatshepsut II al poder, esta mandó construir un palacio de diamante desde donde ella, con la ayuda de los sacerdotes serpiente, gobierna la totalidad del imperio. Se dice que el poder de Hatshepsut II es tal que seguramente se trate de la encarnación del propio Teth, pues cuando clama su ayuda, la tierra tiembla de miedo y la gente cae fulminada con su mirada. Ha habido muchos intentos de asesinato hacia su persona por parte de, según los rumores, los sacerdotes serpiente, pero a pesar de esos intentos, la emperatriz-faraón sigue en lo alto de su trono de diamante, impertérrita y sin parecer demasiado preocupada por cuántos estén en su contra.

Hatshepsut ha construido en la ciudad cuatro enormes pirámides, cuya punta está formada por un diamante perfectamente pulido. Estas pirámides concentran la energía de las demás pirámides del imperio y convierten Córdoba en una ciudad-estado infranqueable si no se cuenta con el permiso de la emperatriz-faraón.

Asia

Asia es una gran y perfecta máquina. Quizás esa sea la afirmación más correcta que pueda decirse de este continente en el Mundo Oscuro. En el Mundo Oscuro la tecnología está mucho más avanzada que en el Mundo de la Luz, pues en ningún momento se han tenido reparos en experimentar con humanos y animales o destruir el medio ambiente en beneficio del progreso.

Durante la Revolución industrial, los habitantes asiáticos, animados por los primeros inventores, empezaron a usar cada vez con más frecuencia las máquinas que estos desarrollaban. Con el paso de los años, la tecnología se volvió indispensable. Las ciudades empezaron a sufrir grandes cambios: primero fueron los edificios, luego las calles, los transportes, y al final todo aquello que rodeaba una urbe fue dotado de una cierta inteligencia gracias a la tecnología.

En Japón se creó la primera ciudad inteligente, controlada desde una gran máquina con la fisonomía de un ser humano a la que llamaron EL-1-N0 y que estaba destinada a crear un mundo perfecto. Este ordenador se encargaba de vigilar la gran ciudad-estado de Tokio. Poco a poco, otras ciudades-estado asiáticas siguieron el ejemplo de Tokio y pasaron a unirse al ordenador que controlaba la primera ciudad. Asia se estaba convirtiendo en una gran máquina donde los humanos eran pequeños organismos casi comparables a los parásitos. Así, EL-1-N0, siguiendo la directriz de encontrar la sociedad perfecta, empezó a erradicar a los humanos: «La única manera de crear una sociedad perfecta es destruir a los humanos. Sin humanos, la sociedad no podrá ser corrompida». La guerra por la supervivencia en Asia había empezado y debían luchar contra todo un continente vivo.

TOKIO

Tokio fue la primera ciudad-estado inteligente y fue allí donde se construyó el ordenador que controló Asia durante mucho tiempo. Aun así, es quizás una de las pocas ciudades-estado asiáticas a salvo de la destrucción provocada por la máquina, ya que la guerra solo se libró allí durante los últimos años.

Hoy en día Tokio se ha convertido en la principal ciudad-estado asiática, donde la tecnología parece volver a estar al servicio de los seres humanos; aunque más concretamente al de la Hermandad del Uno. Cabe destacar que actualmente aquel al que llaman el Uno falleció tras la batalla con la gran máquina, y el actual líder de Tokio y de la Hermandad del Uno es Kenji Amateratsu, uno de los sinreflejo originales de la hermandad que sigue vivo gracias a sus implantes. El objetivo actual de Kenji es unir las dos tierras en una única mente global para conseguir la perfección de la mente en un único cuerpo perfecto, el del Uno.

América

La América del Sur del Mundo Oscuro es el sueño de todo ecologista: un enorme continente lleno de flora y fauna en estado salvaje. Pero este salvajismo puede llegar a ser peligroso cuando el ser humano es considerado un enemigo. Los animales y las plantas han evolucionado desde sus formas primitivas a peligrosas criaturas que pueden desplazarse en busca de sus presas.

Durante la Edad Media, la Hermandad de la Sangre y sus seguidores iniciaron una destrucción masiva del Amazonas en busca de fuentes de recursos. En ese momento algo ocurrió en la selva, un gran rugido surgió de su interior, y lo que parecían animales y plantas mutantes atacaron la ciudad que equivaldría a Buenos Aires. Los Hijos de Madre Haia y Padre Gro habían despertado. La guerra fue breve, pues golpearon con todo su poder y nadie esperaba que la ciudad fuera atacada por la propia selva. Aun así, los Hijos no destruyeron a los habitantes, sino que intentaron mostrarles el mal que estaban haciendo y enseñarles qué debían hacer para repararlo. Los Hijos demostraron ser pacíficos y, poco a poco, América fue repoblada de plantas y animales.

Lamentablemente, no tardaron en chocar con los intereses de la Hermandad de la Sangre. Estos últimos no podían permitir actos pacíficos en el Mundo Oscuro, pues con ellos acabaría su poder. Así, empezaron a talar y quemar aún más árboles con la intención de destruir el hábitat de los Hijos. Esto despertó la furia de los Hijos, y los que habían sido más pacíficos hasta el momento se convirtieron en terribles criaturas que, llevadas por sus instintos, acababan con todo ser humano con el que se encontraban. La Hermandad de la Sangre, alarmada por lo que ocurría, tuvo que retirarse a antiguas posiciones, lo que le hizo perder gran parte del dominio americano. Los Hijos de Madre Haia y Padre Gro que cayeron en aquel estado por culpa de la guerra fueron expulsados de las ciudades-estado, pues sus hermanos, que estaban en contra de la violencia, no podían curar su rabia y odio.

Actualmente, las ciudades-estado americanas están controladas por los Hijos, y la casta de los Viajeros se encarga de las comunicaciones entre ellas. Estas ciudades son pequeños paraísos en un mundo oscuro. Algo extraño, pues en un lugar donde todo es maligno, ¿cómo puede subsistir algo benigno?

Por otro lado, América del Norte, después de las medidas tomadas para frenar el avance de los Hijos, se ha convertido en un territorio árido donde apenas puede crecer ninguna planta. Las pocas ciudades-estado que existen tienen a la población en condiciones infrahumanas. La lucha por los recursos es algo que se vive día a día y, por ello, cada vez han aparecido más bandas de piratas motorizadas que asaltan las caravanas que transportan recursos de una ciudad a otra.

La supervivencia en América del Norte es cuanto menos difícil, pues ninguna cábala o hermandad ha reclamado su posesión debido a lo difícil que es mantener cualquier estructura estable en ese continente. Asesinos, ladrones y todo tipo de fugitivos acaban en este territorio donde cualquiera que no sepa defenderse a sí mismo tiene pocas posibilidades de sobrevivir.

BUENOS AIRES

La ciudad de Buenos Aires fue la primera que invadieron los Hijos de Madre Haia y Padre Gro durante la Edad Media, aunque permitieron que los seres humanos continuaran gobernando el territorio hasta finales del siglo xx. A inicios del xxi, algo cambió en los Hijos y destituyeron el gobierno local para imponer unos dirigentes escogidos por ellos. Los actuales dirigentes han creado su base en la Casa Rosada, antigua sede del gobierno nacional, mientras que la sede del verdadero centro de la hermandad, la que está compuesta por los Viajeros, se ha situado en la basílica de Santo Domingo. Estos edificios están compuestos de una mezcla de material inerte y biomasa, con lo cual son edificios vivos que crecen a medida que las necesidades lo requieren y son capaces de reparar rápidamente cualquier daño que sufran.

Otro de los lugares importantes en esta ciudad-estado es el gran obelisco de Buenos Aires, que se ha conservado en pie desde su fundación en 1963. Este obelisco es idéntico al que se encuentra en la Buenos Aires del Mundo de la Luz y ha simbolizado para los Hijos la unión de los dos mundos bajo una paz mundial y una vuelta a la naturaleza.

HAITÍ

Tras la desaparición de la Inquisición y la derrota sufrida en el Mundo de la Luz respecto a las leyes sobre la esclavitud, la Hermandad de la Sangre se desplazó hacia la pequeña Haití. Muchos pensaron que una vez retirados a tan pequeño territorio, nadie volvería a oír hablar de la Hermandad de la Sangre; pero, al contrario, eso supuso un aumento en el poder de la hermandad.

La Hermandad de la Sangre descubrió que la isla de La Española era un gran centro de poder psíquico de la Tierra. La energía psíquica dejada atrás por los muertos se concentraba extrañamente en esta isla y la capacidad de la Hermandad de la Sangre por captar la energía basada en la muerte y en el sufrimiento hizo de Haití el lugar ideal para la creación de su sede central.

Haití está formada por dos penínsulas separadas por el golfo de la Gonâve. En la primera de ellas habitan los miembros de la Hermandad de la Sangre, los sinreflejo que lideran mediante la tortura y el abuso del poder al 95 % restante de la población. Este último porcentaje es descendiente de los antiguos esclavos africanos y aún hoy día vive en una situación precaria bajo el yugo de la hermandad.

Actualmente, el gobierno de la Hermandad de la Sangre sobre Haití se basa en el dominio de la sociedad mediante el poder de la religión bajo la dirección de Papi Papewaio, el líder de la hermandad. Modificando paulatinamente las creencias religiosas del pueblo esclavo, fueron convirtiendo el vudú del Mundo Oscuro en algo terrible. El culto a los *loas* se ha convertido en un culto de sangre: sacrificios humanos, torturas a las familias de los muertos para atraer su esencia y así poder captar su energía, y otros muchos horrores han hecho de Haití un lugar a evitar.

Europa

La Europa del Mundo Oscuro se puede dividir en tres grandes zonas. La primera de ellas es el sur del continente, que agrupan la península ibérica y parte de Francia. Entre los siglos VIII y XV, en el Mundo de la Luz se produjo la reconquista de la península ibérica a los musulmanes. En cambio, en el Mundo Oscuro esta reconquista fracasó estrepitosamente debido al poder del Imperio de los Mil Años, que tenía el control de la península. El Imperio prosiguió con su conquista hasta llegar a los Pirineos, donde detuvo su avance para transformar los territorios bajo su control en algo más acorde al modo de vivir del Imperio.

La península ibérica se convirtió poco a poco en un desierto y las primeras pirámides de poder aparecieron en los años siguientes. Acabada esta primera época, el Imperio se planteó proseguir con la conquista de Europa, pero se encontró con que las ciudades-estado francesas tenían una fuerza bélica muy importante, por lo que sería imposible conquistarlas. Así que el Imperio cambió de estrategia y, en lugar de intentar llevar a cabo una conquista militar, intentó que las ciudades-estado francesas se pusieran de su lado. Los sacerdotes serpiente sedujeron a los gobernantes franceses con palabras de poder y de gloria y, poco a poco, estos fueron cayendo en las redes del Imperio. No tuvieron que pasar muchos años antes de que el Imperio pudiera entrar en Francia sin necesidad de luchar. La transformación del país tampoco tardó en llegar.

La segunda zona de Europa es el norte. Los Buscadores han establecido sus bases en estos lugares y las grandes ciudades-estado que habían existido en tiempos pasados ahora son enormes campos de concentración donde comercian con humanos como podrían hacerlo con carne de animal. Los Buscadores tienen la mayor fuerza militar de ambos mundos, y podrían haber sido la mayor potencia si no hubiera sido por la aparición de las máquinas de EL-1-N0 en el este de Europa, que los obligó a firmar el Pacto de Hierro con el Imperio de los Mil Años, por el cual ambos detendrían su avance mientras existiera el peligro de que las máquinas destruyeran ambos imperios.

Actualmente, las cábalas y las hermandades siguen temiendo y respetando a los Buscadores, pero también saben que en cualquier momento pueden unirse para darles el golpe de gracia. Conscientes de esto, los Buscadores se dedican a comerciar con las cábalas y hermandades de ambos mundos, ya que su facilidad para rastrear a los sinreflejo y para abrir portales les permite capturar a aquellos viajeros que no saben dónde están para hacerlos participar en circos o para venderlos a las sociedades de sinreflejo.

Por último, debemos hablar de la Europa del Este, un desierto glacial que empieza en Italia y se extiende hasta la mitad de Asia provocado por el abuso de las energías nucleares. La Hermandad de la Ascensión construyó enormes centrales nucleares para conseguir la energía necesaria para mantener sus ciudades-estado y su poder militar. En secreto usaban la radiactividad generada para conseguir nuevas mutaciones en los miembros de la hermandad intentando conseguir el cuerpo perfecto. Por desgracia, la energía que usaron era ciertamente inestable, y cuando se dieron cuenta era demasiado tarde. En el año 1986, el Pacto de Hierro bombardeó la central de Chernóbil con el ánimo de detener el avance de las máquinas que venían del Este. Al explotar, hubo una reacción en cadena que dejó una nube radiactiva. El invierno nuclear había empezado. La parte este de Europa fue decayendo, sus habitantes murieron poco a poco y los que sobrevivieron fueron víctimas de extrañas mutaciones.

La Hermandad de la Ascensión tuvo que ocultarse, su imperio había caído y las extrañas criaturas que aparecieron en los glaciares hicieron imposible la supervivencia fuera de las ciudades-estado, donde se subsistía con los pocos alimentos que se podían cultivar y con la carne de las temibles bestias que obtenían las partidas de caza.

Debemos hablar de un cuarto lugar en Europa: las islas británicas. Gran Bretaña e Irlanda son un lugar inaccesible debido a las tormentas que envuelven de forma continua las islas. Solo hay una manera de acceder a ellas y es a través del Mundo de la Luz. Aquellos que han sido lo suficientemente locos para intentarlo, sobre todo si lo han hecho lejos de Londres, y han conseguido volver, hablan de malvadas criaturas que pueblan la isla y de una Corte Oscura formada por los seres de nuestras peores pesadillas.

BERLÍN

Berlín es la capital del imperio de los Buscadores. Es una de sus pocas ciudades que no tiene ningún campo de concentración. Al contrario, esta ciudad-estado está formada por sobrios edificios que guardan en su interior las obras de arte y las riquezas que los Buscadores consiguen.

Exteriormente, la sociedad de los Buscadores es realmente austera. Rígida y fría, su vida podría definirse con un color: gris. Pero, por dentro, está mucho más viva de lo que podría parecer. Les gusta disfrutar de sus familias, rememorar los árboles genealógicos vanagloriándose de la pureza de su sangre, ya que solo aquellos con la línea de sangre más pura pueden acceder a las posiciones de poder. Para la creación de estos árboles genealógicos toman como referencia al primer gran buscador conocido: Adolf Bär, el fundador de la sociedad.

En Berlín se hallan los dirigentes de la sociedad buscadora distribuidos en catorce grandes casas que forman lo que se conoce como el Círculo. Las casas se reúnen en el Palacio Rojo de Berlín y allí los cabeza de familia discuten los asuntos concernientes a los Buscadores. Solo los sinreflejo pueden actuar como cabezas de familia. De hecho, si una línea de sangre no tiene descendencia sinreflejo, se la considera impura y cae en desgracia, siendo sustituida por una nueva familia con descendencia sinreflejo próxima a la línea de sangre de los Bär.

Berlín, pues, se ha convertido en una ciudad de intrigas. Las casas que no se encuentran dentro de las catorce más próximas a la línea de sangre de los Bär intentan deshacerse de los miembros sinreflejo de las que sí. Muchas ciudades-estado han luchado contra Berlín intentando conseguir el poder del Círculo, pero hasta ahora pocas veces se ha conseguido alguna victoria. Las casas cuentan entre sus filas con los sinreflejo más poderosos, y la familia Bär, descendiente directa de Adolf Bär, trata con mano dura a aquellos que fracasan.

MOSCÚ

Las ciudades-estado de la zona ártica de Europa a duras penas se sostienen sobre sus cimientos. Si no fuera por el trabajo conjunto de todos los mutantes bajo el liderazgo de la Hermandad de la Ascensión, hace tiempo que la humanidad hubiera dejado de existir en los glaciares. Las nubes radiactivas no se han dispersado en años, y no es raro ver en el cielo extrañas nubes de colores. En esta completa desolación, los animales se han convertido en temibles bestias que luchan por su propia supervivencia cazando a toda forma de vida.

Moscú es una de las pocas ciudades-estado que han sobrevivido, gracias a la cooperación de sus habitantes. Es en esta ciudad donde se encuentra uno de los pocos terrenos de cultivo aún fértiles de la Europa del Este. A pesar de no ser muy grande, tiene capacidad suficiente para alimentar a la ciudad entera, aunque de forma un tanto precaria. La Hermandad de la Ascensión, que tiene allí su sede, comparte la comida de forma equitativa y de vez en cuando envía misiones al Mundo de la Luz para obtener aquellos elementos que les faltan.

En el centro de la ciudad se ha construido una enorme torre metálica que se alza más allá de las nubes radiactivas. Se dice que en ella habita el señor de la hermandad realizando sus experimentos, pero si esto es cierto no se ha podido comprobar.

Oceanía

Al igual que en el Mundo de la Luz, Oceanía es un lugar desconcertante para los sinreflejo. Ninguno de los que ha viajado allí ha podido volver para explicar qué es lo que ha encontrado. Incluso los miembros de la Hermandad del Uno, que mantienen un contacto permanente entre ellos, han sido incapaces de comunicarse. El misterio se incrementa aún más sabiendo que los humanos normales que han visitado este continente dicen que no han visto nada extraño: islas desiertas, sin apenas vida y ninguna población.

Uno de los rumores que corren por el Mundo Oscuro sobre Oceanía dice que en Australia vivía una civilización con una tecnología muy avanzada y unos poderes psíquicos extraordinarios que les permitieron cruzar el Espejo y establecerse en ambos mundos de manera simultánea. La raza desapareció misteriosamente y con ella toda su tecnología y cultura, pero algunas leyendas hablan de fortificaciones que se hallan ocultas en alguna de las islas de este continente gracias a la tecnología de esta antigua civilización.

OTROS MUNDOS

Algunos estudiosos afirman que, además del Mundo de la Luz y el de la Oscuridad, existen otros planos desconocidos para los sinreflejo. Esta teoría está fundada en la existencia de la Corte Oscura como un submundo dentro de la Tierra

Oscura. Otros rumores afirman que a través de Oceanía puede accederse a cualquiera de esos mundos, pues este continente existe por igual en todos los planos y funciona como una puerta a ellos. Estos rumores no han podido ser demostrados hasta ahora, y del único otro mundo del que los sinreflejo pueden decir algo es el Nexo.

El Nexo es un lugar lleno de misterios incluso para los miembros de la Cábala Hermética que viven en él. Es un lugar caótico sin forma fija. Aquellos que no conocen sus secretos acaban perdidos o son atacados por las extrañas criaturas que moran en él. Pero lo más enigmático de este mundo son los Guardianes, unos seres que se aparecen de vez en cuando a los sinreflejo en sus viajes. Se cree que son los encargados de reparar las grietas que crean los sinreflejo cuando cambian de mundo. Nadie sabe exactamente qué motivaciones tienen ni han podido hablar con ellos, simplemente se sabe que algunas veces han detenido el viaje de un sinreflejo impidiendo que llegara a su destino y dejándolo atrapado en el Nexo. Otras veces, han ayudado a los sinreflejo a cruzar más fácilmente cuando estos no conseguían la energía suficiente para traspasar el Espejo.

Lo único que se sabe a ciencia cierta es que los Guardianes vigilan eternamente a los viajeros y que cada vez que un sinreflejo cruza el Espejo puede ver durante un breve momento a un Guardián en su mente vigilando su paso por el Nexo. El Nexo no se ha podido cartografiar porque ninguna medida sirve una vez se está en él, y el tiempo pasa sin ninguna ley que lo guíe. Alguien que sale del Nexo puede encontrarse en un tiempo pasado o futuro y a miles de kilómetros del lugar donde inició su viaje. La única manera de no viajar a ciegas por el Nexo es guiándose por la luz del faro de la Ciudad de las Mil Puertas. Este faro puede verse desde cualquier lugar del Nexo y fue construido por la Cábala Hermética para que sirviese de guía a los sinreflejo que quedaban atrapados allí. Sin embargo, a pesar del faro, atravesar el Nexo sigue siendo un viaje de incertidumbre, ya que las distancias pueden cambiar constantemente y las criaturas que lo habitan son igual de peligrosas.

La Ciudad de las Mil Puertas

Esta ciudad es en realidad una antigua fortaleza situada en Roma en la que se educaba a sabios en el estudio de la naturaleza y de la mente del hombre. En el año 1410, la Inquisición persiguió a los miembros de la Cábala Hermética tachándolos de brujos debido a sus vastos conocimientos y a sus poderes sobrehumanos. La Cábala Hermética no tenía guerreros entre sus filas para defenderse, así que para evitar muertes inútiles se embarcaron en una gran empresa: trasladar la fortificación al Mundo Oscuro, donde estarían a salvo de sus perseguidores. Pero el experimento no funcionó correctamente: la energía psíquica que consiguieron generar no fue suficiente (o quizá los Guardianes tenían otros planes para ellos), y la fortificación quedó atrapada en el Nexo, donde sigue aún hoy día.

La Ciudad de las Mil Puertas es una enorme fortificación medieval. Una muralla rodea la ciudad protegiendo a sus habitantes de las criaturas que moran en el Nexo. En el centro se eleva una alta torre, el faro, la única guía que existe hoy en día en el Nexo. Una vez dentro de la ciudad, toda ley física se rompe. La ciudad es muchísimo más grande por dentro que por fuera, y en su interior hay áreas que pertenecen a diferentes periodos de la historia. El interior está dividido en grandes salas separadas por puertas, pero estas puertas no conducen a un lugar concreto, sino que varían constantemente. La puerta que antes conducía a la salida de la ciudad podría conducir ahora a un viajero poco avispado a las mazmorras.

Parece ser que la estancia de la fortaleza en el Nexo ha creado una paradoja por la cual la ciudad existe en cada uno de los momentos de tiempo, siempre ha existido y siempre existirá. Algunas de sus puertas no conducen a una misma situación temporal y pueden trasladar a aquellos que la crucen a una ciudad futura o a una pasada. Por eso no es raro ver en la ciudad miembros de la cábala pertenecientes a otras épocas que aparecen y desaparecen mientras siguen estudiando a lo largo de los años.

La red

Las cábalas y hermandades, tanto en el Mundo Oscuro como en el Mundo de la Luz, tienen su sede en algún lugar del planeta, con una excepción: los Parias. Este grupo independiente apenas está organizado, razón por la cual suele ser desprestigiado, pero también es temido por su facilidad para pasar inadvertidos.

Así pues, ¿cómo puede considerarse que la gente forma parte de este grupo? La respuesta es sencilla: a pesar de que no tienen un órgano de gobierno que los lidere, los Parias ante todo se consideran una gran familia que debe permanecer unida. El ejemplo es claro: haz daño a un paria y tendrás a cincuenta detrás de ti para vengar a su hermano.

Los Parias mantienen contacto entre sí constantemente. Principalmente usaban los periódicos de las ciudades, enviando anuncios y mensajes en un código propio que les permitía saber lo que pasa en otros lugares. Pero ahora los Parias han descubierto una manera más fácil de ponerse en contacto entre ellos, y quizás con ella se haya creado el primer organismo capaz de organizar en cierta medida a los Parias: la red.

Todo el mundo conoce Internet hoy en día. La cantidad de información que circula diariamente por la red desbanca a cualquier otro medio de comunicación, y los Parias lo han aprovechado fundando una página web donde los miembros de los Parias pueden dejar sus mensajes y pedir ayuda en caso de necesitarla. Para ellos, la red ha sido el mejor invento desde la rueda.

CAPÍTULO SÉPTIMO

AMBIENTACIÓN: PARÍS

Las horas pasaban mientras el sol cobraba fuerza en la desértica y árida tierra que formaba el Imperio del Mundo Oscuro. Afortunadamente, Luis sabía cómo protegerse del calor, y no tardó en dar con una pequeña gruta que los resguardaba de los rayos solares.

—Nilstar, te esperaremos aquí. Si no has vuelto en tres horas, consideraremos que te ha pasado algo —dijo Jeremiah mientras se encendía un cigarrillo.

El hermético era todo un enigma para el grupo. Nadie le había visto el rostro y ni tan siquiera sabían si se trataba de un hombre o de una mujer. La voz, de tono sereno, no expresaba más de lo que los propios mensajes transmitían, y el timbre parecía cambiar dejando entrever a veces una voz con tintes femeninos y alguna vez masculinos.

—La oscuridad es un lugar donde ocultar aquello que no debe ser visto, pero al mismo tiempo no permite ver aquello que debe lograrse. Las arenas del tiempo hablan de un futuro incierto: caos, dolor, sufrimiento y muerte es lo único que augura el camino que vamos a tomar. No resultará sencillo ni placentero, pero si estáis dispuestos, continuaré.

Arrastrar los pies por aquellas arenas era como sumirse en una representación del propio interior: todas las situaciones, decisiones y pasos que había dado hasta llegar a ese punto. No es porque fuera el lugar más miserable del mundo, sino porque Nilstar se encontraba en una encrucijada de sus propias convicciones.

A un lado de ese indeciso limbo que son las razones, se alineaba la efigie de Nilstar. Era el dogma de fe de su cábala, un hermético siempre se reglaba por una única premisa: observación y no intervención, es decir, neutralidad. A su izquierda se encontraba un Nilstar oscuro, reflejo interior del mal que todos llevamos dentro. Quizás era la parte más práctica, la que instaba a hacer honor a sus ideales, a abandonar a sus compañeros o a limitarse a observarlos desde la respetuosa distancia del cronista. A la diestra, aquella parte humana, la fuente de la duda razonable y lo que te hace pensar que actúas como un blando. Nilstar quiso descartar aquella parte de sí mismo cuando, tras demostrar su parte más humana (al menos en entonación, dado que seguía siendo una sombra misteriosa), la decisión a tomar maduró en su interior: lo más conveniente para buscar el equilibrio.

Pensaba en todo aquello sin perder el nexo con el mundo en el que estaba. No por nada los granos de arena se filtraban en su calzado como las dudas hienden la mantequilla como un cuchillo caliente. No es que estar solo le restara valor, ni mucho menos, sino que le hacía reanalizarse a sí mismo. ¿Iba a una posible emboscada como única esperanza, en una intervención personal, quizás parcial, dentro de un conflicto de intereses creados? Nilstar sabía que debía confiar en sus razonamientos iniciales y que no debía dudar, pues la duda no es buena consejera.

Aquella era la hora de menor visibilidad. Nilstar lo sabía. Los guardias también lo sabían. ¿La diferencia? Ellos no lo esperaban. Se aproximó a la imponente estructura de piedra que era el muro de guarda, avistando más allá las estructuras de adobe que debían de ser el barrio obrero. Los nobles se cobijarían tras el mármol y la seda, los blasones del escudo del Dominador. En las dos próximas horas, Nilstar confiaba en ser solo una sombra y no condenarse a sí mismo, a la par que evitaba intervenir más pronunciadamente en el devenir de los acontecimientos.

Se deslizó furtivo, a rastras, hasta la estructura de piedra. Desde ese ángulo muerto no podrían avistarlo. Su mente se retrotraía hasta un apartado de conocimiento sobre ciudades y culturas como aquella, y pensó: «En estas ciudades-estado, con cierto carácter arcaico, quizás feudal o sujeto a la oligarquía, en este caso de la nobleza, el trabajo urbano se potenciaba tanto como el de extramuros. En el desierto la vida era diurna, con un pico de actividad en las últimas horas de la tarde, dado que desde el mediodía hasta las cuatro era el momento más cálido. Evidentemente, los esclavos debían ser "inmunes" al calor, o al menos ser discretos en sus quejas, o sería peor».

Nilstar calculaba que esa última hora del día sería la más transitada para acceder a la ciudad para pasar la noche. Una vez que el sol se había puesto, el desierto se convertía en un lugar muy frío plagado de depredadores voraces; más aún ante la segura proximidad de alimento.

Había sopesado sus posibilidades. La ciudad contaba con un total de cuatro puertas, que, a modo de pirámide, conducían hasta la estructura central, piramidal también, del palacio. En el radio más exterior, los arrabales, y más hacia el interior, las partes ricas de la ciudad. Aplicando el sabio refrán de «casa con dos puertas mala es de guardar», ¿cuán mala sería una con cuatro? Nilstar elegiría una lateral, accesoria.

CAPÍTULO SÉPTIMO

No tenía ganas de que un soldaducho cualquiera con ganas de darse aires y lograr un ascenso lo tomara a él como excusa.

Cuando vio a aquella anciana que pasaba dificultades para no dejar caer el capacho del lomo de la burra que se arrastraba tras de sí, pensó que era su oportunidad. En aquella puerta apenas había dos guardias: uno hacía como que observaba la corriente que se adentraba en la ciudad, mientras otro parecía más pendiente de descubrir el color de sus párpados por su parte interior. Dando gracias a Morfeo, Nilstar ayudó a aguantar el cesto sin mediar palabra mientras la anciana conducía al rucio. Para una mujer de edad avanzada, y cansada además tras un largo día de trabajo, las preguntas sobraban, y a esas horas, las ropas negras de Nilstar no eran más que dos notas en la partitura de la noche que caía sobre aquel paraje.

De este modo Nilstar entró en la ciudad.

Sin perder tiempo en alegrarse por su suerte, estudió desde el interior las posibles formas de salir después. Debía hacerlo rápido y sin despertar sospechas. Apenas podría arañar una hora, quizás hora y cuarto, antes de que cerraran las puertas hasta el nuevo día, cuando tal vez fuera ya demasiado tarde para hacer nada. Debían entrar todos y operar con cautela. Una vez obtuvieran lo que habían venido a buscar, podrían saltar al Nexo y emprender el camino de vuelta. Necesitaba todo el tiempo que pudiera ganar.

Nilstar condujo sus pasos presuroso por aquella avenida, intuyendo que se extendería y ampliaría. Llegó a una plaza, aún concurrida, donde los mercaderes trataban de vender sus mercancías en la hora que distaba del cierre. Ahí no había guardias, pero aun así se arriesgó a recorrer unos setecientos u ochocientos metros más, pues en el mercado no lograría más que dar con una túnica mediocre, nada que diera credibilidad al papel que debía interpretar Luis. De este modo, se dirigió hacia un mercado más selecto, dedicado a esa clase más pudiente, aunque aún no noble, de los maestros gremiales, médicos, cambistas y gente adinerada. Apenas había un par de guardias, una pareja distante, dado que este mercado iba a cerrar en breve.

Entonces ocurrió lo inesperado. Algunos lo llaman don de la oportunidad, otros, simplemente suerte. Una bella muchacha de piel morena hablaba con uno de los sacerdotes serpiente.

—El veneno ha sido inyectado. Pronto esa estatua será nuestra. Poco sabe ese Stormlovick, que lo único que está haciendo es servir a nuestros planes.

—Bien hecho. La emperatriz-faraón estará sumamente satisfecha con tu trabajo. Esperemos que ninguno de esos metomentodo de Morfeo cure a la niña. El asesino hizo bien en escoger a la pequeña para debilitarla y que no pudiera curarse ella misma. Al menos, por una vez ha sabido no dejarse llevar por su odio al asesino de La Corporación.

—Tal como estaba previsto, ahora están de camino a Italia. Tendremos problemas si acuden a ver a Malakai, el maestro de la niña, pero si es necesario, le haré una visita al viejo. Dudo que pueda usar sus artes contra mí si consigo pillarle por sorpresa.

¡Bingo! Aquella podía ser la solución al problema. Cuán equivocados habían estado desde el principio. La solución era sencilla, pero la presión por la posible muerte de la pequeña había causado que sus mentes perdieran el débil equilibrio que lleva a la razón a seguir el buen camino. Debía avisar cuanto antes a sus compañeros para que no cometiesen ninguna locura.

Jeremiah seguía dando vueltas en la pequeña gruta que Luis había encontrado, donde podían protegerse del sol de aquellas últimas horas de la tarde, que calentaba lo suficiente como para quemarlos. La tierra que arrastraba el viento del desierto había dado a su piel un aspecto áspero. No era suave como solía ser normalmente, y en ese momento Jeremiah deseaba darse un gran baño de agua caliente y quedarse metido en él durante varias horas. Pero aquello no podía ser.

Mientras observaba la gruta, se dio cuenta de que Luis estaba muy pensativo, como nunca lo había visto. Siempre parecía ser el muchacho que lo hacía todo por instinto, sin pensar en las consecuencias, pero al estar allí los dos solos, pensó que tal vez Luis era más de lo que aparentaba. En ese momento lo veía frío y calculador, como él mismo solía ser a menudo, pero esa idea se le borró inmediatamente cuando Luis, descuidado, se cortó con el cuchillo con el que estaba jugando. Luis nunca había sido capaz de hacer dos cosas a la vez…, pensar y jugar con su cuchillo. Eso le hizo algo de gracia a Jeremiah, pero no mostró ese sentimiento. Después de todo, era un asesino y pensaba fríamente. Si el militar se descuidaba así jugando con su cuchillo, ¿qué le garantizaba que no se distrajera con cualquier cosa en un asunto más importante? Pero entonces unos remordimientos que en contadas ocasiones

habían aflorado se apoderaron de su mente: no debería haber pensado eso, Luis era su compañero y un descuido podía tenerlo cualquiera.

Jeremiah empezó a ponerse nervioso, pues ante la entrada de la gruta el paisaje se estaba oscureciendo y Nilstar aún no había regresado de la ciudad. ¿Por qué? ¿Habría tenido problemas? Descartó rápidamente esa opción, pues Nilstar podía llegar a ser tan escurridizo como una serpiente de agua. Pero ¿por qué tardaba tanto? No les quedaba mucho tiempo y el hermético no daba señales de vida. Jeremiah decidió que debía salir al exterior, pues el calor ya no sería tan insoportable como cuando llegaron allí, aunque dejara a Luis solo, chupándose el dedo que se había cortado con el cuchillo. Observó el desierto, tan cálido por el día y helado en la noche. Si iban a la ciudad de noche, se helarían. Quizás deberían haber pensado en eso antes y haber cogido también algo de abrigo en la ciudad. Pero ya era demasiado tarde y no podían permitirse perder más tiempo. Aguantaría hasta el final, con frío, nieve, calor abrasador, cualquier cosa. Seguiría adelante por Leonora.

En ese preciso instante el hermético apareció a su lado como surgido de la nada.

—Rápido, debemos viajar a Italia antes de que sea demasiado tarde. Debemos llevar a la niña con su maestro Malakai.

Sin esperar a que sus compañeros tuvieran tiempo de prepararse, Nilstar abrió un portal al Nexo y saltó a su interior.

¡Oh, París!, la Ciudad de la Luz, la más bella ciudad del mundo. O, al menos, es lo que piensa la mitad de la población que vive en ella. La otra mitad, la que vive en el Mundo Oscuro, la ve como la ciudad de las serpientes y de la oscuridad.

Desde hace cientos de años la capital francesa ha sido una fuente de conflictos en la historia de ambos mundos. Desde la época de los Luises, pasando por la Revolución francesa e incluso durante la exposición universal que se celebró en el 1900, la ciudad ha vivido todo tipo de guerras y traiciones, como la que ocasionó la caída de los templarios.

A día de hoy, en cambio, esos tiempos parecen haber quedado atrás. Gracias al Pacto de Hierro del Mundo Oscuro, el Imperio se ha establecido de forma permanente en la ciudad-estado. En cuanto al Mundo de la Luz, La Corporación ha demostrado ser quien lleva las riendas de la ciudad. Aun así, son varios los sinreflejo de distintas cábalas y hermandades los que habitan en la zona y que, pese a quien le pese, tienen su propia influencia en los sucesos que transcurren allí.

EL MUNDO DE LA LUZ

París es hoy en día, junto con Londres, el centro económico más importante de Europa. Este hecho no es fruto de la casualidad, pues en ambas se puede encontrar una presencia importante de empresas de La Corporación.

La ciudad se encuentra situada a orillas del Sena y se divide en veinte barrios o *arrondissements,* cada uno con su propio carácter e historia. Gracias a un eficaz sistema de transporte, es relativamente sencillo llegar a cualquier parte de la ciudad. Este sistema tiene solo un pequeño problema: la gran cantidad de vehículos en hora punta hace que sea casi obligatorio usar el metro para desplazarse.

La ciudad cuenta con muchos lugares importantes, como es el caso del moderno distrito financiero de La Défense, con su arco monumental, o el pintoresco e histórico Montmartre, con el famoso Moulin Rouge y la hermosa basílica del Sagrado Corazón.

1. LOUVRE

Se encuentra justamente en el centro de París y en su interior pueden hallarse muchos de los lugares turísticos destacados de la ciudad, como es el caso del museo del Louvre, los jardines de las Tullerías o la plaza de la Concordia, conocida por su noria gigante.

Destacan algunos puntos de interés como es el caso de la zona comercial del Forum des Halles, un antiguo mercado abierto que en la actualidad se encuentra cubierto de espejos y conforma un entorno de gran belleza gracias a sus esculturas y fuentes. Existen rumores que dicen que en algunas ocasiones los espejos del edificio han devuelto imágenes extrañas. La mayoría de personas lo atribuyen a efectos ópticos causados por la luz, pero los sinreflejo que han podido presenciarlo han visto en esas imágenes la ciudad del Mundo Oscuro.

Es curioso que este distrito atraiga de una forma especial a los sinreflejo. Algunos teorizan que la razón puede hallarse en la existencia de las pirámides psíquicas que se encuentran en la misma zona del Mundo Oscuro. En cambio, otros afirman que algunos de los desgarrones que se produjeron en Francia hace tiempo no quedaron bien cerrados y que en este lugar podría existir uno de ellos. Sea como sea, nadie ha encontrado una explicación certera y el hecho continúa siendo un misterio.

2. BOURSE

Situado también en el centro de la ciudad, este distrito recibe su nombre debido a que en él se encuentra la *Bourse,* la Bolsa de París. El distrito aloja también las oficinas centrales de la mayoría de bancos, y por eso es uno de los distritos financieros más importantes de la ciudad.

Este distrito también cuenta con una notable presencia de industria textil y, lo que es más importante, la Biblioteca Nacional. Con más de trece millones de libros y trescientos cincuenta mil volúmenes de todo tipo de documentos, es una de las mayores bibliotecas del mundo. Un importante fondo de esta biblioteca ha sido siempre procurado por los miembros de la Cábala Hermética. Con esta donación continua de documentos buscaban la creación de un nuevo centro hermético, esta vez abierto a todo el mundo, para evitar así que los conocimientos que poseían se perdiesen, como pasó durante la Edad Media. Aunque ya de por sí en ella se podía encontrar prácticamente cualquier información que se hallase documentada, el 14 de julio de 1988 François Miterrand decretó que la biblioteca debería cubrir todos los campos del conocimiento y ponerlos a disposición de todo el mundo, utilizando para ello las más modernas tecnologías para que su material pudiese consultarse incluso a distancia.

Usualmente un miembro de la Cábala Hermética, Aziz, se encuentra en la biblioteca para ejercer de guía a todos aquellos que buscan información. Aziz no juzga para qué se requiere dicha información y, por ello, no tiene inconvenientes en servir tanto a sinreflejo, sean de la cábala o hermandad que sean, o a humanos normales y corrientes.

3. TEMPLE

Este distrito, que actualmente es más conocido por el nombre de Le Marais, forma junto con el cuarto distrito la zona donde se encuentran las mansiones más opulentas pertenecientes al siglo XVII. Destaca la zona de la Place des Vosges, considerada la plaza más antigua de París, por su gran zona natural rodeada por treinta y seis mansiones renacentistas en las que vivieron personajes famosos como Victor Hugo o Madame de Sevigné.

Cabe destacar también algunos museos importantes, como el museo Carnavalet, dedicado a la historia de París, o el Museo Nacional Picasso.

4. HÔTEL DE VILLE

Este cuarto distrito forma también parte de lo que hoy en día se conoce como Le Marais. Su auténtico nombre viene dado por el monumento más importante de la zona, el *hôtel de ville* o ayuntamiento, que se encuentra en la orilla derecha del Sena. Este distrito es considerado un paradigma del modo de vivir parisino gracias al conjunto de espectáculos callejeros, sus cafeterías y pastelerías y las *boutiques* de moda más famosas.

Entre los edificios más destacables en este distrito se encuentra el Centro Pompidou, con su más que curiosa arquitectura del revés, que ha llamado la atención de más de un sinreflejo por parecer un edificio del Mundo Oscuro. No podemos olvidar tampoco Notre Dame, una de las catedrales francesas de estilo gótico más antiguas. Ya a principios del siglo XX la influencia de la Cábala de Morfeo en esta catedral era evidente: destaca el duro trabajo que hicieron los miembros de la cábala para que, en el año 1909, se beatificara en la catedral a Juana de Arco. Esta fue un importante miembro de la Cábala de Morfeo que luchó durante el siglo XV contra los ejércitos ingleses que estaban siendo manipulados por hermandades del Mundo Oscuro. Lamentablemente, la Hermandad de la Sangre consiguió acabar con ella mediante un juicio inquisitorial.

A día de hoy, en la catedral puede encontrarse casi de forma permanente a Jeanne Lapucelle, miembro de la Cábala de Morfeo que ha demostrado poseer un poder psíquico excepcional. Algunos miembros de la cábala rumorean que podría tratarse de una reencarnación de Juana de Arco, que ha renacido para estar presente en una gran batalla que decidirá el destino de ambos mundos en los próximos años.

5. PANTHÉON

Hoy en día este distrito se conoce por el sobrenombre de barrio latino, ya que en él se acomodaban los estudiantes de la Universidad de La Sorbona y que, por ello, hablaban latín. Casi podría considerarse un pueblo dentro de la gran ciudad de la luz. El nombre oficial se debe a una gran necrópolis que sirve de reposo final para grandes personajes de la historia como Voltaire o Rousseau.

A día de hoy, en su interior puede encontrarse una curiosa mezcla de estudiantes, artistas y profesionales de todo tipo. Destaca el bulevar de Saint-Germain por su gran calidad en cuestión de cocina, así como la zona de coleccionistas que se encuentra a lo largo del Quai de Montebello.

En este distrito se encuentra la Escuela de Filosofía y Pensamiento de Degaux, considerada de gran prestigio a nivel internacional. Sirve como centro de reunión de grandes pensadores y filósofos, entre los que no faltan algunos miembros de la Cábala de Morfeo o de la Hermética.

6. LUXEMBOURG

Este distrito recibe su nombre por el Palacio de Luxemburgo, junto con sus hermosos jardines, construido a principios del siglo XVII. Situado en la zona central de París, cuenta con una gran variedad de galerías de arte y tiendas de ropa. Aunque si algo destaca en este distrito son los cafés de intelectuales a los que acudieron personajes como Hemingway o Picasso. Además, es en este distrito donde se encuentra el Senado Francés.

7. PALAIS BOURBON

Este es uno de los distritos más famosos de la ciudad parisina gracias a que en su interior se encuentra la torre Eiffel. También, la antigua estación de tren que hoy en día acoge el Museo d'Orsay, que alberga una de las colecciones de arte impresionista más asombrosas del mundo, contando con obras de Degas, Van Gogh o Lautrec.

Aparte de su importancia cultural, el distrito cuenta también con otros lugares importantes, como es el caso de las embajadas internacionales, así como la Asamblea Nacional Francesa y el Palais de Chaillot, en el que la Asamblea General de las Naciones Unidas adoptó la Declaración Universal de los Derechos Humanos en 1948. También destaca la presencia del Hotel des Invalides, que se construyó en 1671 para albergar a cuatro mil soldados veteranos y que hoy en día contiene la tumba de Napoleón y un museo militar de gran importancia.

El Hotel des Invalides es una de las bases de la Cábala del Rayo Divino. Desde ella el arzobispo Martín dirige a un grupo de experimentados soldados de la Espada Divina que realizan ataques contra la ciudad del Mundo Oscuro en un intento de acabar con la hegemonía del Imperio en ese lugar.

8. ÉLYSÉE

Este distrito recibe el nombre del Palacio del Elíseo, construido en el siglo XVIII y que fue residencia de Madame de Pompadour. A pesar de ello, no destaca precisamente por este palacio, sino por los Campos Elíseos, una gran avenida repleta de árboles en la que se encuentran las tiendas de los diseñadores más destacados del mundo y los restaurantes más lujosos. También encontramos el impresionante Arco de Triunfo, desde donde, por la noche, puede contemplarse una estampa repleta de luces que da el sobrenombre a la ciudad.

Las tiendas de lujo han acabado atrayendo la atención de los Fenicios, que no han dudado en instalar algunos de sus negocios en la zona. En ellos puede encontrarse prácticamente cualquier cosa que se necesite, en especial información, si es que estás dispuesto a pagar el precio.

9. OPÉRA

Este distrito, que acoge la Ópera de París, la lujosa Opéra Garnier, fue en su día uno de los principales lugares a los que acudía la sociedad parisina. Hoy en día, a pesar de que no ha perdido ese encanto, se ha convertido en un lugar mucho más variopinto gracias a la presencia del barrio chino. A pesar de todo ello, el lujo y el glamour siguen presentes gracias a lugares como las Galeries Lafayette o los mercados al aire libre de los sábados en bulevar de Clichy.

10. ENCLOS SAINT-LAURENT

Se trata de un distrito repleto de influencias multiculturales, entre las que destaca una importante aportación de la arquitectura del siglo XIX. En este distrito se encuentran dos de las principales estaciones de tren de la ciudad: Gare de l'Est y Gare du Nord. En esta última, una de las más grandes de Europa, se puede comprobar la trascendencia del neoclasicismo y la Revolución industrial en la ciudad parisina.

Como hecho destacable, en noviembre del año 2006, uno de los trenes que finalizaba su recorrido en Gare du Nord desapareció sin dejar rastro después de haber dejado a todos sus pasajeros. El conductor del tren tampoco fue encontrado y las autoridades optaron por no hacer público el asunto para evitar que cundiese el pánico.

11. POPINCOURT

Famoso sin duda alguno porque en él se encuentra la plaza de la Bastilla junto con su ópera, la segunda más grande de París.

Hoy en día este distrito es uno de los más importantes de la noche parisina, ya que en él existen muchas zonas de bares, como el Oberkampf, la Rue de Lappe y la Rue du Faubourg. Es precisamente por ello que en este distrito se encuentra uno de los principales mercados negros de París.

Por último, queda mencionar Saint Antoine, un lugar muy animado en el que se encuentra una de las principales zonas de estilo latino de París.

Desde hace ya muchos años hay indicios de que la Hermandad de la Sangre ha instalado una célula en este lugar. Aunque su participación en la Revolución francesa no fue probada nunca, es posible que la exaltación y crueldad con las que se llevaron los derramamientos de sangre fueran provocadas por esta hermandad. La connotación sangrienta de la plaza de la Bastilla la convertirían en un lugar ideal para que la hermandad llevara a cabo sus planes.

12. REUILLY

Este distrito limita con uno de los parques más extensos de la ciudad: el bosque de Vincennes, una extensa zona natural en la que se pueden encontrar gran cantidad de jardines, así como un lago y algunas zonas renacentistas. En este distrito también se encuentra Gare du Lyon, una de las estaciones de tren que se construyeron para la Exposición Universal que se celebró en 1900.

Este distrito se ha convertido en una de las principales zonas deportivas de la ciudad gracias a la presencia del Palais Omnisports de Paris-Bercy. En este palacio del deporte se celebran continuamente eventos deportivos de todo tipo, en especial de baloncesto, boxeo, gimnasia y ciclismo en pista.

Aquí encontramos también uno de los zoos más importantes de París. En multitud de ocasiones se han visto Hijos de Madre Haia y Padre Gro en el lugar, la mayoría de veces encargándose de que los animales y las plantas del parque que lo rodean se encuentren en buen estado. Existen rumores, sin embargo, que hablan de extrañas criaturas de aspecto animal que han sido avistadas en los alrededores del parque y que han atacado a diversos transeúntes. Algunas cábalas piensan que podrían tratarse de criaturas del Mundo Oscuro traídas a este por los Hijos.

13. GOBELINS

Si realmente quieres internarte en algo semejante a Chinatown, debes acercarte a este distrito. En su parte sureste se encuentran más de ciento cincuenta restaurantes chinos. En contraste con el bullicio permanente de la zona, los lunes se convierte en un lugar desierto, ya que la mayoría de negocios permanecen cerrados.

En la orilla izquierda del Sena ha aparecido una nueva zona de negocios conocida como Rive Gauche. La mayoría de estas empresas tienen, de un modo u otro, contactos con La Corporación, que en los últimos años ha centrado gran parte de su interés en afianzar su presencia en Francia. Los motivos son desconocidos, pero poco a poco se están haciendo con el monopolio de los negocios en la capital.

Otros lugares importantes del distrito son la biblioteca François Miterrand o la estatua de Juana de Arco.

14. OBSERVATOIRE

Se trata de uno de los distritos más tranquilos de la ciudad a pesar de contar con un buen número de zonas de cafés y restaurantes, así como de importantes filmotecas que atraen a gran cantidad de gente. Asimismo, destacan algunos lugares de interés como la estación de tren Gare Montparnasse, el parque Montsouris y el estadio Charléty.

Una de las zonas más importantes de este distrito la encontramos en el cementerio de Montparnasse, repleto de pasadizos y catacumbas, donde descansan los restos de personajes como Sartre. Además, alberga lugares sorprendentes llenos de secretos, como los túneles que contienen más de seis millones de calaveras y huesos humanos.

Algunos rumores apuntan a que estos túneles, que en época romana fueron minas, se convirtieron en un santuario de la Hermandad de la Sangre durante su estancia en el Mundo de la Luz. En sus múltiples salas podrían haberse llevado a cabo todo tipo de mutilaciones y torturas que habrían conferido el poder necesario a la hermandad para mantener la supremacía de la Inquisición.

15. VAUGIRARD

Este es uno de los distritos más polivalentes de la ciudad. En él encontramos desde zonas de lujo junto al Sena hasta una zona de jóvenes estudiantes y trabajadores en la orilla izquierda. En este distrito se encuentra también el segundo rascacielos más alto de París, la torre Montparnasse, que contrasta con las exposiciones de arte que se celebran en el Porte de Versailles.

Una de las grandes curiosidades de la torre Montparnasse es la ausencia del piso número 13. Aunque es bastante habitual que en muchas construcciones, y principalmente en los hoteles, se ignore este piso y se pase del 12 al 14 directamente, el rascacielos que se refleja en el Mundo Oscuro sí tiene este piso. Aquellos que han intentado cruzar desde el piso 13 al Mundo de la Luz han fracasado en su intento. Nadie sabe a qué se debe, pero algunos rumores apuntan a que el piso 13 del edificio existe pero se haya oculto y protegido de algún modo.

Cabe destacar también que en el parque André Citroën se puede contratar un viaje en globo, gracias al cual se puede obtener una vista aérea de la ciudad.

16. PASSY

Junto con el Palais Omnisports, este distrito conforma la principal zona deportiva de la ciudad. En él está el estadio del París Saint Germain, el Parc des Princes, el Stade Jean-Bouin, que acoge la sede de la Selección Francesa de Rugby y el famoso estadio Roland Garrós, en el que entrenan y compiten los tenistas más famosos del mundo. No es de extrañar que la presencia de famosos haya dado lugar a una zona importante de ocio nocturno de lujo para la clase alta de la ciudad.

En este distrito se encuentra también el bosque de Boulogne, otro de los parques más importantes de la ciudad, con una reserva de animales y un curioso jardín-teatro en el que se representan obras de Shakespeare al aire libre. El parque cambia radicalmente cuando llega la noche, pues se convierte en una zona donde la prostitución es más activa. En algunas ocasiones los miembros de la Cábala de Hédoné buscan presas entre la gente de clase alta en este lugar a los que acaban llevando al Moulin Rouge, en Montmartre, donde experimentan con ellos todo tipo de formas de placer.

17. BATIGNOLLES-MONCEAU

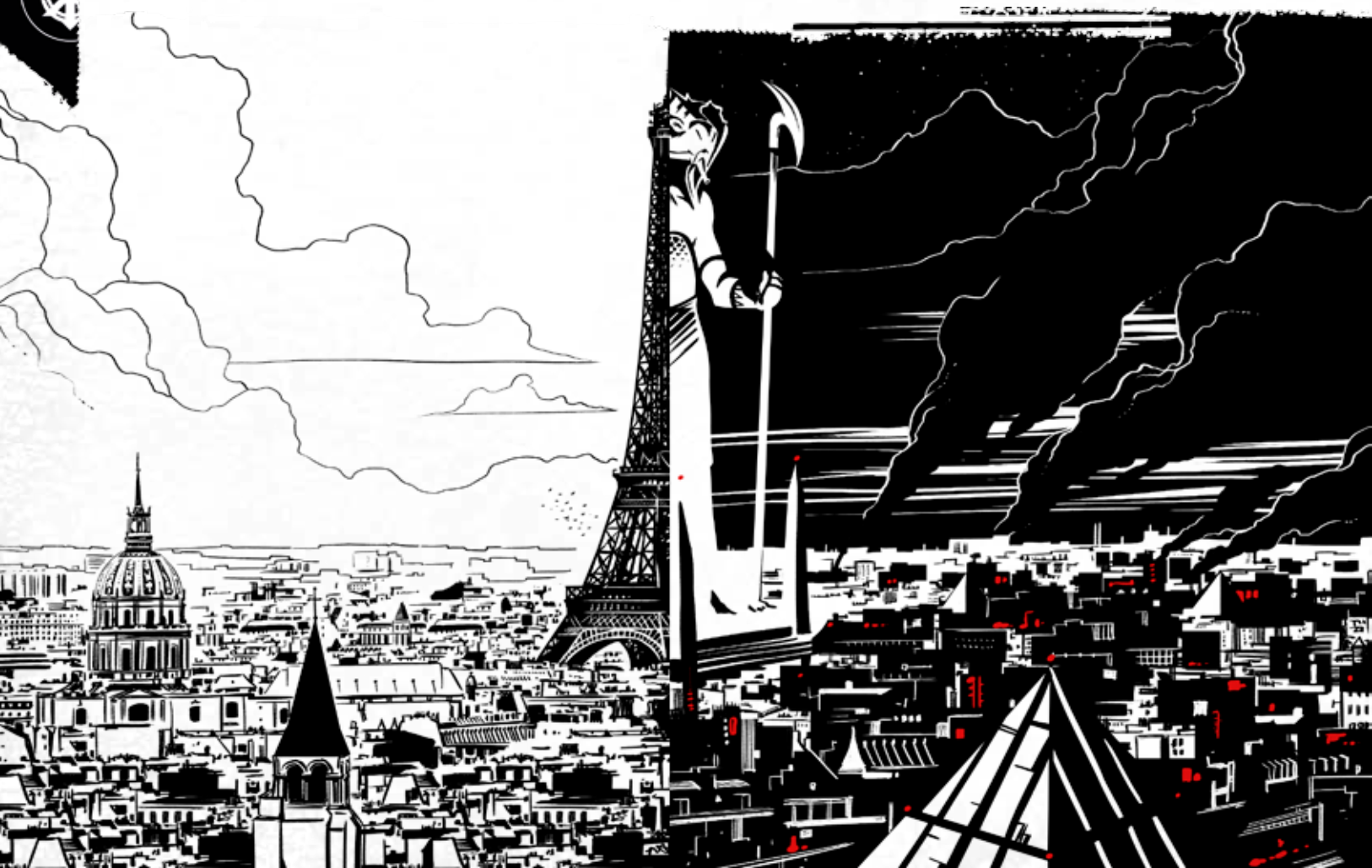
En este distrito, situado a la derecha del río Sena, lo que más destaca es la variedad. El Palacio de Congresos sería lo que más atraería nuestra atención, donde se encuentra uno de los mayores centros de exposiciones de París. También hay diversas embajadas y consulados, como es el caso del español.

Como zona natural destaca principalmente el parque Monceau, con sus más de ochenta mil metros cuadrados. Antiguamente tenía muchas construcciones curiosas, aunque la mayoría se han perdido. Una de las que han sobrevivido es una pirámide que refleja, sin duda alguna, la presencia del Imperio de los Mil Años en el Mundo Oscuro. Algunos rumores dicen que las extrañas construcciones que estuvieron una vez en este lugar surgieron cuando ambos mundos se unieron durante un breve espacio de tiempo en la época de los Luises. Poco a poco esta contaminación de ambos mundos se ha ido subsanando, pero es seguro que en este parque existe algún tipo de conexión entre ambos mundos.

18. BUTTES-MONTMARTRE

Montmartre es el distrito bohemio por excelencia. Se trata de un pequeño pueblo en medio de la ciudad, ya que su situación sobre una colina en la orilla derecha lo aísla del resto de la ciudad. Es un lugar lleno de encanto, con calles estrechas y empinadas que conducen a la famosa basílica del Sagrado Corazón. En él se ubica el mercado Barbès, en el que se pueden encontrar una enorme variedad de productos africanos, y la Place du Tertre, donde pintores muestran sus obras.

Otra oferta cultural alternativa y mucho más atractiva es el Moulin Rouge. El famoso cabaré, que toma su nombre de uno de los molinos que se encontraban antiguamente en Montmartre, ha sido un lugar de interés para la Cábala de Hédoné desde su construcción en el año 1889. Desde sus



inicios, el Moulin Rouge ha sido un centro cargado de gran erotismo y fuerza sensual, con espectáculos en los que, por ejemplo, una mujer se iba despojando poco a poco de sus ropas mientras fingía tener una pulga. Pero el Moulin Rouge no mostró solo espectáculos eróticos. La vida bohemia de la ciudad invadió el lugar para dar rienda suelta a la creatividad y a las fantasías. El placer y la felicidad eran lo único que importaba una vez se entraba allí. La Cábala de Hédoné descubrió rápidamente su potencial y, por ello, lo convirtió en un lugar donde se experimentaría con todo tipo de placeres y sensaciones potenciadas por los poderes psíquicos de los miembros de la cábala.

A día de hoy el Moulin Rouge sigue presentando un espectáculo de cabaré tradicional, pero, en las zonas privadas del edificio, Yves Furet, uno de los más célebres componentes de la Cábala de Hédoné, ofrece placeres mucho más exquisitos a aquellos que pueden pagar el precio.

19. BUTTES-CHAUMONT

En este distrito se encuentra uno de los mayores museos de ciencias del mundo, la Cité des Sciences et de l'Industrie, donde continuamente se ofrecen todo tipo de exposiciones científicas. Tanto La Corporación como la Hermandad del Uno invierten gran cantidad de recursos en esta ciudad de las ciencias en un intento por conseguir que las nuevas generaciones tengan una mentalidad más abierta hacia las nuevas tecnologías.

Destaca también el Conservatorio de París y la Ciudad de la Música, que conforman uno de los lugares de más prestigio musical de toda Europa.

20. MÉNILMONTANT

Este distrito, conocido también como Belleville, se convirtió durante los años ochenta en la segunda Chinatown de París gracias a la apertura de innumerables restaurantes asiáticos, así como un mercado asiático al aire libre en la calle Rebevenal. También son famosos sus cementerios, en los que se encuentran los restos de grandes celebridades como Chopin, Proust o Jim Morrison.

LA DÉFENSE Y BIOCORP

La Défense, a pesar de no encontrarse propiamente en la ciudad y de pertenecer al término municipal de Puteaux, está considerado el principal centro de negocios y actividad empresarial de París. Podría decirse que La Défense es una ciudad fuera de la ciudad. Se trata de una gran superficie de cemento repleta de centros comerciales y enormes rascacielos donde están representadas las empresas más importantes del mundo. Entre todas estas empresas, una de ellas destaca particularmente: Biocorp.

Biocorp es una empresa dedicada principalmente a la investigación y el desarrollo. De cara al público, se encarga de investigar todas aquellas tecnologías que puedan aplicarse al mundo de la medicina. Sus más grandes avances se encuentran en la creación de elementos artificiales que sustituyen órganos dañados. Algunos de sus mayores éxitos, aunque se encuentran todavía en fase de desarrollo, han sido un oído artificial que permite escuchar a la mayoría de personas sordas y un corazón artificial que, aplicado sobre uno debilitado, mejora enormemente la calidad de vida de los enfermos cardíacos.

De forma más privada, Biocorp es una de las empresas más avanzadas en el campo de la industria armamentística, trabajando para los principales gobiernos europeos y para la Interpol. Especializados en el desarrollo de inteligencias artificiales que puedan sustituir a los soldados en el futuro, han sido capaces de crear vehículos blindados capaces de transportar tropas sin necesidad de un piloto que arriesgue su vida, así como diversos vehículos aéreos controlados por un cerebro electrónico.

No es de extrañar que Biocorp sea una empresa exitosa, ya que en ella participan activamente miembros de La Corporación y de la Hermandad del Uno. Gracias al capital que aporta la primera, diversos investigadores del Mundo Oscuro están siendo capaces de acelerar el desarrollo tecnológico en el Mundo de la Luz. Este trabajo en equipo beneficia a ambas partes, pues La Corporación ha conseguido convertirse con Biocorp en una de las empresas más cotizadas en la actualidad, y la hermandad, por su parte, está consiguiendo desarrollar los primeros implantes que permitirán a sus miembros viajar entre los mundos sin perder la ventaja tecnológica que disponen en su plano natal.

La empresa está dirigida por Felip Larocce, un miembro de La Corporación. Felip es una persona reservada que evita tratar con cualquier persona directamente. Para ello confía en su relaciones públicas y directora del centro de investigaciones: Proserpina Ardoni, miembro de la Hermandad del Uno.

Si bien la empresa ha sido siempre muy reservada en cuanto a la materia de sus investigaciones, en los últimos años esta situación se ha agravado. Nadie, ni siquiera la Interpol, ha sido capaz de reunirse en persona con Felip. Según Proserpina, este se encuentra constantemente en viajes de negocios y por ello no puede presentarse a ninguna reunión. La Interpol ha puesto un ojo en la empresa, ya que cree que puede estar desarrollando tecnología armamentística para destinatarios privados.

EL MUNDO OSCURO

En el Mundo Oscuro, París se ha convertido en una de las principales ciudades del Imperio de los Mil Años. Casi a modo de frontera, la ciudad representa el límite de la tierra que se encuentra bajo su control y las tierras de los Buscadores. Al contrario de lo que podría parecer, y gracias a la firma del Pacto de Hierro, que evita la guerra directa entre ambas facciones, la ciudad-estado ha prosperado notablemente y se ha convertido en el destino de muchos de los nobles del Imperio.

Aunque la mayoría de las tierras en las que se establece el Imperio se convierten tarde o temprano en zonas desérticas, el río Sena ha convertido el lugar en un oasis fértil, del mismo modo que ocurre en el delta del Nilo.

La ciudad-estado de París se encuentra dividida en un total de veinte secciones que coinciden aproximadamente con los distritos de la ciudad del Mundo de la Luz. Cada una está limitada a un sector de la población: zona noble, zona sacerdotal, zona libre y zona de esclavos, de mayor a menor nivel respectivamente. Las vías de comunicación entre ellas están controladas por los soldados del Imperio. Para pasar de una sección a otra se necesita un pase especial que tienen todos los ciudadanos. Esta tarjeta identificativa también se usa para realizar prácticamente cualquier gestión dentro de la ciudad-estado: desde comprar hasta entrar en los edificios, ya sean oficiales o viviendas. De esta manera el Imperio tiene controlada en prácticamente cualquier momento la situación de sus habitantes.

Los visitantes que llegan a la ciudad, tras ser registrados cuidadosamente, reciben una tarjeta identificativa que les permite moverse por las zonas libres. La tarjeta de visita tiene una validez de un día y debe renovarse en cualquiera de las oficinas repartidas por la ciudad. Perder la tarjeta se considera una falta grave y, dependiendo de la casta social del propietario, puede acabar en penas de cárcel e incluso de muerte.

1. AMHON

Se encuentra en la zona central de la ciudad y en ella podemos encontrar uno de los mayores templos de culto a Teth de la ciudad. A pesar de ser una zona libre, está principalmente habitada por miembros de la casta sacerdotal.

En el gran templo de Teth está una de las grandes pirámides de cristal que recogen la energía psíquica que sirve para mantener las defensas de la ciudad. Esta pirámide está fuertemente defendida por miembros del Imperio, entre los cuales siempre hay al menos un sinreflejo de nivel medio-alto.

El templo, aparte de ser uno de los principales centros de culto de la ciudad, ha servido durante años como centro de exaltación del Imperio. En muchas de las salas pueden observarse trofeos de las conquistas y victorias que se ha tenido a lo largo de la historia. Todos ellos, algunos de valor incalculable, están protegidos por sistemas de seguridad avanzados para evitar cualquier intento de robo.

2. ANHUBI

Esta sección de la ciudad se encuentra restringida a los nobles y a la casta sacerdotal.

En ella se erige el principal centro de negocios de la ciudad. En el edificio de Anhubi, los nobles realizan todo tipo de tratos en un entorno selecto y controlado en todo momento por la casta sacerdotal. A cada trato cerrado en el Anhubi se le aplica un impuesto que sirve para recaudar fondos para las arcas de la ciudad. La razón de que se cierren tratos en este lugar pese al impuesto es sencilla: estos tratos se consideran consagrados por Teth y, en caso de que se intenten romper o de que no se cumplan las condiciones indicadas, la casta sacerdotal será la encargada de hacer pagar las consecuencias a los culpables.

En esta sección se encuentra uno de los mayores archivos históricos del Imperio de los Mil Años, que recoge toda la historia del Imperio, así como la mayoría de decisiones, edictos e informes que se toman en sus territorios. Se trata de una zona con acceso restringido a la casta sacerdotal, pues el conjunto de todos esos archivos acaban conformando las leyes del Imperio.

3. AFIS

Se trata de una de las secciones residenciales de la nobleza del Imperio. En ella se encuentran los grandes palacios imperiales, en los que habitan de una forma opulenta las personas más distinguidas del Imperio. Al contrario de lo que ocurre en la cuarta sección, todos los nobles de esta zona son humanos con reflejo que se han ganado el favor del Imperio de una forma u otra.

Lo más destacable de esta sección es un criadero de serpientes de arena propiedad de los nobles de la zona. Poseer una de estas serpientes es todo un prestigio, pues son criaturas escasas y salvajes muy difíciles de domesticar. La mayoría de nobles que crían una tienen sacrificarla antes de que sea demasiado tarde, y en algunas ocasiones una de estas serpientes escapa y siembra el caos en la ciudad. Puedes encontrar la ficha de estos animales en el apéndice B (página 260).

4. BASHET

Junto con la sección Afis, Bashet constituye la zona residencial de la nobleza de la ciudad. Al contrario de lo que ocurría en la sección anterior, prácticamente todos sus habitantes son sinreflejo, por lo que su población es mínima.

En esta sección se encuentran también los campos de entrenamiento de los guerreros serpiente, la élite de la milicia del Imperio. En estos campos, los mejores sinreflejo se entrenan duramente para convertirse en los guardianes del Imperio, guerreros que destacan por su incorruptibilidad y que hacen temblar a los mismísimos sacerdotes de Teth con sus fabulosos poderes. Este campo de entrenamiento goza de gran prestigio, ya que uno de los cinco miembros del Cuervo, los protectores personales de la emperatriz-faraón, realiza sesiones privadas con aquellos sinreflejo que demuestran poseer dotes especiales y que podrían llegar a convertirse en miembros del Cuervo en el futuro.

5. BESH

Esta es una sección accesible solo por la casta sacerdotal. En ella, los futuros sacerdotes de Teth son entrenados en los ritos ocultos del dios y aprenden bajo el tutelaje de los grandes sacerdotes.

6. CHUM

Esta sección se compone de un gran mercado en el que los comerciantes de las zonas libres pueden exponer sus productos. Al tratarse de una zona libre, los sacerdotes de Akahal velan por la seguridad de las calles y, en especial, por el buen comportamiento de los esclavos que se encargan de trasladar las mercancías de un lugar a otro.

Los sacerdotes de Akahal, por sentirse desprestigiados más que por compartir sus ideas, han ayudado en innumerables ocasiones al pequeño grupo de rebeldes que intentan acabar con el dominio de los sacerdotes serpiente. No acostumbran a manifestar estas ayudas de forma abierta, y en la mayoría de ocasiones consisten en hacer la vista gorda más que en una participación activa en los actos de rebeldía.

Se dice que en algunas ocasiones estos sacerdotes han ayudado a sinreflejo del Mundo de la Luz proporcionándoles tarjetas de identificación falsas cuando han mostrado un interés especial en atentar contra los sacerdotes de Teth. Hasta qué punto es verdad este hecho es algo desconocido, pero lo que sí es seguro es que hasta ahora no han recibido castigo por ello.

7. HARPY

En esta sección, considerada zona libre, se encuentra el principal centro de comunicaciones de la ciudad. Gracias a su gran torre, la ciudad puede comunicarse eficazmente con el resto de ciudades-estado del Imperio. Los miembros de la Cábala del Rayo Divino lanzan frecuentes ataques contra esta torre, por lo que la vigilancia de la zona es bastante elevada: junto a la torre de comunicaciones se ha instalado un cuartel militar que, aprovechando la estación de tren que se encuentra en sus cercanías, puede recibir rápidamente apoyo de otras secciones de la ciudad.

8. THATHOR

Esta sección constituye todo un homenaje al linaje que fundó el Imperio de los Mil Años. Cientos de estatuas repartidas por una gran avenida repleta de obeliscos representan a la dinastía que ha gobernado el Imperio desde sus inicios.

Al final de la avenida se encuentra una gran esfinge que simboliza la fuerza del Imperio, que se sostiene gracias a la inteligencia de la emperatriz-faraón. Este monumento fue construido hace una veintena de años, después de una visita de Hatshepsut II a la ciudad. Durante esta, diversos sinreflejo de la Cábala del Rayo Divino atentaron contra su vida después de acabar con la escolta que la acompañaba. La emperatriz-faraón, lejos de ser una criatura indefensa, tomó una de las armas de su escolta y acabó ella sola con sus agresores. Para recordar a todos los que visitan la ciudad, sean del mundo que sean, que su fuerza no se basa solo en su inteligencia, hizo esculpir esa gran esfinge que desde su posición puede contemplar a todos los que se acercan por la avenida de los faraones.

La leyenda que nació después de aquel suceso dice que la esfinge es en realidad una criatura viva que espera pacientemente a que los enemigos del Imperio entren en la ciudad para acabar con ellos con toda la fuerza que le otorgan los dioses.

9. MAATH

Desde las guerras contra las máquinas, el Imperio ha aceptado la presencia de miembros de la Hermandad del Uno en esta sección de la ciudad. Se trata, en la gran mayoría de casos, de seres humanos normales y corrientes. Su presencia se consiente por su conocimiento del modo de proceder de las máquinas de guerra de EL-1-N0 que, a pesar de que este se ha destruido, continúan atacando de forma insistente algunas de las ciudades tanto del Imperio como de los Buscadores.

Los habitantes de esta sección, que se considera zona de esclavos debido al poco prestigio del que gozan, han creado una sociedad dentro de la propia ciudad parisiense. Se trata de una sección donde la presencia de la ley es escasa cuando no nula, lo cual la ha convertido en el lugar ideal donde esconderse aquellos que quieren pasar desapercibidos, como los miembros de la rebelión. Desafortunadamente, los miembros de la Hermandad del Uno no reciben una tarjeta de identificación, por lo que se encuentran encerrados en esta sección y eso implica que es relativamente sencillo controlar a los que entran y salen de ella.

10. MONTFU

Esta sección se ha convertido en una zona multicultural debido a que en ella se encuentran las principales vías de acceso por tren a la ciudad-estado. Por eso se han construido edificios de todo tipo alrededor de las dos estaciones, tanto residenciales como comerciales, en los que se puede encontrar gente proveniente de cualquier parte del mundo.

Siempre ha sido una zona con un índice de criminalidad bastante alto, ya que mucha gente que se encuentra atrapada en la ciudad sin tarjetas de identificación hace lo que sea necesario para sobrevivir. Sin embargo, en los últimos meses, el número de asesinatos se ha disparado de una forma alarmante. El responsable de estas muertes no es otro que Baphomet, un asesino despiadado de la Hermandad de la Sangre que se divierte mediante juegos de caza con seres humanos. Baphomet escoge a cinco víctimas que son raptadas y llevadas a un lugar desconocido de la sección. Allí les entrega un arma a cada uno y les indica que dejará con vida al primero que consiga llegar a la estación de tren y escapar de la ciudad. Baphomet les da diez minutos de ventaja y hace que cada participante parta en una dirección distinta. Normalmente deja que se busquen entre ellos y se maten para evitar perseguidores, pero cuando quedan pocos, él mismo entra en el juego y se dedica a acorralar a sus víctimas hasta que no queda ninguna viva. Hasta el momento nadie ha conseguido sobrevivir a este juego macabro, y las autoridades no han tomado todavía ninguna represalia contra él, ya que solo ataca a visitantes de la ciudad y no a miembros del Imperio.

11. NESTIS

Esta sección, considerada zona libre, es una de las más visitadas por aquellos que pueden permitirse disfrutar de los placeres. Alrededor del espectacular monumento que representa la victoria del Imperio sobre la dinastía de los Luises, se ha creado un lugar lúgubre en el que casas oscuras ofrecen todo tipo de placeres si se está dispuesto a pagar el precio: antros donde comprar droga, prostíbulos, clubes privados de lucha y un sinfín de rincones en los que aquellos que poseen el poder pueden disfrutar a costa de los que no lo tienen.

Muchos de estos lugares están dirigidos por miembros de la Hermandad de la Sangre o por los hedonistas. Ambos grupos se respetan y colaboran en este lugar, ya que los primeros aprovechan el dolor de las víctimas para ser más poderosos y los segundos pueden disfrutar de aquellos placeres prohibidos que en el Mundo de la Luz difícilmente encontrarían.

12. NUTS

Para hablar de esta sección, primero debemos tratar los sucesos que ocurrieron en este lugar hace algunos años. Antes de la llegada de Mismanel, uno de los Hijos de Madre Haia y Padre Gro, esta sección estaba habitada únicamente por esclavos que cuidaban los huertos y campos que había en ella. No se sabe exactamente cómo, Mismanel consiguió introducirse escapando de los controles del Imperio y plantó algunas semillas de plantas alteradas genéticamente. Por todas partes empezó a crecer todo tipo de vegetación de grandes dimensiones que cubrió toda la zona, destruyendo cuanto encontraba a su paso. El Imperio de los Mil Años, ante tal situación, intentó entrar por la fuerza en el lugar para acabar con Mismanel y sus plantas. Tan pronto como entraron en la zona, las plantas empezaron a resquebrajar los muros que separan esta sección del resto de la ciudad. La amenaza de Mismanel fue clara: «Si la ciudad ataca a esta selva, la selva acabará con la ciudad».

Hasta el momento nadie conoce las razones por las que los Hijos podrían estar interesados en crear una selva en mitad de la ciudad, pero tras retirar las fuerzas armadas, la sección volvió a convertirse en un lugar tranquilo.

Poco a poco los esclavos han vuelto a la zona y han aprendido a convivir con la espesa selva y recoger alimentos en ella. Lamentablemente, la selva también trajo consigo animales salvajes que merodean libremente por la zona y que, de vez en cuando, atacan.

13. TAPH

Esta sección constituye una de las principales fuentes económicas de la ciudad. Alrededor del río se han instalado gran cantidad de fábricas en las que trabajan día y noche los esclavos para producir las materias primas que necesita la ciudad y reabastecer el ejército del Imperio.

La mayor de estas fábricas está dirigida por Slaintephet, un sinreflejo miembro del Imperio que demostró tener grandes

cualidades en la investigación de nuevas tecnologías. Es gracias a sus diseños que el Imperio está evolucionando rápidamente en temas armamentísticos y que se ha promocionado el desarrollo de sistemas informáticos paralelos a los de la Hermandad del Uno. Actualmente, Slaintephet está investigando la aplicación de cristales creados artificialmente para concentrar la energía producida por unas pequeñas pero potentes baterías en un haz de luz que genera grandes cantidades de calor. Estas armas, que puede transportar un único soldado, podrían abrasar a todo tipo de infantería por muy protegida que fuera. Actualmente los prototipos están listos y solo queda probarlas en fuego real. Hay rumores de que en un tiempo no muy lejano el propio Slaintephet podría participar en un ataque a una base de la Cábala del Rayo Divino, al sur de la ciudad-estado, en la que probarían no solo esta nueva arma, sino también otros prototipos diseñados en los laboratorios de esta sección.

14. OBEKS

Esta sección está destinada única y exclusivamente como cementerio de esclavos y de clase baja. La mayoría de los cadáveres son enterrados en fosas comunes sin ninguna contemplación, por lo que el subsuelo, repleto de túneles creados hace siglos, está plagado de todo tipo de restos humanos. Estos túneles se han convertido en el hábitat de criaturas carroñeras.

En este ambiente de putrefacción se refugian proscritos y esclavos que intentan escapar de las garras del Imperio. A pesar de vivir en condiciones infrahumanas, prefieren permanecer allí a enfrentarse a la ira de los sacerdotes serpiente, que no dudarían en acabar con sus vidas.

Muchos de estos proscritos ayudan al pequeño grupo rebelde que intenta acabar con el dominio imperial bajo el mando de Renoir Roeden, miembro de la Hermandad de la Ascensión. Renoir, un carismático líder enviado desde Europa del Este, ha convencido a todos aquellos que han tenido que huir de las garras del Imperio de que se merecen una vida mejor, una ascensión. Para ello deben superar sus dificultades y trabajar en equipo para conseguir la perfección del cuerpo y el alma tal y como predica su hermandad. Según Renoir, primero necesitan conseguir que todos los recursos estén a disposición de la población, y para ello deben acabar con el régimen tiránico del Imperio.

A pesar de que la Cábala del Rayo Divino y Renoir comparten una guerra particular con el Imperio, evitan trabajar juntos, pues los miembros de la primera ven a Renoir como un monstruo mutante del Mundo Oscuro que tarde o temprano deberá ser eliminado.

15. POTH

Poth es una de las secciones más lujosas de la ciudad, a la que solo tienen acceso las clases nobles. En esta sección destaca el edificio conocido como Pilar de Teth, un rascacielos en el que se encuentran las oficinas desde las que los sacerdotes controlan la ciudad.

Sobrevolando esta zona está el gran Ojo de Teth. Se trata de una fortaleza volante que sirve como base militar móvil del ejército imperial. La fortaleza está provista de todo tipo de armas y, a pesar de que tiene una movilidad reducida debido a su gran tamaño, su poder destructivo es aterrador. Cuenta con sistemas de seguridad muy avanzados y está permanentemente vigilada por miembros de élite del ejército. El sistema tecnológico e informático de la ciudadela ha sido diseñado por Slaintephet para ser incompatible con cualquier otro soporte, evitando así posibles ataques, especialmente por parte de la Hermandad del Uno.

16. RENENUTETH

Esta sección, destinada a la nobleza y a la clase alta de la ciudad-estado, constituye uno de los principales centros de ocio. Aparte de lujosas instalaciones de placer, cuenta con diversos circos en los que se realizan todo tipo de espectáculos sangrientos. Estos espectáculos, que rememoran los que se celebraban en época romana, consisten en su mayoría en dejar morir, de la forma más cruel posible, a los esclavos que han cometido algún error. En muchas ocasiones sueltan voraces criaturas para que los vayan. En otras, los hacen luchar entre ellos prometiéndole la libertad al vencedor, lo cual no ocurre nunca.

Pero el espectáculo que causa mayor furor entre los que acuden es lo que se conoce como el Laberinto. El Laberinto es un edificio enorme con forma de pirámide que se alza en medio de esta sección de la ciudad. Está configurado con una serie de habitaciones que permiten cambiar la distribución de los pasillos que las conectan para que formen un laberinto que constantemente cambia de forma. Los prisioneros se colocan en la habitación superior de la pirámide y su deber es intentar escapar de ella. Las salas están repletas de trampas y criaturas peligrosas que pueden acabar con la vida de los prisioneros. En ocasiones, para alargar el juego, se permite que los prisioneros vayan provistos de algún arma. Los que mejor espectáculo dan son los sinreflejo, que pueden usar sus poderes para intentar escapar de la pirámide. En estas ocasiones especiales, los miembros del Imperio contratan a los Buscadores para que sellen la zona de la pirámide y que, de esta forma, el sinreflejo prisionero no pueda cambiar de mundo para escapar.

17. TESKIS

Teskis alberga las mayores zonas descanso de los nobles de París, como un gran parque se extiende durante varios kilómetros, repleto de esculturas y monumentos. Este hecho no sería de por sí extraño si no fuese porque algunas de ellas claramente no pertenecen al Mundo Oscuro. A pesar de que la mayoría han ido desapareciendo a lo largo de los años, algunas se mantienen todavía en pie.

El más destacable de estos edificios es un antiguo palacio que data de principios del siglo XVII, la época de Luis XIII. Este edificio tiene restringido su acceso, ya que parece que se encuentra en una especie de brecha en el espacio-tiempo. Hay quien afirma que en él se reviven momentos pasados de forma continua, e incluso que a través de él podría llegarse a viajar en el tiempo, pero muchos de los que han entrado en su interior no han regresado.

18. TESHAT

En esta sección, a la que solo tienen acceso los nobles de más alta alcurnia, se encuentra el palacio de la emperatriz-faraón del Imperio. Esta se hace construir un palacio en todas las grandes ciudades del Imperio donde puede residir durante sus visitas. Se trata de un majestuoso palacio que se alza en lo alto de una colina y que está compuesto por varios edificios complementarios en los que se alojan los sirvientes que siempre acompañan a la emperatriz.

Son pocos los que conocen el palacio por dentro, ya que todos los sirvientes son ciegos y se aprenden de memoria solo parte del recorrido. De esta manera, sería prácticamente imposible dibujar el plano sin poner en común el conocimiento de muchos de ellos. Además, el palacio está dotado de varios sistemas de vigilancia que examinan la mayoría de las habitaciones del edificio permanentemente.

Hace años que la emperatriz-faraón no visita este palacio, posiblemente porque en la última ocasión fue víctima de un intento de asesinato por parte de la Cábala del Rayo Divino. Aun así, se sigue esperando que la regrese para controlar la prosperidad de la ciudad.

19. NEFERTHEM

Hace un tiempo, los miembros del Imperio de los Mil Años descubrieron los restos de una extraña civilización mientras realizaban los preparativos para construir una gran pirámide en esta sección. Los más brillantes científicos del Imperio investigaron detenidamente las ruinas, que, según los estudios, databan de varios miles de años antes del primer emperador. Las ruinas se conservaban en perfecto estado, y los grabados y los símbolos que aparecían en los muros se asemejaban a los del propio Imperio. ¿Qué quería decir aquello? Solo cabían dos explicaciones: que hubiese existido una cultura preimperial en Europa basada también en la adoración al dios Teth o que de algún modo los imperiales hubiesen viajado al pasado con la ayuda de los herméticos y hubieran creado una civilización miles de años atrás. Curiosamente, las estructuras parecían mucho más avanzadas que las que podrían haberse construido miles de años atrás, e incluso dicen que se han encontrado restos de tecnología avanzada entre las ruinas.

Los restos encontrados no resultan más extraños que la estatua que representa con gran detalle al dios Teth, que se encuentra en mitad de las ruinas. Se trata de una estatua creada en su totalidad de oricalco. El secreto de la creación de este material se encuentra en manos de los hedonistas, y han cedido parte de este a miembros ajenos a su cábala en contadas ocasiones, así que se puede deducir que los atlantes tuvieron algo que ver con la fabricación de la estatua. Lamentablemente, esta se encuentra incompleta: le faltan ambos brazos, un trozo de la pierna derecha y uno de los ojos. Las excavaciones continúan en busca de las piezas que faltan, pero podría ser que hubieran sido robadas tiempo atrás y que ahora se encuentren esparcidas por todo el mundo.

20. NEITH

En esta sección, considerada de zona libre, se encuentran las principales viviendas y barracones del ejército imperial de la ciudad. Alrededor de este, atraídos por el poder adquisitivo de los miembros del ejército, se han ido construyendo tiendas para abastecer a los soldados.

Se trata de una sección bastante tranquila, ya que la presencia del ejército imperial convence a cualquier delincuente de que esta no es la mejor zona para cometer fechorías.

Una vez al año, los militares celebran una especie de juegos entre los distintos escuadrones para comprobar quiénes están mejor entrenados para la batalla. Se trata de una competición dividida en varias pruebas en las que debe usarse, aparte del trabajo en equipo, tanto la fuerza como la inteligencia. El resultado de estas pruebas sirve para promocionar o degradar a los distintos escuadrones que forman la fuerza militar. Por eso, en muchas ocasiones miembros de algún escuadrón acaban heridos o incluso muertos en «accidentes». Es una competición despiadada que los militares aprovechan para descargar adrenalina.

FELIP LAROCCE

Miembro de La Corporación

Quizás uno de los miembros más misteriosos de La Corporación es Felip Larocce. En muy pocas ocasiones se le ha podido ver en persona, y siempre es su relaciones públicas, Proserpina Ardoni, la encargado de dar la cara en los negocios en los que está involucrado.

Poco se sabe de su vida, solo que hace algún tiempo se le ofreció entrar a formar parte del círculo interno de La Corporación y, que se sepa, ha sido el único caso en que se ha rechazado dicha oferta hasta el momento. Esto lo ha puesto en el punto de mira de La Corporación, que cree que puede estar tramando algo y que podría estar trazando sus propios planes y usando los recursos prácticamente ilimitados de la cábala.

Se sabe que ha trabajado codo con codo en algunos proyectos especiales junto con Proserpina y el doctor Mileshop, un humano con reflejo pero también con gran talento científico. Hay rumores de que han estado barajando la posibilidad de realizar un viaje de investigación a Australia para intentar descubrir por qué todos los sinreflejo que han pisado ese continente han desaparecido sin dejar rastro. La ausencia de Felip durante estos últimos tiempos puede sugerir que intentó realizar este viaje por su propia cuenta y riesgo y que, por ello, ha desaparecido sin dejar rastro. Proserpina niega estos hechos alegando que Felip se encuentra de viaje de negocios y que no puede ser molestado por nadie.

AZIZ

Miembro de la Cábala Hermética

A pesar de que Aziz nació en Baréin, su pasión por viajar y aprender lo llevó a vivir en distintos lugares del planeta. Gracias a su mentalidad abierta, poco a poco fue convirtiéndose en una persona de gran cultura capaz de tratar de prácticamente cualquier tema de forma cordial y amena. Nunca se consideró una persona superior a los demás y ello le permitió intercambiar sus propios conocimientos con los de otra gente para ir ampliando su formación.

Precisamente durante uno de sus viajes, mientras visitaba la pinacoteca Raphael, en Milán, fue trasladado al Mundo Oscuro sin saber cómo ni por qué. Lejos de amedrentarse por las obras que se mostraban en el museo del otro mundo, se interesó por ellas e intentó comprender la razón de su existencia y el modo en que habían llegado allí. No tardó en llamar la atención de los miembros de la Cábala Hermética, que vieron en él la figura ideal para encargarse de uno de los mayores fondos culturales de la cábala: la Biblioteca Nacional de Francia.

Agradecido por la oportunidad que se le brindaba, no tardó en desplazarse hasta la capital parisina, donde aún reside hoy. Allí, gracias a su carácter afable, sigue tratando con cualquier persona, tenga el origen que tenga, con tal de que busque crecer tanto de forma espiritual como intelectual.

A pesar de haberse establecido en París, su gran pasión por viajar le lleva cada cierto tiempo a visitar nuevos lugares con los cuales ampliar no solo sus conocimientos, sino también los documentos que se encuentran en la biblioteca.

Aziz es una persona de gran corazón con quien se puede trabar una buena amistad.

YVES FURET

Miembro de la Cábala de Hédoné

El francés Yves Furet se crio en las calles de París. A pesar de no ser un chico con un talento especial para los estudios, lo que descubrió bien pronto era su capacidad innata para saber qué era lo que la gente más deseaba. Gracias a estas habilidades, fue ganándose rápidamente el favor de diversos personajes importantes de la sociedad francesa, lo que le permitió abandonar su vida en las calles al amasar una pequeña fortuna. No tardó en llamar la atención de Jacques Lautrec, miembro de la Cábala de Hédoné, que pronto descubriría que Yves era un sinreflejo muy afín a su cábala y que podría llegar a convertirse en un miembro poderoso.

Gracias a su estrecha colaboración con Jacques, que se convirtió en su gran amigo y mentor, desarrolló sus peculiares talentos hasta extremos insospechados. Yves se hizo con un lugar en los círculos de la alta sociedad parisina por ser capaz de complacer los deseos más profundos de la gente. Poco a poco su presencia se convirtió en una droga para los miembros de clase alta. Acudían a él cuando estaban hartos de sus monótonas vidas o cuando sus corazones no eran capaces de pronunciar sus deseos más anhelados. Yves los descubría y se encargaba de que se cumplieran.

Con el tiempo Yves se adueñó en secreto del Moulin Rouge, adonde intentó retirarse. Le gustaba sentirse deseado y amado por encima de todas las cosas, y cuanto más se negaba a complacer a los que acudían a él, más lo deseaban. El que antes había satisfecho a ricos por igual se rodeó de un selecto grupo de seguidores que se desvivían por él. Este grupo,

que sería conocido con el nombre de Forbidden Plaisir, no tardó en ganar renombre. Serían los encargados de recibir a los invitados especiales del Moulin Rouge en una sala VIP en la que se prometía realizar cualquier fantasía si se estaba dispuesto a pagar el precio adecuado, incluso si esta acababa siendo entrar a formar parte del Forbidden Plaisir. Yves se había convertido en una ilusión inalcanzable y a la vez la más ansiada. Era la personificación del deseo.

ARZOBISPO MARTÍN

Miembro de la Cábala del Rayo Divino

«La presencia del Imperio en la Europa del Mundo Oscuro es una clara señal de que las hordas infernales se van haciendo cada vez más fuertes. Nuestro deber como guerreros del Rayo Divino es purificar el mundo de esos engendros. Puede que muchos mueran y que otros sufran por esta batalla, pero conseguiremos erradicar todo mal de este mundo acabando con esos demonios y sus seguidores».

Con esas palabras el arzobispo Martín inició hace algunos años su cruzada contra el Imperio de los Mil Años. Su batalla ha sido cruel y despiadada. Su único objetivo, expulsar a los miembros del Imperio de París en el Mundo Oscuro, sea por el medio que sea. Este hecho quedó patente cuando en el año 2000 lanzó un ataque en el Mundo Oscuro para acabar con un avión que transportaba tropas del Imperio. Este atentado, que acabó con la vida de prácticamente todos ellos, se vio reflejado en el Mundo de la Luz con el terrible accidente de un Concorde que viajaba de París a Nueva York y que se saldó con la muerte de ciento trece inocentes.

«Es terrible que por acabar con los demonios algunas almas inocentes deban sufrir. Pero ellos han sido bendecidos por la salvación. Nosotros deberemos luchar para que los supervivientes puedan vivir en un mundo sin mácula. Es nuestra única esperanza para salvar a todas las almas. Y si la ciudad se vuelve tan corrupta que no merece ser salvada, la erradicaremos tal y como ocurrió con Sodoma y Gomorra».

Muchos temen estas palabras, pues creen que si la lucha contra el Imperio se vuelve lo suficientemente cruda, el arzobispo Martín intente destruir la ciudad por entero en el Mundo Oscuro. Quién sabe qué terribles consecuencias podría ocasionar en el Mundo de la Luz y cuántas personas las sufrirían.

JEANNE LAPUCELLE

Miembro de la Cábala de Morfeo

Desde pequeña, Jeanne supo que era especial. Escuchaba voces en su cabeza que en más de una ocasión la salvaron de graves peligros. Cuando se lo explicó a sus padres, de inmediato fue ingresada en un centro psiquiátrico, donde la pusieron en observación. Todos los resultados demostraron que Jeanne era una niña normal y que su mente se encontraba en perfecto estado. Los médicos argumentaron que seguramente se trataba de la fantasía de una niña que había creado un amigo imaginario.

Con el paso de los años, esas voces se fueron agravando y los padres de Jeanne llegaron a pensar que podía estar poseída por un demonio. Por ello la llevaron a Notre Dame para que la examinaran los miembros de la Iglesia. Lo que no sospechaban es que allí se encontraban algunos integrantes de la Cábala de Morfeo. Rápidamente se dieron cuenta de que Jeanne era una sinreflejo con una energía psíquica nunca vista hasta ahora. Tras examinar detenidamente sus sueños y su personalidad interior, vieron imágenes sobrecogedoras que los llevaron a pensar que podría haber sido Juana de Arco.

Tras esas investigaciones, los padres de Jeanne accedieron a que ingresara en la orden, y desde entonces ha permanecido dentro de Notre Dame, donde ha aprendido a controlar sus poderes. Todavía escucha las voces en su interior que la avisan de que un gran peligro acecha a ambos mundos y que ella debe estar preparada para enfrentarse a él.

PROSERPINA ARDONI

Miembro de la Hermandad del Uno

Proserpina Ardoni es una científica especializada en el desarrollo de nuevas tecnologías enviada al Mundo de la Luz por la Hermandad del Uno. Su objetivo principal es conseguir que la tecnología de este mundo avance lo suficiente para que sea receptiva a las tecnologías que ya existen en el Mundo Oscuro. Para ello se realizó un acuerdo con los miembros de La Corporación por el cual la hermandad les ofrecía sus conocimientos cediéndole todos los beneficios que pudiera obtener con estos desarrollos. Así nació Biocorp.

Desde entonces, Proserpina ha sido la cara visible de esta empresa tanto para los medios de comunicación como para la Interpol, que vigila todas sus actividades de cerca. Es una mujer fría y calculadora que sabe prever muchos de los sucesos que van a ocurrir. En todas y cada una de las ocasiones en las que Proserpina ha sido sorprendida con la guardia baja, se ha demostrado que ocultaba un as bajo la manga o tenía algún motivo para ello.

Proserpina no es una mujer de la que uno se pueda fiar, pero si hay algo cierto sobre ella es que sabe pagar los favores.

BAPHOMET

Miembro de la Hermandad de la Sangre

Baphomet es una persona cruel y despiadada. No tuvo una infancia fácil y eso ayudó en gran parte a que desarrollara

una personalidad amargada que enfocaba su odio a cualquiera que pudiera sentir un poco de felicidad. Cuando la Hermandad de la Sangre lo descubrió en las calles de París, no dudó en invitarlo a su hermandad para potenciar ese sentimiento de odio sistemático. No tardó en destacar su habilidad para hacer sufrir a los demás, no solo de forma física, sino también psicológica. Baphomet se había convertido en una persona con una gran capacidad para comprender la psique de sus víctimas y usar las palabras para tirar por los suelos todas sus esperanzas e ilusiones.

No contento con esto, pues no encontraba emoción alguna en destruir emocionalmente a personas indefensas, ideó un juego: la gran caza. En él, Baphomet captura a distintas personas y las obliga a participar en una carrera contrarreloj para salvar sus vidas. Aunque mucha gente cree que la selección es puramente al azar, el sinreflejo estudia durante varios días a sus víctimas. Intenta que tengan algún motivo para odiarse entre ellos o para que se guarden rencor. De esta manera, se convierten en cazadores y presas entre ellos. En su lucha por la supervivencia, se atacan entre ellos y dejan escapar sus emociones para evitar ser ellos los cazados. Baphomet disfruta de este juego gracias al sistema de cámaras que ha distribuido a lo largo de la décima sección del París del Mundo Oscuro, que graban todo lo que sucede para que él pueda disfrutar posteriormente.

Hasta ahora Baphomet no ha dejado escapar ni una sola víctima con vida de su perverso juego, pero ha empezado a hartarse de los humanos normales y corrientes. Ahora está planeando capturar sinreflejo para convertir esta caza en algo mucho más interesante, ya que la persecución podría extenderse también a las calles del Mundo de la Luz.

MISMANEL

Hijo de Madre Haia y Padre Gro

A pesar de que no se conoce mucho sobre la vida de Mismanel, durante los últimos años ha quedado clara una cosa: se trata de uno de los biogenetistas más brillantes, posiblemente no solo del Mundo Oscuro, sino también del Mundo de la Luz. Su apariencia, como miembro de los Hijos de Madre Haia y Padre Gro que es, recuerda vagamente a un gran oso de cerca de dos metros de altura, con unos ojos de color azul muy brillante, zarpas siempre pulcras y un fino vello de color pardo que cubre prácticamente la totalidad de su cuerpo.

Uno de sus resultados más brillantes pudo verse hace algunos años en la duodécima sección de la ciudad parisiense en el Mundo Oscuro. Gracias a unas semillas, alteradas genéticamente por él mismo, consiguió que toda la sección quedara invadida por una densa selva. Al contrario de lo ocurrido en América del Sur, donde se requirió la intervención de los Padres, Mismanel ha conseguido reproducir ese crecimiento desmedido de la naturaleza de forma natural. Es extraño que, a pesar del gran éxito de su experimento, no haya intentado extender el dominio de la selva a otros distritos. Según cuentan, para que se obtenga ese resultado se necesita un catalizador no muy común y, por ello, Mismanel se ha encerrado en esa sección donde puede continuar con sus experimentos. Qué hay de real y qué hay de misterio en su figura es algo que pocos conocen, pero si de algo están seguras las altas esferas imperiales es que Mismanel, de algún modo, debe de estar relacionado con la aparición de animales mucho más resistentes y peligrosos en distintas zonas de la ciudad de París del Mundo Oscuro e incluso al otro lado del Espejo en el Mundo de la Luz.

SLAINTEPHET

Miembro del Imperio de los Mil Años

Durante una de las muchas batallas que han enfrentado al Imperio de los Mil Años contra la Hermandad del Uno, Slaintephet fue capturado por estos últimos. Pasó gran parte de su infancia esclavizado en una cadena de montaje de las máquinas de batalla de la Hermandad del Uno, pero lejos de derrumbarse, lo que hizo fue aprender cómo funcionaban las cosas, y así empezó a ganarse la confianza de los que lo rodeaban. Pronto demostró tener buenas aptitudes y por ello se le fueron dando cargos de mayor importancia. Se lo trató algo mejor que al resto de los esclavos, pero en el fondo de su corazón nunca olvidó que su alma pertenecía al Imperio y al dios Teth.

Con el paso de los años, y durante otra de las batallas que enfrentaron a ambos bandos, Slaintephet consiguió escapar y, tras ponerse en contacto con los miembros del Imperio, les indicó dónde debían atacar para acabar con el ordenador N4x0, que se encargaba de mantener en funcionamiento todas las máquinas de la ciudad-estado de la Hermandad del Uno. Fue una batalla gloriosa para el Imperio en la que Slaintephet se ganó el prestigio y reconocimiento de la hermandad.

Tiempo después, Slaintephet se instaló en París, donde los sacerdotes serpiente descubrieron que poseía los dones de Teth: era un sinreflejo. Inmediatamente pasó a convertirse en un noble y accedió a una gran cantidad de recursos que le permitieron desarrollar cuanto había aprendido en su juventud.

Sus diseños fueron convirtiéndose en un éxito tras otro, hasta convertir a Slaintephet en el jefe de desarrollo de nuevas tecnologías en París. Según las expectativas del Imperio, podría llegar a superar a alguno de los mejores desarrolladores de la Hermandad del Uno.

RENOIR ROEDEN

Miembro de la Hermandad de la Ascensión

A pesar de no ser uno de los miembros más reconocidos de la Hermandad de la Ascensión, Roeden se ha ganado ya un nombre entre los miembros del Imperio. Liberador de esclavos, creador de problemas y rebelde donde los haya, Roeden no duda en alterar el orden establecido por los sacerdotes serpiente en el Mundo Oscuro.

Roeden, siguiendo las enseñanzas de su hermandad, quiere liberar París de la opresión del Imperio que impide que su población pueda ascender. Para él, la casta sacerdotal, con sus leyes y su continúa explotación de esclavos, es el más claro exponente de por qué el Mundo Oscuro nunca podrá llegar a ser un lugar libre como el Mundo de la Luz que él ha podido conocer. Sabe que solo puede contar con la ayuda de proscritos, esclavos fugados y gente sin poder alguno. Pero ¿no es mejor así? Una persona que lo ha perdido todo no teme perder nada más, y eso se convierte en su propia fuerza. Valiéndose de su carisma, Roeden ha formado un pequeño ejército rebelde que saquea los recursos del Imperio para intentar favorecer a aquellos que más lo necesitan.

El Imperio ha intentado acabar con la vida de Roeden en muchas ocasiones, pero él se conoce al detalle todos los túneles que recorren el subsuelo de la ciudad y sabe cómo escabullirse si alguna vez pone su vida en peligro.

Roeden sabe que tiene todavía un largo camino por delante, pero si consigue aliarse con la rebelión que existe ya en el Imperio, podrían convertirse en una fuerza imparable que acabaría de una vez por todas con la tiranía.

AVENTURA: EL OTRO LADO DEL ESPEJO

La idea de la existencia de otros mundos no es nueva. Desde los anales de la historia siempre se ha creído que hay otros lugares más allá de los que conocemos. En la actualidad, estas teorías se siguen explotando en los libros, en las películas, en las series de televisión e incluso en juegos como el que tienes ante ti. Muchas veces las historias que nos cuentan pueden ayudarnos a crear una aventura para una partida, solo debemos adaptarlas a nuestras necesidades. Este es el caso de esta aventura, inspirada en una serie de televisión que, en uno de sus capítulos, trató el tema de la apertura de ventanas al otro mundo que nunca conseguían ser lo suficientemente estables.

Aprovechando que hemos desarrollado la ciudad de París y que en La Défense existen varias empresas de La Corporación que trabajan con tecnología avanzada, gracias a su asociación con la Hermandad del Uno, puede ser un buen lugar para que transcurra esta historia.

Esta aventura es adecuada para jugadores sin experiencia. Si la enfocamos como una aventura de investigación, servirá para que los PJ se adentren en el mundo de **Reflejo** empezando desde nuestro propio mundo, el de la Luz.

ANTECEDENTES PARA EL DJ

Proust era uno de los muchos científicos que trabajaban en Biocorp. No era un científico especialmente dotado, pero estaba orgulloso de su trabajo y se sentía particularmente contento de formar parte del equipo personal del doctor Mileshop, uno de los miembros más brillantes de los laboratorios de La Corporación.

Hace algunos años, el doctor Mileshop inició un proyecto para desarrollar una tecnología que abriera portales entre los dos mundos y, de esta forma, poder trasladar materiales sin necesidad de usar sinreflejo. París era el lugar ideal para este experimento, pues aún mantenía las brechas en la realidad que se habían abierto en el pasado.

Mileshop escogió a los cinco mejores científicos de Biocorp, pero Proust no era uno de ellos. Este se sintió ofendido. Adoraba la figura del doctor Mileshop por encima de todas las cosas, y que le hubiese dejado de lado para formar un nuevo equipo fue un duro golpe para él. De esta manera decidió abandonar Biocorp con la promesa de regresar algún día y demostrarle a Mileshop que se había equivocado y que le debía un respeto.

Han pasado algunos años desde entonces y Proust ha regresado a París para tomar venganza, pero el doctor Mileshop parece haber desaparecido. Proust, decidido a encontrarlo, quiere acabar con todos los que fueron miembros de su equipo hasta conseguir que Mileshop lo acepte a su lado.

LOS PJ Y LA PARTIDA

A pesar de que La Corporación y la Interpol tienen buenas relaciones entre sí, el resto de cábalas del Mundo de la Luz prefieren estar al corriente de lo que sucede en La Défense. Por eso, se ha creado una amalgama dentro de la Interpol, formada por sinreflejo que se encargan de supervisar todos los casos que pueden tener alguna relación con La Corporación. En esta amalgama también se encuentra presente un miembro de esta cábala, pues considera que, si bien debe permitir que se les investigue, también deben estar al corriente de los movimientos que se realicen dentro de la Interpol.

Cada uno de los miembros de este equipo juega un papel fundamental dentro de la misma Interpol: no solo se encargan de casos relacionados con los sinreflejo, también tratan otros de suma importancia; después de todo, la Interpol desconoce la existencia de sinreflejo. Precisamente la historia empezará con uno de estos casos que a primera vista no tiene nada que ver con los sinreflejo: la muerte de una persona atropellada por un camión.

Para jugar esta aventura, los jugadores pueden crear sus propios personajes, pero al final del módulo adjuntamos cinco fichas pregeneradas por su preferís usarlas directamente. En caso de que crear los personajes de cero, sería conveniente que cada uno se especializara en un área distinta de la Interpol: médico, técnico, investigador…

Por otro lado, en las distintas escenas encontrarás textos en cursiva para facilitarte la tarea de narrar la historia. Puedes usarlos o puedes narrar las cosas según tu propio punto de vista. No es imprescindible que los uses y siempre tienes la oportunidad de añadir o quitar detalles que den mayor interés al desarrollo de la trama.

DÍA 1: EL ACCIDENTE

Un día más empieza vuestro trabajo en la Interpol. Como cada mañana, los miembros de vuestro equipo os reunís en la sala de operaciones para repartir las tareas. La mayoría de trabajos no resultan más entretenidos que rellenar más y más papeles o realizar tediosas operaciones de investigación, pero parece que hoy el ambiente está enrarecido y a vuestro jefe, Gothier, se le nota nervioso.

A medida que la reunión avanza, Gothier va entregando al resto de vuestros compañeros las tareas habituales hasta que finalmente se queda solo con vosotros.

—Bien, muchachos. Hoy os tengo preparado un trabajo especial. Se trata de un asunto bastante turbio al que quiero que le dediquéis todo vuestro tiempo y atención. Veréis, esta mañana, a eso de las siete, uno de los científicos de Biocorp ha muerto atropellado por un camión. Sé que pensaréis que eso es trabajo de la policía, pero lo que resulta más extraño es que el accidente se produjo en la calle Laromiguière a la altura del número 6. Allí hay un pequeño callejón del que supuestamente salió el camión que atropelló a la víctima. Joder, es imposible que un camión se metiera ahí dentro. Incluso los chicos están teniendo dificultades para sacarlo de ahí. Id y descubrid qué coño ha pasado.

Gothier les hará entrega de un pequeño informe sin mucha información. La víctima del accidente es un científico llamado Albert Degaule, de cuarenta y siete años, que trabajaba en el departamento médico de Biocorp. Por lo visto, fue atropellado cuando iba a recoger su coche y desplazarse a La Défense, donde trabajaba. Rutina diaria. Su residencia habitual se encontraba en la misma calle Laromiguière, no muy lejos del lugar del accidente. El resto de información deberán descubrirla por su cuenta, ya sea investigando los archivos informáticos o desplazándose al lugar de los hechos.

Superando una tirada de Mente + Informática de grado básico, podrán obtener del sistema informático los datos básicos de Degaule: varón caucásico de cuarenta y siete años, pelo canoso, ojos azules y sin ningún tatuaje o marca en el cuerpo. Ha permanecido soltero toda su vida y no tiene antecedentes penales. Después de acabar la carrera de Ingeniería Técnica Superior con varias matrículas de honor, ingresó directamente a trabajar en Biocorp, empresa que no ha abandonado hasta el día de su muerte. Prácticamente toda su familia ha fallecido a excepción de un hermano que vive en Londres, con el que no parece haber tenido contacto en largo tiempo.

El lugar del accidente

Sería lógico que los PJ fueran a ver el lugar del accidente.

La calle Laromiguière está en el quinto distrito de la ciudad de París. Se trata de una calle estrecha donde apenas puede pasar un coche y en la que incluso algunos vehículos invaden la acera para aparcar, a pesar de las vallas de hierro colocadas para que no lo hagan. Hacia la mitad de la calle se abre un pequeño callejón sin salida perteneciente a una comunidad de vecinos. Es justo en este lugar donde se ha producido el accidente.

La zona se encuentra acordonada y diversos miembros de la policía la vigilan. Un enorme camión aparece encajado prácticamente al milímetro en el callejón vecinal e invade la calle Laromiguière. La parte delantera del camión está totalmente destrozada por el impacto provocado contra la pared que se encuentra ante sí. Por lo visto, Degaule fue aplastado por el camión cuando este salió del callejón.

La policía permitirá a los PJ acceder a la zona acordonada una vez se hayan identificado. Si la investigan, descubrirán lo siguiente:

- Superando una tirada de Percepción Espacial o de Lógica, podrán darse cuenta de que no hay manera posible de que un camión de tales dimensiones haya llegado hasta ese lugar. Si se consigue un éxito de tres grados o más, también podrán deducir que la velocidad necesaria para provocar un impacto de tal magnitud no puede conseguirse en un callejón tan corto.
- La matrícula parece haber sido falsificada, ya que el vehículo registrado con dicho número es uno distinto al camión. Si comprueban los números de serie de las piezas que forman parte del camión, descubrirán que teóricamente nunca han sido creadas en una fábrica registrada.
- No hay rastro del conductor del camión. Una tirada de grado básico de Atención permitirá descubrir a los PJ

que las llaves continúan puestas y que no hay presencia de ningún mecanismo para mantener el pedal del acelerador apretado continuamente.

- Al ser una calle tranquila, ningún vecino vio nada. Tan solo cuando ya se había producido el impacto, algunos vecinos salieron a los balcones. No vieron a nadie salir corriendo. Una tirada de Interrogar con un grado éxito mínimo de +2 permitirá a los PJ descubrir que uno de los vecinos vio a un hombre vestido con gabardina y sombrero realizar unas fotografías con una máquina y un trípode.
- Si visitan el Mundo Oscuro, verán que se encuentran en la quinta sección, perteneciente al área sacerdotal. La zona en este lugar es mucho más amplia y se halla repleta de las residencias de los sacerdotes, así como de sus zonas privadas de culto al dios Teth. Por lo demás, no hay nada extraño en la zona. Si prestan un poco de atención o pasan algún tiempo en el Mundo Oscuro, podrán escuchar rumores entre la gente sobre la desaparición de un camión en mitad de la nada. Por mucho que pregunten, pocos se atreven a comentar algo, ya que temen demasiado la ira de los sacerdotes supremos del Imperio. Para los que vieron la desaparición, todo ha sido por deseo y obra de Teth.

¿QUÉ ES LO QUE HA SUCEDIDO REALMENTE?

Proust, el hombre de la gabardina y el sombrero que vio uno de los vecinos, ha utilizado su máquina, que han confundido con una fotográfica, para abrir una brecha entre los dos mundos y acabar con la vida de uno de los miembros del equipo de científicos del doctor Mileshop. La brecha ha permitido que un camión perteneciente al Mundo Oscuro penetrara al nuestro a toda velocidad y acabara con la vida de Degaul. Tras ver que había tenido éxito, pero que no podía mantener abierta la brecha por mucho tiempo, Proust ha abandonado la zona para investigar cómo acabar con la vida del resto de miembros del equipo de científicos y cómo conseguir que la brecha se abra durante más tiempo.

La casa de Degaul

Es posible que los PJ quieran investigar la vivienda de Degaul. Se trata de un pequeño apartamento de treinta metros cuadrados de un solo ambiente. Degaul era una persona meticulosa, ya que el apartamento está perfectamente ordenado y prácticamente inmaculado.

No hay mucho que descubrir en la zona. Lo único destacable es una fotografía que se encuentra en su mesita de noche, en la que aparecen el doctor Mileshop y los cinco miembros de su equipo.

Si los jugadores superan una tirada de Atención con un grado de éxito de +3, los PJ se darán cuenta de que en el reflejo de un cristal que aparece en la foto puede verse a una séptima persona: se trata de Proust, que fue el encargado de tomar la fotografía a pesar de lo mucho que odiaba a los miembros de ese equipo.

Puede que ahora quieran investigar a las personas que aparecen en la fotografía. Si investigan en la base de datos de la Interpol, lo cual les llevará como mínimo un día entero, podrán descubrir lo siguiente:

- La persona más importante de la fotografía es el doctor Mileshop. Si intentan contactar con él, descubrirán que no responde a las llamadas ni parece haber nadie en su casa. Si contactan con Biocorp, los atenderá Proserpina Ardoni (puedes saber más de ella en la página 242). Proserpina les indicará que el doctor Mileshop se encuentra de viaje en un lugar desconocido y que no hay forma de contactar con él.
- La segunda persona es precisamente Proserpina Ardoni, relaciones públicas de Biocorp y ahora directora de su departamento de investigaciones. Antes de ser ascendida, Proserpina trabajó junto al doctor Mileshop. Como miembro de la Hermandad del Uno, tenía conocimientos tecnológicos muy valiosos que permitían que las investigaciones avanzaran rápidamente. Proserpina se mostrará muy agradable y cordial e intentará colaborar con la gente de la Interpol. Aun así, no desvelará ningún material que se considere clasificado para Biocorp.
- La tercera persona es Degaul, el fallecido en el accidente.
- La cuarta persona es François Erraure. Erraure falleció hace algunas semanas en un accidente con su avioneta particular. Por lo visto, hubo un fallo en su estructura y la avioneta se partió en dos. La parte posterior de la avioneta no pudo encontrarse. Una vez más, esta muerte fue provocada por Proust, que trasladó parte del avión al Mundo Oscuro en uno de sus primeros experimentos.
- La quinta persona es Joanna Recolet. Si las cosas van según lo planeado, los PJ jamás podrán contactar con ella, ya que cuando descubran la relación entre las víctimas, Joanna ya habrá sido asesinada por Proust (ver siguiente sección). En caso contrario, si consiguen identificarla en este primer día, podrán contactar con ella en los laboratorios de Biocorp. Joanna poco les podrá explicar, ya que cree que la muerte de Degaul ha sido solo un lamentable accidente.
- La sexta persona es Emilio Ilberto, un científico de origen sudamericano que fue el último en incorporarse a las filas del doctor Mileshop recomendado por Proserpina. Si lo identifican durante el primer día, lo cual es poco probable, lo podrán encontrar en los laboratorios de Biocorp. En caso de que Recolet ya haya fallecido, los PJ deberán encontrar a Emilio por su cuenta, pues habrá huido temiendo por su vida. Podrás encontrar información sobre esta huida en las páginas siguientes.

Si los PJ deciden visitar la habitación en el Mundo Oscuro, poca cosa podrán descubrir, ya que el cuarto pertenece a otra persona completamente diferente. El reflejo de Degaul morirá algunos días después aplastado por un muro.

DÍA 2: UNA SEGUNDA MUERTE, UNA SOSPECHA

Llegados a este punto, los PJ deberían haber descubierto los primeros detalles sobre la extraña muerte de Degaul y, muy probablemente, la muerte de François Erraure si se han dedicado a investigar muertes extrañas que podrían estar relacionadas con la de Degaul.

En este punto de la partida los PJ no podrán hacer nada para detener los sucesos del segundo día, así que cuando acudan a las oficinas de la Interpol por la mañana, Gothier los estará esperando de nuevo:

—Hola, chicos. Parece que las extrañas muertes empiezan a acumularse y creo que podríamos estar enfrentándonos a un crimen en serie. La situación es cada vez más confusa y quiero que os dediquéis las veinticuatro horas a resolver esto. Ayer por la noche hubo otro extraño suceso relacionado con uno de los trabajadores de Biocorp. De una forma u otra, mientras abandonaba las oficinas en La Défense, Joanna Recolet, de cuarenta y un años, desapareció. Y no solo eso, el ascensor en el que estaba descendiendo también ha desaparecido. A primera hora de la mañana hemos recibido una llamada de Mario Larçon, un agricultor de las afueras de París que ha encontrado un ascensor aplastado en mitad de sus tierras. Como os podéis imaginar, en su interior se encontraba el cadáver de Joanna Recolet. Así que ya sabéis cuál es vuestro trabajo.

Después de la desaparición de Joanna Recolet, Emilio Ilberto, otro de los científicos del proyecto del doctor Mileshop, se ha dado cuenta de la relación entre las distintas muertes y ha decidido escapar. A primera hora de la mañana ha recogido todas sus cosas y se ha desplazado a un pequeño apartamento que está a nombre de su hermana. El apartamento se encuentra en la calle Poulletier, situada la isla de San Luis, en mitad del Sena. Los PJ podrán descubrir su existencia si investigan a los familiares de los miembros del equipo del doctor Mileshop.

El lugar de la muerte

El lugar donde se han encontrado los restos del ascensor no está muy lejos de la ciudad de París. Al llegar al lugar, la zona ya ha sido acordonada, así que si existe alguna prueba, puede que todavía esté allí. Ante vosotros podéis ver un ascensor prácticamente aplastado y, a su lado, el cuerpo de la víctima tapado con una manta.

La escena del crimen apenas ha sido alterada. Mario, el campesino, llamó a la policía tan pronto vio el ascensor y el cadáver que sobresalía. Una vez se hayan identificado adecuadamente, los PJ podrán examinar sin problemas la zona y descubrir los siguientes datos:

- Superando una tirada de Observación o de Conocimiento (física), los PJ intuirán que para conseguir que un ascensor se aplastara de esa manera debería haber caído de una altura considerable. Si han utilizado la habilidad de Física, podrán calcular que aproximadamente la altura ha sido de doce pisos, los que tiene el edificio de Biocorp del que desapareció el ascensor.
- Registrando el cadáver, encontrarán diversa documentación que llevaba Joanna consigo. En primer lugar, la misma foto que se encontraba en el apartamento de Degaul. En segundo lugar, en una maleta llevaba un dispositivo USB, ahora absolutamente destruido, y algunos papeles relacionados con el proyecto en el que están trabajando. En uno de esos documentos podrá observarse un mapa detallado de París en el que están marcados diversos puntos. Una tirada de Mente + Cultura del Espejo de grado básico permitirá recordar a los PJ que esos puntos pertenecen a lugares en los que cientos de años atrás se abrieron grietas entre las dos realidades. Sin duda alguna, estos papeles hacen referencia al proyecto en el que está trabajando el doctor Mileshop, que pretende poder crear a voluntad ventanas entre ambos mundos. Una segunda tirada de Atención permitirá descubrir que uno de los puntos está situado justo en la empresa de Biocorp y otro, en el lugar donde ha aparecido el ascensor.

En cuanto al Mundo Oscuro, la zona no tiene nada en especial. Se trata de campos de cultivo en los que están trabajando los esclavos de forma continua. No existe ningún detalle especial que pueda apreciarse en la zona, ya que el incidente ha transcurrido por entero en el Mundo de la Luz.

¿QUÉ HA SUCEDIDO REALMENTE?

Proust, que aún mantenía sus identificaciones como miembro de Biocorp, planeó acabar con la vida de Proserpina teletransportando el ascensor en el que debía bajar para salir del edificio. Como miembro de la Hermandad del Uno, Proserpina es sumamente metódica en sus horarios, con lo cual Proust podía adivinar cuándo usaría el ascensor para bajar. Sin embargo, una llamada de teléfono por parte de un cliente la retrasó, permitiendo que Joanna entrara en el ascensor antes que ella. En el momento en el que el ascensor se puso en marcha, Proust activó su máquina y transportó la cabina hasta el punto en el que se ha encontrado, causando de esta manera la muerte de Joanna.

Pensando que ya se había librado de la más peligrosa del equipo de Mileshop, se ha dirigido hasta el apartamento de Joanna esperando que esta llegue del trabajo, lo cual nunca hará. Seguirá esperando toda la noche hasta la mañana siguiente. Por la mañana, justo cuando los PJ estén investigando el escenario del crimen, descubrirá en los periódicos que ha eliminado a Joanna en lugar de a Proserpina. Proust sabe que la sinreflejo no es estúpida y que se pondrá mucho más a la defensiva a partir de ahora.

Por ello, decide ir a casa de Emilio para acabar con él. Pero Emilio también ha descubierto la muerte de Joanna y ya habrá huido, llevándose todos los documentos importantes con él.

Los siguientes pasos de los PJ

Es probable que los PJ quieran empezar por la casa de Joanna, aunque, lamentablemente, allí no encontrarán ninguna pista. Si han hecho su trabajo, habrán descubierto la relación entre las extrañas muertes que se están sucediendo, así que tal vez se decidan por investigar el lugar en el que desapareció el ascensor.

Si investigan las cámaras de seguridad del edificio de Biocorp, descubrirán que un individuo con gabardina y sombrero, que porta una especie de cámara de fotos con trípode, entró en el edificio y se situó delante del ascensor. Allí miró varias veces su reloj y, a las ocho en punto, realizó lo que parecía una fotografía del ascensor. Efectivamente, se trata de Proust y, si han hablado con los testigos durante el primer día, les sonará la descripción. En caso de que comprueben cómo pudo llegar al interior del edificio, los miembros de Biocorp les verificarán que se usó la tarjeta de identificación de un empleado que desapareció un tiempo atrás: el doctor Proust. Si desean investigar sobre Proust, Proserpina les explicará sumariamente que era un miembro del equipo del doctor Mileshop, pero que después fue relegado a otro trabajo. Poco después desapareció de la empresa sin dejar rastro alguno, hasta ahora.

En este momento quedan exactamente tres personas con vida del equipo de Mileshop. En primer lugar, Mileshop, que se encuentra en lugar desconocido incluso para Proserpina. En segundo lugar, la propia Proserpina, y en tercer lugar, Emilio Ilberto. El miembro más accesible de los supervivientes es Proserpina, de manera que quizás los PJ quieran ponerla a salvo. Si se dirigen a ella, les dirá que no tienen por qué preocuparse. Proserpina está muy bien informada y en verdad movió ciertos hilos para que fueran precisamente ellos los que se hicieran cargo del caso, sabiendo que podía tratarse de algo más que unos simples accidentes. De esta manera, si es que aún no lo saben, les informará que ella es una sinreflejo y, por lo tanto, puede ponerse a salvo con relativa facilidad en el Mundo Oscuro. Por pura lógica, los PJ deberían tratar de encontrar a Emilio.

Para ello, tienen varios caminos a elegir. El más claro es ir a casa de Emilio. Cuando lleguen, verán que la entrada ha sido forzada y que todas las cosas están revueltas. No hay rastros de huellas dactilares, pero sí algunos restos de pelo con pequeños trozos de piel que pueden encontrar superando una tirada de Buscar con un grado de éxito mínimo de +2. En caso de examinar estos restos, descubrirán que pertenecen al doctor Proust y que desprenden una alta concentración de emisiones radiactivas. La explicación es sencilla: la máquina que ha creado emite una gran cantidad de radiación durante su uso. Es por ello que el cuerpo del doctor se está degradando rápidamente y, para evitar que lo vean así, cubre su cuerpo con una gabardina de cuello alto, guantes, gafas y un sombrero.

Proust fue a casa de Emilio para intentar acabar con su vida de una forma directa, ya poco le importa demostrar su valía como científico. Su único deseo es acabar con el resto del equipo y presentarse ante el doctor Mileshop con su invento finalizado. Lamentablemente, Emilio ya había huido al apartamento de su hermana. Tras registrar la casa, Proust no consiguió encontrar ningún papel que le pudiera dar una pista sobre su paradero, pero sí encontró una fotografía de Emilio con su hermana delante de la torre Eiffel. Esta fotografía está en el suelo del apartamento de Emilio. Serán los PJ los encargados de saber cómo interpretarla. El apellido Ilberto no es precisamente común en la ciudad de París y, tras comprobar la guía telefónica, Proust encontró solo a tres personas con dicho apellido: Emilio, un completo desconocido de sexo masculino y a Lorena Ilberto, hermana de Emilio. Tras tomar la dirección, Proust, una persona bastante calculadora, dedujo que seguramente Emilio ya había descubierto qué era lo que estaba pasando y que de una manera u otra se habría intentado poner a salvo. Como Proust podía acceder a los recursos de La Corporación, podía contar con ayuda lo suficientemente poderosa como para no arriesgarse en persona: ha optado por utilizar sus contactos y contratar a unos matones a sueldo para que se dirijan a la casa de Lorena para tomarla como rehén dejando una nota para Emilio o, si lo encuentran a él, para que acaben con su vida.

En caso de que los PJ no consigan seguir el mismo camino deductivo que Proust o no recurran a las bases de datos de la Interpol para saber si cuenta con algún familiar o segunda residencia, pueden preguntar de nuevo a Proserpina. Esta estará encantada de ayudarles y, tras teclear durante un rato en un ordenador, usando los recursos y poderes de la Hermandad del Uno, les indicará que Emilio está en casa de su hermana, en la calle Poulletier.

UN DUELO AL ATARDECER

Si los PJ han hecho bien su trabajo, podrán llegar a la casa de Lorena Ilberto poco tiempo después que los matones de Proust y podrán salvar a Emilio de una muerte segura. Si no han conseguido descubrir el paradero, al día siguiente se encontrarán los cuerpos sin vida de él y de su hermana en la casa. En este caso, considera las mismas opciones que se presentan en el caso de que no consigan salvar la vida de Emilio durante el combate con los matones de Proust (página 250).

La casa de Lorena Ilberto: Mundo de la Luz

La casa de Lorena Ilberto se encuentra en una calle tranquila de la ciudad de París. Apenas veis gente pasar por la calle. Tan solo un coche, aparcado junto a la casa a la que os dirigís, parece mostrar actividad: un hombre con gafas oscuras y sombrero fuma un pitillo en su interior mientras escucha la última canción de un grupo de música de moda actual.

La casa de Lorena es un edificio unifamiliar dividido en dos plantas. Las luces de la casa están encendidas y puede verse movimiento en la planta inferior a través de las ventanas. Delante de la puerta principal, único acceso aparente a la casa, un hombre vestido de forma similar al del coche fuma también un cigarrillo.

En el interior de la casa hay tres matones en la planta baja. Dos de ellos están atando a Lorena a una silla mientras el tercero le está pegando una paliza a base de patadas a Emilio. Si los PJ no se dan prisa, en unos diez minutos los mercenarios acabarán con la vida de Emilio y le pegarán un tiro a Lorena para no dejar testigos. Después, los cinco huirán en el coche.

La casa tiene en la planta baja un recibidor con una escalera que conduce al piso de arriba. La planta baja está compuesta por un único ambiente en el que se combina un amplio comedor con una barra americana, tras la cual está la cocina.

Los PJ deberían recordar que son capaces de saltar de un mundo a otro. Intentar entrar por la puerta principal conllevaría enfrentarse al matón del coche y al de la puerta. Si llamasen la atención de los de dentro, inmediatamente acabarían con la vida de Lorena y Emilio de un tiro e irían a ayudar a sus compañeros, así que una de las mejores tácticas es entrar en la casa a través del Mundo Oscuro. Si no se les ocurre esta posibilidad, siempre puedes aprovechar alguna de las habilidades de Psike, como Sexto Sentido, para darles alguna pista, sobre todo si no tienen mucha experiencia con el juego.

La casa de Lorena Ilberto: Mundo de la Oscuridad

Lo que antaño pudo haber sido una pequeña isla llena de edificios es hoy en día un vertedero. Las aguas pútridas del río arrastran basura que poco a poco se ha ido amontonando en este lugar llenando el aire de un hedor insoportable. Varias ratas, al veros, huyen a esconderse en la basura, donde no dejan de escucharse sus chillidos.

Ante vosotros, lo que sería el nido de edificios en el que se encontraría el de la hermana de Emilio es tan solo un

conjunto de ruinas. Afortunadamente, la casa que correspondería a la de Lorena parece ser todavía accesible pese a la gran cantidad de basura a su alrededor.

A pesar de que parece sumamente tranquilo, el Mundo Oscuro es un lugar traicionero.

Una de las mejores bazas que pueden jugar es intentar volver al Mundo de la Luz a través de la planta superior del edificio en ruinas. Con ello conseguirían superar a los dos mercenarios de la entrada y realizar un ataque sorpresa desde el interior del mismo edificio. No es ni mucho menos el único modo de salvar a los dos hermanos, pero quizás uno de los que menos peligros puede conllevar. Como consejo, si se trata de la primera partida de **Reflejo** para tus jugadores, sería conveniente que les dieras varias pistas o que les ayudaras a replantear sus decisiones antes de llevarlas a cabo explicándoles sus posibles consecuencias.

Si los PJ deciden entrar al edificio, nárrales lo siguiente:

El interior del edificio está lleno de basura. La peste que dejan las ratas es prácticamente insoportable. Estáis seguros de que cualquier herida en un lugar como este se os infectaría con quién sabe qué enfermedad. Nada más entrar, a vuestra izquierda lo que podría haber sido un comedor se encuentra impracticable. Montones de basura y ruinas se han acumulado sin ningún control. Unas escaleras conducen al piso de arriba, de donde viene el sonido del corretear de alimañas.

Si los PJ deciden subir al segundo piso, les espera una sorpresa desagradable: una enorme rata del tamaño de un perro, mutada por la contaminación, está amamantando a decenas de crías en el piso de arriba, que se ha convertido en su guarida. Al ver a los personajes, temiendo por sus crías, se lanzará contra ellos para atacarlos. Puedes encontrar la ficha de la rata al final de la aventura, página 252.

Es una buena oportunidad para que los jugadores puedan experimentar las reglas de combate en una situación no demasiado peligrosa. Esto les ayudará a estar preparados para el próximo combate contra los mafiosos, si es que llegan a tiempo, y para la escena final de la aventura, donde tendrán muchos más problemas.

Para cruzar de nuevo al Mundo de la Luz de la casa tienen un par de posibilidades. El piso de arriba en el Mundo de la Oscuridad no tiene puerta, por lo cual no puede usarse para hacer el cambio. Pero subir o bajar por la escalera debería bastar, aunque con cierta dificultad. Además, sería arriesgado hacerlo, porque en caso de hacerlo de bajada aparecerían en el salón en el que se encuentran los matones.

Si deciden examinar el piso de arriba en el Mundo Oscuro podrán ver que entre la basura se encuentra un armario casi intacto que precisamente es el reflejo del armario que se encuentra en el dormitorio de Lorena. Entrar en el armario, cerrar las puertas y volver a abrirlas para aparecer en el otro mundo ni siquiera requerirá superar una tirada de la habilidad Cruzar el Espejo y, además, será una forma mucho más segura de hacerlo.

El combate

Tarde o temprano los personajes deberán entrar en combate con los matones de Proust si es que quieren salvar las vidas de Lorena y Emilio. Si han conseguido entrar en la casa sin ser descubiertos, podrán usar el factor sorpresa para obtener ventaja. Para saber qué ocurre cuando existe el elemento de la sorpresa en un combate, acude a la sección de «El turno básico y la iniciativa», página 197.

En caso de que los matones se vean amenazados, dejarán de lado a Lorena, que ya estará atada, y a Emilio, que está demasiado herido en el suelo para enfrentarse a los PJ. Por otro lado, si escuchan disparos o ruidos dentro de la casa, el matón que guardaba la puerta entrará y se unirá a la pelea un turno después. El matón del coche hará su entrada dos turnos después que el de la puerta.

Los PJ deberían tener cuidado: Lorena y Emilio podrían recibir daños colaterales durante la refriega, y los matones, si se ven en apuros, no dudarán en usarlos como rehenes para intentar escapar en el coche. Cada uno de los matones va armado con una pistola, que no dudarán en usar, y con un cuchillo para combates a corta distancia. Podrás encontrar su ficha en la página 252.

Al finalizar el combate, los eventos dependerán de si Emilio ha sobrevivido o no.

En caso de que Emilio haya sobrevivido, podrán hablar con él. Este sospecha quién se encuentra detrás de los supuestos accidentes, el mismo que ha intentado acabar con su vida: Emilio les contará quién es Proust y lo sucedido con el doctor Mileshop (puedes encontrar esta información al inicio de la aventura, página 244). Está seguro de que Proust se sintió defraudado cuando el jefe del equipo de investigadores no lo mantuvo a su lado y ahora, años después, ha vuelto a la ciudad para clamar venganza. Emilio, que teme por su vida, les dirá que Mileshop y Proust estaban trabajando en una máquina capaz de abrir portales entre distintas dimensiones (él desconoce que los personajes son sinreflejo y, por lo tanto, no entrará en detalles). Emilio cree que Mileshop realmente ha conseguido completar el experimento y que por eso ha desaparecido sin dejar rastro, y ahora Proust está intentando realizar el mismo viaje con su propio diseño.

Emilio ha estado analizando los distintos rastros dejados por la máquina de Proust y está comprobando que todos ellos parecen acercarse a un lugar en concreto: el parque Monceau, situado en el distrito de Batignolles-Monceau. Emilio cree que en este lugar la energía que separa ambas

realidades es mucho más débil y, por ello, puede ser un lugar ideal para abrir un portal durante el suficiente tiempo para poder viajar a otra dimensión y allí encontrar al doctor Mileshop. Emilio hará entrega a los PJ de un medidor de radiación que les ayudará a encontrar el rastro de Proust. El parque Monceau es verdaderamente grande y encontrarlo será complicado.

En caso de que Emilio haya muerto, los PJ tan solo contarán con sus apuntes para seguir la investigación. Si registran la casa, en la bolsa de Emilio encontrarán sus notas, el medidor de radiación y un mapa en el que se encuentran señalados diversos puntos. Una tirada de Observación con un grado de éxito básico les permitirá descubrir que todas las señales parecen acercarse cada vez más a un punto en concreto de la ciudad de París: el parque Monceau.

Es cuestión de que los PJ se pongan en camino lo más rápidamente posible, porque Proust no se ha quedado quieto.

SE ABRE EL PORTAL: ENEMIGOS INESPERADOS

Mientras los personajes han estado en casa de Emilio Ilberto, o haciendo cualquier otra cosa en una dirección completamente equivocada, lo más seguro, Proust ha continuado con su plan. Según cree, solo queda Proserpina con vida. Lo que esta no sospecha es que durante este tiempo Proust ha descubierto la existencia de los PJ y sabe que puede enfrentarse a ellos si consigue cogerlos por sorpresa.

Es por ello que, confiando en que los matones habrán hecho su trabajo, se ha dedicado a perseguir a Proserpina, y cuando esta se dirigía a su casa, la ha atacado con un potente táser que logró inutilizar los implantes que posee. Tras atarla y sedarla, la ha llevado al parque Monceau, donde quiere que se convierta en testigo de su gran éxito, para después acabar con su vida. Una vez allí, la ha atado a un árbol y la mantiene con consciencia, pero lo suficientemente sedada para que no pueda concentrarse y usar sus poderes.

Si los PJ han descubierto las pistas de la forma adecuada, llegarán en un momento crucial. Proust ha conseguido enfocar la máquina hacia una de las antiguas brechas en la realidad que existen en la zona de París. La máquina de Proust ha abierto un portal hacia el Mundo Oscuro y, a través del agujero, puede observarse la ciudad de París al otro lado del Espejo. Proust ríe a carcajada limpia por su gran victoria.

—¿Lo ves, Mileshop? Yo no era un inútil como tú creías. Les he vencido a todos. A todos tus elegidos. Yo era el mejor y nunca supiste verlo. Pero ahora, ahora…

Es posible que los PJ decidan acabar con él disparándolo. Adelante. En breve, Proust no va a ser el mayor de sus problemas. Intenten acabar con él o no, escucharán un gran siseo proveniente del agujero. A una velocidad endiablada, un ejemplar adulto de serpiente de arena (página 260) atravesará el agujero y se comerá de un bocado a Proust.

Ante vosotros, el espectáculo no puede ser más espeluznante. Una gran serpiente, parecida a una gigantesca cobra de doce metros de longitud y del tamaño de un árbol, atraviesa a toda velocidad el agujero que existe entre las dos realidades. La serpiente lanza un furioso silbido y de un único bocado se traga por completo a Proust. Entonces, sus hipnóticos ojos se fijan en vosotros buscando una nueva víctima que sacie su apetito.

La serpiente de arena es un enemigo terrible. Gracias a su velocidad es capaz de actuar cuatro veces cada turno, y con su gran corpulencia puede aguantar un gran número de heridas antes de caer. La táctica que usa la serpiente es bastante eficaz: usará su primera acción para enterrarse en el subsuelo del parque excavando un agujero a toda velocidad, y la segunda para intentar detectar la presencia en la superficie de cualquier persona que se mueva. Utilizará la tercera para desplazarse hasta el lugar donde se encuentre su posible víctima y, finalmente, con su cuarta acción la atacará desde el subsuelo.

La mejor forma de luchar contra la serpiente de arena es usar cebos y situarse en lugares en los que haya roca y la serpiente no pueda atravesarla. Un posible cebo es usar piedras para generar ruidos o que un personaje que corra velozmente haga que la serpiente lo persiga.

En caso de que nadie se mueva, la serpiente permanecerá un par de turnos oculta esperando. Si nadie se mueve, saldrá a la superficie y atacará directamente a aquellos que pueda localizar (Proserpina puede ser una posible y apetitosa víctima, pues si no la han rescatado, seguirá atada y sedada).

Si consiguen acabar con la vida de la serpiente, aún tendrán un problema por delante. La máquina de Proust sigue en marcha y el agujero parece hacerse cada vez más grande. Apaguen la máquina o la destruyan, el agujero no desaparecerá. Poco a poco se irá haciendo más grande. Nárrales lo siguiente:

De pronto, todo cuanto abarca vuestra visión se torna de color púrpura. Bajo vuestros pies el suelo desaparece y, aunque notáis que existe algo sólido debajo, no podéis reprimir una sensación de mareo. Os encontráis en el Nexo. Hay un par de ojos entre los agujeros que se abren a uno y otro lado de ambas realidades. Sentís una extraña sensación en vuestro interior, como si alguien os estuviera arrancando el alma y examinando todos y cada uno de vuestros secretos más inconfesables.

A continuación, una gran explosión de luz os ciega, y cuando recuperáis la visión comprobáis que las brechas en la realidad se han cerrado. Tan solo escucháis una voz en el interior de vuestras cabezas:

—Mortales, no juguéis con las fuerzas que desconocéis o toda vuestra raza lo pagará caro.

Tras ello, sentís de nuevo una gran sensación de vértigo y perdéis la visión por un momento. Cuando os recuperáis, volvéis a encontraros en mitad del parque Monceau, donde todos los agujeros que ha dejado la serpiente han desaparecido sin dejar rastro alguno.

Se trata de un Guardián, que ha venido a reparar una vez más el tapiz de la realidad. Sus advertencias deberían ser escuchadas y quizás sería conveniente advertir de sus palabras a los miembros de La Corporación.

CONCLUSIONES

Si los PJ no llegan a tiempo para encontrar a Proust, igualmente la serpiente lo devorará y a Proserpina también. Después, el Guardián cerrará el portal, pero nunca más se escuchará hablar de Proust o de Proserpina.

En caso de que hayan conseguido detener a la serpiente y hayan salvado a Proserpina, esta estará muy agradecida y les dirá que si en un futuro necesitan ayuda, acudan a ella sin dudarlo, pues los miembros de la Hermandad del Uno son ante todo agradecidos.

El principal problema lo tendrán cuando deban entregar el informe de sus investigaciones. ¿Una enorme serpiente de doce metros se ha comido al culpable? Diviértete con esta escena con los jugadores y deja que sea un momento de relax y comicidad.

Es posible que los jugadores tengan aún alguna pregunta. ¿Dónde está Mileshop? ¿En qué trabajan exactamente los miembros de Biocorp? ¿Por qué los ha advertido el Guardián de que no jueguen con fuerzas desconocidas? Todas esas respuestas quedarán en tus manos y son posibles ganchos para nuevas aventuras de los PJ.

FICHAS DE PNJ

RATA DEL MUNDO OSCURO

GP 8, Mordisco venenoso moderado, Plaga.

Plaga: La rata no está sola, decenas de crías suyas se encuentran en la zona y cada turno atacarán a los personajes. Por cada turno, los personajes recibirán un punto de daño sin importar ninguna armadura.

MATONES

GP 9.

Los matones que Proust ha contratado van armados con pistola y cuchillo.

FICHAS PREGENERADAS PARA LOS JUGADORES

Nota: En los atributos, el primer número corresponde al Mundo de la Luz y el segundo, al Mundo de la Oscuridad.

Agente de campo (La Corporación)

FUERZA: 5/7
Saltar 5, Escalar 3, Armas Pesadas 2, Presa 2.

DESTREZA: 8/8
Armas de Fuego 7, Armas Cuerpo a Cuerpo 4, Acrobacias 4, Conducir 3.

CONSTITUCIÓN: 7/5
Correr 5, Salud 5, Resistencia Física 4, Resistencia al Dolor 4.

EMPATÍA: 4/6
Callejeo 3, Liderazgo 2, Persuasión 3, Subterfugio 2.

PERCEPCIÓN: 6/4
Alerta 4, Otear 3, Seguir Rastros 3, Escuchar 2.

MENTE: 3
Primeros Auxilios 2, Interrogar 2, Conocimiento (derecho) 1, Etiqueta 1.

PSIKE: 3
Voluntad 2, Sexto Sentido 2, Autocontrol 1, Cruzar el Espejo 1.

Saberes: Análisis de la situación, Empujón entrópico.
Don: ¿Nos habíamos visto antes?
Puntos de Psike: 3
Puntos de vida: 29

Agente de campo (Cábala del Rayo Divino)

FUERZA: 8/6
Pelea 8, Armas Pesadas 5, Empujar 4, Intimidación 4.

DESTREZA: 5/5
Discreción 3, Armas de Fuego 3, Conducir 2, Acrobacias 2.

CONSTITUCIÓN: 6/4
Salud 6, Resistencia Física 5, Vestir Armadura 3, Correr 2.

EMPATÍA: 4/5
Estilo 3, Charlatanería 2, Ligar 2, Actuar 1.

PERCEPCIÓN: 5/8
Buscar 3, Memoria Fotográfica 3, Alerta 2, Atención 2.

MENTE: 5
Lógica 3, Interrogar 3, Supervivencia 3, Informática 2.

PSIKE: 3

Cruzar el Espejo 2, Cultura del Espejo 2, *Sex-appeal* 1, Voluntad 1.

Saberes: Carrera, Estática.
Don: Ojos en la noche.
Puntos de Psike: 3
Puntos de vida: 26

Agente de laboratorio (Cábala de Morfeo)

FUERZA: 3/5
Arrastrar/Empujar 2, Levantar 2, Forzar 1, Saltar 1.

DESTREZA: 5/7
Crimen 3, Maña 3, Armas de Fuego 2, Falsificar 2.

CONSTITUCIÓN: 6/4
Resistencia a los Venenos 4, Resistencia Enfermedades 3, Salud 3, Vestir Armadura 2.

EMPATÍA: 4/6
Callejeo 3, Empatía Animal 2, Oratoria 2, Desarrollo Artístico (dibujo) 1.

PERCEPCIÓN: 7/3
Buscar 4, Memoria Fotográfica 4, Atención 3, Memoria Auditiva 3.

MENTE: 8
Conocimiento: química 6, biología 6, medicina 6, física 6.

PSIKE: 3
Cruzar el Espejo 2, Sexto Sentido 2, Voluntad 2, Concentración 1.

Saberes: Análisis médico, Intuir.
Don: Curación.
Puntos de Psike: 3
Puntos de vida: 23

Investigador (Cábala de Hédoné)

FUERZA: 4/7
Escalar 3, Forzar 2, Levantar 2, Presa 1.

DESTREZA: 4/4
Discreción 3, Armas de Fuego 2, Crimen 2, Conducir 1.

CONSTITUCIÓN: 4/8
Estética Corporal 4, Flexibilidad 3, Salud 4, Vestir Armadura 2.

EMPATÍA: 7/4
Charlatanería 6, Persuasión 6, Callejeo 3, Subterfugio 3.

PERCEPCIÓN: 8/4
Buscar 5, Percepción Espacial 4, Seguir Rastros 4, Escuchar 3.

MENTE: 6
Lógica 4, Conocimiento (química) 3, Interrogar 3, Supervivencia 2.

PSIKE: 3
Sex-appeal 3, Don de la Oportunidad 2, Autocontrol 1, Cruzar el Espejo 1.

Saberes: Licor de Baco, Mirada sensual.
Don: Alteración sexual.
Puntos de Psike: 3
Puntos de vida: 28

Informático/Técnico (Cábala Hermética)

FUERZA: 4/5
Forzar 3, Lanzar 2, Presa 2, Arrastrar/Empujar 1.

DESTREZA: 6/4
Artes Marciales 4, Esquivar 3, Maña 3, Crimen 2.

CONSTITUCIÓN: 5/5
Resistencia a las Enfermedades 3, Resistencia Física 3, Correr 2, Salud 2.

EMPATÍA: 5/6
Actuar 3, Subterfugio 3, Charlatanería 2, Estilo 2.

PERCEPCIÓN: 6/6
Memoria Fotográfica 6, Atención 5, Imitar 3, Leer los Labios 2.

MENTE: 7
Informática 6, Lógica 5, Enseñar 4, Conocimiento (inglés) 3.

PSIKE: 3
Cultura del Espejo 3, Concentración 2, Conocimiento del Nexo 2, Voluntad 1.

Saberes: Puerta al Nexo, Detectar magia.
Don: Invocar instrumento.
Puntos de Psike: 3
Puntos de vida: 22

APÉNDICES

Las dos chicas bajaron del avión seguras de encontrarse a salvo. Tras una llamada de Ariadna, una limusina pasó a recogerlas. La limusina las condujo a las afueras de Roma, donde se alzaba una inmensa mansión al lado de un hermoso lago: la mansión de Heracles de Monforte, el padre de Ariadna. Los criados acompañaron a las dos chicas a sus habitaciones.

—El señor Heracles las recibirá en cuanto se adecenten y se limpien. Ya sabe que no soporta los malos olores ni la suciedad.

En las habitaciones encontraron un par de hermosos vestidos blancos compuestos por una túnica de seda al estilo romano y unas sandalias. Ambas túnicas eran semitransparentes y dejaban ver el contorno del cuerpo. Después de vestirse y asearse, uno de los criados las condujo a una habitación con un extraño diseño: en lugar de paredes había espejos que parecían enfocar directamente a un sillón situado en mitad de la sala. En la sala había también diversas obras de arte, todas con motivos griegos y romanos.

En mitad de la sala se encontraba un hombre de mediana edad con una musculatura bastante desarrollada. Era una persona muy atractiva pese a su edad. Vestía también una de las túnicas blancas, que permitían ver un cuerpo cultivado y muy atlético. El hombre tenía una barba corta y aseada de color castaño, y su mirada, clara, provenía de unos profundos ojos de color esmeralda. Todos los espejos hablaron a la vez cuando Heracles las saludó.

—Saludos, hija mía, ¿qué te trae de vuelta a casa después de tantos años y quién es tu pequeña acompañante?

Ariadna observó a su padre mientras se acercaba a él. Parecía un dios griego sentado en medio de la sala. Tan atractivo, tan viril, digno de un hedonista que había cultivado su cuerpo toda la vida.

—Hola, papá. —Se inclinó hacia el hombre y le dio un breve beso en los labios, después le sonrió mientras le miraba a los ojos. Estaba segura de que su padre conocía a la perfección la identidad de su acompañante, pero aun así no dudó en responder—. Esta preciosidad es Leonora —señaló a la chica, a la que se acercó y cogió de la mano—, una amiga. Por cierto, gracias por la ropa, es exquisita. —Ariadna se dio una vuelta como si fuera una modelo en una pasarela. Notaba cómo la seda rozaba su piel. «Si tuviera más tiempo para pasar aquí», pensó. «Pero no lo tienes», contestó su conciencia, más responsable—. Pero no creo que podamos quedarnos mucho tiempo. Tengo que pedirte un favor. —Ariadna lo miró con los mismos ojos que usaba cuando era una niña y quería conseguir algo de él.

Leonora alzó la mano haciendo callar a su compañera. Podía ser pequeña, pero era lo suficientemente adulta para resolver sus propios problemas:

—Hemos venido a pedirle un favor. Quizá no sea buen momento, pero se trata de un asunto de vida o muerte… Mi muerte. Usted tiene el remedio para impedirlo al alcance de la mano. Sé que soy una desconocida para usted, pero necesito algo que posee o…

La chica no dejaba de mirar nerviosa a su compañera de viaje. ¿Estaría actuando bien? Nunca antes había estado en una situación semejante. Con su mirada no podía parar de decir: «Lo siento, Ariadna. Siento haberte metido en esto».

Ariadna alternaba la mirada entre la muchacha y su padre, atenta a la reacción de este. Sonrió ante el arrojo de la muchacha y miró de nuevo a su progenitor con esa mirada a la que a otros hombres tanto les costaba resistirse. Aunque sabía que su padre iba a ser un hueso duro de roer, no se amilanaría y haría todo lo que estuviera en su mano por Leonora.

—Papá, como te ha dicho Leonora, necesitamos algo que tú posees. Sabes que no te lo pediría si no fuera muy importante para mí. —Se acercó a él y le acarició la mejilla como hacía cuando era una niña pequeña—. Y sabes que haré lo que tú quieras para conseguirlo. —Le dirigió una última mirada con determinación antes de volverse a Leonora. Apreciaba a esa niña más de lo que se reconocía a sí misma si era capaz de firmar un cheque en blanco a cambio de su cura. Ya le debía un favor a Cerberus y ahora pedía otro favor más por ella—. Leonora ha sido envenenada por un miembro de la Hermandad de la Sangre. —Al recordar la escena, sintió cómo todo su cuerpo se tensaba un momento, para relajarse nuevamente al mirar a su padre—. No es un veneno cualquiera, y para conseguir el antídoto tenemos que tratar directamente con la asesina que lo hizo. —Sabía que ahora llegaba al quid de la cuestión, pero, antes de continuar, miró a su padre por si tenía alguna pregunta—. Ese antídoto tiene un precio y tú posees lo que ella quiere. Sé que no es fácil lo que te voy a pedir, pero… necesito la estatua de Teth. —Ariadna sonrió a su padre mientras soltaba la bomba. Sabía cuánto valoraba su colección de arte. Estaba casi segura de que incluso más que a ella, pero en el fondo de su corazón confiaba en estar equivocada. «Creo que paso demasiado tiempo con Leonora si pienso que mi padre se va a ablandar así como así», pensó.

APÉNDICES

Heracles se levantó de su sillón mostrando toda su altura. En verdad podría haber sido el Heracles del que hablaban las leyendas, pues todo su cuerpo mostraba un poder y un esplendor sobrehumano. Se atusó la barba mientras contemplaba a la niña y a la mujer y, tras meditar por un momento, pronunció una única palabra.

—No.

La cara de Leonora no cambió, aunque en su interior sentía que las lágrimas podrían brotar de sus ojos en cualquier momento; pero ella era fuerte y no se derrumbaría tan fácilmente.

Ariadna se adelantó.

—Pero…

—He dicho que no. Y no me repliques, criatura. Ahora vamos a comer, he hecho preparar la comida y no voy a dejar que se enfríe.

Heracles sostuvo con su mirada de ojos esmeralda el odio y rencor que mostraba Ariadna. Ella sabía que no había nada que hacer, ya que cuando su padre se había decidido, pocas cosas le podían hacer cambiar de opinión. Pero la presencia de Leonora quizás fuera una parte de la ecuación que podía modificar el resultado.

—Vayamos con él, Leonora.

Los tres salieron de la habitación y se dirigieron a una gran sala decorada al estilo romano. Una gran piscina se situaba en el centro, y repartidos a su alrededor se encontraban diversos divanes en los que tumbarse para comer. En el interior de la piscina, una mujer de piel caoba, completamente desnuda, se bañaba mientras los criados situaban diversos platos cerca del lugar preparado para la comida. La mujer se giró al notar la presencia de los tres individuos. Era una mujer de gran belleza. Un rostro sereno, agradable, en el que resaltaban unos grandes ojos que casi podrían haber sido felinos. Tenía un cabello negro, lustroso, recogido en un moño, y su cuerpo mostraba la agilidad de una atleta.

—Hola, cariño. La comida ya está casi lista.

Heracles sonrió y asintió con la cabeza.

—Ariadna, te presento a mi nueva esposa. Se llama Naga.

Ariadna no pudo evitar mostrar un rostro de desconcierto. Eso no lo había esperado de su padre. Hacía mucho tiempo que no lo veía, pero no esperaba que las cosas hubieran dado un giro tan radical.

—Pero…, padre…, ¿dónde está madre?

—Me aburrí de ella y decidí echarla. Ya era vieja y había perdido su atractivo. No me satisfacía. ¿No crees que era lo correcto?

Leonora no podía sentirse más incómoda. Parecía que sobraba en aquella reunión familiar, pero su vida estaba en juego y debía representar su papel. Ser dura, tal como le habían enseñado en la cábala, aguantar, respirar profundamente y abrir su corazón a todo tipo de comportamientos. «El mundo no está escrito por un solo tipo de pluma».

La mujer salió del agua y se puso una túnica de color crema, también con transparencias. Heracles se despojó de la suya y se quedó solo con una pequeña falda corta. Se tumbó junto a Naga.

—Vamos, tomad asiento, no voy a permitir que se enfríe la comida.

Ariadna y Leonora se estiraron en sendos divanes. Ninguna de ellas tenía demasiado apetito tras lo que había sucedido en las últimas horas. El ambiente podría haberse cortado con un cuchillo, pero Heracles y Naga no parecían darse cuenta. Acaramelados, practicaban sus juegos entre sonrisas y besos. Se daban de comer mutuamente y se acariciaban sin ningún tipo de recato y sin prestar la más mínima atención a las chicas.

Ariadna no pudo aguantar más.

—Padre. No hemos venido a perder el tiempo. ¡No me iré de aquí sin la estatua!

Heracles giró su mirada hacia Ariadna, frunció el ceño y de pronto parecía como si la muchacha hubiera perdido todas sus ganas de batallar.

—Niña, pues no te puedo llamar de otra manera, no pienso consentir tu insolencia. No pienso darte la estatua porque me parece estúpido desprenderme de una de mis obras más preciadas simplemente por vuestra inutilidad. —Heracles se incorporó—. Naga, por favor, cariño, déjanos a solas. Creo que es hora de que les dé una pequeña lección.

—Como quieras, amor.

La mujer besó apasionadamente los labios de Heracles y salió de la habitación contoneando su cuerpo en cada uno de sus pasos.

—Os creéis que todo os lo van a dar masticado siempre. Empiezas a ser mayor ya para pensar por ti misma, pero no, prefieres trabajar con gente que solo te supone un estorbo y que te impide ver con claridad. Ni tan siquiera te buscas unos compañeros que puedan pensar por sí solos. Esta niña estúpida os está haciendo perder el tiempo y encima permitís que os hagan chantaje de una forma tan vulgar.

Heracles parecía enfurecido, y su cuerpo se había crecido con la ira que tan evidentemente estaba desprendiendo. Entonces miró a la niña.

—Leonora, eres una completa inútil. ¿Es que no has aprendido nada de los miembros de tu cábala? Ahora tienes quince años. Llevas desde los ocho con Morfeo y desde entonces has sido una de las favoritas del viejo Malakai. No entiendo por qué. ¿Qué es lo primero que te enseñaron en la cábala?

Ariadna era incapaz de moverse, su padre debía de haber usado alguno de sus poderes y no podía hacer nada por la niña, a la que cada vez le costaba más aguantar aquellas palabras.

—Mor… Morfeo busca el equilibrio… a través de la paz…, la unión…

—Nada de eso. Eso solo son palabras implantadas en tu mente. Cháchara de pueblo para acallar a las ovejas como tú. Lo primero que aprendiste fue a usar tus poderes psíquicos, ¿tan pronto te has olvidado de ellos? Me decepcionáis. El poder está para usarlo y para conseguir lo que uno quiere: placer, dinero, sexo e incluso en este caso aquello que parece tan difícil de conseguir pero que lo tienes al alcance de tu mano.

—Yo… Yo…

—Nada de yos. ¿En qué consisten los poderes de Morfeo?

—Paz y curación —dijo Leonora como si aquellas palabras vinieran de pronto a su mente. Curación…

—Ahí lo tienes. Seguro que en tu cábala hay decenas de personas capaces de curar ese veneno que te afecta. Malakai no dejaría que le pasara nada a su favorita. Por lo tanto, no, no pienso desprenderme tan fácilmente de la estatua de Teth. Y ahora sentaos y acabad de comer.

De pronto el aire pareció ondularse sobre sí mismo y la realidad se rasgó para dejar paso al color púrpura del Nexo. De aquella rasgadura surgieron a toda velocidad los chicos acompañados de un anciano vestido a modo de ermitaño.

—Rápido, maestro Malakai, eliminad el veneno del cuerpo de Leonora.

El anciano se acercó a su discípula y puso las manos sobre su cuerpo. Mientras se concentraba, no dejaba de mirar fijamente a Heracles, como si entre ellos hubiese una conversación muda.

—Ya está, pequeña, tu vida ya no corre peligro.

Heracles se levantó.

—Bien, bien, ahora que la vida de la pequeña no corre peligro podremos centrarnos en lo realmente importante. ¿Para qué quería la asesina la estatua de Teth?

Los Hijos del Lobo se miraron entre ellos. No podían evitar tener la sospecha de que los estaban manipulando. Allí estaba pasando algo grande y ellos estaban bailando al son del titiritero. Pero descubrirían lo que pasaba. Aquello tan solo era el principio de una larga historia.

APÉNDICE A. SISTEMAS ALTERNATIVOS DE JUEGO

Si bien durante todo el manual se ha hablado de los sinreflejo y se ha presentado todo el sistema respondiendo al hecho de que los PJ son sinreflejo que acaban de aprender lo básico de sus cábalas o hermandades, nos gustaría ofrecer sistemas alternativos que permitan al DJ preparar partidas diferentes a las habituales. En concreto existen dos sistemas de juego extras que encajan en la filosofía del juego y permiten desarrollar personajes distintos a los habituales. Veámoslos.

JUGAR COMO UN SER HUMANO NORMAL

Puede que en algunas ocasiones un DJ o incluso un jugador se pregunten cómo ven los seres humanos normales y corrientes el mundo de **Reflejo.**

Desde el inicio de los tiempos los seres humanos en el Mundo de la Luz han vivido a la sombra de organizaciones secretas que han movido los hilos en multitud de ocasiones durante la historia. Por el contrario, en el Mundo Oscuro, los sinreflejo no han dudado en utilizar sus poderes para hacerse con el poder de todo lo que los rodeaba. Bajo estas dos ambientaciones pueden surgir dos nuevos tipos de historias.

En primer lugar, tenemos la posibilidad de desarrollar partidas en la que seres humanos normales y corrientes deben enfrentarse al día a día en el Mundo Oscuro: la historia de unos esclavos que desean escapar del yugo del Imperio, la lucha por la supervivencia en una ciudad-estado contra los ataques de las máquinas que quedan al este o quizás simplemente la vida de unos fugitivos en la dura y agreste América del Norte. Las posibilidades son muchas y todas son interesantes.

Por su parte, el Mundo de la Luz ofrece a los seres humanos normales y corrientes la posibilidad de descubrir qué ocurre a su alrededor. Las partidas de investigación serán las más usuales: ¿cómo pudieron acabar con la vida del presidente de una compañía si estaba rodeado de increíbles sistemas de seguridad?, quizás la investigación de unas antiguas ruinas atlantes o incluso la presencia de extrañas criaturas que hayan podido llegar desde el Mundo Oscuro. Sin duda, los sinreflejo han afectado a la vida y el destino de miles de personas; desarrollar esas tramas permite ir descubriendo poco a poco el mundo de **Reflejo.**

Finalmente, la posibilidad de jugar con seres humanos normales y corrientes nos puede llevar a un tercer tipo de partidas quizá mucho más interesante que las anteriores, pues nos permitirán disfrutar de la ambientación de **Reflejo** en toda su plenitud. Esta propuesta no es otra que la de empezar a jugar con seres humanos que en un momento dado descubren que son sinreflejo. ¿Cómo reaccionarán ante el mundo que se les acaba de abrir ante los ojos? Las posibilidades para este tipo de partidas son muchas. Seguramente al principio no controlen su paso de un mundo a otro, quizás los Buscadores intenten cazarlos para llevarlos a las subastas del Concilio de Las Vegas. Desarrollar la historia de unos sinreflejo recién descubiertos es sumamente interesante y es una buena forma de introducir a los jugadores noveles en el mundo de **Reflejo.**

En vista de que es suficientemente interesante jugar con un ser humano normal y corriente, proponemos una pequeña variación a las reglas de la creación de personajes muy sencilla:

- En lugar de repartir 42 puntos entre los siete atributos, Psike tendrá directamente una puntuación de 1 y se repartirán un total de 33 puntos entre los restantes.
- En lugar de 10 puntos libres a repartir entre habilidades acordes a la profesión del personaje, se contará con 15 puntos para reflejar que el personaje ha tenido más tiempo que un sinreflejo para desarrollar su vida profesional.
- Los puntos de vida de un personaje se calcularán multiplicando por 4 la puntuación de Constitución del personaje y sumándole posteriormente los grados que posea en la habilidad de Salud.

En caso de que durante la partida el personaje descubra que es un sinreflejo, el proceso de cálculo de los atributos del mundo alternativo y el reajuste de los puntos de vida se realizarán en el momento en que salte por primera vez de un mundo a otro. Además, el personaje no dispondrá de poderes psíquicos hasta que haya sido entrenado de la forma adecuada por una cábala o hermandad. Si con el paso del tiempo consigue desarrollarlos por sí mismo, acabará escogiendo los poderes de la forma habitual de la lista de los Parias. Recordamos que, como mucho, un sinreflejo puede desarrollar dos saberes.

EL JUEGO EN MODO HEROICO

El sistema de juego de **Reflejo** intenta ser realista hasta cierto punto. Un simple disparo puede acabar con la vida de prácticamente cualquier ser humano, sea un sinreflejo o no. Es por eso que en la ambientación no hay lugar para grandes héroes que esquivan balas o luchan solos contra ejércitos enteros. Es posible, sin embargo, que el DJ y los jugadores quieran dar un paso más allá y permitir equiparar a los sinreflejo con superhéroes o archivillanos que se enfrentan entre ellos gracias a sus poderes especiales. Hablamos en ese caso de un sistema de juego heroico.

El sistema de **Reflejo** permite crear estos héroes y villanos de forma muy sencilla. No es necesario realizar muchos cambios en la ambientación, pues los conceptos de héroe y villano ya existen de por sí en el mundo de **Reflejo,** y pueden continuar siendo figuras públicas u ocultarse como han hecho hasta ahora. El único cambio que deberá realizarse es en el proceso de creación del personaje y en su posterior evolución. Veamos los cambios.

- En lugar de repartir 42 puntos entre los atributos, se repartirán 50 puntos y se cambiará el límite de 3 puntos en el atributo de Psike por la obligación de tener al menos 3 puntos en este y sin límite superior.
- Los personajes poseerán dos saberes, como es habitual, todos los dones y dos legados a su elección en el momento de crear el personaje.
- Los puntos de vida de un personaje se calcularán de la forma habitual excepto en que la suma de las Constituciones se multiplicará por 5 en lugar de por 2.
- El límite de puntos de Psike de un personaje será igual al doble de su puntuación de Psike.
- Las heridas ya no provocarán penalizaciones a las tiradas.
- A la hora de usar los puntos de experiencia para aprender nuevos poderes, se cambiará la necesidad de aprender todos los poderes de un nivel para pasar al siguiente por la necesidad de haber aprendido solo un poder de un nivel para pasar al siguiente.

Todos estos cambios permitirán que los personajes puedan arriesgarse mucho más en sus acciones. Aun así, se recomienda intentar tener cierto control sobre los mismos para evitar que todas las partidas acaben siendo un caos de lucha y destrucción.

APÉNDICE B. PERSONAJES NO JUGADORES Y CRIATURAS EN REFLEJO

En las partidas de los juegos de rol es habitual que surjan personajes controlados por el DJ. De la misma forma que durante el capítulo 6. Narración aconsejábamos detallar los personajes principales de la historia hasta el último detalle para darles coherencia, en la mayoría de ocasiones aparecerán personajes secundarios que no volverán a aparecer en el resto de la partida. Puede resultar tedioso tener que completar una ficha de personaje entera para estos personajes secundarios, así que para solucionar este problema y facilitar las cosas al DJ, se propone usar un sistema denominado grado de peligrosidad o (GP).

Es lógico pensar que los personajes secundarios que van a aparecer serán capaces de realizar su tarea de la forma adecuada; es decir, lo que van a hacer sabrán hacerlo bien. Un matón que va a tender una emboscada a los personajes sabrá hacer bien su trabajo: emboscar y luchar. Es poco probable que el matón deba realizar un discurso sobre física cuántica o que deba demostrar su habilidad con el punto de cruz. Es por ello que a cada personaje secundario se le asignará un GP que indicará aproximadamente cómo de bien sabe hacer su trabajo. El GP de una criatura o de un personaje será un número que indicará la puntuación básica que necesitará dicha criatura para superar cualquier tirada que deba realizar para llevar a cabo una acción. Además, a no ser que se indique lo contrario, una criatura tendrá tantos puntos de vida como su GP multiplicado por 4.

Así pues, supongamos que una criatura de GP 13 quiere realizar un salto para llegar al otro lado de un abismo. El DJ decide que la criatura necesitará un grado de éxito mínimo de +3 debido a la dificultad del salto. Por tanto, la criatura deberá obtener un 10 o menos para superar el salto (13 – 3 = 10).

Adicionalmente, se pueden añadir habilidades especiales al GP. De esta manera podrán crearse criaturas sobrenaturales con poderes especiales o sinreflejo que podrán usar sus poderes psíquicos durante los encuentros. Como regla básica, un personaje secundario sinreflejo poseerá un GP igual al que tendría un matón igual de peligroso sumándole dos veces el nivel máximo de los poderes que puede usar. Por ejemplo, si un matón sin poderes posee un GP de 8, si este fuera un sinreflejo y pudiese usar legados de su cábala o hermandad (nivel 2), poseería un GP de 12 (8 + 2 × 2).

A continuación se detalla un pequeño listado de habilidades a modo de ejemplo que podrán usarse para generar estos personajes.

HABILIDADES ESPECIALES

Aliento de fuego: El aliento de fuego se considerará un arma de fuego con un multiplicador de daño igual al GP de la criatura dividido entre 3 (redondeando hacia arriba).

Alta velocidad: Una criatura que posea esta habilidad podrá ejecutar tantas acciones por turno como su GP divido entre 3 (redondeando hacia arriba).

Armadura: El valor de armadura sirve para ignorar una cantidad de daño físico igual al valor de esta.

Corpulencia: Una criatura con esta habilidad tendrá el doble de puntos de vida de lo que sería habitual.

Drenaje psíquico: Las criaturas que disponen de este ataque lo podrán usar como un arma de cuerpo a cuerpo que, en lugar de causar puntos de daño, drena puntos de Psike a la víctima.

Invisibilidad: La criatura puede desvanecerse en el aire y no podrá ser detectada mediante el sentido de la vista.

Mordisco venenoso: Las criaturas con esta habilidad son capaces de inyectar diferentes tipos de veneno a sus víctimas. El veneno puede ser leve, moderado o letal. Un veneno leve solo causará molestias a la víctima y le otorgará un +2 a sus tiradas. Un veneno moderado causará 1 punto de daño al día mientras no se trate con el antídoto adecuado. Un veneno letal causará 1 punto de daño cada hora mientras no se trate con el antídoto adecuado.

Multiforma: La criatura es capaz de cambiar de aspecto a voluntad conservando todas sus habilidades.

Piel de piedra: Las armas físicas solo causarán la mitad de daño a las criaturas que poseen esta habilidad.

Radar sónico: La criatura no necesita ver y puede servirse de un radar parecido al de los murciélagos para guiarse mediante ondas sonoras.

Quemadura: Cualquier contacto con la criatura que posea esta habilidad causará un número de puntos de daño igual al valor de esta habilidad. Este daño se sumará al básico cuando la criatura ataque con su propio cuerpo.

Teletransporte: Las criaturas que poseen esta habilidad pueden desplazarse de forma automática a cualquier punto del mismo mundo, pero no podrán pasar al otro.

Terror: Las criaturas que causan terror son capaces de atemorizar incluso a los más valientes. Para poder enfrentarse a una criatura que cause terror, un personaje deberá superar una tirada de Voluntad con un grado de éxito mínimo igual a la puntuación de esta habilidad.

BESTIARIO

A continuación encontrarás unas cuantas criaturas que pueden servirte para tus historias, aunque no es un listado completo de todas las que existen en el mundo de Reflejo. Hemos creído conveniente no complicar su descripción, ya que la mayoría se utilizarán en combates o como ambientación y no para realizar acciones sociales con ellas. Por lo tanto, en lugar de incluir fichas completas con la puntuación detallada de cada uno de sus atributos, solo se indica su puntuación de GP y algunas habilidades especiales.

Criaturas del Mundo de la Luz

Las criaturas del Mundo de la Luz son pacíficas por naturaleza. Incluso aquellas que han venido del Mundo Oscuro han ido perdiendo su hostilidad a lo largo de las generaciones debido a la falta de influencias negativas de la Tierra Oscura. La mayoría de estas criaturas se ocultan de la humanidad, pues no quieren mezclarse con ella para no fomentar cacería de monstruos.

AOLCUNS

GP 8, Armadura (3), Radar sónico.

Los aolcuns son unas criaturas que habitan en las profundidades de las cuevas de algunas cadenas montañosas de Europa. No son nativas de nuestro mundo y parece ser que pasaron al Mundo de la Luz a través de una de las brechas del Espejo que no fue reparada a tiempo.

Los aolcuns podrían ser los reflejos oscuros de los murciélagos, pues su forma y tamaño es muy similar, pero su piel y sus alas están recubiertas de escamas negruzcas. Además, poseen unos colmillos muy afilados que usan para crear incisiones por las que pueden sorber su manjar favorito: la sangre de los mamíferos.

Normalmente los aolcuns son criaturas pacíficas. Pasan el mayor tiempo de su vida aletargados debido a que viven en un lugar donde el alimento escasea. Pero una vez activas, se convierten en terribles enemigos con los que luchar en espacios oscuros, ya que, al igual que los murciélagos, son ciegos y se guían mediante un sistema de radar.

ARACNO

GP 6, Mordisco venenoso (letal).

Los aracnos son una raza de arácnidos que viven en la selva amazónica. Son unas pequeñas arañas rojizas prácticamente idénticas a una araña común del Amazonas. La única manera de distinguirlas es por una pequeña mancha de color plateado situada en la parte posterior del abdomen.

Estas arañas poseen una alta resonancia con la energía psíquica de la Tierra. Son las encargadas de recoger la energía psíquica desperdigada y devolverla al mundo mediante un icor plateado que, al caer en la tierra, es absorbido por esta y la renueva y fortalece.

Actualmente los aracnos son una especie en extinción, pues son cazados para conseguir su preciado icor. Este icor es un producto que proporciona energía psíquica al que lo bebe, pero también tiene entre sus componentes un veneno de gran potencia generado para evitar que cualquier criatura se lo beba.

El sinreflejo que tome un cuarto de litro de este icor recuperará 5 puntos de Piske automáticamente, pero en caso de no superar la tirada para resistir el veneno del aracno, morirá automáticamente.

Tan solo algunas personas conocen el antídoto para este veneno y usan el icor libremente. Este antídoto es un secreto muy bien guardado que se transmite en pocas ocasiones.

Un aracno genera dos litros de icor al mes.

DRAGÓN DE LA LUZ

GP 16, Armadura (8), Multiforma, Aliento de fuego, Invisibilidad.

Los cuentos muchas veces se basan en hechos verídicos, y la leyenda de los dragones surgió también de una criatura real.

Los dragones de la luz son criaturas legendarias encargadas de vigilar las líneas de energía que recorren la Tierra, conocidas como líneas dragón. Estas criaturas no son malévolas y se mantienen ocultas allí donde se cruzan varias líneas dragón, vigilando que esta energía fluya sin encontrar obstáculos.

Los dragones son capaces de cambiar de forma a voluntad y ocultarse de la mirada de la gente, con lo cual nadie sabe exactamente cuál es su verdadera forma. A pesar de que son pacíficos, pueden llegar a ser terribles adversarios si se les enfurece.

Criaturas del Mundo de la Oscuridad

Las criaturas del Mundo de la Oscuridad son en su mayoría criaturas perversas, corrompidas por la maldad del propio mundo. Son violentas y llegan incluso a atacar a los miembros de su propia raza. Estas criaturas vagan libremente cazando y destruyendo a cualquiera que se cruce en su camino. Caminar solo por la Tierra Oscura es más que peligroso, es una locura.

CRITTERS

GP 12, Armadura (6), Piel de piedra, Quemadura (3).

Los *critters* son criaturas que habitan cerca de los terrenos volcánicos. Sus cuerpos están formados de roca y ceniza endurecida. Los *critters* se dedican a atacar a cualquier ser que se acerque a los volcanes donde viven.

Estas criaturas no están realmente vivas, en realidad se forman a partir del mismo volcán que las anima usando la energía psíquica que fluye a través de sus entrañas.

Tienen una dureza increíble, con lo cual las armas contundentes son incapaces de dañarlas, y su temperatura corporal es tal que su contacto puede provocar grandes quemaduras.

DEMONIO DE SOMBRAS

GP 12, Terror, Drenaje psíquico.

Los demonios de sombras son criaturas creadas a partir de la energía psíquica que se genera en nuestras pesadillas. No tienen un cuerpo real y, por lo tanto, no pueden ser dañadas por armas físicas.

Cuando un demonio de sombras se cruza con un incauto, adopta la forma de lo que su presa teme más. Así pues, el ser atemorizado no puede hacer otra cosa que quedarse temblando de miedo mientras el demonio absorbe toda su energía psíquica.

SERPIENTE DE ARENA

GP 12, Armadura (3), Alta velocidad, Corpulencia.

En los desiertos del Imperio habita una de las más peligrosas criaturas sobre la faz de la Tierra Oscura. Se trata de las serpientes de arena. Se dice que son los hijos del dios Teth, que vagan por el desierto esperando el regreso de su padre.

Las serpientes de arena son gigantescas serpientes del mismo color del desierto que pueden llegar a alcanzar los doce metros de largo y los dos metros de diámetro. Son capaces de viajar a gran velocidad tanto por encima como por debajo de la arena. Su forma favorita de cazar es sumergirse en la arena esperando que alguien pase por encima para acto seguido salir de la arena cerrando su enorme boca alrededor de la víctima.

Criaturas del Nexo

Las criaturas del Nexo, también llamado Limbo, son criaturas caóticas. La mayoría de ellas no tienen una forma fija y cambian constantemente, de la misma forma que cambia el Nexo. Estas criaturas no están realmente vivas, y todas ellas son manifestaciones de la energía caótica de este reino. Esto hace que ninguna pueda ser herida por armas físicas. La excepción a estas reglas son los temidos Guardianes, pues nada se sabe de ellos y ni tan siquiera se sabe si están regidos por alguna ley.

ESPIRAL PSÍQUICA

GP 8, Drenaje psíquico, Teletransporte.

Las espirales psíquicas son una peligrosa forma de viajar a través del Limbo. Estas criaturas adoptan la forma de un torbellino de color granate que gira velozmente por el Nexo.

Cualquier criatura que quede atrapada en su interior verá drenados todos sus puntos de Psike, que pasarán a dar energía a la espiral haciéndola girar a mayor velocidad. Una vez drenada toda la energía psíquica del personaje, la espiral lo expulsará a un lugar al azar dentro del reino del Nexo sin causarle ningún daño.

GUARDIANES

GP desconocido, habilidades especiales desconocidas.

Los Guardianes son las criaturas más misteriosas del Reflejo. Su presencia en el Limbo y su poder para detener a los viajeros hacen sospechar que se trata de criaturas que antaño fueron consideradas dioses.

No se sabe si pueden cambiar de apariencia ni cuál es el límite de sus poderes. Lo que sí se sabe es que son los encargados de garantizar el paso a los sinreflejo y de reparar las brechas que se producen en el Espejo.

Normalmente aparecen vestidos con una túnica de color granate y negro que cambia de forma continuamente. Bajo sus capuchas solo pueden verse dos ojos parecidos a las estrellas del firmamento. Estos ojos son los que ven todos los sinreflejo cuando cruzan el Espejo.

Las intenciones de estas criaturas son desconocidas para todo el mundo y son pocos los que mantienen una relación esporádica con estos seres, negándose a explicar lo que han hablado con ellos.

APÉNDICE C. EQUIPO ESPECIAL

En esta sección encontrarás un listado del equipo especial que está a disposición de algunas cábalas y que debe ser tratado aparte.

TALISMANES

Los miembros de La Corporación poseen en su base una gran fuente de material místico verdadero. Muchos de esos objetos tienen un poder real, pero debido a su escasez y a su valor, solo aquellos con el prestigio suficiente pueden acceder a ellos (los que poseen la maestría «Sueldo 3», página 35).

El collar de la Atlántida

Este collar está compuesto por doce perlas de oricalco y seguramente su origen se encuentra entre los miembros de la Cábala de Hédoné. Cada una de las perlas del collar es capaz de acumular energía psíquica en su interior. Aquel que vista este collar puede utilizar hasta 12 puntos adicionales de

Psike. Una vez agotado el poder del collar, este tarda una semana entera en recargarse, y durante este tiempo no podrá ser usado.

La llave de Tolomé

Tolomé fue un famoso alquimista durante la Edad Media. Se dice que era un sinreflejo que consiguió descubrir la razón de la existencia de los dos mundos y que, gracias a este descubrimiento, fue capaz de crear una llave que podía abrir puertas al otro mundo en cualquier lugar sin que los Guardianes o los Buscadores, con sus poderes, pudieran hacer nada para evitarlo. La llave ha caído recientemente en manos de La Corporación y ha demostrado que cualquiera que la posea puede pasar de un mundo al otro sin ningún esfuerzo (no se necesitará realizar ninguna tirada).

El espejo de Minerva

Se dice que el espejo de Minerva era capaz de atrapar el alma de aquellos que se veían reflejados en él. La Corporación encontró hace algunos años un espejo que parece poseer esta capacidad. Si una persona se ve reflejada en el espejo, queda atrapada en su interior durante todo un día. Durante ese tiempo, si el atrapado tiene un doble en el otro mundo, este se convierte en un sinreflejo y puede cambiar de mundo. En cuanto pasan las veinticuatro horas, el atrapado puede surgir del espejo y, en caso de que su doble se encuentre en el mismo mundo, este último vuelve automáticamente a su mundo natal.

IMPLANTES

La Hermandad del Uno, a su vez, posee poderosos implantes que complementan sus poderes psíquicos, pero el mayor defecto de estos es que solo funcionan en el Mundo de la Oscuridad, debido a que al pasar al otro lado del Espejo, se transforman en carne normal y corriente.

Los implantes pueden colocarse en tres lugares distintos del cuerpo: extremidades, torso y cabeza. Solo puede tenerse un implante en cada lugar y algunos pueden ocupar más de una posición. Mediante una operación en un lugar especializado, el implante puede intercambiarse por otro. Solamente las personas con los saberes adecuados pueden realizar esta operación o reparar los implantes.

Existen cuatro niveles de acceso y se debe poseer el nivel adecuado para que la hermandad esté conforme en que se realice la operación.

Acceso nivel 1

POTENCIADOR DE FUERZA

- **Lugar:** Extremidades.
- **Propiedades:** +1 al atributo de Fuerza.

POTENCIADOR DE DESTREZA

- **Lugar:** Extremidades.
- **Propiedades:** +1 al atributo de Destreza.

POTENCIADOR DE CONSTITUCIÓN

- **Lugar:** Torso.
- **Propiedades:** +1 al atributo de Constitución.

POTENCIADOR DE PERCEPCIÓN

- **Lugar:** Cabeza.
- **Propiedades:** +1 al atributo de Percepción.

POTENCIADOR DE MENTE

- **Lugar:** Cabeza.
- **Propiedades:** +1 al atributo de Mente.

Acceso nivel 2

GARRAS BIÓNICAS

- **Lugar:** Extremidades.
- **Propiedades:** +3 al daño en cuerpo a cuerpo.

BLINDAJE CORPORAL

- **Lugar:** Torso.
- **Propiedades:** Armadura que absorbe 2 puntos de daño combinable con otras armaduras exteriores.

ANALIZADOR BIOLÓGICO

- **Lugar:** Cabeza.
- **Propiedades:** El poseedor de un analizador biológico puede conocer el GP de una criatura y sus habilidades especiales si supera una tirada de Psike + Percepción con un grado de éxito básico.

POTENCIADOR FÍSICO

- **Lugar:** Extremidades y torso.
- **Propiedades:** +1 a los atributos de Fuerza, Destreza y Constitución.

Acceso nivel 3

POTENCIADOR NEURONAL

- **Lugar:** Cabeza.
- **Propiedades:** +1 a los atributos de Percepción y Mente.

ARMA PSÍQUICA

- **Lugar:** Extremidades.
- **Propiedades:** Arma de fuego (multiplicador de daño: ×2) que usa Psike en lugar de munición. Por cada punto de Psike gastado en el disparo, el multiplicador aumenta

en una unidad. El gasto mínimo es de 1 punto de Psike y el máximo, de 5.

ARMADURA BIÓNICA

- **Lugar:** Torso.
- **Propiedades:** Armadura que absorbe 3 puntos de daño combinable con otras armaduras exteriores.

Acceso nivel 4

REACTORES

- **Lugar:** Torso.
- **Propiedades:** Retrocohetes que permiten al usuario volar durante cortos espacios de tiempo. Cada diez minutos de vuelo, los reactores deberán dejarse enfriar durante una hora antes de poder volver a usarlos.

POTENCIADOR CORPORAL

- **Lugar:** Extremidades, torso y cabeza.
- **Propiedades:** +2 a los atributos de Fuerza, Destreza, Constitución, Mente y Percepción.

CUCHILLA PSÍQUICA

- **Lugar:** Extremidades.
- **Propiedades:** Arma con las mismas propiedades que una espada, pero que ignora cualquier tipo de armadura física.

MEJORA NEURONAL

- **Lugar:** Torso y cabeza.
- **Propiedades:** Mediante la inversión de un punto de Psike, el poseedor de este implante puede realizar una acción adicional durante un turno.

APÉNDICE D. TABLAS

Habilidades

FUERZA	DESTREZA	CONSTITUCIÓN	MENTE	PERCEPCIÓN	EMPATÍA	PSIKE
Armas Pesadas	Acrobacias	Correr	Conocimiento	Alerta	Actuar	Autocontrol
Arrastrar/ Empujar	Armas Arrojadizas	Estética Corporal	Enseñar	Atención	Callejeo	Concentración
Escalar	Armas Cuerpo a Cuerpo	Flexibilidad	Etiqueta	Buscar	Cantar	Conocimiento del Nexo
Forzar	Armas de Fuego	Resistencia a los Elementos	Idiomas	Escuchar	Charlatanería	Cruzar el Espejo
Intimidación	Artes Marciales	Resistencia a las Enfermedades	Informática	Imitar	Desarrollo Artístico	Cultura del Espejo
Lanzar	Conducir/ Pilotar	Resistencia a la Asfixia	Interrogar	Leer los Labios	Empatía Animal	Don de la Oportunidad
Levantar	Crimen	Resistencia a los Venenos	Lógica	Memoria Auditiva	Estilo	*Sex-appeal*
Pelea	Discreción	Resistencia al Dolor	Medicina	Memoria Fotográfica	Liderazgo	Sexto Sentido
Presa	Esquivar	Resistencia Física	Primeros Auxilios	Observación	Ligar	Voluntad
Saltar	Falsificar	Salud	Supervivencia	Otear	Oratoria	
	Maña	Vestir Armadura		Percepción Espacial	Persuasión	
	Parar			Seguir Rastros	Subterfugio	

Nivel del atributo	Grados en habilidades	Nivel del atributo	Grados en habilidades
1	Dos a grado 1	6	Una a grado 4, dos a grado 3, una a grado 2
2	Dos a grado 2	7	Dos a grado 4, dos a grado 3
3	Dos a grado 2, dos a grado 1	8	Una a grado 5, dos a grado 4, una a grado 3
4	Una a grado 3, dos a grado 2, una a grado 1	9	Dos a grado 5, dos a grado 4
5	Dos a grado 3, dos a grado 2	10	Cuatro a grado 5

Armas cuerpo a cuerpo

Arma	Daño	Tipo de daño	Habilidad y nivel
Bate de béisbol	4	Contundente	Cuerpo a Cuerpo, 1
Bo o palo	4	Contundente	Cuerpo a Cuerpo, 1
Patada	1	Contundente	Pelea o Artes Marciales, 0
Puño	0	Contundente	Pelea o Artes Marciales, 0
Daga	1	Letal	Cuerpo a Cuerpo, 0
Espada	3	Letal	Cuerpo a Cuerpo, 1
Espada bastarda	6	Letal	Armas Pesadas, 2
Lanza	3	Letal	Armas Pesadas, 1
Martillo de guerra	3	Letal	Armas Pesadas, 2
Navaja	0	Letal	Cuerpo a Cuerpo, 0

Armas de proyectiles

Nombre	Daño	Tipo de daño	Habilidad
Daga	×½+1	Letal	Armas Arrojadizas
Lanza	×2+1	Letal	Armas Arrojadizas
Arco	×2+1	Letal	Armas Arrojadizas
Pistola de pequeño calibre	×1+1	Letal	Armas de Fuego
Pistola de mediano calibre	×2+1	Letal	Armas de Fuego
Pistola de gran calibre	×3+1	Letal	Armas de Fuego
Ballesta	×3+1	Letal	Armas de Fuego
Semiautomáticas	×4+1	Letal	Armas de Fuego
Escopetas	×4+1	Letal	Armas de Fuego
Rifles	×5+1	Letal	Armas de Fuego
Granadas	×8+1	Letal	Armas Arrojadizas

Armaduras

Nombre	Valor de protección	Penalización física
Ropa acolchada	1	0
Traje de bomberos	1	1
Chaleco antibalas	2	1
Coraza	2	2
Chaleco de Kevlar pesado	3	2
Armadura del Rayo Divino*	3	1

* La armadura del Rayo Divino solo está disponible para miembros de la Cábala del Rayo Divino con cierto prestigio.

REFLEJO

NOMBRE

ORGANIZACIÓN

CONCEPTO

	Total	Restantes
PUNTOS DE PSIKE		
HERIDAS		

FUERZA

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

MENTE

PERCEPCIÓN

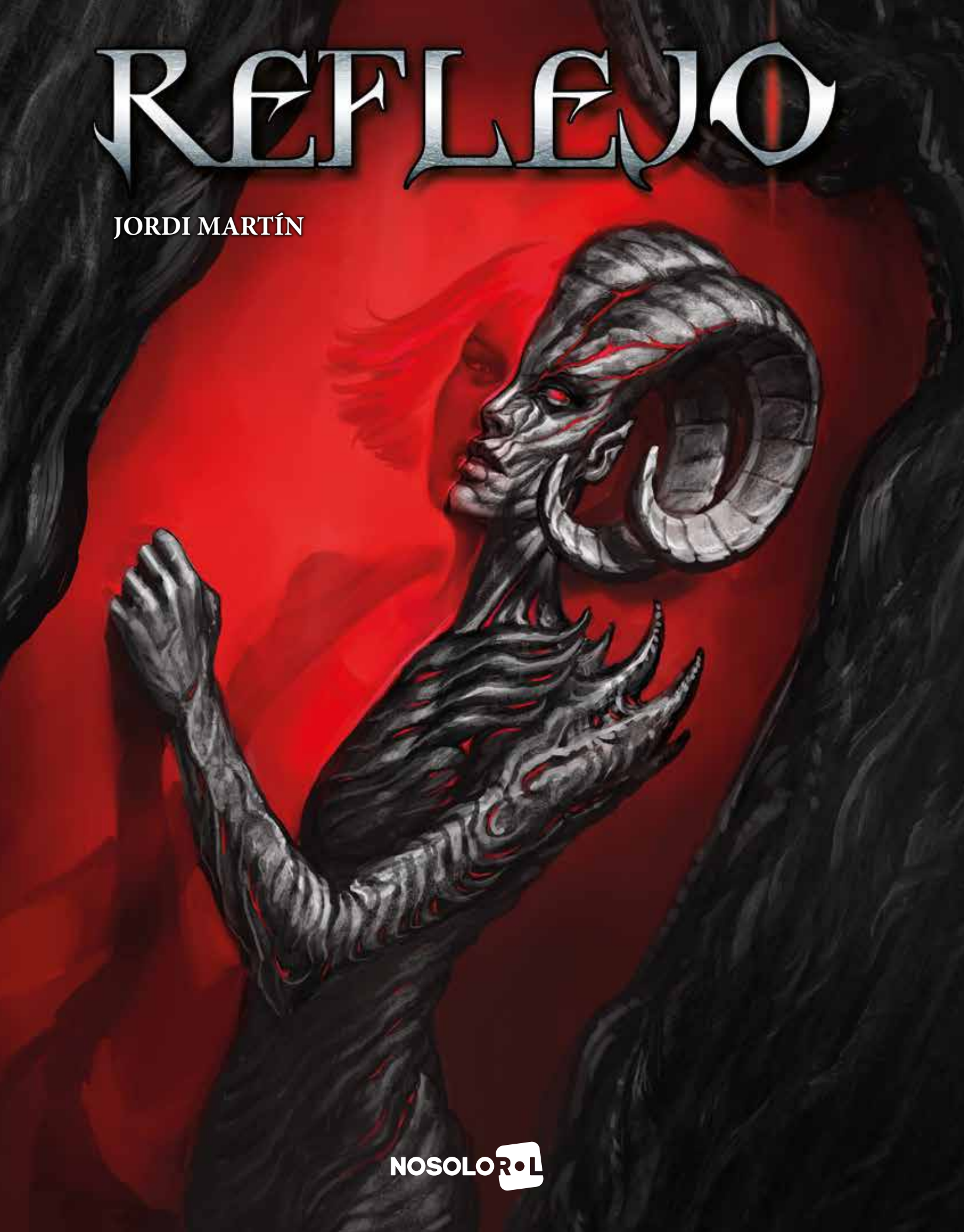
EMPATÍA

PSIKE

PODERES

REFLEJO

JORDI MARTÍN



NOSOLOROL

Por alguna razón, existen dos Tierras, idénticas y distintas a la vez. Una es esta: un jodido mundo acabado donde todos se preocupan solo por sí mismos, donde la única ley que impera es la del más fuerte. Pero, ¿qué te voy a contar a ti? Tú lo has sufrido tanto como yo... Después está el otro mundo. Por lo que me han contado los de allí, tampoco es que la gente sea mucho mejor que la de aquí, pero al menos han llegado a un tipo de consenso para vivir en comunidad e instaurar unas leyes que los intentan proteger. En ese mundo aún no se han cargado la naturaleza, aunque van por buen camino. La gente no vive encerrada en unas ciudades-estado por miedo a lo que hay ahí fuera. Pero bueno, me estoy desviando del tema... A lo que iba, lo que existe en un mundo también existe en el otro, aunque no se trate de una copia exacta...

Reflejo es un juego de rol ambientado en la actualidad en el que dos realidades se superponen: el Mundo de la Luz y el Mundo de la Oscuridad. La mayoría de personas tienen una versión en la otra realidad que puede haber tomado un camino muy distinto y, sin embargo, conducir a un destino similar. Pero no todos tenemos un reflejo, y eso nos permite viajar entre ambos mundos.

En este manual encontrarás:

- Dos mundos similares pero distintos a la vez. Dos ambientaciones con las que podrás jugar una gran variedad de partidas: investigación e intriga en el Mundo de la Luz y acción frenética en el Mundo de la Oscuridad.
- Todo lo necesario para interpretar a los sinreflejo: la historia de las cábalas y hermandades, las repercusiones históricas de los distintos sucesos en ambos mundos y la situación actual de estos.
- Un escenario completo con una detallada descripción de lo que se puede encontrar en ambos mundos y los personajes importantes que los habitan.
- Un módulo de ejemplo ambientado en París que permitirá a los jugadores introducirse de forma gradual en el mundo de juego.
- Innumerables ideas de aventuras en forma de rumores, mitos y personajes importantes dentro de los mundos de **Reflejo.**

¿Eres tú el que mira al espejo o es el espejo el que te mira a ti?