

UNREALMS

DE IÑAKI RAYA BRAVO Y JOSÉ ANTONIO GONZÁLEZ



NOSOLO 

UNREALMS

IÑAKI RAYA BRAVO Y JOSÉ ANTONIO GONZÁLEZ

CRÉDITOS

Escrito por

Ignacio Raya Bravo y José Antonio González Padilla

Corregido por

Alba Fernández García y Edén Claudio Ruiz

Ilustrado por

María Emegé

Portada de

Javier Charro

Diseñado por

Esther Sanz

Imágenes de

Starline - Freepik.com

Maquetado por

Sergio M. Vergara

Sistema Hitos desarrollado por

Manuel J. Sueiro, Jokin García y Pedro J. Ramos

Publicado por

Nosolorol Ediciones

Calle Ocaña 32, 28047 Madrid

www.nosolorol.com

ediciones@nosolorol.com

Todo esto ha sido posible gracias a Irene Raya.

Gracias a todos los miembros del cuartito que han participado en las pruebas de juego:

Alejandro Travé (por **La magia en Unrealms**), Marina Montes (por el relato Aterrizaje de emergencia), Fran Carmona, Sonia Gallardo, Mario Díaz, Paco Romero, Iván Gómez, Miguel Fernández, Nazaret Carretero, Abel Gutiérrez, Jesús Ruiz, David Camacho, Rubén García, Juanma Barroso, Antonio Fernández, Ferrán Ortiz, Alejandro Vallejo, Miguel Castilla, Antonio León, Juan Jesús Franco



ÍNDICE

■ INTRODUCCIÓN	PÁG. 4
LA VERDAD	PÁG. 8
■ EI MUNDO DE UNREALMS	PÁG. 16
EVALUACIÓN	PÁG. 20
■ CREACIÓN DE PERSONAJES	PÁG. 22
■ SISTEMA	PÁG. 42
BAJO CONTROL	PÁG. 54
■ LA MAGIA EN UNREALMS	PÁG. 56
GÉNESIS	PÁG. 74
■ DIRECCIÓN	PÁG. 78
ATERRIJAZE DE EMERGENCIA	PÁG. 90
■ ORGANIZACIONES PRINCIPALES	PÁG. 92
■ LOCALIZACIONES	PÁG. 114
■ AVENTURAS	PÁG. 128
■ GLOSARIO	PÁG. 150

INTRODUCCIÓN

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Esta pregunta es básica pero necesaria. Si es la primera vez que juegas a un juego de rol, nos enorgullece que hayas elegido **Unrealms** como punto de partida. Si no es así, nunca está de más dar un pequeño repaso.

Básicamente, un juego de rol es una forma de entretenimiento en la cual tú y tus amigos asumís los papeles de personajes ficticios que emprenden diversas aventuras. Uno de los jugadores tomará el papel de director de juego y será el encargado de proponer las distintas situaciones a las que se enfrenten vuestros personajes; además, hará de árbitro para que el juego se desarrolle de forma normal y entretenida y tendrá la última palabra sobre los aspectos que afecten al desarrollo de la partida. Apoyándose en distintos recursos, como la narración, imágenes, música o miniaturas, el director de juego irá describiendo lugares y situaciones en las que vuestros personajes serán los protagonistas, el verdadero motor de la narración.

Las aventuras tendrán lugar en vuestra imaginación, y vuestros personajes se nutrirán de ella mientras vosotros estáis sentados cómodamente en torno a una mesa disfrutando de esta experiencia. Algunos la viviréis como una novela, otros como una película, pero todos usaréis vuestra imaginación y creatividad para hacer que esta aventura sea inolvidable.

¿QUÉ NECESITAS PARA JUGAR?

Para jugar a **Unrealms** necesitaréis algunas cosas:

- El manual **Unrealms**, donde encontraréis las reglas básicas para crear vuestros personajes y jugar con ellos, además de una descripción pormenorizada del mundo donde se desarrolla este juego.

- Una hoja de personaje que podéis encontrar en los apéndices de este libro o en la página web de **Nosolorol** (www.nosolorol.com).
- Un personaje para cada jugador, hecho mediante las reglas de creación de personajes que se explican en este manual.
- Lápiz y papel.
- Tres dados de diez caras, que podréis encontrar en tiendas especializadas. Para hacer más fluido el juego se recomienda que cada jugador disponga de un juego de tres dados.

¿QUÉ ES UNREALMS?

EL COMIENZO DEL OCULTAMIENTO

Desde el principio de los tiempos han existido seres extraordinarios, conocidos como «irreales», que han coexistido con los humanos en un estado de relativa e inestable armonía. Los humanos —los reales— no han podido encontrar una explicación racional que revele el origen de estos seres, pero la única

UNREALMS Y LA MIRADA DEL CENTINELA

Unrealms es un juego de rol que utiliza el sistema **Hitos**, desarrollado por Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos en **La Mirada del Centinela**. Es posible que entre estas páginas encuentres párrafos, reglas o criaturas sacadas de este magnífico juego de rol. Esto se debe a que ambos pueden jugarse conjuntamente ampliando sus respectivos mundos, por lo que, si tienes personajes de **La Mirada del Centinela**, no dudes en utilizarlos en este juego, o si quieres introducir criaturas sobrenaturales en **La Mirada del Centinela**, aquí dispondrás de un amplio catálogo. Sin **La Mirada del Centinela**, **Unrealms** habría sido un juego completamente distinto.

verdad es que la Tierra está plagada de razas extraordinarias, como elfos, orcos, gorgonas, dragones, sirenas, hombres lobo, no muertos...

Durante siglos, los irreales y los humanos han tenido más o menos trato, dependiendo del lugar y el tiempo. Por ejemplo, los nativos americanos convivieron siempre con diversas razas irreales. En cambio, durante las Cruzadas, los irreales eran asesinados en los territorios gobernados por cazadores. Las luchas de poder decantaban la supervivencia en un sentido u otro y, con la creación de la Inquisición, los humanos proclives a la aniquilación de todo aquel que fuese distinto dominaron durante casi cuatro siglos. Durante ese tiempo, los irreales se fueron introduciendo en distintos puestos de poder para eliminar, mediante argucias y planes bien trazados, la amenaza de la Inquisición.

En el siglo xx, cuando casi se había logrado acabar con la Inquisición, el archiduque Francisco Fernando fue asesinado a manos de un cazador como parte de un plan que pretendía hacer parecer responsables a movimientos irreales. Así, los países que apoyaban la aniquilación de los irreales declararon la guerra a aquellos que abogaban por la convivencia. Los dirigentes de la Inquisición se

alegraron del resultado de sus planes y pusieron al servicio de las llamadas Potencias Centrales a las tropas inquisitoriales que habían sobrevivido a las maquinaciones de los irreales. El conflicto alcanzó cotas de violencia inusitadas entre ambos bandos, y se llegó a temer que esta guerra acabase con toda vida. Por ello se la llamó la «Gran Guerra», la que acabaría con todas las guerras, aunque, por suerte, no fue así.

El conflicto amenazó con conducirlos a la exterminación, por lo que, tras haber ganado con grandes esfuerzos y sacrificios, los distintos Gobiernos en los que los irreales tenían poder decidieron seguir una nueva estrategia en aras de restaurar la estabilidad mundial. Después de la guerra, los irreales reescribieron nuestra historia, maquillaron sus intervenciones en nuestra cronología ocultando sus huellas en leyendas y mitología. Así, por ejemplo, minotauros, gorgonas, arpías y quimeras se volvieron parte del imaginario clásico, mientras que elfos, trols, enanos y gigantes pasaron a ser un ejemplo del folclore nórdico. Del mismo modo, la paleontología se convirtió en una ciencia muy útil a la hora de encubrir la existencia de dragones y krakens. Las novelas *pulp* y el desarrollo de la fantasía lúdica resultaron una gran estrategia para camuflar la





auténtica realidad, pues convencían a la humanidad de que aquello que no podía asimilar pertenecía al terreno de lo fantástico.

Pero, por encima de todo, se sentaron las bases de lo que sería el proyecto del Entramado, que comenzó con la construcción de artefactos arcanos muy poderosos en los edificios más altos del mundo. Dichos artefactos, llamados «ruecas», proyectaban imágenes ilusorias que ocultaban a las criaturas sobrenaturales ante la vista de los humanos, lo que les permitía camuflarse entre ellos. Las ruecas fueron los prototipos pioneros de los telares, que sentaron las bases para la Gran Farsa.

SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

No todos los irreales estaban de acuerdo con la idea de tener que ocultarse ante los humanos, lo que provocó un clima de inestabilidad social. Uno de estos irreales aprovechó el malestar que muchos sentían y se hizo con el poder de Alemania en 1933, propugnando la supremacía de los irreales frente a los seres humanos. Su nombre era Adolf Hitler, conocido entre los irreales aliados con el nombre de Das Kleine Biest. El poderío de las fuerzas de combate irreales alemanas puso en jaque a la humanidad, amenazando la paz por la que tan duramente habían luchado los irreales. Una última coalición de humanos e irreales logró derrotar al Imperio irreal (*Unwirkliches Reich*) y acabar con la amenaza de Das Kleine Biest. Los Gobiernos aliados decidieron fundar entonces la Organización Mundial de Naciones Irreales (OMNI) en 1945, cuyo objetivo era mantener la paz mediante la Gran Farsa y sus cuerpos de seguridad armados. Así aunarían esfuerzos contra las amenazas que surgieran en el mundo para evitar que volviera a producirse otro episodio como el de la Segunda Guerra Mundial.

LA GRAN FARSA

Durante los años cincuenta, los irreales pusieron en marcha su gran proyecto de superestructura, el Entramado, sobre el que se sustentarían todos estos mecanismos de camuflaje y ocultamiento. El auténtico fin era la construcción de una serie de artefactos arcanos, denominados «telares», que creaban una red o entramado mediante el que se podía ocultar a los seres irreales ante la vista de los humanos. De esta forma, estos solo verían lo que el patrón del Entramado

quisiera mostrarles. Los telares fueron lanzados al espacio durante los primeros años de la Guerra Fría, un periodo que los irreales conocen como la «Gran Farsa», porque consistió en un gran espectáculo orquestado por ellos cuyo fin era ocultar que la carrera espacial era en realidad la colocación de sus artefactos arcanos en el espacio.

Superados los escollos de la ubicación de los telares, el problema que surgió fue que la imagen proyectada por el Entramado no se ajustaba del todo a la fisonomía de los irreales, que seguían pareciendo extravagantes a ojos de los humanos. Varios de ellos se hicieron famosos precisamente por su apariencia excéntrica, como es el caso de Andy Warhol —un sombrío—, Jimmy Hendrix —un feral— y Michael Jackson —un no muerto—. En los años ochenta se hizo patente la necesidad de incrementar la señal de los telares a algunos individuos concretos, lo que impulsó el desarrollo tecnológico y la creación de dispositivos personales que pudieran mejorar la recepción de la imagen ilusoria.

LA AIT

En 2001 la situación dio un vuelco cuando un irreal de la especie ceflágela llamado Bin Laden lanzó tres dragones en suelo estadounidense con el fin de reivindicar la soberanía y la superioridad irreal. Dos de los dragones, percibidos por los humanos como aviones comerciales gracias al Entramado, consiguieron derribar las Torres Gemelas de Manhattan. En ese momento, la OMNI se reunió y decidió que, para evitar una Tercera Guerra Mundial, debía crearse un organismo de

control internacional que evitara este tipo de incidentes. Se fundó entonces la Agencia Internacional de Tejedores (AIT), cuya misión fundamental es vigilar el Entramado y realizar los ajustes necesarios para su conservación. Con este objetivo, los miembros de la AIT ocupan puestos clave en todos los Gobiernos del mundo, suplantando o controlando a los dirigentes. Como primera medida preventiva de control, se saturó a la sociedad de tecnología arcana (móviles y ordenadores) que consigue sincronizar la imagen del Entramado con la del patrón del irreal, de forma que estos pueden ocultarse a plena luz del día de la mirada de los humanos.

Los patrones de cada irreal se negocian particularmente con la AIT: los irreales tienen que pagar una serie de impuestos anuales por ellos y su nivel adquisitivo juega un papel importante. Este sistema de clases dio lugar a pequeños conatos de rebelión. Algunos irreales encontraron formas de *hackear* el sistema, y los tejedores vieron cómo continuamente surgían irreales que pirateaban la red (remendadores) y adoptaban patrones no autorizados ni homologados. Además, aparecieron seres que desgarraban el Entramado y provocaban roturas (sietes) imposibles de remendar, y también humanos que, sabedores de la existencia de los irreales, comenzaron a darles caza porque los consideraban una amenaza para la humanidad. Por ello, la AIT decidió crear a los dedales, una fuerza de mercenarios a sueldo dispersa por todo el mundo que está bajo el control de los tejedores y cuyo objetivo es evitar que estos sufran daño alguno durante el transcurso de su misión.

LA VERDAD

Me llamo Michael Marks, y esta es la historia de cómo me convertí en un terrorista.

—Mentira... Todo es mentira... Las grandes guerras, el lanzamiento de los cohetes al espacio, hasta los teléfonos móviles... Todo —dijo la mujer mientras apuraba el segundo vaso de *whisky*—. Hasta esto... —añadió haciendo un gesto amplio con la mano, queriendo abarcar el bar en el que nos encontrábamos.

—A mí me parece un sitio bastante real... Esto no es Matrix —respondí haciendo como que tomaba notas en mi pequeño *moleskin* negro. «¿Por qué me tocarán a mí todos los colgados?», recuerdo que pensé en aquel momento.

—No sea condescendiente conmigo, señor Marks... Por supuesto que no me refiero a este bar, hablo de la sociedad en la que cree usted vivir. Es todo una mentira inventada por ellos, por los verdaderos dirigentes del mundo.

—¿Ellos? ¿Se refiere a los banqueros, a los políticos o a alguna secta judeo-masónica? Lo siento, señora...

—Doyle, Joan Doyle. —Levantó la mano para pedir un tercer vaso.

—Señora Doyle, sí. Lo siento, pero mi periódico está cansado de recibir relatos y cuentos sobre los titiriteros del capitalismo inventados por grupos antisistema desde sus cómodas casas. Pensé que tenía algo mejor que contarme. —Los dibujos de mi libreta comenzaban a tener más sentido que esa tipa. Al menos, gracias a mi bolígrafo multitinta tenían más color que sus disparates.

Dos días antes había recibido una llamada telefónica desde un número anónimo. Sin embargo, no era la misma persona con la que hablaba en aquel momento, pues el que había telefoneado era un hombre. Aquella persona me prometió una historia que cambiaría mi vida... Aquella persona no era

la señora Doyle... Esta mujer de ojos azul claro era baja y algo rellenita; su pelo teñido de caoba mostraba un peinado bastante pasado de moda, y, junto con las marcas que en su día debió de dejarle la viruela, le daba un aspecto bastante discordante con la ropa que llevaba en ese momento. Era ropa cara: traje de chaqueta negro y una gabardina que a mí me costaría pagarme. Además, bebía como un irlandés en la boda de su hija.

—Escúcheme bien, no estoy de broma. —Sus ojos divagaron, como queriendo buscar la mejor manera de contarme algo que, sin duda, no tomaría en serio—. Sé que parece una locura, a mí me lo pareció cuando Herr Hoffman me lo contó.

En ese momento llegó el tercer vaso de *whisky* de la señora Doyle. A pesar de mi falta de interés en sus declaraciones, o quizá más probablemente debido a ello, no pude evitar fijarme en mi propio reflejo en el cristal que contenía su bebida. ¿De verdad parecía tan estúpido como para que esa mujer pensase que iba a creerla? Ciertamente es que las gafas me daban el aspecto de un joven estudiante de periodismo, pero mi complexión era la de un hombre hecho y derecho; comparado con el color caoba artificial del pelo de mi interlocutora, el mío rubio parecía oro blanco, seguramente herencia de mi familia materna, que procedía del norte de Europa, de los paisajes helados de Noruega.

—¿De verdad quiere que me crea que unos pocos magnates controlan la totalidad de los recursos del planeta? Como teoría está bien, pero no es nada nuevo. Estoy cansado, señora Doyle, si me disculpa, creo que me marcharé... —le contesté mientras guardaba mis pertenencias, dispuesto a levantarme.

—¡No! —exclamó en una explosión repentina. Todo el bar se quedó mirándonos. Doyle pareció recuperar la compostura

y soltó el brazo que me había agarrado—. Por favor, señor Marks... Michael, necesito que escuche todo lo que tengo que decirle, es por su propia seguridad...

—¿Qué? —Solté mis pertenencias de nuevo en la mochila y miré extrañado a mi interlocutora. Ahora resultaba que era por mi bien que la escuchara. Debería llamar a la policía y denunciarla por amenazas.

—Me temo que no hemos sido totalmente sinceros con usted... Verá, *Herr Hoffman* y yo pertenecemos a una selecta organización. ¿Está familiarizado con la palabra *monstrum*?

—Me encogí de hombros ante su pregunta—. Viene del latín y quiere decir «monstruo». Es un término acuñado en la antigüedad, cuando las criaturas sobrenaturales habitaban la Tierra a la vista de todos.

—Claro... Se refiere al minotauro, a las sirenas, gorgonas y demás mitos griegos, ¿no? —dije con un tono lo menos despectivo posible.

—Sí, en realidad el sentido original se ha perdido para casi todo el mundo, pero monstruo significa «nuestro intruso», y se refiere a las criaturas que han venido a nuestra realidad. ¿De dónde? Es un misterio.

—¿Me toma el pelo? ¿En serio piensa...?

—Sabía que no me creería, por eso *Herr Hoffman* me dio permiso para utilizar esto —dijo la señora Doyle sacando un pequeño aparato de su bolsillo.

En un instante pensé en cuarenta cosas a la vez: una bomba, un maldito mando a distancia de televisión, la clásica pistola... Sin embargo, lo que sacó era un teléfono móvil normal y corriente. Suspiré aliviado cuando lo vi bien. Pero entonces Doyle apretó una tecla: el inconfundible «bip» sonó como un trueno en el ruidoso bar, al menos a mis oídos, y de repente una sensación extraña me sacudió. Fue como si un pesado velo hubiera caído desde el mismo aire. Miré a mi alrededor para ver si alguien más lo había notado. El bar seguía prácticamente igual, pero las personas miraban asustadas a su alrededor. Fue entonces cuando me fijé bien en esas «personas», y mi cordura fue

puesta a prueba por primera vez. Una pareja que había estado sentada a escasos metros de nuestra mesa se había levantado para salir corriendo del bar, pero antes pude vislumbrar sus bellos rostros y sus cabelleras de platino, de las que sobresalían unas orejas puntiagudas. Otro hombre, que estaba apoyado en la barra, miraba inquisitivamente alrededor, como si buscara algo; cuando giró su cabeza hacia nosotros vi cómo dos colmillos le salían del labio inferior, enmarcados por unos ojos porcinos que miraban malévolamente sobre su nariz achatada. Era realmente feo, aunque lo más raro era la tonalidad verde de su piel.

—¿Qué me ha hecho? —pregunté con la voz cascada por el miedo justo en el momento en que el hombre de la barra se fijó en nosotros. Levantando una mano gigantesca nos señaló al tiempo que un rugido salía de su garganta, reverberando en toda la habitación.

—Corra —susurró Doyle con un tono apremiante cogiéndome de la manga y tirando de mí hacia la puerta, dejando en el suelo mi preciada mochila.

Me dejé guiar por la extraña mujer sin siquiera cuestionarme qué estaba haciendo. Salimos a la calle, donde todo discurría con normalidad, a excepción del griterío proveniente de la puerta del bar, que quedaba a nuestras espaldas. Corrimos calle arriba. En un momento dado, Doyle me guio hasta una entrada de metro, y una vez allí me dirigí automáticamente hacia el control de seguridad, pero ella me agarró del brazo de nuevo para llevarme hacia la salida de la otra acera. Justo antes de subir las escaleras mecánicas sacó una gorra, un sombrero y una raída camiseta de Los Angeles Lakers de su maletín. Se quitó su carísima gabardina y la arrojó a una de las papeleras que había en el subterráneo. El maletín era demasiado grande y no cabía, así que lo dejó al lado y comenzó a subir las escaleras.

—Tire esa camisa y póngase esto —dijo tendiéndome la camiseta y la gorra. Le hice caso una vez más y las cogí con las manos temblorosas. Arrojé mi camisa a otra papeleras que

había justo en la salida del metro. Ella se puso el sombrero negro, a juego con el traje que llevaba debajo de la gabardina desechada.

Me condujo por otras muchas calles hasta que llegamos a un barrio de dudosa reputación que no habría pisado en mi vida si no fuera porque hubiera una buena noticia que cubrir. Bueno, quizá ni entonces... En un momento dado, giró hacia un callejón sucio y oscuro que terminaba en una valla metálica. La luz del día ya casi había desaparecido.

—Aquí estaremos a salvo por un tiempo —dijo ella suspirando. Sin embargo, yo estaba lejos de estar tan bien como ella aparentaba.

—¿Qué demonios ha sido eso del bar? —le grité en plena cara agarrándola por las solapas del traje.

—Cálmese, señor Marks, y se lo explicaré. Es sobre eso de lo que quería hablarle. —En ese momento parecía haber cambiado totalmente de actitud: estaba relajada y completamente centrada, nada que ver con la loca con la que había hablado en el bar. Entonces vomité, y cuando no me quedaba nada que echar, mi estómago siguió insistiendo, expulsando un líquido que probablemente fuera bilis.

—Es una reacción completamente normal, Michael, la adrenalina le está bajando ahora mismo. Cuando termine se sentirá mejor. —Doyle parecía sentir compasión por mí, pero yo en aquel momento aún no lo entendía.

Cuando las arcadas pasaron, solo me quedé con un dolor insistente en el estómago y en la garganta, donde la bilis aún me quemaba un poco.

—Entonces, ¿qué eran esas cosas? —pregunté.

—Esas «cosas» eran irreales. Usted las llamaría orcos, elfos... Pero no se limite a eso; son solo nombres que ellos mismos se dieron cuando crearon las mitologías antiguas —explicó la mujer.

—¿Ellos mismos se dieron esos nombres cuando crearon las mitologías? Pero ¿qué dice? Las mitologías tienen miles de

años. ¿Cómo podrían ellos haberse dado esos nombres si son tan antiguos como la humanidad?

—Es un error de base. ¿Quién es la persona más vieja que conoce, señor Marks? Seguramente sea su abuelo. ¿Cuántos años tiene? —me preguntó.

—Murió hace cuatro años, tenía ochenta y siete —le contesté mientras una clara imagen de mi abuelo venía a mi cabeza, antes de que lo ingresaran en el hospital psiquiátrico.

—Ochenta y siete... No vivió la Gran Guerra, ¿cierto? No, hace más de noventa años de eso. Fue en ese momento cuando los irreales crearon el pacto. Se ocultaron bajo capas y capas de mentiras disfrazadas como cuentos y leyendas. Nadie vive ya para contar lo que pasó antes. Vamos, piénselo, un humano no vive más allá de los cien años. Es relativamente fácil inventarse algo y darlo por hecho cuando no queda nadie vivo para contradecirte.

—No puede ser... ¿Por qué tras la Guerra Mundial? —le pregunté mientras escupía, todavía con sabor a vómito en la boca.

—Usted es de ascendencia noruega, ¿no? Las mayores mentiras siempre tienen algo de verdad. ¿Cuál es la mitología imperante allí?

—La nórdica —dije sin dudar.

—Exacto. Espere un momento. —Se calló, como escuchando, y luego apretó algo en su reloj de pulsera—. Los países nórdicos albergaron a muchos irreales, pero tras la llegada del Cristo Blanco huyeron de allí. ¿Adivina adónde?

—Ni idea. ¿Qué es lo que acaba de hacer? —No sabía adónde quería llegar aquella mujer.

—Llamara Herr Hoffman, vendrá aarnos en cuanto des-
encripte nuestra localización. ¿Por dónde iba? Ah, sí. Muchos de los irreales huyeron a Centroeuropa, creando el caldo de cultivo perfecto para la Primera Guerra Mundial. Después de ganar la guerra, decidieron que lo mejor sería desaparecer. Reescribieron la historia e inventaron las mitologías,

y de la noche a la mañana nunca habían existido. El resto es historia, encubierta, pero historia. No pudieron borrar todo, así que lo incluyeron en sus mentiras. Y más cuando en Alemania un irreal se hizo con el poder, dispuesto a dominar a los humanos que habían obligado a su gente a esconderse.

—¿Un irreal? —pregunté, imaginando lo que estaba a punto de decirme, aunque no podía creer algo así.

—Sí, Hitler fue un irreal —dijo sucintamente—. Quería que los de su especie dominasen la humanidad y no que se escondiesen de ella.

—Ah, claro. Eso explicaría muchas cosas. —El sarcasmo afloró en mi voz sin siquiera darme cuenta.

—Veo que ya se está recuperando. Eso es bueno, aún le quedan muchas cosas por ver. —Se rio como si aquella afirmación fuese un chiste privado.

—Pero ¿cómo lo hizo? Quiero decir, parecían personas normales hasta que usted apretó el botón de aquella cosa.

—¿Esto? —preguntó sacando de su bolsillo aquel teléfono móvil—. Esto es un dispositivo arcano, o una cremallera, en el argot de la calle. Pero ahora vamos a eso. Lo de las mentiras les fue bien, hasta el 11 de septiembre de 2001, cuando otro irreal quiso mostrarle a la humanidad quiénes debían ser sus amos. —Esa vez ni siquiera pregunté a quién se refería. Era demasiado obvio—. Pudieron ocultarlo, pero usaron magia muy poderosa. Camuflar a un par de dragones como aviones debió de requerir el uso de un telar completo.

—¿Dra... Dragones? —Una risita nerviosa me subía por la garganta. La siguiente pregunta la hice solo para intentar ahogarla—. ¿Qué es un telar?

—Un telar es un satélite; una vez más, otra de sus mentiras. No creará que la llamada «tecnología» es real, ¿no? ¿Voz a distancia? ¿Cajas que enfrían? Vamos... Son usos comunes de la magia disfrazados de ingenio humano. Un telar es un inmenso ritual que se lanza a la atmósfera para crear

una ilusión. Cuando tienes muchos telares en el espacio... obtienes el Entramado. Esa es su mayor obra, gestada durante la Guerra Fría y la llamada carrera espacial. Crearon una red de magia ilusoria que les permite esconderse a plena vista. ¿Recuerda su infancia? ¿Recuerda algún teléfono móvil entonces?

—No, aún no los habían inventado —dije con convicción.

—Sí que los habían inventado, pero no los sacaron hasta que los tuvieron listos. Los disfrazaron para que su uso fuese algo extendido para toda la población. Pequeños, baratos y equivocadamente imprescindibles para las personas. ¿Recuerda el *boom*? Nadie tenía móviles. Hoy en día, ¿quién no tiene uno? Son receptores de magia que ayudan a los irreales a ocultarse bajo máscaras ilusorias, llamadas «patrones». Podríamos decir que son como una IP personalizada. Y aquí es donde entra usted en juego.

—¿Yo? Pero si es la primera vez que escucho sobre... —Mi voz fue entonces apagada por el ruido de varios coches.

—Mierda, nos han alcanzado antes de lo previsto. —Doyle se asomó al principio del callejón y volvió corriendo como alma que lleva el diablo—. ¡Corra! ¡Salte la valla!

Me volví hacia la valla metálica y me encaramé a ella. En el tiempo en que tardé en subir, Doyle ya había llegado, la había escalado y se encontraba al otro lado, esperándome.

—¡Vamos, vamos! —exclamó mientras me ayudaba a bajar. Al otro lado unos cuantos hombres hicieron su aparición: eran tipos duros, iban todos armados y vestían armaduras corporales ligeras; podrían haber salido perfectamente de una película de acción hollywoodiense.

Corrimos hacia la otra acera mientras el ruido de los disparos nos seguía; juraría que una bala me pasó rozando la oreja. No sé por qué lo hice, pero en aquel momento giré la cabeza para mirar. Algunos de los hombres se habían dado la vuelta, otros seguían allí mientras disparaban y un par de ellos, para mi consternación, corrieron por la pared...

¡Por la pared! Saltando la valla como si simplemente la esquivasen, portando lo que se me antojaron como espadas medievales.

Nos estaban dando alcance rápidamente. Doyle, al ver el panorama, giró en redondo, sacó una voluminosa pistola de no sé dónde y comenzó a disparar; sin embargo, la maldita pareja de acróbatas esquivó las balas con relativa facilidad. Creo que llegó a acertarle a uno en el brazo, pero siguió corriendo hacia nosotros con sendas cuchillas en las manos.

En el momento en que se nos echaron encima ocurrieron varias cosas a la vez. En primer lugar, vi cómo sus caras se desdibujaban para dejar al descubierto unos rasgos animales: uno parecía un lobo y el otro, algún tipo de felino. Lo segundo es que desaparecieron de nuestra vista cuando una furgoneta los atropelló a ambos. Doyle me volvió a agarrar del brazo y me metió en la furgoneta, que aceleró en cuanto nos encontramos dentro.

—Bienvenido, señor Marks. —La voz, proveniente del asiento del conductor, me resultaba familiar—. Espero no haber llegado demasiado tarde. ¿Cómo os encontráis? —preguntó echándole un ojo a Doyle. Era un hombre de mediana edad, bajo, con la barba y el pelo largos y canosos. Tenía un aire militar a pesar de parecer más un indigente. El interior de la furgoneta apestaba a sudor y a otras cosas que prefiero no describir; estaba seguro de que el tal Hoffman vivía en aquel vehículo.

—Usted es quien me llamó, usted es el que me dijo que tenía una historia para mí —lo acusé—. Es usted quien me ha metido en todo esto.

—Michael, este es *Herr Hoffman*. Discúlpenos, pero todo lo que hemos hecho ha sido para salvarlo. Si no, esos irreales que nos persiguen hubieran ido a por usted en tres días. —Doyle se interpuso entre *Herr Hoffman* y yo.

—¿Que hubieran ido a por mí? ¿Por qué? Hasta hoy no sabía nada de ellos. —Tragué saliva.

—Porque es usted un ojo. ¿No se lo has dicho todavía,

Doyle? Mira que has tenido oportunidades —dijo Hoffman como si estuviese hablando sobre el tiempo que hacía.

—No es fácil decir estas cosas, *Herr Hoffman*, debería saberlo. —Doyle se volvió hacia mí, dando pequeños botecitos por culpa del traqueteo de la furgoneta—. Como ha dicho, es usted un ojo, Michael. Usted puede o podrá ver a los irreales sin necesidad de una cremallera. Los nórdicos lo llamaban la «segunda vista». No sabemos por qué, pero la magia ilusoria no resulta efectiva contra nosotros.

—¿Usted también es un ojo? —pregunté.

—Sí, poseo la segunda vista. Lo citamos en ese bar en concreto porque sabía que había irreales allí, y usted necesitaría pruebas, ya que no ha desarrollado aún su poder.

En ese momento algo impactó contra la furgoneta, haciendo que se bamboleara peligrosamente.

—Tenemos compañía —dijo *Herr Hoffman*.

Me levanté. Doyle se había abierto una herida en la sien por un golpe contra el lateral del habitáculo; sangraba profusamente, por lo que se sacó un pañuelo del traje y lo aplicó a la herida.

—Escúcheme, Michael, es usted descendiente de la familia Uppmärksam. En algún momento uno de sus antepasados se cambió el apellido, seguramente cuando vino a Estados Unidos. Gracias a un confidente que tenemos entre los irreales dimos con la operación que iba a hacerse dentro de tres días para capturarlo. —Doyle me agarró de la camiseta de los Lakers que me había dado—. No hay vuelta atrás; saben dónde vive, conocen todo sobre usted y no pararán hasta darle caza. Únase a nosotros y podrá escribir la historia más grande de su vida. La verdad, pura y llana, sin mentiras.

La furgoneta se paró y se escuchó el chirrido de las ruedas sobre el asfalto cuando *Herr Hoffman* pisó a fondo el freno, lanzándonos a Doyle y a mí contra su asiento.

—¡Vamos, vamos! ¡Bajad! —Se apeó del vehículo portando una ametralladora AK-47 que debía de haber tenido en el asiento del copiloto todo el tiempo.

Bajamos de la furgoneta. Hoffman se dirigió hacia una tapa de alcantarilla que levantó con una sola mano. «Por ahí». Un olor nauseabundo surgía del agujero, pero en cuanto aparecieron los coches negros de nuestros perseguidores descendimos todo lo rápido que pudimos. Doyle encendió una linterna que nos permitió ver los corredores atestados de insectos, y corrimos detrás de *Herr Hoffman*, que parecía no tener problemas en orientarse allí abajo. En cuanto nos hubimos alejado un buen trecho, sacó un detonador y apretó el botón. Desde atrás nos llegó el sonido de la explosión.

—Eso hará que pierdan nuestra pista —murmuró. Pero al momento la cara se le demudó en un gesto de miedo—. Oh, mierda...

Delante de nosotros se abría una cámara que reunía varias salidas, y en medio de esta, una criatura de pesadilla se alzaba flotando a un par de metros del suelo. Era todo ojos y dientes. Con un rugido inhumano, Hoffman comenzó a disparar su ametralladora. A medida que escupía bala tras bala, unas runas se dibujaron en la boca del arma y el aire se llenó de estallidos estroboscópicos. Todo ocurrió muy rápido; las runas se iluminaron como una supernova y los impactos que recibió la criatura estallaron literalmente, provocando un haz de luz cegador. La criatura enloqueció a medida que las explosiones se sucedían en su cuerpo. Doyle me derribó de un empujón impidiendo que el monstruo me rebanase la cabeza. Desde el suelo pude ver cómo las fauces de la criatura se cerraban sobre el brazo de Doyle y se lo descerrajaba de cuajo. Entonces Hoffman logró acertar a

la criatura en plena cabeza, que, segundos después, explotó como un melón maduro. Todo quedó en silencio; solo se oían nuestras respiraciones jadeantes fruto de la tensión. Estábamos a salvo al fin. Hoffman y su extraña arma nos habían salvado.

A las pocas horas conseguimos salir de los túneles y nos dirigimos a un piso franco.

—*Herr Hoffman*, es usted uno de ellos, ¿cierto? Ahora puedo verlo claramente —le dije con toda la calma que pude.

—Parece ser que tu segunda vista ha despertado del todo —me dijo Doyle desde la cama, cuyas sábanas estaban manchadas de sangre a la altura donde antes tenía el brazo; la criatura de las alcantarillas se lo había arrancado y Hoffman se lo había cosido como buenamente había podido. La morfina comenzaba a hacer efecto y se estaba quedando dormida.

—Sí, soy lo que llamaríais un enano, aunque es ofensivo. No me llames así... —dijo poniendo cara de asco—. No todos creemos que debemos escondernos de los humanos; algunos preferiríamos convivir abiertamente con ellos.

Esta es la historia de cómo me convertí en un terrorista. Según el Gobierno, todas nuestras acciones se basan en que queremos alguna estupidez, como que el capitalismo muera o chorradas por el estilo. No hemos matado a nadie inocente, por mucho que digan los telediarios; solo buscamos la verdad. Ahora tú también la sabes, ten cuidado.

MICHAEL UPPMÄRKSAM

Periodista rebelde



CARACTERÍSTICAS

FOR 5 Fibroso

VOL 6 Obsesivo

REF 7 Pies rápidos

INT 6 Mordaz

HABILIDADES

- 7 Le obsesiona estar preparado
- 5 Juego sucio para sobrevivir
- 5 Leer el lenguaje corporal
- 4 Distraer siempre funciona
- 6 Madera de líder
- 6 Amante de las noticias en papel
- 7 Periodista en el exilio

HITOS

- Su madre murió siendo él muy joven, por lo que tuvo que vivir con su padre alcohólico.
- Se licenció en Periodismo en la Universidad de Siracusa.
- Joan Doyle y Herr Hoffman lo reclutaron tras convertirse en un ojo.
- La AIT lo tilda de terrorista y se ve obligado a vivir en el exilio.

COMPLICACIÓN

Considera que matar destruye la verdad.

DRAMA

3

COMBATE

AGUANTE DEFENSA INICIATIVA DAÑO

8 19 10 2/1



DESCRIPCIÓN

Rasgos raciales

Dueño de su destino, perseverante, Ojo.

Raza

Humano

Fecha de nacimiento

01/10/1984

Nombre completo

Michael Marks

Alias

Uppmärksam

Estatura

176 centímetros

Peso

68 kilogramos

Pelo

Rubio

Ojos

Azules

Ocupación

Periodista

Situación

Itinerante

Michael pasó toda su infancia en Nueva Jersey, intentado escapar de las brutales palizas que su padre alcohólico le propinaba cada vez que se cruzaba en su camino, sobre todo después de la muerte de su madre. Cuando alcanzó la edad suficiente, se marchó de casa y buscó un trabajo a tiempo parcial que le permitiera estudiar. Gracias a una beca estatal pudo entrar en la Universidad de Siracusa, donde acabó la carrera de Periodismo.

Tras varios trabajos mal pagados, Michael se vio abrumado por la desilusión, hasta el momento en que Herr Hoffman se puso en contacto con él para darle la exclusiva más grande de su carrera. Después del incidente en el que conoció a Herr Hoffman y a Joan Doyle, despertó como ojo y se marcó un gran propósito vital: hacer pública la existencia de los irreales para poder convivir con ellos y hacer que este mundo sea un lugar mejor.

Para su desgracia, la AIT inmediatamente lo presentó al país como un terrorista de primer orden, atribuyéndole muertes que en realidad no había cometido. Michael se vio obligado a esconderse y actuar en la clandestinidad. Junto a Herr Hoffman y Joan Doyle realiza actos de liberación, desde la destrucción de antenas hasta salvar a personas perseguidas por la AIT.

Lo único a lo que no está dispuesto este peculiar periodista es a mancharse las manos de sangre, pues piensa que eso invalidaría todas las acciones que llevan a cabo y los convertiría precisamente en aquello contra lo que luchan. El grupo que conforma junto con Herr Hoffman y Joan Doyle se está erigiendo poco a poco como uno de los pilares de la resistencia contra la AIT y el orden mundial imperante, y se ha convertido en una de las facciones más emblemáticas de los Revelados.

JOAN DOYLE

Compañera leal

CARACTERÍSTICAS

FOR 5 Más dura de lo que parece

VOL 6 Nada la detiene

REF 6 Se mueve rápido cuando es necesario

INT 7 Reflexiva

HABILIDADES

- 4 Un poco en baja forma
- 8 Pistolera
- 7 Explosivos
- 7 Sexto sentido
- 6 Esconderse a plena vista
- 5 Transmitir confianza
- 4 Lee todos los libros que puede
- 3 Administrativa

HITOS

- Se convirtió en ojo a una edad muy temprana.
- Vivió en un orfanato hasta los dieciocho años.
- Fue reclutada por Alfred Hoffman para formar parte de los Revelados.
- Perdió el brazo izquierdo en la operación de rescate de Michael Uppmårksam.

COMPLICACIÓN

En momentos de tensión, realiza una prueba de Voluntad si la falta de su brazo la perjudica de alguna manera. Utiliza el dado m en todas sus tiradas hasta que se tranquilice fuera de la acción.

COMBATE

AQUANTE DEFENSA INICIATIVA DAÑO

8 19 9 3/2



DRAMA

2

Joan Doyle siempre estuvo sola. La abandonaron en la puerta de un orfanato, donde vivió hasta los dieciocho años. Durante ese tiempo se le intentó encontrar un hogar, pero los padres adoptivos siempre la devolvían. Cuando se les preguntaba por qué, contestaban de forma vaga que la chica era demasiado rara. Esto se debía a que Joan había desarrollado sus poderes como ojo desde una edad muy temprana; se había criado con irreales en el orfanato, los veía pasar por la calle, trabajar en las tiendas, etcétera. Para ella, los monstruos siempre han sido parte de su vida, por eso nunca ha tenido que sufrir las secuelas que conlleva descubrir la verdad. El temprano despertar de sus poderes y el saberse inquietante ante los ojos de la gente hizo que ocultase lo que veía, y por ello nunca estuvo en los radares de la OMNI.

Ya en el orfanato era muy solitaria. Sus amigos siempre acababan yéndose, por lo que dedicó mucho tiempo a estudiar. Cuando salió de allí encontró un trabajo que le permitió pagarse sus estudios como administrativa, puesto que desempeñó durante mucho tiempo en una pequeña empresa. Hasta la noche en que conoció a Herr Hoffman. Alfred Hoffman venía huyendo de unos dedales que lo perseguían, y acabaron en las oficinas donde trabajaba Joan. Se había quedado a trabajar hasta tarde y la pequeña luz con la que iluminaba su escritorio era imperceptible desde el exterior del destartado edificio. Hoffman entró como una exhalación mientras los dedales disparaban acibillando todo lo que había en la sala; acabaron dándole en un hombro.

El enano se parapetó detrás de un escritorio y comenzó a devolver el fuego. Su mirada se encontró con la de Joan, que estaba escondida cerca de él. Hoffman arrastró a Joan hacia el exterior por una puerta trasera. Intentó activar la alarma de incendios para causar más caos y obligar a los dedales a ser más cuidadosos, pero no consiguió alcanzarla. Joan alargó la mano y la accionó mientras miraba a los ojos a Hoffman, y en ese momento el enano se dio cuenta de que la chica era un ojo.

Hoffman le explicó a Joan todo lo que ella ignoraba y le pidió que lo ayudara en su objetivo. Aceptó. Joan fue entrenada sobre distintos aspectos de la lucha relevantes para los Revelados y se convirtió, junto con Hoffman, en agente de campo. Ellos dos solos formaron una unidad de pleno derecho y llevaron a cabo la operación de rescate de Michael Marks. En esa operación Joan perdió el brazo frente a un monstruo que se encontraba en las alcantarillas de la ciudad. Si bien su utilidad apenas se ha resentido, ella se siente como un peso muerto, una carga para su comando de resistencia. Esto la ha sumido en una depresión que a veces repercute en su rendimiento.

DESCRIPCIÓN

Rasgos raciales
Dueña de su destino, Anodina, Maniobra de combate adicional, Ojo.

Raza Humano
Fecha de nacimiento 19/05/1968
Nombre completo Joan Doyle
Alias No tiene

Estatura 160 centímetros
Peso 63 kilogramos
Pelo Caoba
Ojos Azul claro
Ocupación Miembro de los Revelados
Situación Itinerante



EL MUNDO DE UNREALMS

C A P Í T U L O 2

HITOS HISTÓRICOS

Los irreales han vivido entre los humanos desde el inicio de los tiempos, a menudo considerados dioses o monstruos. Reales e irreales se han enfrentado en numerosas ocasiones. Varios irreales han tratado de interponer su «superioridad irreal» y dominar a los humanos, como Gengis Kan, Alejandro Magno o Napoleón. También ha habido irreales que han luchado por la coexistencia pacífica de ambas razas, como Abraham Lincoln o Gandhi, pero no existen datos documentados fiables de la mayoría de estos hechos.

Los irreales han intentado ocultarse varias veces a lo largo de la historia ante los ojos de los humanos destruyendo todo el conocimiento que existía sobre ellos. Ha habido, por ejemplo, varias quemaduras de libros (en la Biblioteca de Alejandría o durante las Guerras Mundiales), así como censuras posteriores. No fue hasta la llegada del primer artefacto arcanotecnológico, inventado por John Ambrose Fleming en 1902, que se empezaron a dar pasos agigantados hacia el verdadero ocultamiento irreal.

Con la creación de los telares, la informática, Internet, los libros electrónicos y demás, los irreales han logrado reescribir la historia convirtiendo cualquier prueba de su existencia en mitos y leyendas. Casi ningún humano sabe ya realmente lo que ocurrió antes de 1900. Existen muy pocas pruebas documentadas fiables que no hayan sido manipuladas por los irreales, y los que lo podrían recordar están encerrados en geriátricos o manicomios bajo vigilancia de la AIT. La arqueología, la paleontología y la historia no son más que mecanismos inventados por los irreales para dar una explicación distinta, coherente y «real» a cualquier indicio de su existencia.

LÍNEA TEMPORAL

- 1914** Tras la Primera Guerra Mundial, motivada por el asesinato del archiduque Francisco Fernando en Sarajevo a manos de un cazador, la primera alianza de reales e irreales decide reescribir la historia y ocultarse ante la opinión pública.
- 1920** Se promulga la ley seca en Estados Unidos, alentada por varias órdenes de cazadores para evitar los numerosos avistamientos irreales, que son achacados al alcohol. Auge de gánsteres irreales para combatir esta prohibición. Primera emisión de radio por parte de reales.

- 1921** Construcción de las ruecas, prototipos de los telares que los distintos Gobiernos de entonces instalaron en los primeros rascacielos.
- 1927** La BBC realiza su primera emisión, una respuesta irreal a la emisión radiofónica.
- 1929** Primeros premios Óscar de la Academia. Los irreales celebran por todo lo alto uno de los mejores mecanismos de control de la sociedad.
- 1933** Se deroga la ley seca. Primer campo de concentración en Dachau; los irreales concentran a los reales capturados y hacen experimentos con ellos.
- 1939** Se declara la Segunda Guerra Mundial. Das Kleine Biest (Adolf Hitler) intenta dominar a la especie humana.
- 1945** Tras la Segunda Guerra Mundial llega la segunda gran alianza entre reales e irreales. Se forma la OMNI y se pone en marcha la Gran Farsa. Durará aproximadamente hasta los años ochenta, abarcando varias guerras y cortinas de humo camufladas en guerras de espías.
- 1947** Avistamientos del alienígena de Roswell, que no es más que un irreal creando un siete. Un semihumano, seguidor de los cazadores, llega al Senado y emprende una verdadera caza de brujas en el Gobierno, persiguiendo a irreales durante toda una década; su nombre es Joseph McCarthy. Comienza una purga de irreales que acabará con la mayoría de los no antropomorfos.
- 1954** El presidente Eisenhower, un humano que simpatiza con los irreales, acaba con la caza de brujas de McCarthy que perjudicaba la Gran Farsa.
- 1957** Lanzamiento del primer prototipo de telar, el Sputnik 1.
- 1958** El presidente Eisenhower funda la NASA, encargada de la creación y el mantenimiento de los telares al oeste del Atlántico.
- 1963** Martin Luther King, un irreal, congrega más de doscientos cincuenta mil reales e irreales frente al Capitolio y pide las mismas leyes para ambos.
- 1969** Se viaja a la luna para colocar el primer telar. El interés suscitado entre la población es tal que la OMNI se ve obligada a rodar una farsa en unos estudios de Hollywood.

- 1972** Atentados de Múnich y el escándalo de Watergate, ambos promovidos por terroristas influyentes en la historia.
- 1975** Se descubren los Guerreros de Terracota en Xi'an, un ejército de gólems de una época pasada. Se funda Microsoft Corporation, compañía arcanotecnológica que pretende revolucionar el efecto de los telares.
- 1976** Primera supercomputadora Cray 1, artefacto arcano con el que se empieza a tejer el Entramado.
- 1983** Michael Jackson decide saltarse el Entramado y muestra su imagen irreal en *Thriller*. La AIT lo castiga degradando su patrón desde entonces.
- 1986** Se despierta el durmiente de Chernóbil y toda la región debe ser abandonada.
- 2000** Se teme una posible caída del sistema con la activación de los telares. Es lo que se conoce como «Efecto 2000».
- 2001** Caída de las Torres Gemelas (un irreal atacando al Entramado). Se funda la AIT. Creación de la Wikipedia, principal instrumento irreal para maquillar la verdad. Saturación del mercado de artefactos arcanos para evitar que los irreales puedan desconectarse del Entramado.
- 2002** Catástrofe del Prestige. Primer fracaso de la AIT que acaba en tragedia al intentar contener a un durmiente marino.
- 2003** Segunda Guerra del Golfo. Gran golpe de la AIT, encubierto como guerra, a varias bases de las Águilas del Desierto.
- 2005** Despierta un durmiente de fuego en el Sáhara. La AIT congela parte del desierto para contenerlo a unos ochocientos kilómetros al sur de Argel.
- 2007** Creación del iPhone. Con Steve Jobs llega una nueva generación de artefactos arcanos de más calidad. Se crean las redes sociales para incentivar la falsa necesidad de *infoxicación*.
- 2009** El grupo terrorista Águilas del Desierto crea y propaga el gas Sallazar. Para evitar dar detalles públicos sobre sus efectos, la AIT obliga a los medios a informar sobre una nueva epidemia denominada «gripe A». Muere Michael Jackson, uno de los irreales más conocidos.
- 2010** Wikileaks es prohibida y perseguida por intentar revelar la verdad sobre la Gran Farsa. Catástrofe de Deepwater Horizon, que es en realidad un atentado terrorista de la Madre.
- 2011** Catástrofe de Fukushima; un durmiente es despertado. La AIT localiza y acaba con el irreal culpable de los atentados de las Torres Gemelas.

2013 El último recuento indica que la población irreal representa un 10 % de la población mundial.

LA TECNOLOGÍA

En la actualidad necesitamos la electrónica y la informática para la vida diaria. Esta dependencia ha sido creada por los tejedores, que las plantean como una seguridad ilusoria llamada «ciencia». Gracias a ella, el hombre se siente más seguro y, además, ofrece una interpretación creíble para la mayoría de los sucesos inexplicables que lo rodean.

Aproximadamente un 80 % de los adelantos tecnológicos desarrollados en nuestra era no son más que arcanotecnología cedida por los tejedores. El campo electromagnético o campo mágico está tamizado y controlado por el Entramado.

Internet es en realidad una herramienta de control creada por los tejedores para alienar al ser humano. Gracias a la red pueden saber dónde se halla cualquier individuo, cuáles son sus intereses, en qué gasta su dinero, etcétera. Además, como las noticias se difunden a una velocidad vertiginosa por la red, pueden soltar rumores e información falsa para parchear cualquier rotura del Entramado.

La energía nuclear no es más que la canalización de la energía que poseen unos seres llamados «durmientes», más conocidos como dragones según algunas leyendas y mitos. Estos durmientes varían de aspecto: parecen seres antropomorfos de tamaño humano mientras duermen y grandes reptiles alados cuando despiertan. Se reproducen por huevos, conocidos como «ojivas» por los seres humanos. Su sangre se solidifica al contacto con el aire produciendo un mineral llamado uranio. Son seres extremadamente peligrosos y de carácter muy voluble. Guernica o Hiroshima son ejemplos de la destrucción que pueden llegar a provocar. Hoy en día se los mantiene dormidos mediante un coma inducido en pesados ataúdes de acero. Todos los durmientes son vulnerables a alguna sustancia que les provoca ese sopor que les ha valido su nombre. Algunos durmientes entran en ese profundo sueño cuando están enterrados; otros, cuando su cuerpo se sumerge en agua. Los hay que solo se adormecen cuando están en llamas y hay un tipo de durmiente que se aletarga mediante la privación de oxígeno. Sea como sea, su utilización es cada vez menor, ya que, cuando despiertan, crean un gran desajuste en el Entramado.

La mecánica y todo aquello que no depende de la electricidad para funcionar son realmente invenciones humanas. Armas de fuego, locomotoras a vapor y todo tipo de máquinas diseñadas durante la Revolución industrial surgieron como un acto de rebeldía contra la dependencia de la magia que había desarrollado el ser humano. Los tejedores, en lugar de combatir este movimiento, comenzaron a aportar mejoras e implementos, intentando derrotarlos desde

dentro. Hoy en día no existe prácticamente ninguna maquinaria que funcione sin algún componente arcano. Ondas de radio, energía a vapor, pilas, gasolina, carbón y combustibles fósiles son algunos de los descubrimientos humanos que han intentado competir contra la tecnología de los tejedores. La pólvora y las armas de fuego son las creaciones verdaderamente hazañosas del ser humano, ya que los tejedores no han logrado aún idear alguna tecnología alternativa que sea superior. A pesar de que han intentado incorporar elementos electrónicos a su funcionamiento, el ser humano sigue confiando en la sencillez y simpleza de las armas de fuego.

EL ENTRAMADO

Se trata de una red invisible que rodea el planeta. Está fijada a los artefactos arcanos o satélites lanzados al espacio con el objeto de utilizar el campo mágico de la Tierra, conocido como campo electromagnético por los reales.

La primera red o Protoentramado comenzó a desarrollarse durante los primeros años de la posguerra, en 1918, aprovechando que empezaban a construirse edificios más altos. Se estableció una altura mínima de ciento cincuenta metros, muy por debajo del campo mágico de la Tierra, pero lo bastante alto como para que los humanos no pudiesen descubrirlo. A esta altitud se colocaría una versión de prueba de estos primeros artefactos arcanos o telares, prototipos que fueron llamados «ruecas». Tenían una versión menos potente de las agujas de los telares, llamada «huso», que permitía parchear la realidad rápidamente y afectaba solo al sentido de la vista. Además, podía anularse fácilmente a voluntad del irreal. Hoy en día hay ruecas en los principales rascacielos y monumentos de todo el mundo y se utilizan como apoyo al Entramado y como herramienta básica de alfileros y dedales. La localización de las ruecas permanece oculta, ya que si se elimina una de ellas, el Entramado puede deshilacharse rápidamente, como ocurrió cuando se eliminó la rueca del World Trade Center en 2001.

Gracias a esta red, los irreales disponen de una IP (identidad patrón) mediante la cual pueden ocultar mágicamente sus rasgos irreales ante los seres humanos y parecer uno de ellos. Existen tres tipos de patrones:

- **Sport:** Solo camufla el aspecto físico; elimina los rasgos irreales y afecta únicamente al sentido de la vista. No camufla el equipo del irreal. Es el patrón de las clases más bajas; también es el que se puede piratear más fácilmente. Los remendadores los venden en el mercado negro. Son muy difíciles de rastrear dada su simplicidad.
- **Casual:** Afecta a todos los sentidos; elimina los rasgos irreales y los suaviza un poco, pero oculta solo al irreal, no a

su equipo. Las clases medias con poder adquisitivo disfrutaban de estos patrones. La complejidad para piratearlos es mayor.

- **Suit:** Afecta a todos los sentidos y, además, camufla el equipo parcialmente; por ejemplo, un irreal portando una espada parecería llevar un paraguas o algo común de proporciones similares. Solo los adinerados y los equipos de fuerzas especiales disponen de este tipo de patrones. Son fácilmente rastreables dada su complejidad arcaica, pero prácticamente imposibles de piratear por este mismo motivo.

Por ejemplo: Johnny Lizzard es un kelónico de complexión fuerte de casi dos metros de altura y cien kilos de peso, pero su IP es la de un humano que mide metro ochenta y cinco y pesa noventa kilos. Si Johnny usase un patrón sport, parecería un humano de dos metros de altura y cien kilos de peso, aunque desaparecería de la vista de los humanos su piel escamosa, su cola y su rostro de reptil. Así, parecería un humano enorme, por lo que debería utilizar ropa adecuada a su tamaño. Sin embargo, si usase un patrón casual, obtendría los beneficios de un patrón sport y, además, rebajaría su altura y complexión acercándose más a la media de ciento ochenta y cinco centímetros de altura y noventa kilos. Las prendas que use deberán servirle también en su forma irreal, pero se ajustarán a su patrón de humano de talla media, modificando ilusoriamente su tamaño.

Esta ilusión que ofrecen los patrones oculta al irreal ante los ojos de los demás, incluso ante sí mismo. Es decir, pueden existir casos en los que un irreal no conozca su verdadera naturaleza y solo vea su IP. Esto afecta también a fotografías digitales y todo tipo de cámaras de vídeo.

Algunos patrones pueden incluir varios desajustes. Por ejemplo, cuando un irreal sostiene algo con su cola, este rasgo es perceptible durante uno o dos segundos, hasta que se ajusta de nuevo la cobertura; sucede lo mismo cuando un irreal con el rasgo «Aliento» expulsa fuego por la boca o si alguno extiende sus garras o colmillos. Estos desajustes van gastando la cobertura del patrón. Cuando esta cobertura se acerca a su límite y requiere, por tanto, más cobertura del Entramado, la Agencia pone en marcha a los dedales para una posible misión. Si el irreal sigue agotando su cobertura y mostrando desajustes que un humano puede percibir, en menos de cinco minutos estará rodeado de dedales ansiosos de hacer su trabajo.

Sin embargo, pocos irreales llegan a estos extremos, ya que los desajustes que provocan que un patrón se quede sin cobertura lo degradan seriamente, e incluso, si se sigue abusando de la cobertura, cabe la posibilidad de que el patrón quede dañado permanentemente. Este patrón los acompañará durante toda su existencia como una segunda piel, por lo que si esto ocurriese, quedarían marcados de por vida. Además, aunque adquiriesen otro patrón, este no se ajustaría del todo a su figura. Los desajustados son un claro ejemplo de patrón irreparable.

Existen inspecciones periódicas de patrones dañados, las ITP (inspección técnica de patrón), dirigidas por funcionarios de la AIT de nivel bajo. En ellas se examinan los desajustes del patrón y su viabilidad en el día a día. El motivo del desajuste deberá explicarse satisfactoriamente. En algunas ocasiones, este desajuste puede solucionarse previo pago de los correspondientes impuestos añadidos.

Un patrón cuya puntuación de desajuste haya alcanzado -9 o menos (ver **Tabla 14. Puntuación de desajuste**, página 57) queda dañado permanentemente y se convierte en un desajustado. En estos casos, el individuo recibe una citación de la AIT para dar explicaciones y, normalmente, ser retirado del contacto con los humanos.

El patrón puede desvanecerse también si se piratea el Entramado usando lo que los irreales llaman «cremallera». Este glifo permite abrir el Entramado por un tiempo, mostrando la realidad tal y como es, y volver a cerrarlo a voluntad para seguir con la ilusión. Existen locales exclusivos para irreales donde las cremalleras están siempre activas y los irreales tienen, por tanto, total libertad para mostrar su verdadero aspecto. Los dueños de estos locales, popularmente conocidos por los irreales como «mercerías», pagan impuestos a la AIT para poder utilizar las cremalleras, aunque hay mercerías clandestinas que se libran de pagar estos cánones.

Además, es posible hacer caer el patrón si se derriban antenas de canalización del Entramado mediante un uso excesivo de arcanotecnología o infectando la red con un virus arcanotecnológico. Cuando esto ocurre, la AIT trabaja contra reloj para minimizar los efectos del desajuste y evitar el siete o rotura del Entramado, una especie de cremallera que ya no se puede volver a cerrar. Así pues, a través del siete se ve la realidad tal y como es. Sin embargo, aún existe la posibilidad de enhebrarlo o parchearlo.

LOS OJOS Y EL ENTRAMADO

Una minoría de humanos posee una cualidad innata que los hace inmunes a las ilusiones del Entramado. Estos humanos, llamados «ojos», son incapaces de ver ninguna de las ilusiones creadas mágicamente mediante el uso de arcanotecnología, por lo que contemplan la realidad tal y como es. La mayoría sufre graves trastornos psiquiátricos, pues es difícil mantener la cordura cuando ves el mundo plagado de criaturas mitológicas. Para evitar esto, la AIT desarrolló una sustancia, llamada «lente», que impide de manera temporal que los ojos contemplen la realidad, mostrándoles el Entramado y favoreciendo así que lleven una vida normal. Esta sustancia es disfrazada como antidepresivos y se prescribe a los ojos que no soportan convivir con la verdad.

En ocasiones esta imposibilidad de ver el Entramado puede suponer un inconveniente para el ojo, ya que si todos sus compañeros ven el patrón de una mujer rubia y le dicen al ojo que la siga, este no podrá, pues es incapaz de ver el patrón de ninguna criatura.

Los ojos ven la realidad también a través de cámaras digitales y pantallas de todo tipo. Solo la imagen impresa puede llegar a engañarlos, porque no existe ninguna magia en ella. Por este motivo a veces llevan cámaras analógicas para retratar la realidad tal y como la ve el resto del mundo.

COBERTURA

El mundo cada vez está más globalizado; la Agencia se está esforzando mucho para que la arcanotecnología llegue a todas partes y poder ocultar así la existencia de los irreales. Los telares encauzan las energías arcanas del planeta y forman el Entramado. Sin embargo, se necesitan antenas para que la magia ilusoria pueda funcionar. Debido a lo inaccesible de algunas zonas, a la resistencia activa o pasiva de algunos grupos y a la abierta hostilidad de muchos humanos e irreales existen grandes zonas del planeta en las que la cobertura no funciona total o parcialmente.

En el norte de América la cobertura funciona plenamente, pues, como baluarte del mundo occidental, los Estados Unidos y los países vecinos están completamente cubiertos. No obstante, cuanto más al norte vamos, más inestable se vuelve la cobertura. Por ejemplo, la zona norte de Canadá, donde comienzan los bosques helados, está llena de irreales rebeldes o repudiados que comparten espacio con aquellos que viven sus vidas tranquilamente sin querer saber nada de la AIT.

Sudamérica también posee una gran parte de su territorio cubierto, excepto el Amazonas, donde prospera una nación de salvajes independiente.

Asimismo, el Entramado cubre todo el territorio de Europa y Asia, a excepción de las estepas rusas de Siberia y de determinadas zonas del Tíbet. Europa del Este, debido a los conflictos más actuales, no ha tenido cobertura hasta hace poco, aunque sigue siendo defectuosa, sobre todo en la zona de Chernóbil, que sufre todavía los estragos de la destrucción del durmiente.

Por último, el continente africano es el que tiene menos cobertura. Por consiguiente, se ha recurrido a inventar continuos conflictos y guerras locales para evitar que la opinión pública viaje hasta allí. En realidad, muchos de los territorios africanos están dominados por señores de la guerra irreales que se oponen a cualquier control de la AIT.

EVALUACIÓN

Los tacones de Ava resuenan por el largo pasillo. La chica se aferra a un legajo de documentos que lleva bien sujeto contra el pecho. Pasa por varias puertas, todas ellas aparentemente iguales. De repente se para frente a una de ellas y entra decidida.

El interior de la sala es níveo y pulcro. Hay una mesa y dos sillas enfrentadas, fluorescentes en el techo, paredes blancas y acolchadas. Una de las paredes ostenta un enorme espejo con un interfono al lado.

Ava se sienta en una de las sillas de cara a la puerta de entrada. Poco después, un par de fortachones vestidos con batas blancas acompañan a un individuo asustado.

—¿Es aquí la evaluación? —pregunta el individuo antes de entrar. Los dos matones lo empujan adentro de la sala y cierran la puerta.

Ava se levanta ojeando los papeles.

—Sí, señor... Stevens. Aquí es donde empezaremos con su evaluación. Tome asiento, por favor.

El señor Stevens, asustado, toma asiento y mira al espejo.

—¿Nos está observando alguien?

—Eso es irrelevante, señor Stevens. ¿Puedo llamarle Carlton? —pregunta Ava para romper el hielo.

—Carl, por favor —responde el señor Stevens tratando de calmarse.

—Encantada, Carl. Mi nombre es Ava y seré su enlace durante todo el proceso de evaluación.

—Hay una cosa que no entiendo, Ava. ¿Qué tipo de hospital psiquiátrico es este? —interrumpe el señor Stevens.

—Nuestra institución vela por el bienestar de la sociedad. Ha sido seleccionado de entre varios psiquiátricos porque su perfil encaja con lo que estamos buscando —le contesta Ava mientras ojea de nuevo los papeles—. Respóndame, señor Stevens, ¿ingresó por propia voluntad en el psiquiátrico municipal?

—Carl, por favor. Sí, decidí ingresar por propia voluntad. Las crisis eran cada vez peores.

—Interesante. Descríbame una de esas crisis, si es tan amable —comenta Ava mientras toma notas.

—Bien, sepa usted que siempre he sido un hombre tranquilo. Vivo en el campo, crío gallinas. Todo el mundo necesita huevos, ¿sabe? Pero de vez en cuando he tenido algunas... crisis. Todo comenzó con el nuevo cartero. Aun sin proponérmelo, era incapaz de mirarlo sin imaginármelo como un enano, ¿sabe? De esos de barba y hacha. Je, je. —Carl contempla a Ava visiblemente nervioso—. ¿No se ríe?

—Prosiga, por favor —responde la chica sin dejar de tomar notas en ningún momento.

—Bien, pues... Ah, sí. El nuevo repartidor. No es que tuviera aspecto de gorila, es que era uno de esos gorilas de África: cara negra como el carbón, pelaje negro, ¿sabe? Pero vestido con mono de trabajo. —Carl mira a Ava, que sigue tomando notas aun cuando él sigue callado—. Bien, eh... Ah, sí. El médico me dijo que era una reacción normal: estrés ante lo nuevo o algo así. Pero meses más tarde vinieron unos tipos a ofrecerme un buen negocio y acepté.

—¿El negocio era la colocación de una antena de telefonía en sus tierras? —pregunta Ava levantado la vista de sus papeles.

—Correcto. ¡Maldita la hora en que decidí aceptar! —Carl se queda callado un momento mientras parece reorganizar sus pensamientos—. Tuve que ir a la ciudad a firmar no sé qué papeles y autorizaciones. Allí todo era nuevo, y me volvió a entrar el estrés ese. Por la calle me crucé con hombres peludos como animales, en la cara y en las manos, todo pelos. También hombres lagarto, seres con cuerpo de caballo y torso de hombre, humanoides alados. ¡Una locura! Acabé corriendo calle abajo hasta que un taxi me atropelló.

Se hace el silencio en la sala. Carl parece estar cansado de hablar. Ava sigue escribiendo un rato hasta que para. Ambos se miran.

—Usted parece tenerlo todo ahí, ¿no? —dice Carl señalando los papeles—. Cuénteme lo que sigue, venga.

Ava baja de nuevo la vista hacia sus papeles y comienza a leer:

—Estuvo dos días en el hospital. Allí fue trasladado a la séptima planta: psiquiatría. Tras una corta estancia, solicitó su permanencia en el psiquiátrico municipal, ¿es correcto?

—Correcto. ¿Sabe? Uno debe estar donde le toca. Y yo, al parecer, estoy loco —confiesa Carl tranquilamente—. Así que alquilé la granja y entre eso y lo que me pagan por la antena me costeo la estancia en el psiquiátrico. Lo que me ha sorprendido es que una fundación privada quiera investigar mi caso. ¡Estoy gagá! Hay poco que investigar. Mi abuelo volvió tocado de la guerra, veía hombres lobo por todas partes, «*krutts*» los llamaba. Me viene de familia.

—Usted no está loco, Carl —dice Ava decididamente. Suelta el bolígrafo en la mesa y mira a Carl a los ojos—. Es quizá una de las personas más cuerdas con las que me he encontrado en años.

Carl, sorprendido, la mira desconfiando.

—Entonces, ¿a qué hemos venido aquí? Si no estoy loco, ¿por qué se interesa la fundación por mi caso?

Ava mira al espejo y el intercomunicador crepita sonoramente con una voz seca y profunda:

—Cuénteselo, cuénteselo todo.

En ese momento cierra la carpeta y deja los papeles apartados a un lado. Se levanta de la silla y se dirige a una de las paredes. Allí descubre un panel oculto y tras este, una puerta. Ava parece más relajada ahora. Por el contrario, Carl vuelve a ponerse nervioso.

—Tras esta puerta se encuentran respuestas —dice Ava con voz franca—. El mundo no es como usted cree, señor Stevens. Todas las cosas que ha visto son reales. Desde siempre hemos convivido con seres extraños. A la mayoría los conocemos por leyendas o fantasía, pero créame, son reales. Usted tiene una capacidad especial que muy pocos tienen: puede ver a estos seres aunque intenten camuflarse.

Carl sigue impertérrito, en la silla, mirando la puerta secreta.

—Todo comenzó en 1945 —prosigue Ava—. Uno de estos seres estuvo a punto de conquistar todo el mundo conocido. Se

decidió entonces que esto no podía volver a pasar y se lanzaron artefactos arcanos al espacio durante los treinta años siguientes. Estos artefactos, a los que llamaron «telares», ocultarían a estos seres, llamémosles «irreales», de la opinión pública, proporcionándoles un aspecto humano mediante un patrón. El problema es que nosotros tampoco podemos ver más allá de ese patrón.

—¿Nosotros? —pregunta Carl aún petrificado.

—La Agencia. Nos dedicamos a mantener ocultos a aquellos irreales que buscan la coexistencia pacífica con humanos y perseguimos a aquellos que tratan de imponer su supuesta superioridad.

—La Agencia —repite Carl—. ¿Como la CIA o el FBI?

—Más grande que eso, a escala mundial —responde Ava—. Nosotros somos los buenos, Carl.

El señor Stevens permanece sentado en la silla mirando hacia la puerta secreta. Suena de nuevo el interfono; solo es un carraspeo, pero les hace saber que hay alguien más con ellos.

Carl se levanta y de repente parece ser otra persona; camina más erguido y seguro de sí mismo. Su expresión no es la del ratón de campo asustado que entró en la sala. Su postura corporal indica que es alguien acostumbrado a mandar. Se dirige al interfono.

—Me gusta, está dentro —comenta a través del comunicador. Su voz es más dura y decidida, como un cuchillo de combate.

—Ha pasado usted la evaluación, señorita... —pregunta el nuevo y decidido Carl.

—Shade, Avalind Shade. La verdad es que estoy un poco sorprendida. No le esperábamos hasta el martes. No sabía que estaban evaluándome, solo hacía mi trabajo.

—Mi truco es presentarme sin avisar, así la gente se muestra como es, sin aparentar. Sepa que me ha ganado con eso de que somos los buenos —comenta Carl mientras se dirige a la salida de la habitación—. Está usted dentro, señorita. Bienvenida al Nivel 7. Acompáñeme, vayamos a buscar a esos malos y démosles caña. Por cierto, mi nombre es coronel Preston, pero puede llamarme James.

CREACIÓN DE PERSONAJES

C A P Í T U L O 3

Los personajes son el motor de esta historia. Están constituidos por una serie de puntuaciones y aspectos que nos dicen cómo son, cuáles son sus puntos débiles y en qué destacan.

A continuación te presentamos reglas y sugerencias para que puedas crear tus propios personajes basándote en tus ideas y en el tipo de historias que tu grupo de juego y tú queráis desarrollar en **Unrealms**.

NIVELES DE PODER

No todos los personajes de **Unrealms** son igual de poderosos. Puedes encontrar irreales superiores a los humanos con características sobrehumanas, humanos conocedores de la existencia irreal con entrenamiento intensivo y características especiales o simplemente humanos ignorantes de la guerra secreta que se libra día a día en las calles de su ciudad y que se preocupan por cosas sin importancia, como por llegar tarde al trabajo o por cómo acabará su serie favorita.

Lo primero que debes elegir a la hora de crear un personaje de **Unrealms** es el nivel de poder del personaje. Existen tres niveles de poder, que se diferencian por los puntos a repartir entre las características y habilidades y por sus puntuaciones máximas. Lo normal será que el director de juego decida jugar con niveles irreales o humanos, ya que son claramente más poderosos. No obstante, si quiere jugar una partida en la que los personajes jugadores sean simples humanos que no saben nada sobre la Gran Farsa, podría restringir el uso al nivel más bajo, el de la gente corriente.

Los irreales poseen una o dos características favoritas. Si la raza irreal tiene dos, el jugador ha de decidir con cuál de ellas se

queda. Esa será su característica irreal, y recibirá 2 puntos extras solo para esa característica, que, además, tendrá un límite de 12 puntos en lugar de los 10 máximos del resto de características.

Asimismo, a la hora de crear el personaje, tanto irreales como humanos disponen de dos rasgos que son dados por pertenecer a una determinada raza. Uno de ellos será común a todos los miembros de la misma raza y el otro deberá elegirse de entre la lista de rasgos raciales correspondiente. Así se muestra la pluralidad aun dentro de una misma raza. Esto permite que dos kelónicos, por ejemplo, no sean exactamente iguales.

Con tiempo y experiencia es posible adquirir el resto de los rasgos raciales invirtiendo puntos de Drama para cada nuevo rasgo (en general, uno por rasgo, salvo en el caso de que un humano desee ser un ojo, que debe emplear dos). La cantidad de rasgos raciales es un indicador de poder del irreal.

Por último, todas las razas disponen de una tara o rasgo racial negativo.

Los humanos compensan estas carencias en características con un mayor número de puntos de Drama, gracias al rasgo racial «Dueño de su destino», y también con la ausencia de taras raciales.

Si se desea comenzar el juego con acceso a la arcanotecnología (denominada «magia» por los humanos, ver página 56), se debe sacrificar un punto de Drama.

Estos sacrificios de puntos de Drama equilibran un poco el nivel de poder de los personajes, ya que cuanto menor es la puntuación de Drama, más poderoso es el personaje, por lo que puede influir menos en la narración y depende más de sus puntuaciones y rasgos obtenidos con este sacrificio.

TABLA 1. NIVELES DE PODER

Nivel de poder	Puntos de característica	Máximo de característica	Puntos de habilidad	Máximo de habilidad	Drama
Irreales	24; +2 en su característica irreal	10; 12 en su característica irreal	40	10	3
Humanos	24	10	40	10	5
Gente corriente	16	7	35	7	5

Al final de cada raza se ofrecen ejemplos de aspectos típicos que pueden usarse en las habilidades o características del personaje. Estos ejemplos son solo guías que dan una idea del tono de la raza en general, pero, por supuesto, no tienen por qué seguirse. A veces, cuanto más atípico es un personaje, más memorable resulta.

1. IDEA Y CONCEPTO DE PERSONAJE

Debes hacerte una idea clara del tipo de personaje que vas a crear: si es humano o irreal, si está a favor o en contra de la AIT, si es un tipo violento que resuelve sus problemas a golpe limpio o si, por el contrario, es alguien reflexivo y calculador, etcétera. En definitiva, debes plantearte la siguiente pregunta: ¿quién quieres ser en el juego?

Todas estas ideas se deben comentar con el director de juego para ver si el tipo de personaje descrito puede encajar en la partida o campaña que se va a jugar. Por ejemplo, si tienes pensado crear un irreal y el director de juego comenta que la campaña va a estar centrada en un grupo de cazadores (quienes odian y cazan a los irreales), te resultará difícil jugar.

El concepto del personaje será el primer aspecto que tendrás que elegir. Podrás activarlo siempre que estés actuando conforme a este o cuando estés persiguiendo fines o metas acordes al mismo. El uso de aspectos se detallará más adelante, en el capítulo **Sistema** (ver página 43).

Debes comprobar que tu concepto de personaje no choca ni pisa el de tus compañeros. Así todos los jugadores tendrán su parte de protagonismo. Si varios jugadores quieren usar el mismo concepto de personaje, el director de juego puede aconsejar pequeños cambios o matices que hagan diferentes a sus personajes.

Ejemplos de conceptos: *Boy scout*, Nómada errante, Niño prodigio, Cazador implacable, Asesino profesional, Mito viviente, Terrorista irreal, Dedal de la AIT, Remendador demasiado confiado, Caballero andante, Inmortal atormentado, Leyenda urbana.

2. RAZAS

El siguiente paso es elegir la raza del personaje. Existen innumerables razas irreales que pueblan la Tierra junto al ser humano. En las siguientes líneas detallaremos los grupos raciales más comunes, aunque estas quince razas no son más que la punta del iceberg. Cada jugador puede optar por crear su propia raza si no encuentra



ninguna que satisfaga la idea que tiene de su personaje (las reglas para crear una nueva raza se encuentran al final de esta sección, página 32). Existen tantas razas de personaje como jugadores de **Unrealms**.

Cada raza incluye una descripción y una característica irreal en la que el personaje recibe 2 puntos de base además de los que tendrá que repartir más adelante, pudiendo llegar a 12 puntos únicamente en esta característica. Cada personaje recibirá también un rasgo racial, común a todos los miembros de la misma raza, y deberá elegir otro de entre una lista específica de rasgos raciales. Por último, todos los irreales sufren de alguna tara racial común a todos los miembros de su raza.

Estos son los grupos raciales más comunes: daemons, desajustados, kelónicos, enanos, ferales, humanos, inmortales, insectoides, mecanos, medianos, no muertos, salvajes, semihumanos, semipétreos y sombríos.

RAZAS PRINCIPALES

Daemons

Los daemons son seres con un aspecto perturbador, parecido al de los demonios de origen cristiano. Pueden tener cuernos, cola, colmillos o pezuñas y, además, su piel rojiza varía entre distintos matices de rojo, desde oscura como la sangre coagulada hasta viva como las llamas del Infierno.

Por lo común, son serios e introspectivos; están acostumbrados a trabajar como un poder en la sombra. Les suelen gustar las profesiones que se adecúan a este tipo de descripción, como abogados, jefes de sección, *yuppies*, etcétera. Cuidan mucho las expresiones corporales: nada en su cuerpo debe demostrar que no poseen el control de la situación, por lo que hacen siempre movimientos calculados y precisos, a sabiendas de que su envergadura irreal no es la misma que la de su patrón.

Sus antecesores provienen de la antigua Mesopotamia, desde donde se extendieron hacia la India y los países árabes. Alrededor de la Alta Edad Media, muchos se movieron por Europa y algunos dieron el salto al continente americano unos años después.

Los daemons son el origen de multitud de mitos; el más importante es el de los demonios de la cristiandad. En la India también se los conoce como «asura», entidades demoniacas contrarias a los devas, de origen divino.

- **Característica irreal:** Intelecto o Reflejos.
- **Rasgo racial común:** Arma natural (cuernos).
- **Rasgos raciales:** Alas planeadoras, Ataque elemental (aliento de fuego), Cola, Ocultarse en las sombras, Teleportación cercana, Visión en la penumbra.
- **Tara racial:** Hedor a azufre o Los animales lo odian.

- **Ejemplos de aspectos por raza:** Adusto, Intimidante, Introspectivo, Voz profunda.

Desajustados

Los desajustados son irreales de diversas razas a los que el patrón no logra ocultar del todo. La ilusión creada por el Entramado no acaba de encajarles bien por diversos motivos, así que los humanos que los observan suelen encontrarlos, como mínimo, inquietantes.

Debido a estos problemas, suelen ser repudiados y temidos, lo que les lleva a no conseguir buenos trabajos y estancarse en los escalafones más bajos de la sociedad; muchos acaban siendo mendigos. No es infrecuente, pues, que los desajustados vivan en las peores zonas de la ciudad, en los subterráneos o en las afueras, intentando esconderse de las personas que los rechazan. No desempeñan cargos ni oficios públicos.

El trato al que son sometidos estos irreales suele convertirlos en personas hoscas y desconfiadas, llenas de inseguridades y traumas que a veces salen a la luz en forma de tics, ansiedad, etcétera. Se comportan de manera extraña, demasiado ruidosa o introspectiva. Su lenguaje corporal va acorde a esta manera de ser, pues adoptan poses defensivas o abiertamente hostiles.

Los irreales desajustados son los grandes olvidados de la AIT, que prefiere verlos aislados en determinadas zonas de las ciudades para que no llamen tanto la atención y que así no tengan que lidiar con el problema que suponen. A veces los desajustados tienen hijos entre ellos que heredan esta anomalía, y en determinados momentos esto puede suponer un verdadero problema, por lo que la AIT los tiene muy controlados. Esta es una de las grandes razones de las revueltas contra la AIT: aunque no lo digan abiertamente, tienen muy controlada la natalidad entre desajustados.

- **Característica irreal:** Fortaleza.
- **Rasgo racial común:** Herencia no humana.
- **Rasgos raciales:** Cola, Furia, Miembros adicionales, Orientación subterránea, Visión en la penumbra, Visión 360°.
- **Tara racial:** Beligerante o Marginado.
- **Ejemplos de aspectos por raza:** Apestoso, Desconfiado, Inquietante, Introvertido, Hosco.

Enanos

Los enanos son seres muy robustos, de baja estatura y con abundante vello facial, lo cual es un motivo de orgullo para ellos: prácticamente ninguno se dejará ver sin barba, ni en su patrón ni en su verdadera forma.

Poseen una voluntad muy fuerte a la hora de interactuar con las demás personas y no suelen dejar que nadie les dé órdenes si no se ha ganado antes su respeto. Suelen congregarse en clanes

unidos por sangre o en grupos exclusivos regidos por la amistad o algún juramento. Su afición por las motos y la música *rock* es legendaria. No resulta extraño verlos juntos en bares bebiendo cerveza o disfrutando de una buena pelea, ya que a veces son también algo gamberros (para horror de los regentes del local).

Pueden ser ruidosos, apasionados y desbordantes, pero cuando la situación lo requiere, pueden ser terriblemente serios y circunspectos. Suelen mantener un patrón acorde con su pequeño tamaño y su robusta constitución.

Son nativos del norte de Europa y su historia originó la mayor parte de las leyendas y del folclore nórdico-germano. Las ansias de ver nuevas tierras los impulsaron a viajar por el mundo para descubrir otras culturas. Tras la aparición del Cristo Blanco, que trajo consigo una de las mayores purgas de irreales, la única raza que no huyó y resistió fue la de los enanos. Hoy en día tienen su hogar en Svartholm, Noruega, una de las naciones irreales más poderosas del mundo.

- **Característica irreal:** Fortaleza.
- **Rasgo racial común:** Robusto.
- **Rasgos raciales:** Furia, Hígado de hierro, Maniobra de combate adicional, Orientación subterránea, Perseverante, Visión en la oscuridad.
- **Tara racial:** Carácter difícil o Cuadriculado.

- **Ejemplos de aspectos por raza:** Barbudo, Beligerante, Honorable, Ruidoso, Testarudo.

Ferales

Estos irreales dieron origen a las leyendas sobre licántropos y criaturas similares. Suelen tener un aspecto felino o canino, una fisonomía humanoide y la piel cubierta de pelo. Además, poseen garras, colmillos, hocico y cola.

Su carácter casa muy bien con su apariencia, ya que piensan generalmente en términos de depredadores y presas, de fuertes y débiles. Guiados por sus instintos naturales, buscan siempre al miembro alfa de cualquier grupo; si no, se postulan a sí mismos como tal. Además, suelen seguir pautas instintivas de ataque, defensa o huida.

Se mueven de forma sigilosa, grácil y majestuosa, lo cual puede llevar a engaño con respecto a su temperamento. Irascibles y a menudo violentos, suelen dedicarse a trabajos peligrosos, tales como mercenarios, matones, cuerpos especiales o a la caza mayor.

Su olfato, además, está muy desarrollado, por lo que son difíciles de sorprender, tanto en una pelea como en una emboscada. Suelen ser rápidos y despiadados, y atacar por sorpresa desde la oscuridad.



Los ferales han sido siempre una raza oriunda de África y los países árabes, pero emigraron muy pronto al centro y al norte de Europa, donde se los llamó también «berserkers». Tal es su furia cuando atacan que su patrón suele desajustarse durante unos pocos segundos y dejar al descubierto su naturaleza depredadora.

- **Característica irreal:** Reflejos.
- **Rasgo racial común:** Armadura natural (pelaje).
- **Rasgos raciales:** Fauces, Furia, Garras, No dejan huella, Olfato, Visión en la penumbra.
- **Tara racial:** Los animales lo odian u Olfato sensible.
- **Ejemplos de aspectos por raza:** Depredador, Gregario, Intimidante, Irascible, Violento.

Humanos

Los seres humanos son la raza más numerosa del planeta: sus miembros constituyen el 90 % de la población mundial. Desconfiados por naturaleza ante lo que no comprenden o ante lo que les resulta diferente, han tenido que ser engañados en muchas ocasiones por las fuerzas irreales, que son plenamente conocedoras del peligro que entrañan los humanos.

Como ocurre con los irreales, entre ellos existen individuos de cualquier ideología y moralidad; pueden ser apasionados y bondadosos, crueles e indiferentes. Son, al fin y al cabo, una de las grandes fuerzas a tener en cuenta en el esquema global. Tanto es así que la sociedad irreal ha tenido que adaptarse a ellos en gran medida. Esta es una de las razones esgrimidas por los terroristas irreales a la hora de justificar sus atentados: la subyugación de sus costumbres a la Gran Farsa en aras de mantener la ignorancia de los humanos respecto a su existencia.

Los seres humanos proceden de todas partes del mundo, aunque hoy en día creen tener una raíz común ubicada en África, y están presentes en la mayoría de tierras. Desde luego, algo tienen en común, pues a pesar de las distinciones de raza, color de piel, ideología y cualquier cuestión genética, entre ellos aparecen en contadas ocasiones los llamados «ojos», personas con la capacidad de saltarse el Entramado. Este es un poder que desarrollan a lo largo de su vida (ver **Ojo**, página 34), a veces de forma paulatina y otras abruptamente al sufrir un suceso traumático que precipita la aparición de esta capacidad.

Nota: No debería haber más de un ojo por cada grupo de jugadores debido a su rareza, pero de no haber ninguno, sería bueno que el director de juego explicara la importancia de este tipo de personajes en el mundo de **Unrealms**.

- **Característica irreal:** Ninguna.
- **Rasgo racial común:** Dueño de su destino.
- **Rasgos raciales:** Anodino, Dedos ágiles, Maniobra de combate adicional, Perseverante.

- **Tara racial:** Ninguna.

- **Ejemplos de aspectos por raza:** Adaptable, Apasionado, Imprevisible, Racista.

Inmortales

Los inmortales son básicamente seres muy parecidos a los humanos, pero no poseen ni un solo pelo en su cuerpo y el color de su piel varía: puede ser muy clara o extremadamente oscura, con tonos imposibles de ver en un ser humano. Parecen haber estado siempre entre los humanos. Han sido considerados por muchas civilizaciones como dioses.

Son una raza extraña, aun entre los irreales, por su escasez de miembros y, sobre todo, porque nacen de humanos: un inmortal procede siempre de progenitores humanos. A pesar de tener una forma tan parecida (y a la vez diferente) a la de sus padres, normalmente se dan cuenta de su naturaleza irreal conforme pasan los años, pues su envejecimiento parece detenerse en la edad adulta, mientras que todos sus seres queridos envejecen y mueren a su alrededor.

Con el paso de los siglos, los inmortales adquieren una visión particular del mundo y de los seres que habitan en él, dejan a un lado los sentimientos apasionados de los humanos y empiezan a ver la historia en su conjunto. Conocen su lugar en el devenir del tiempo y aprenden a ver los envites del destino sin sobresaltarse ante la crueldad de estos. Calmados y reflexivos, actúan con total tranquilidad bajo presión, utilizando únicamente la energía suficiente para llevar a cabo sus propósitos. Además, aunque vean cómo sus esfuerzos se derrumban frente a ellos, saben que disponen de todo el tiempo del mundo para volver a alzarse.

Suelen estar bien situados en la sociedad, en puestos que se han ganado a lo largo de mucho tiempo y que han aprendido a mantener. Generalmente un inmortal trabajará de bibliotecario, historiador o anticuario. Sin embargo, no necesitan estos empleos para vivir, no cuando han vivido lo suficiente para amasar una pequeña fortuna sin mucho esfuerzo.

- **Característica irreal:** Intelecto.
- **Rasgo racial común:** Inmortal.
- **Rasgos raciales:** Afinidad con la arcanotecnología, Anodino, Memoria eidética, Recuerdo de vidas pasadas, Telepatía.
- **Tara racial:** Cuadriculado o Vida complicada.
- **Ejemplos de aspectos por raza:** Calmado, Desapasionado, Observador, Previsor, Reflexivo.

Insectoides

Son seres con aspecto de insecto o arácnido: sus cuerpos están dotados de una armadura natural quitinosa segmentada y a menudo poseen varios miembros extras. Muchos tienen también alas membranosas que les permiten desplazarse más fácilmente.

Entre ellos son altamente sociables; establecen jerarquías instintivamente. Son buenos subalternos y seguidores, pues las cadenas de mando son necesarias para su psique. En cambio, con las personas que están fuera de su círculo se comportan como depredadores, siempre amenazantes y altaneros.

Además de por la complejidad de sus cuerpos, que supone un verdadero quebradero de cabeza para los programadores de la Agencia encargados de ajustar sus patrones, destacan por sus comportamientos excéntricos. Suelen hacer movimientos cortos y rápidos de manera imprevista, resultando especialmente inquietantes para los humanos, que ven cómo un hombre o una mujer se les acerca sin ningún pudor y sin tener en cuenta lo que la cortesía aconseja.

Proceden de muchas partes del mundo, aunque la mayoría prefieren los países cálidos, ya que no soportan bien el frío. Muchas leyendas de monstruos tienen su origen en estos seres, como los *tsuchigumo* japoneses o el dios Anansi de África. En Egipto seguían a los inmortales y se los consideraba seres sagrados, hasta que el pueblo ofendió a sus dioses y estos los enviaron contra ellos en forma de plaga.

- **Característica irreal:** Fortaleza o Reflejos.
- **Rasgo racial común:** Armadura natural quitinosa.

- **Rasgos raciales:** Alas planeadoras, Arma natural (aguijón), Arma natural (miembros aserrados), Difícil de matar, Miembros adicionales, Tregar cual arácnido o Visión 360°.
- **Tara racial:** Carácter difícil o Sustancia exterminadora.
- **Ejemplos de aspectos por raza:** Cazador, Gregario, Hiperactivo, Inquietante, Inquieto, Nervioso.

Kelónicos

Los kelónicos son irreales de aspecto reptiliano cuyo cuerpo está completamente cubierto de escamas. Pueden tener garras, cola e incluso alas coriáceas que les permiten planear ciertas distancias. Las escamas de los kelónicos pueden ser de casi cualquier color, pues se han ido adaptando a los distintos entornos que han habitado a lo largo de la historia.

De fuertes convicciones morales, suelen ser orgullosos y honorables, lo que les lleva a desempeñar trabajos relacionados con fuerzas del orden, tales como el Cuerpo de Policía, bomberos, fiscales, abogados, etcétera. Poseen un poder físico y un tamaño considerables, y por ello sus movimientos suelen ser majestuosos o soberbios. A la luz del día pueden ser muy veloces, pero cuando cae la noche se hace patente su naturaleza diurna y se vuelven lentos y torpes.

Los kelónicos son originarios de la zona mediterránea; ocuparon siempre las orillas europeas y las del norte de África, allí donde el sol es más cálido. Conforme pasaron los años, los kelónicos se fueron



asentando en más países, llegando hasta el antiguo Japón por el este y a España por el oeste. Más tarde, muchos de ellos emigraron a los cálidos parajes sudamericanos o a las paradisíacas costas de Estados Unidos. Sus andanzas dieron pie a muchos cuentos sobre hombres serpiente en Asia y sobre demonios en Europa.

- **Característica irreal:** Fortaleza o Reflejos.
- **Rasgo racial común:** Armadura natural (escamas).
- **Rasgos raciales:** Alas planeadoras, Ataque elemental (aliento), Camuflaje, Cola, Cuernos, Sangre venenosa.
- **Tara racial:** Moralidad excesiva o Necesidad solar.
- **Ejemplos de aspectos por raza:** Altruista, De confianza, Directo, Honorable, Orgullosa.

Mecanos

Los mecanos son seres creados con arcanotecnología en base a componentes artificiales o a partir de un cuerpo vivo. Se podría decir que son como ciborgs y androides, pero están «vivos» gracias a la magia. Están dotados de libre albedrío y tienen una autonomía total. No necesitan comer, dormir ni respirar.

Son personajes reflexivos y lógicos en su gran mayoría y se toman las cosas con calma y del modo más pragmático posible. Debido a su naturaleza cuasimecánica, son capaces de controlar de manera excepcional su lenguaje corporal, resultando en ocasiones insultantemente precisos. Pueden

parecer insensibles y poco sociables, pero en realidad esto se debe a que no comprenden algunas reacciones emocionales que se les antojan ajenas y sin sentido.

El cuerpo de un mecano puede ser de casi cualquier tamaño, material y dureza. Es habitual que los más antiguos tengan cuerpos más toscos y generen ruidos con cada movimiento que hacen. Como consecuencia, el Entramado se puede saturar al intentar tapar esas anomalías sonoras y provocar algunas más naturales.

Podría parecer que los mecanos son relativamente recientes, pero nada más lejos de la realidad: estas criaturas pueden tener muchos siglos de vida. No se reproducen como las demás criaturas, sino que en un determinado momento deciden dejar un legado y comienzan entonces la construcción de una versión mejorada de sí mismos. Esto puede ocurrir muy de vez en cuando, ya que pueden vivir durante muchas décadas sin sentir esa necesidad. Otro motivo de creación es que alguien decida construir un mecano por intereses propios. Sin embargo, al recibir esta conciencia propia, no tiene por qué seguir con el trabajo para el que fue construido.

Suelen dedicarse a trabajos monótonos y redundantes relacionados con la arcanotecnología o, a veces, con la mecánica básica. Se pueden encontrar en cualquier parte del planeta, ya que no tienen una nacionalidad o tierras propias.



- **Característica irreal:** Intelecto.
- **Rasgo racial común:** Autonomía.
- **Rasgos raciales:** Afinidad con la arcanotecnología, Armadura natural (cuerpo mecánico), Difícil de matar, Memoria eidética, Miembros adicionales, Robusto.
- **Tara racial:** Carácter difícil o Los animales lo odian.
- **Ejemplos de aspectos por raza:** Fiable, Insensible, Lógico, Previsible, Seguro de sí mismo.

Medianos

El grupo de los medianos engloba diversas razas que comparten ciertas cualidades. Tanto es así que se sospecha que pueden tener antepasados comunes. En las mitologías aparecen varias de estas razas, mencionadas como goblins, gnomos y *halflings*. Tienen en común su pequeña estatura, las orejas puntiagudas y unas manos rápidas que se adaptan a trabajos delicados o precisos.

Son inquietos, curiosos y a menudo poco reflexivos, aunque cuando tienen que hacerse cargo de algo, lo acometen de la manera más seria y profesional, mostrándose incluso excesivamente formales.

Debido a su pequeño tamaño, los medianos con poco poder adquisitivo suelen usar patrones de niños o adolescentes, más fáciles de pagar y de adaptarse a ellos. Sin embargo, esto les acarrea algunos problemas a la hora de justificar su falta de crecimiento. Así, no resulta raro que se muden de un lugar a otro para evitar preguntas incómodas y llamadas de atención de la AIT. Suelen desempeñar trabajos de todo tipo, siempre que lo primordial sea tener maña y no fuerza. Son especialmente hábiles como ladrones o embaucadores.

Al abarcar muchas razas, los medianos están diseminados por todo el mundo. Los goblins suelen vivir en el norte de Europa, encontrándose a veces con los gnomos, que viven más por el centro del continente. Por otro lado, los *halflings* habitan en Inglaterra y América. Algunos goblins, con la llegada del Cristo Blanco y sus fieles, emigraron hacia Asia y América; les gustaron especialmente las islas japonesas.

Las razas medianas inspiraron muchas leyendas: los gnomos centroeuropeos, con sus gorros rojos, son una de las más conocidas, así como la gente pequeña en Albión o los trasgos en las regiones nórdicas.

- **Característica irreal:** Reflejos.
- **Rasgo racial común:** Pequeño tamaño.
- **Rasgos raciales:** Anodino, Dedos ágiles, No deja huella, Perseverante, Precisión, Visión en la penumbra.
- **Tara racial:** Miedo a la soledad.

- **Ejemplos de aspectos por raza:** Bravucón, Bribón, Curioso, Descarado, Silencioso.

No muertos

Los no muertos son criaturas que han roto la barrera de la muerte y han quedado atadas a sus cuerpos en una descomposición perpetua. No se les debe confundir con los esclavos de los nigromantes, cuyas almas siguen en el más allá y son solo sus cuerpos los que han sido reanimados. Los no muertos han fallecido previamente pero han sido traídos de vuelta. Su alma también, y, por lo tanto, mantienen su libre albedrío.

La mayoría se alegran de tener una segunda oportunidad y buscan ante todo integrarse en la sociedad en su nueva vida. Por ello desprecian la mitología hollywoodiense que los representa como malvados monstruos comecerebros.

Dependiendo de su estado de descomposición, pueden presentar una constitución u otra. Aun así, indefectiblemente acabarán consumiéndose, conservando entonces un aspecto menudo y engañosamente ligero. Sin embargo, son tremendamente resistentes y pueden soportar un gran castigo físico antes de caer. Esto los puede llevar a parecer suicidas en algunas ocasiones o extremadamente intrépidos en momentos de acción.

Debido a su estado de muerte en vida, la curación de estos seres se ve alterada. A pesar de resistir mucho daño, tienen que recuperarse o bien sustituyendo la parte dañada por otra, o bien devorando carne recién muerta, lo que activa brevemente un sistema de curación que adquieren al ser reanimados.

Enmascarar el olor a descomposición que emanan los no muertos es todo un reto para el Entramado, por lo que sus patrones suelen ser de los más caros. Los más pobres tienen que conformarse con usar ungüentos u otras soluciones caseras.

Son criaturas que antes fueron de diversas razas y han sido vistas a lo largo de la historia tras haberse transformado en lo que son actualmente, así que no poseen una tierra que puedan considerar suya.

- **Característica irreal:** Fortaleza.
- **Rasgo racial común:** Autonomía.
- **Rasgos raciales:** Arma natural (fauces), Devorar, Difícil de matar, Infravisión, Orientación bajo tierra, Robusto.
- **Tara racial:** Hedor putrefacto o Sustancia exterminadora.
- **Ejemplos de aspectos por raza:** Baja autoestima, Callado, Desconfiado, Olor a descomposición, Inquietante.

Salvajes

Los salvajes son seres irreales íntimamente ligados a la naturaleza y al mundo. Viven en absoluta armonía con la tierra, generalmente en lugares con mucha vegetación. Aunque hay

muchos que residen en centros urbanos, la mayoría suelen afincarse en las afueras o, si tienen mucho dinero, en santuarios verdes contruidos por ellos mismos.

Suelen ser activistas pro derechos de los animales y, en su gran mayoría, veganos, por lo que rehúsan utilizar cualquier producto que provenga de un animal. De gráciles y estilizados cuerpos, muchos se ganan la vida como modelos o actores, ya que usan patrones que solo ocultan sus rasgos irreales más llamativos. Sus posturas y sus gestos pueden resultar altaneros para los humanos que no comprenden que es su naturaleza, pues sus movimientos son siempre seguros y confiados pero tranquilos (de hecho, son los promotores de varios estilos de yoga).

En las mitologías se los llama «elfos» o «criaturas feéricas». Se establecieron en Escandinavia, de donde tuvieron que huir hace mucho tiempo, cuando se llevó a cabo la cristianización de esas tierras. Algunos se quedaron escondiéndose en los bosques blancos del norte, pero otros muchos emigraron por el mundo hasta que dieron con su nuevo hogar: el Amazonas.

En el Amazonas se erigió lo que hoy en día es una de las naciones de irreales más grandes y poderosas del mundo: Veleidar, la siempre verde. Y si bien esta no se entromete mucho en los asuntos del mundo, tiene un gran peso en la OMNI, desde donde frena los esfuerzos de la AIT por llevar el Entramado allí.

- **Característica irreal:** Reflejos.
- **Rasgo racial común:** Inmortal.
- **Rasgos raciales:** Comunicación con animales y plantas, Dedos ágiles, No deja huella, Precisión, Visión en la penumbra.
- **Tara racial:** Necesidad solar o Negado para la arcano-tecnología.
- **Ejemplos de aspectos por raza:** Amante de la naturaleza, Andrógino, Desconfiado, Esbelto.

Semihumanos

Desde siempre los irreales han vivido entre los humanos y, a veces, los caminos de estas dos razas se han cruzado. Como resultado, han engendrado vástagos que poseen sangre de ambos progenitores: los semihumanos. Estos han aparecido en multitud de ocasiones a lo largo de la historia. Cuando había grandes saqueos, el número de bastardos mestizos crecía debido a las violaciones. En otras épocas, en las que se intentaba mantener una coexistencia pacífica, muchos de estos semihumanos nacían del amor entre dos personas. Hoy en día sigue ocurriendo, solo que en menor medida.

Los mestizos pueden estar orgullosos de su herencia o terriblemente acomplejados por ella, dependiendo de las circunstancias de su nacimiento y de la educación que hayan recibido a lo largo de su vida. Cuando la herencia es demasiado

visible, requieren de un patrón para ocultar sus rasgos irreales. En otras ocasiones el patrón no es necesario, bien porque los rasgos no destacan demasiado (por ejemplo, si tienen un exceso capilar o los ojos almendrados), bien porque son imperceptibles (como un sentido del olfato demasiado desarrollado o visión en la oscuridad).

La OMNI los considera irreales a todos los efectos y, por tanto, la AIT también. Por ello, se les aplican las mismas normas que a cualquier otro irreal. Sin embargo, se les puede ver tomando partido en cualquier lado, incluso en el de los cazadores menos conservadores, que los captan para sus filas aprovechando el odio que sienten hacia su progenitor irreal.

- **Característica irreal:** Cualquiera.
- **Rasgo racial común:** Herencia no humana.
- **Rasgos raciales:** Dedos ágiles, Maniobra de combate adicional, Perseverante, Visión en la penumbra.
- **Tara racial:** Una de su herencia no humana o Vida complicada.
- **Ejemplos de aspectos por raza:** Acomplejado, Autodidacta, Desconfiado, Nómada, Paria.

Semipétreos

Esta raza engloba varias especies de seres irreales. Los semipétreos son duros y fuertes como rocas y tienen un tamaño considerable; son criaturas tales como los ogros, los troles o los ciclopes. Aparecen en todas las mitologías, aunque generalmente son presentados como seres malvados y estúpidos. Nada más lejos de la realidad: los semipétreos son como cualquier otra persona. A pesar de que no suelen ser intrínsecamente violentos, es bastante peligroso despertar la ira de uno de ellos o tomarlos por tontos, pues pueden ser muy astutos y taimados.

El patrón reduce considerablemente su tamaño, pero no deja de ser una ilusión, por lo que deberán vigilar mucho por dónde andan; la mayoría de locales y apartamentos no suelen estar pensados para criaturas de esta envergadura. Generalmente, los semipétreos son torpes y lentos en sus movimientos, característica que se debe también a su gran tamaño, pero lo compensan con una fuerza y resistencia terribles. El temperamento que muestran estas criaturas varía mucho de una especie a otra: los ogros suelen ser callados y serios, mientras que los troles son más malévolamente alegres y disfrutan siempre de una buena broma pesada.

Existen seres de este tipo en casi cualquier parte del planeta. Muchos de ellos no soportan las estrecheces de las ciudades y viven en las afueras, realizando trabajos que requieren fuerza física. Otros muchos, más acostumbrados a la acción, eligen

profesiones como la de mercenario o guardaespaldas, pues son habilidosos dando golpes.

- **Característica irreal:** Fortaleza.
- **Rasgo racial común:** Armadura natural.
- **Rasgos raciales:** Daño pasivo, Difícil de matar, Furia, Maniobra de combate adicional, Puños pétreos, Robusto.
- **Tara racial:** Beligerante o Enorme.
- **Ejemplos de aspectos por raza:** Cabeza de roca, Enorme, Inquietante, Intimidante, Simplón.

Sombríos

Estas criaturas de la noche de aspecto espeluznante y amenazador gustan de la oscuridad. Su existencia dio origen a las leyendas sobre gules y vampiros que pueblan el cine y la literatura. Sin embargo, en el ámbito en el que más han influido es en la música, pues muchos de ellos se convirtieron en estrellas del *rock*.

La tez pálida y los rasgos marcados y demacrados son atributos habituales en su patrón; esto se suele achacar erróneamente al consumo de drogas y alcohol. Obviamente, no todos usan patrones tan decididamente llamativos: muchos prefieren parecer jóvenes con un aspecto gótico, estilo acorde a sus inclinaciones nocturnas e introspectivas.

Son depredadores naturales y sus movimientos lo reflejan a la perfección, pues a pesar de parecer relajados, todo el que los rodea puede sentir una tensión creciente; es como si estuvieran a punto de saltar sobre su presa. Por este motivo, los demás seres pueden sentirse intimidados ante su presencia o atraídos sin remedio. Suelen ocupar puestos en los que el carisma es muy importante: personajes famosos, embaucadores, líderes, etcétera.

Los sombríos proceden de Norteamérica. Allí entraron en contacto con los nativos americanos hace miles de años y originaron la creación de muchísimas leyendas sobre espíritus sombríos y de la noche. Muy pronto volvieron su vista hacia otras tierras y llegaron por mar a Reino Unido, desde donde se extendieron a Europa. Alcanzaron su máximo esplendor en las tierras del viejo mundo.

- **Característica irreal:** Reflejos o Voluntad.
- **Rasgo racial común:** Devorar.
- **Rasgos raciales:** Arma natural (fauces), Arma natural (garras), Inmortal, No deja huella, Ocultarse en las sombras, Visión en la oscuridad.
- **Tara racial:** Criatura de la noche o Sustancia exterminadora.
- **Ejemplos de aspectos por raza:** Encantador, Hambre incontenible, Intimidante, Nocturno, Seguro de sí mismo.



Además de estas quince razas, es posible crear una propia, dado el gran número de seres irreales que pueblan la faz de la Tierra. Lo primero es pensar en una sencilla descripción de la raza que vamos a inventar; en este caso, la raza *doppelgänger*.

Doppelgänger

Los *doppelgänger* son seres sin un aspecto definido: casi no tienen rasgos ni pelo y su color de piel varía entre el gris y el marfil. Tienen la capacidad de poder adoptar cualquier apariencia que no exceda su masa, modificando incluso su tono de voz. Por este motivo suelen dedicarse a trabajos de infiltración y al espionaje.

El primer paso consiste en seleccionar una característica entre Fortaleza, Reflejos, Voluntad e Intelecto y convertirla en la característica irreal de esta raza, que recibe 2 puntos extras durante la creación de personajes, reuniendo un máximo de 12 puntos.

- **Característica irreal:** Intelecto o Reflejos.

A continuación se debe elegir un rasgo racial común, rasgo que tendrán todos los miembros de esa raza.

- **Rasgo racial común:** Cambio del propio aspecto.

Lo siguiente es elegir otros seis rasgos de la lista de rasgos raciales (a continuación). El jugador tendrá que escoger uno durante la creación de personaje y, más adelante, con la experiencia, podrá ir ganando el resto de rasgos.

- **Rasgos raciales:** Anodino, Camuflaje, Memoria eidética, Políglota, Telepatía, Visión en la penumbra.

Ahora toca elegir una cualidad negativa de la lista de taras raciales (página 34).

- **Tara racial:** Los animales lo odian o Vida complicada.

Por último, se inventarán ejemplos de aspectos típicos de la raza, que servirán como guía para que el jugador interprete a su personaje.

- **Ejemplos de aspectos por raza:** Curioso, Engañoso, Esquivo, Manipulador, Nómada.

En aras de la libre creación de personaje, los rasgos raciales pueden ser modificados previo consentimiento del director de juego para conseguir razas menos convencionales.

Un ejemplo: Mario quiere hacerse un personaje que sea un espectro o fantasma, pero el rasgo «Insustancial» no le convence porque no es permanente, así que, tras discutirlo con el director de juego, este le da permiso para darle la vuelta y que pueda hacerse sólido durante un corto espacio de tiempo.

Otro ejemplo: Abel quiere crear un hombre de arena, pero no encuentra un rasgo apropiado en el juego, así que el director de juego le permite utilizar «Cuerpo enjambre» sustituyendo las criaturas de pequeño tamaño por arena.

RASGOS RACIALES

Los rasgos permanecerán siempre activos, a excepción de los marcados con asterisco (*). Para utilizar estos rasgos será necesario gastar un punto dramático o agotar el aspecto (como se explica en **Sistema**, página 44).

Afinidad con la arcanotecnología: El personaje ha desarrollado una gran afinidad con los dispositivos arcanotecnológicos. Gracias a esto, su puntuación de Voluntad se multiplica por dos a la hora de calcular los puntos de cobertura.

Anodino: El personaje tiene una apariencia normal y difícil de recordar; no llama la atención. Esto hace que pueda colarse en casi cualquier sitio y que los testigos no sean capaces de aportar una descripción clara del personaje.

Alas planeadoras: El personaje dispone de un par de alas coriáceas o emplumadas que le permiten planear desde lugares altos evitando sufrir daño por caídas. También puede saltar hasta tres veces más de lo normal cuando planea sobre el camino.

Armadura natural: Gracias a las escamas, el pelaje, la piel endurecida o quitinosa u otra característica irreal, el personaje suma +2 a su resistencia al daño (RD), salvo que se indique otra cosa.

Arma natural: Cuernos, puños de piedra, garras o fauces. El personaje posee algún tipo de arma natural que le permite atacar como si estuviese provisto de armas cuerpo a cuerpo ligeras (daño C, salvo que se indique otra cosa).

Ataque elemental*: El irreal tiene la capacidad de realizar un ataque elemental a través de la boca (aliento) o con los ojos (mirada). El tipo de daño debe elegirse durante la creación de personaje. Se puede atacar con fuego, ácido, electricidad, frío, mirada o aliento paralizante, etcétera. El área de efecto del ataque elemental es de tres metros de diámetro. Todos los blancos que estén en el área deberán realizar una prueba de Reflejos + 🌀 a dificultad 16. Si la superan, solo sufrirán daño m; de lo contrario, sufrirán daño M.

Autonomía: Debido a su naturaleza irreal, el personaje no necesita comer, beber, dormir ni respirar. Tampoco se cansa nunca. Además, no enferma ni puede ser envenenado.

Cambio del propio aspecto*: El personaje es capaz de adoptar cualquier apariencia humanoide que no exceda su masa, modificando incluso su tono de voz, sin necesidad de utilizar patrones. Los ojos tendrán que superar una prueba de 🌀 a dificultad media para llegar a ver su verdadero aspecto. Este cambio modifica la cobertura durante diez minutos por cada punto de Voluntad del personaje. Cuando se acaba el tiempo, la cobertura se ajusta de nuevo, prevaleciendo el patrón del Entramado.

Camuflaje*: El irreal puede adoptar la textura y el color de aquello que lo rodea; parece un borrón cuando se mueve. Esto

afecta positivamente a todas las pruebas relacionadas con ser sigiloso y pasar desapercibido, como si hubiese gastado un punto dramático. Este camuflaje modifica la cobertura y es eficaz durante tantos asaltos como el valor de Voluntad. Pasado este tiempo, se recupera el patrón original.

Canción cautivadora*: El personaje cautivado debe estar a menos de diez metros. El blanco se dirigirá hacia el lanzador de este rasgo cogiendo el camino más directo posible, sin fijarse en nada más y sin importarle su propio bienestar. El blanco debe superar una prueba enfrentada de Voluntad para evitarlo o negarse a oír la canción.

Cola: El personaje posee una cola que puede usar como arma natural (daño C por defecto). Esta le permite atacar como si estuviese provisto de armas cuerpo a cuerpo. Además, la cola es prensil, por lo que puede coger objetos pero no manipularlos. Por ejemplo, podría abrir una puerta agarrando el pomo y, en cambio, no podría disparar una pistola.

Comunicación con animales o plantas: El irreal puede obtener información sencilla y concreta de cualquier animal o planta. Será necesaria una prueba de  para obtener la confianza de estos.

Cuerpo enjambre: El cuerpo de estos personajes está compuesto por innumerables criaturas de pequeño tamaño: insectos, roedores o cualquier criatura diminuta. El personaje puede escurrirse por cualquier espacio por el que quepa uno de sus integrantes. No sufre jamás daño masivo ni penalizaciones por estar herido o incapacitado. Desafortunadamente, cualquier interacción social que intente llevar a cabo sufrirá un aspecto negativo, ya que la cobertura no puede enmascarar del todo el desasosiego que provoca.

Daño pasivo: El cuerpo del irreal está recubierto de espinas o tiene una dureza sin igual. Esto provoca daño a todos los que lo agreden cuerpo a cuerpo. El atacante debe superar una prueba de Fortaleza +  de dificultad media para evitar sufrir daño m.

Dedos ágiles: El irreal posee unas manos hábiles que le otorgan un aspecto positivo en pruebas que impliquen destreza manual.

Devorar: El personaje puede recuperarse del daño sufrido devorando un cadáver o bebiendo su sangre. Puede realizar una prueba de Fortaleza inmediatamente y activar este rasgo como un aspecto positivo para recuperar tantos puntos de Resistencia como M en lugar de C (si está herido) o C en lugar de m (si está incapacitado). Este proceso lleva al menos un minuto (diez asaltos).

Difícil de matar: El personaje es tremendamente duro y resistente. No sufre penalizaciones por estar herido, solo si está incapacitado.

Dueño de su destino: El personaje comienza con 5 puntos de Drama.

Furia: El personaje lucha con una furia homicida que le confiere una fuerza sobrehumana, lo que le permite provocar daño C aun cuando ataca desarmado, como si estuviese usando armas cuerpo a cuerpo.

Herencia no humana: El personaje posee sangre irreal y hereda algún rasgo racial de su progenitor no humano. El jugador puede elegir un rasgo racial de una de las razas progenitoras del personaje. Por ejemplo, un medio feral tendría mucho pelo y podría elegir uno de los rasgos raciales de los ferales.

Hígado de hierro: El personaje puede beber todo el alcohol que quiera sin sufrir ningún efecto adverso. Además, para él, la categoría de dificultad para resistir un veneno ingerido disminuye un nivel o se reduce a la dificultad mínima (8) si la categoría ya era la menor (fácil). Por ejemplo, si alguien intentara envenenarlo con ricina, la dificultad de la prueba para resistirlo bajaría de 15 (media) a 10 (fácil).

Infravisión: La visión del personaje le permite identificar masas de calor en tonos grises y rojos. Desafortunadamente, es su única forma de ver. No capta colores, pero puede averiguar si alguien está nervioso o miente por los cambios que se producen en su temperatura corporal.

Inmortal: El personaje no sufre los estragos de la edad y no morirá por causas naturales.

Insustancial*: El cuerpo del irreal puede perder su densidad durante un corto periodo de tiempo, momentos en los que puede atravesar paredes o flotar. Mientras permanezca en este estado, su equipo y cualquier cosa que sostenga que no represente más de un 10 % de su masa se volverá intangible. Al ser intocable, el irreal no sufrirá daño físico, pero tampoco podrá tocar nada, causar daño o hablar. Esta forma inmaterial tiene una duración de tantos asaltos como la puntuación de Voluntad. Si pasado este tiempo alguna parte de su cuerpo permanece dentro de un objeto sólido, esta quedará destruida. En ese caso, el personaje pasaría a estar moribundo o muerto, según qué parte del cuerpo haya quedado atrapada.

Maniobra de combate adicional: El personaje recibe 4 puntos en una habilidad de  extra.

Memoria eidética: El personaje es capaz de recordar cualquier cosa que haya visto, oído o leído, sin importar cuándo lo haya hecho.

Miembros adicionales: Este rasgo permite llevar más cosas en las manos, actuar más rápido y hacer cosas simultáneamente, como recargar un arma gratis. Las piernas adicionales, por ejemplo, dan más velocidad y estabilidad. La cantidad de miembros y su utilidad debe ser discutida con el director de juego durante la creación de personaje.

No deja huella: El personaje es especialmente sigiloso y grácil. No deja huella sobre ninguna superficie por la que pasa: no deja

rastró, ni siquiera en la nieve, césped, arena, etcétera. Tampoco hace ruido, lo que le confiere un aspecto positivo en pruebas relacionadas con el sigilo.

Ocultarse en las sombras*: El personaje puede fundirse con las sombras, adquiriendo su color y textura. Gracias a esta capacidad, obtiene un aspecto positivo en la penumbra u oscuridad. Este rasgo modifica la cobertura y permite que el irreal permanezca con la apariencia de una sombra durante tantos asaltos como la puntuación de Voluntad. Pasado este tiempo, se recupera el patrón original.

Oído: El personaje es capaz de usar su sentido auditivo como si de visión se tratase, pudiendo atravesar una habitación desconocida con los ojos cerrados (captando la reverberación de las ondas sonoras en la superficie de los objetos) o atacar a blancos sin necesidad de verlos.

Ojo: El personaje percibe la realidad tal y como es, saltándose la cobertura del Entramado y los glifos de ocultación e ilusión. Tan solo los humanos pueden adquirir esta capacidad. Si se elige este rasgo racial como rasgo extra (además de los dos rasgos de base de cada raza), hay que invertir 2 puntos de Drama en lugar de 1.

Olfato: El personaje es capaz de usar su sentido olfativo como si de visión se tratase. Puede correr con los ojos cerrados, distinguir personas por su olor, etcétera.

Orientación subterránea: El personaje ha desarrollado una increíble orientación bajo tierra: siempre sabe si es de día o de noche, es capaz de encontrar el norte en cualquier momento y nunca se pierde en los entornos subterráneos.

Pequeño tamaño: La altura máxima del personaje no supera los ciento veinte centímetros. Además, es incapaz de usar armas grandes. Qué es un arma grande queda a discreción del director de juego, atendiendo siempre al sentido común. Un goblin, por ejemplo, podrá usar una pala como arma empleando ambas manos. Sin embargo, una lanza o un arma de fuego con un gran retroceso (como una ametralladora FN Minimi) están fuera de sus posibilidades.

Perseverante: Los personajes perseverantes suman un +1 acumulativo por cada intento en una prueba fallida de habilidad (la bonificación máxima es igual a la mitad de la puntuación de Voluntad).

Precisión: Los personajes con precisión pueden relanzar uno de sus dados durante el combate a distancia, siempre que hayan pasado al menos un asalto apuntando.

Políglota: El personaje entiende y es capaz de comunicarse de manera oral en cualquier idioma que esté escuchando.

Recuerdo de vidas pasadas: Permite repetir una tirada con un modificador adicional igual a la puntuación de Intelecto del personaje (puede usarse una vez entre descansos prolongados).

La tirada puede repetirse con el fin de evitar el fracaso o para producirlo en un contrario, siempre que el personaje esté involucrado.

Regeneración: El personaje posee una capacidad de curación sin parangón; puede recuperar un punto de Resistencia por asalto mientras esté sano, uno por minuto si está herido y uno por hora si se encuentra incapacitado. La prueba para permanecer con vida será solo de dificultad 10.

Respiración acuática: El irreal dispone de branquias u otro elemento que le permite respirar bajo el agua.

Robusto: Los personajes robustos no sufren jamás daño masivo.

Sangre ácida/venenosa: La sangre del personaje es nociva. Puede tratarse de un ácido ligero o un veneno de poca potencia. Es capaz de causar daño m con una prueba exitosa de ataque. Durante la creación de personaje se deberá discutir con el director de juego la naturaleza de este ácido o veneno. Es necesario sufrir una herida para poder usar este aspecto.

Telepatía: Comunicación mental al alcance de visión. Solo permite la comunicación con aquellas criaturas que vean o sean vistas por el sujeto.

Telequinesis: El personaje es capaz de mover objetos con la mente, siempre que el peso de estos en kilos no sea superior a la mitad de la puntuación de Intelecto. También puede manipular objetos y usar piezas móviles, como teclas, pomos o gatillos. Todo esto a tantos metros de distancia como su puntuación de Intelecto.

Teleportación cercana*: El irreal puede teleportarse a cualquier lugar que vea hasta una distancia igual a su puntuación de Intelecto más tres metros.

Trepar cual arácnido: El irreal posee la capacidad de adherirse a todo tipo de superficies y desplazarse por ellas sin caerse. No necesita realizar ningún tipo de prueba.

Visión en la oscuridad: El irreal puede ver perfectamente en la oscuridad completa, aunque esta visión será en blanco y negro.

Visión en la penumbra: El personaje puede ver con claridad con la más mínima luz. No obstante, en la oscuridad total no puede ver absolutamente nada.

Visión 360°: El irreal tiene ojos facetados como los de los insectos, ojos en la nuca u otro tipo de visión especial que le permite alcanzar un campo de visión de 360°, por lo que será prácticamente imposible sorprenderlo.

TARAS RACIALES

En esta lista aparecen ciertas desventajas que poseen las razas de irreales. Cuando un personaje recibe un aspecto negativo por su tara, deberá utilizar el dado m en las tiradas relacionadas

con ese aspecto. Si al mismo tiempo activa o agota un aspecto positivo, se quedará con el dado C en lugar de con M.

Beligerante: El personaje soluciona todos sus problemas a tiros o a golpes. En cualquier situación en la que no pueda hacerlo o deba contenerse, recibe un aspecto negativo.

Carácter difícil: La actitud o la manera de comunicarse del personaje resultan complejas u ofensivas para la mayoría; recibirá un aspecto negativo en todas sus interacciones.

Criatura de la noche: El irreal pertenece a una especie nocturna. Recibirá un aspecto negativo cuando se encuentre a plena luz del día.

Cuadrulado: La puntuación de Drama del personaje se reduce en un punto debido a su mente cuadrulada e ideas preconcebidas.

Enorme: El personaje destaca por su gran tamaño; recibirá un aspecto negativo cuando deba actuar en lugares estrechos o cerrados, o en situaciones que requieran controlar especialmente los movimientos, como cuando está entre una multitud.

Hedor putrefacto: El personaje desprende un intenso olor a podredumbre, a descomposición o a azufre que le otorga un aspecto negativo en todas sus interacciones.

Los animales lo odian: Hay algo en la naturaleza del personaje (por ejemplo, las feromonas que desprende) que incomoda a los animales. Esto hace que se comporten de forma extraña y violenta, llegando incluso a atacarlo cuando se encuentran a menos de cinco metros de él.

Marginado: El personaje obtiene una segunda complicación relacionada con esta tara que el director de juego podrá usar en contra del jugador. Sin embargo, este no recibirá puntos dramáticos por ello. Si el jugador es capaz de justificar esta complicación para usarla como un aspecto que afecte positivamente a una prueba, entonces deberá gastar el punto dramático correspondiente.

Miedo a la soledad: El personaje se siente angustiado cuando está solo o rodeado de desconocidos. Recibe un aspecto negativo si no tiene a un compañero a tantos metros como su puntuación de Voluntad.

Misoginia/misandria: El personaje teme, odia o desconfía de los miembros del género opuesto. Recibe un aspecto negativo cuando interactúa con ellos.

Moralidad excesiva: El personaje vive siguiendo unas férreas convicciones que no le permiten actuar de forma velada, inmoral o ilegal. Recibe un aspecto negativo cuando realiza pruebas de ☹.

Necesidad solar: El personaje recibe un aspecto negativo cuando se aleja de los rayos del sol.

Negado para la arcanotecnología: El personaje es incapaz de utilizar arcanotecnología correctamente y no le funciona la mitad de las veces. Recibe un aspecto negativo cuando lo intenta.

Olfato sensible: El sentido olfativo del personaje es extremadamente sensible; recibe un aspecto negativo cuando percibe olores fuertes.

Ruidoso: El personaje es incapaz de permanecer en silencio o evitar que su cuerpo emita ruidos desagradables, ya sea por alguno de sus rasgos irreales o por su comportamiento. Recibe un aspecto negativo en todas sus interacciones sociales y en cualquier prueba de ☹ para pasar desapercibido.

Sustancia exterminadora: El personaje se debilita ante ciertas sustancias o elementos, como la plata, la sal de roca, el hierro frío, etcétera. Cuando se encuentra en su presencia, recibe un aspecto negativo. Además, todo daño recibido con este elemento se multiplicará por dos.

Ejemplos: sal de roca, agua bendita, agua corriente, madera, hierro frío, fuego, plata, su verdadero nombre, tierra sagrada, sangre de muerto.

Vida complicada: El personaje recibe una segunda complicación por los numerosos problemas que lleva consigo. No recibirá un punto dramático cuando esta complicación sea activada.

3. CARACTERÍSTICAS

Las características son las capacidades primarias del personaje, que nos dicen cómo es. Existen cuatro características: dos físicas y dos mentales. En realidad, cada una engloba un buen número de cualidades distintas, pero en aras de la abstracción, consideraremos cada característica como un todo uniforme, asignando una única puntuación para cada una:

Fortaleza: Representa la fuerza, el aguante, la resistencia. Los personajes con mayor fortaleza serán habitualmente más grandes y duros que el resto, más peligrosos cuando luchan sin armas y más difíciles de tumbar.

Reflejos: Es la rapidez de reacción, la coordinación y también la habilidad manual. Los personajes con mayores reflejos reaccionan antes, tienen movimientos más precisos y mejor equilibrio.

Voluntad: Esta característica se refiere a la presencia, al porte del personaje, a su autoconfianza y seguridad, y también a su tesón y aplomo. Los personajes con una gran voluntad resultan magnéticos para los demás y son capaces de resistir grandes presiones físicas y mentales.

Intelecto: Refleja la inteligencia del personaje, su capacidad de razonamiento, pero también su astucia y su memoria. Los personajes con un intelecto superior aprenden más rápido y adquieren conocimientos más fácilmente. La percepción también depende del Intelecto.

Cada característica tiene un rasgo descriptivo: una frase o palabra que ilustra cómo se ve tu personaje según su puntuación en la característica. Este rasgo sirve para describir al personaje y dar una imagen general de sus características sin aludir a los valores numéricos, para insuflarle vida más allá de las estadísticas de juego. Además, cada rasgo actúa como un aspecto (ver página 43).

4. HITOS

Los hitos nos dicen cosas de la vida del personaje y nos ayudan a entender cómo ha llegado a ser quien es. Cada hito es una frase descriptiva sobre el personaje y representa un momento en su historia. No se trata de cualidades positivas o negativas, sino que son momentos que definen cómo es el personaje y pueden tanto beneficiarlo como perjudicarlo, dependiendo de la ocasión. Los hitos son un tipo de aspecto.

Ejemplos de hitos:

- La AIT lo persigue por un crimen que no cometió.
- Su capacidad de ojo se desarrolló muy temprano y fue tratado durante años por diversos psicólogos infantiles.
- Odio acérrimo hacia los ferales, culpables de la muerte de sus padres.

- Visita una vez al mes Alcohólicos Anónimos.
- Vio morir a sus compañeros en un trágico incendio.
- Primero de su promoción en la Universidad de Ingeniería.
- Perdió todo su dinero a causa de su adicción al juego.
- Su hermana es un ojo y está ingresada en un centro psiquiátrico desde hace años.
- Excluido de su unidad por sus ideas radicales.
- Su adicción a las drogas lo excluyó de su círculo social, por lo que buscó refugio en la compañía de otros drogadictos.
- Jamás le han negado nada.
- Cada día es un regalo desde que estuvo a punto de morir en un peligroso accidente de aviación.
- Los aparatos electrónicos no esconden secretos para él.
- Conocido *hacker* informático.
- Tiene renombre en el mundo irreal por ser un cazador implacable.
- Es incapaz de recordar nada que sucediese antes de cumplir los veinte años.
- Es el mayor de cuatro hermanos.
- Tiene una marca de nacimiento en forma de estrella de cinco puntas.
- Cumplió condena por asesinato.

TABLA 2. PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

Valor de la característica	Dominio de la característica
1	Bastante por debajo de la media. Destacadamente bajo.
2	Bajo pero dentro de la media. No llama la atención.
3	Valor medio de una persona adulta en circunstancias normales.
4	Algo por encima de la media, pero nada destacable.
5	Bastante por encima de la media. Entra dentro de lo normal, pero llama la atención.
6	Muy por encima de la media. Destaca mucho y es más que posible que tenga una cierta fama.
7	Muy destacado y, sin duda, famoso por ello.
8	Élite mundial. La Fortaleza de Dwayne Johnson.
9	Pasará a la historia. Los Reflejos de Michael Jordan o la Voluntad de Martin Luther King.
10	Uno de los mejores de la historia (no solo de la actualidad). Alguien legendario.
11	Abiertamente sobrehumano, difícil de explicar.
12	Sobrehumano; valor a menudo confundido con naturaleza sobrenatural o divina.

TABLA 3. EJEMPLOS DE RASGOS

Rasgos de Fortaleza	Rasgos de Reflejos
Músculos de acero	Rápido
Anciano	Preciso
Duro de pelar	Acróbata
Pequeño	Felino
Ancho de espaldas	Dinámico
Obeso	Grácil
Incansable	Torpe
Contundente	Elástico
Fibroso	Escurridizo
Famélico	Inquieto
Esbelto	Buena puntería
Frágil	Coordinación perfecta
Rasgos de Voluntad	Rasgos de Intelecto
Disciplinado	Cuadrulado
Implacable	Meticuloso
Hosco	Aplicado
Cabezota	Lógico
Altruista	Inquisitivo
Tenaz	Práctico
Carismático	Lento
Entregado	Idealista
Negativo	Intuitivo
Caprichoso	Ingenuo
Entusiasta	Perceptivo

5. HABILIDADES

Las habilidades representan las cosas que tu personaje sabe hacer, así como sus conocimientos. Cada habilidad es un aspecto que puede ser activado durante el juego.

A continuación se muestra la descripción de cada una de las habilidades básicas:

🏃 Forma física: Correr, saltar, trepar, nadar o aguantar la respiración son acciones a las que un héroe tiene que enfrentarse tarde o temprano. Esta habilidad representa precisamente las condiciones atléticas del personaje. Se utilizará para cualquier situación que exija buena forma, aguante, velocidad o fuerza, y que no requiera entrenamiento marcial (para eso están las habilidades de combate).

👊 Combate: El mundo es peligroso y el personaje necesitará una habilidad para atacar y defenderse. En principio, una única

habilidad sirve para reflejar todo el entrenamiento marcial del personaje en armas cuerpo a cuerpo, a distancia y lucha sin armas, pero puedes escoger habilidades diferenciadas si quieres hacer énfasis en los distintos dominios del personaje, disponiendo así de distintos aspectos para activar durante un combate.

👁 Percepción: Continuamente suceden cosas a nuestro alrededor y tenemos que estar preparados para percatarnos de ellas. El personaje necesitará una habilidad que sirva para detectar los cambios en su entorno, darse cuenta de las intenciones de otros, buscar objetos escondidos o evitar las emboscadas. Como siempre, puedes escoger varias habilidades de percepción para diferenciar las capacidades del personaje y disponer de diferentes aspectos.

👤 Subterfugio: La gente miente, se esconde, oculta cosas, intenta pasar desapercibida, etcétera. Los personajes a menudo querrán hacer estas y otras cosas similares y para ello necesitarán una habilidad de subterfugio, que podrán utilizar en cualquier situación en la que intenten ocultar sus intenciones o acciones, así como para transmitir información falsa que quieran pasar por veraz.

🗨 Interacción: Tratar con otros personajes es una parte fundamental de los juegos de rol. Aunque la interpretación resolverá la mayoría de las situaciones, todo personaje necesitará una habilidad que nos indique lo bien que se desenvuelve en las situaciones sociales, la fuerza de su carácter, el magnetismo de su personalidad o su capacidad de manipulación. En resumen, la misma frase, dicha por dos personajes diferentes, puede obtener efectos completamente opuestos. Esta habilidad será especialmente útil para determinar el impacto del personaje sobre antagonistas y secundarios. Si quieres, puedes hacer énfasis en las capacidades sociales del personaje, adquiriendo distintas habilidades de interacción.

📖 Cultura: Todos los personajes han recibido una educación más o menos básica, por lo que tienen conocimientos elementales sobre geografía, ciencias, historia y lo que ocurre por el mundo actualmente. Una habilidad de cultura da al personaje información sobre todos estos aspectos y le permite, entre otras muchas cosas, reconocer y ubicar un acento determinado, identificar a una persona famosa, recordar la dirección de un bar de maleantes o conocer el medicamento habitual para el tratamiento de una enfermedad frecuente. La habilidad de cultura del personaje solo puede utilizarse para conocimientos generales y no debe confundirse con la habilidad de profesión, citada a continuación.

👔 Profesión: Las habilidades anteriores reflejaban capacidades que todos los personajes poseen en mayor o menor

grado: todo el mundo sabe, mejor o peor, relacionarse con los demás, defenderse o darse cuenta de lo que pasa en su entorno. Sin embargo, hay otras capacidades que están restringidas únicamente a los que han recibido una formación concreta. De este modo, la habilidad de profesión engloba una serie de capacidades que reflejan los conocimientos específicos del personaje. Elige al menos una habilidad de profesión para tu personaje, personalizando su nombre como con cualquier otra habilidad, pero procura aclarar junto con el director de juego los usos adecuados para la habilidad escogida.

Habilidad arcana: Hay personajes que han aprendido, por un motivo u otro, los entresijos de la magia. Estas habilidades reflejan los distintos tipos de hechizos que el personaje puede conocer. Para gastar puntos de habilidad en ellas es necesario sacrificar antes un punto de Drama, como se explica en el capítulo **La magia en Unrealms** (página 57). Por supuesto, los puntos que se invierten en estas habilidades arcanas durante la creación de personajes son los mismos que se usan para el resto de habilidades.

6. DRAMA

El atributo de Drama da una medida relativa del nivel de poder del personaje manteniendo su equilibrio en la historia. Al comienzo de cada sesión de juego, un personaje tendrá tantos puntos dramáticos como su puntuación de Drama y esta depende de los niveles de poder (ver **Tabla 1. Niveles de poder**, página 22). Durante el transcurso de la sesión, los jugadores pueden gastar puntos dramáticos para influir

en la historia o mejorar sus posibilidades de éxito en ciertas acciones, mientras que las complicaciones u otros aspectos adversos pueden proporcionar puntos dramáticos adicionales al personaje.

7. PUNTUACIONES DE COMBATE

Todos los personajes tienen unas puntuaciones de combate que utilizarán a lo largo del juego en situaciones de lucha y otros peligros:

Aguante: La capacidad del personaje para soportar dolencias físicas. Es el resultado de sumar la Fortaleza más la mitad de la Voluntad.

Puntos de Resistencia: La cantidad de daño que puede soportar el personaje antes de morir. Un personaje tiene tanta Resistencia como su Aguante multiplicado por 3.

Defensa: Lo difícil que es golpear al personaje. La Defensa de un personaje es igual a la suma de su característica de Reflejos más su habilidad de  o  (la que resulte más alta, siempre que sea adecuada para defenderse) más 5.

Iniciativa: Lo rápido que reacciona el personaje en momentos de tensión. Es la suma de la característica Reflejos y la mitad de la característica Intelecto.

Bonificaciones al daño: Un daño extra para los ataques basados en la forma física y la pericia del personaje. Para los ataques cuerpo a cuerpo, la bonificación es igual a la Fortaleza más  y dividido todo entre 4 (redondeando hacia abajo). Para los

TABLA 4. HABILIDADES

Valor de la habilidad	Dominio de la habilidad
1	Conoce los rudimentos. No haría el ridículo en una convención.
2	Tiene nociones y suele practicarlo de vez en cuando.
3	Se le da bastante bien, casi podría dedicarse a ello.
4	El valor medio de un profesional.
5	Un profesional destacado. Probablemente no tendrá problemas para encontrar trabajo.
6	Un profesional bastante cualificado. Las empresas se lo rifan.
7	De los mejores en su círculo. Cualquiera que esté en el mundillo habrá oído hablar de él.
8	De los mejores de su país. Si realiza una actividad deportiva, seguramente sea internacional.
9	Seguramente el mejor de su país y uno de los mejores del mundo.
10	No solo es el mejor del mundo, sino que es también de los mejores de la historia.

ataques a distancia, la bonificación es el resultado de $\frac{1}{4}$ dividido entre 4 (también redondeando hacia abajo).

8. COMPLICACIÓN

Las buenas historias están llenas de complicaciones personales. Podría resultar divertido que los jugadores inventasen algunas para sus propios personajes. Cuando una complicación causa un revés importante a un personaje, entonces se merece una compensación: un punto dramático. El director de juego tiene la última palabra a la hora de considerar si una complicación es excesiva o irrelevante para su historia.

9. ARCANOTECNOLOGÍA

Para tener acceso a la arcanotecnología es necesario sacrificar un punto de la puntuación de Drama.

Se deberá elegir si se desea tener algún dispositivo arcanotecnológico, con varios glifos predeterminados, o acceso completo al Entramado para crear efectos mágicos propios. La primera opción es más predecible, pues los glifos

ya están elaborados y no existe forma de dañar el patrón con su uso. La segunda opción es más arriesgada, ya que será el jugador quien cree sus propios efectos mágicos y decida la intensidad con la que los lanzará, pudiendo abrir un siete en el proceso. Además, si se excede la cobertura que su dispositivo puede soportar, el patrón del lanzador comenzará a desajustarse y podrá quedar dañado permanentemente (ver **Puntos de cobertura**, página 57).

Durante la creación de personajes se dispone de tantos puntos de cobertura como la puntuación de Voluntad, el doble de puntos si se posee el rasgo racial «Afinidad con la arcanotecnología».

10. HAZ LAS CUENTAS

Una vez hayas completado el personaje, debes revisar que todos los puntos hayan sido repartidos, que todas las bonificaciones se hayan calculado correctamente y que no hayas rebasado ningún límite respecto a las características. Comprueba también que el personaje no carece de ninguna habilidad esencial y redistribuye los puntos de habilidad si decides que debe tener más de una de un mismo tipo.



11. COMPLETA LOS DETALLES

Además de elegir un equipo adecuado para el personaje, ciñéndote siempre a los límites marcados por el director de juego, es el momento de dotarlo de vida respondiendo a una serie de preguntas sencillas, para lo que te servirán los hitos y complicaciones:

¿Cómo se llama tu personaje? El nombre es una de las principales señas de identidad de un personaje. A menudo evoca su carácter y su modo de actuar. Piensa que si quieres jugar con un tipo duro, un nombre ridículo desbarataría el concepto del personaje.

¿Qué aspecto físico tiene, tanto como irreal como con su patrón? No olvides que el patrón de un personaje está completamente relacionado con su verdadera forma física, por lo que es importante saber tanto su forma irreal como la que ven los demás.

¿Cuál es su historia? Uniendo los hitos de tu personaje y aportando unas pocas ideas más puedes crear una historia para tu personaje que sirva de trasfondo para sus aventuras. Piensa que todo lo que le ha ocurrido a lo largo de su vida es precisamente lo que le hace ser como es.

¿Cómo se relaciona con los demás? Aquí debes hacer referencia a los detalles de su carácter. En cada raza hay ejemplos de aspectos raciales que te pueden servir de guía a la hora de interpretar a tu personaje.

¿Cuáles son sus intereses y motivaciones? Lo que mueve a tu personaje a hacer lo que hace, qué espera conseguir al llevar a cabo sus acciones y qué espera aportar al mundo con su presencia en él.

EJEMPLO DE CREACIÓN: JOHNNY LIZZARD

PASO 1: El jugador, José, quiere que su personaje sea un kelónico. Ha pensado representar a un policía duro que ha sido expulsado del cuerpo por Asuntos Internos por un crimen que no cometió. Consulta con el director de juego y este le informa de que la partida va a tratar de un grupo de dedales contratado por la Agencia.

PASO 2: José escoge como concepto para su personaje «*Boy scout*» porque demuestra que, a pesar de no seguir en el cuerpo, sigue siendo un íntegro seguidor de la ley.

Como característica irreal elige Fortaleza, ya que Johnny es un tipo duro. Anota el rasgo racial común en su hoja de personaje: para todos los kelónicos es «Armadura natural (escamas)». Elige también «Cola» como rasgo racial de la lista específica de su raza y como tara racial escoge «Necesidad solar», ya que los kelónicos están en plena forma solo cuando hay sol.

PASO 3: A continuación, reparte 24 puntos entre sus características de la siguiente manera: Fortaleza 10, que, sumados a los 2 que recibe de base por ser su característica irreal como kelónico dan un total de 12 puntos («Duro como una piedra»); Reflejos 5 («Ágil»); Voluntad 5 también («Incorruptible»), e Intelecto 4 («Detective»). En los aspectos de las características se ha optado por describir su concepto: un tipo duro, de férreas convicciones, que trata de hacer lo correcto.

PASO 4: Seguidamente, escoge los hitos para su personaje. José elige, en primer lugar, «Injustamente acusado», pues la salida del cuerpo marcó a su personaje, convirtiéndolo en el tipo duro e incorruptible que es hoy en día. Lo acusaron de falsificar pruebas: está seguro de que fueron sus compañeros, que querían quitárselo de en medio por negarse a aceptar sobornos. Su siguiente hito lo vincula a la Agencia: elige «Defensor de la Agencia», ya que desde que se produjo su expulsión del cuerpo, empezó a relacionarse con los dedales. El tercer hito es «Compañeros y amigos dedales»: en su grupo de trabajo ha encontrado colegas y compañeros entre los que se siente uno más y no un bicho raro. Y, por último, elige «Problemas en el paraíso», ya que tras varias misiones de campo, ha comprobado que su trabajo como dedal, al igual que el que realizaba en la policía, en ocasiones dista mucho de ser correcto o justo (a pesar de ser legal).

PASO 5: Una vez haya acabado con los hitos, José deberá repartir 40 puntos entre las habilidades de su personaje. Como habilidad de 🌀 elige «Corredor de maratón» 7, ya que se encuentra en buena forma y quiere mostrar su gran resistencia. Para 🧠 escoge estas dos: «Judo» 8 y «Buena puntería» 5, pues Johnny sabe defenderse tanto en cuerpo a cuerpo como a distancia. Como habilidad de 👁 elige «Ojos en la nuca» 4 porque siempre está atento y es difícil cogerlo por sorpresa. Para 🕵 elige «Vigilancia» 3: Johnny está acostumbrado a seguir a sospechosos sin ser visto. En 🗨 incluye «Saber de la calle» 5: como detective sabe moverse por la calle y hacer las preguntas necesarias sin llamar la atención. Como habilidad de 🧐 escoge «Policía» 5: aunque ya no esté en el cuerpo, un policía es siempre policía. Por último, para 📻 selecciona «Saber irreal» 3, ya que trabajando como dedal estos últimos años ha entrado en contacto con numerosas organizaciones y grupos de irreales.

PASO 6: José declara que su personaje comienza con Drama 3 (es un kelónico y los irreales empiezan siempre con esta puntuación de Drama).

PASO 7: En las puntuaciones de combate, José anota que su personaje tiene Aguante 14 (Fortaleza más la mitad de su Voluntad, redondeando a la baja). Tiene 42 puntos de Resistencia (Aguante multiplicado por 3). Su puntuación de Defensa es 18 (Reflejos más su mejor habilidad de 🐾 o 🐾 y todo más 5) y su puntuación de Iniciativa es 7 (Reflejos más la mitad de su Intelecto, redondeando a la baja). Su bonificación al daño a distancia es +2 (la cuarta parte de su habilidad de 🐾) y su bonificación al daño cuerpo a cuerpo es +5 (la cuarta parte de la suma de Fortaleza y de su habilidad de 🐾, redondeando a la baja).

PASO 8: «Obsesionado por hacer lo correcto» es la complicación que ha elegido José para su personaje. En algunas ocasiones, Johnny tendrá que tomar serias decisiones: lo correcto moralmente y lo legal no irán de la mano. Además, es más que posible que las órdenes de la AIT y lo que supuestamente es correcto no coincidan, y a José le gusta que su personaje tenga esa confrontación interna.

PASO 9: José decide que su personaje no va tener acceso a la arcanotecnología, ya que confía en sus propios músculos e ingenio para resolver los problemas, así que mantiene sus 3 puntos de Drama.

PASO 10: Es el momento de repasar todas las cuentas.

PASO 11: El jugador escribe alguna información adicional sobre su personaje: Johnny Lizzard es un irreel kelónico con el cuerpo lleno de escamas verdosas y una larga cola. Su patrón es el de un hombre adulto de alrededor de treinta y cinco años, de pelo corto y negro, ojos oscuros y porte corpulento. Trabajaba como policía de Nueva York hasta hace dos años, cuando Asuntos Internos lo acusó de adulterar pruebas. Johnny no pudo demostrar su inocencia, así que fue suspendido preventivamente de empleo y sueldo. La vista para su caso aún está pendiente. Aunque sospecha que sus compañeros corruptos le han tendido una trampa, todavía no ha podido aportar pruebas que lo exculpen. Sus contactos lo llevaron a trabajar para la Agencia como dedal. En la AIT Johnny ha vuelto a sentir que está haciendo lo correcto, por lo que casi agradece que lo expulsasen del cuerpo.



SISTEMA

C A P Í T U L O 4

MECÁNICA BÁSICA

El sistema **Hitos** utiliza una única mecánica para decidir la resolución de acciones. Para determinar si un personaje tiene éxito o no en una acción que lleva a cabo, deben lanzarse tres dados de diez caras (3d10) y comprobar el resultado de la tirada. Si se ordenan los resultados de menor a mayor podemos clasificar los dados de esta manera: dado menor (m) para el que tiene el resultado más bajo, dado central (C) para el dado intermedio y dado mayor (M) para el dado con el resultado más alto. Lógicamente, en ocasiones es posible que dos dados (o incluso los tres) tengan el mismo resultado, lo que implica que el dado central tendrá el mismo valor que uno de los otros dos.

Para realizar una prueba se lanzan los tres dados, se tiene en cuenta el resultado del dado C y se añaden los rasgos apropiados (normalmente una característica y una habilidad). Ese será el resultado de la prueba. La suma final se compara con un número objetivo: la dificultad. Si el resultado de la prueba es igual o mayor que la dificultad, la acción tiene éxito. Si es menor, el personaje falla.

En algunas ocasiones que describiremos más adelante, como durante el combate o mediante el uso de puntos dramáticos, será necesario tener en cuenta los otros dos dados.

CRÍTICOS Y PIFIAS

Si durante una tirada se obtiene un doble o un triple 10, el resultado es un éxito crítico. En este caso, la prueba se considera un éxito de forma automática, independientemente de la dificultad de esta. Además, el crítico puede ir acompañado de algún aspecto temporal o algún beneficio adicional.

Por otro lado, si durante una tirada se obtiene un doble o un triple 1, el resultado es una pifia. En este caso, la prueba se considera un fracaso automáticamente, incluso aunque se haya superado la dificultad de la prueba. Además, una pifia puede conllevar algún tipo de resultado catastrófico en la prueba o alguna secuela si el director de juego lo cree conveniente.

OTROS TIPOS DE ACCIONES

PRUEBAS ENFRENTADAS

Cuando se intentan llevar a cabo acciones en las que varios personajes se oponen entre ellos, cada uno realiza su prueba y se comparan los distintos resultados. Aquel que consigue el resultado más alto gana. Si el resultado de una prueba enfrentada es un empate y el resultado de la acción permite que se produzca (por ejemplo, quedar en tablas en

TABLA 5. DIFICULTADES

Categoría de dificultad	Dificultad de la prueba	Tipo de tarea
Fácil	8-12	Una actividad sencilla para cualquiera.
Media	13-17	Un reto para alguien normal, pero algo sencillo para una persona entrenada.
Difícil	18-22	Hay que ser una eminencia en su campo o muy afortunado para conseguir algo así.
Muy difícil	23-27	La máxima dificultad para la gente corriente. Imposible para la mayoría, improbable para los mejores, pero es el día a día de los héroes.
Extremadamente difícil	28-32	Complicado incluso para un héroe, una proeza que roza lo sobrehumano.
Casi imposible	33-37	Una heroicidad de entre un millón, el tipo de acción que queda en la memoria para siempre y solo los héroes más versados pueden conseguir algún día.

el ajedrez) entonces eso es precisamente lo que ocurre. En cambio, si la lógica de la acción no lo permite, se tendrán que repetir las pruebas y utilizar el nuevo resultado para decidir quién gana.

TABLA 6. ACCIONES CONJUNTAS

Personas cooperando	Bonificación acumulada
Dos personas	+5
Tres personas	+9
Cuatro personas	+12
Cinco personas	+14
Seis personas	+15

PRUEBAS DE ACCIÓN PROLONGADA

Cuando una acción requiere cierto tiempo para ser llevada a cabo, el director de juego debe determinar, además de la dificultad, el número de pruebas exitosas necesarias para completar la acción y cada cuánto tiempo de trabajo (asalto, minuto, hora, etcétera) es posible realizar una prueba.

ACCIONES CONJUNTAS

Trabajar en equipo no consiste únicamente en hacer intentos repetidos de la misma tarea, sino que implica coordinarse y trabajar juntos para lograr tener éxito donde en solitario no habría posibilidad de salir airosos; en términos de juego esto supone una acción conjunta. El director de juego tiene la última palabra para decidir cuándo los personajes pueden colaborar para lograr su objetivo y cuándo no. Cada acción conjunta tendrá un coordinador, un personaje que llevará la voz cantante en la tarea correspondiente. El resto de colaboradores proporcionarán una bonificación a la prueba de acuerdo con la **Tabla 6**.

Los personajes colaboradores deben tener la habilidad apropiada para la acción a un nivel igual o superior a la mitad de la puntuación en dicha habilidad que tenga el coordinador, en caso contrario no aportan nada a la acción conjunta. Aunque lo deseable es que el coordinador sea el personaje con la mayor puntuación, puede no ser así. En ese caso, los colaboradores que superan al personaje en su puntuación de habilidad proporcionan un +1 adicional.

PUNTOS DRAMÁTICOS

Los puntos dramáticos permiten a los personajes de **Unrealms** influir de manera activa en la historia y en las acciones que realizan sus personajes. Además, son necesarios a la hora de activar aspectos de nuestra hoja de personaje o habilidades

especiales. Todos los personajes comienzan la sesión de juego con tantos puntos dramáticos como su puntuación de Drama.

A lo largo de la partida pueden ir ganando puntos dramáticos cuando el director de juego activa los aspectos de los personajes de forma negativa o si desea recompensar a los jugadores por proezas o hazañas que realicen. Al comienzo de la siguiente partida todos los puntos dramáticos ganados se perderán, volviendo a su puntuación inicial o restableciéndola si se habían agotado todos.

ASPECTOS

Existen cuatro tipos distintos de aspectos:

Aspectos propios: Todo aquello que describa al personaje y esté escrito en su ficha. Los aspectos propios de cada personaje son: concepto, rasgos descriptivos, aspectos raciales, hitos, habilidades, complicación y cualquier aspecto temporal que tenga el personaje.

Aspectos ajenos: Son los aspectos propios de otros personajes, estén interpretados por otros jugadores o no.

Aspectos de situación: No corresponden a ningún personaje, sino que pertenecen al entorno que los rodea. Estos aspectos pueden describir localizaciones, objetos, situaciones o cualquier otro elemento presente durante una escena.

Aspectos implícitos: No siempre todos los aspectos de la situación, de los objetos o de los personajes no jugadores serán expresamente mencionados por el director de juego. Sin embargo, habrá ocasiones en las que se podrá deducir claramente del propio concepto un aspecto utilizable, siempre y cuando se obtenga, por supuesto, el beneplácito del director de juego. Por ejemplo: una granada llevará implícito el aspecto «Ensoñadora».

ACTIVAR ASPECTOS

Los aspectos pueden ser activados fundamentalmente con tres finalidades:

Afectar a una tirada positivamente: Puedes activar un aspecto a tu favor para mejorar el resultado obtenido en una tirada (que has hecho tú, otro jugador o el propio director de juego) que afecte a tu personaje. Gasta un punto dramático y repite cuantos dados quieras de la tirada. En esta nueva tirada los resultados repetidos se suman y se escoge el dado mayor o la suma de los resultados repetidos, lo que proporcione un resultado más alto. Ahora bien, ten en cuenta que un doble o triple 1 continúa siendo una pifia.

Afectar a una tirada negativamente: Puedes activar un aspecto en contra de otro jugador para alterar una tirada que haya realizado. Con este fin, le obligas a repetir tantos dados como quieras de su tirada. En esta nueva tirada se escoge el resultado del dado m. Además, se considera negativo cualquier resultado doble o triple (dos 6 equivaldrían a un -6, tres 4 equivaldrían a un -4). Si hay un valor negativo, se toma este como resultado de la tirada en vez del resultado del dado menor. Un doble o triple 10 continúa siendo un crítico. Si activas un aspecto de esta forma, das uno de tus puntos dramáticos al jugador afectado. No obstante, este puede evitar esta situación ofreciéndote a ti uno de sus puntos dramáticos. Así, recuperas el punto que habías gastado para alterar su tirada y recibes, además, el punto dramático del jugador afectado que quiere cancelar la activación.

Introducir un elemento narrativo o dramático: También puedes activar un aspecto para introducir un elemento narrativo. Por ejemplo, conocer a alguien que puede ayudarte en una situación concreta, disponer de acceso a un lugar determinado, etcétera. Puedes hacer esto mismo para introducir un elemento que afecte negativamente a otro personaje (por ejemplo, poniendo en juego una de sus complicaciones). En ese caso, el punto dramático que gastas lo gana el personaje afectado, aunque este puede rechazar tu elemento narrativo ofreciéndote a ti, a su vez, un punto dramático, de forma que en lugar de gastar un punto, lo ganarías gracias a esta cancelación.

Los personajes no jugadores no poseen puntuación de Drama ni acumulan puntos dramáticos. Cualquier punto que ganen se lo queda el director de juego y cualquier punto que gasten proviene del director de juego, cuya reserva es infinita.

AGOTAR ASPECTOS

Si se desea activar un aspecto sin utilizar puntos dramáticos o no le quedan en la reserva, dicho aspecto puede agotarse. En este caso, el aspecto agotado no puede volver a ser utilizado por el jugador hasta pasado un cierto tiempo: hasta la siguiente sesión de juego o la siguiente historia, según la naturaleza del aspecto y el criterio del director de juego. No obstante, el resto de jugadores o el director de juego pueden seguir activando el aspecto agotado, aun en contra del personaje. Un jugador únicamente puede agotar los aspectos de su personaje, nunca los de situación o los de otros personajes.

ASPECTOS TEMPORALES

Durante el juego, los personajes pueden ganar aspectos temporales, normalmente como resultado de críticos o pifias en las tiradas. Estos aspectos pueden durar una escena (por ejemplo, con un doble 1 o un doble 10 en una tirada) o una sesión (con un triple 1 o un triple 10).

COMBATE Y ACCIÓN

SECUENCIA DE COMBATE

La secuencia normal de desarrollo de un combate es la siguiente:

1. Cada combatiente comienza el enfrentamiento desprevenido. Un personaje desprevenido tiene un -2 a su Defensa. Una vez que un combatiente actúa por primera vez, deja de estar desprevenido para el resto de ese combate. El director de juego determina qué personajes se han percatado de la presencia de sus oponentes al comienzo del

TABLA 7. CATEGORÍA DE ARMAS Y DAÑO

Categoría	Nivel de daño
Animales pequeños o enjambres de alimañas	Un punto de daño (1)
Ataque sin armas	El resultado del dado menor (m)
Armas cuerpo a cuerpo ligeras (cuchillos, puños americanos, táser)	El resultado del dado central (C)
Armas cuerpo a cuerpo (espadas, hachas, bate de béisbol, porra antidisturbios)	El resultado del dado mayor (M)
Armas de fuego pequeñas (pistolas)	La suma del dado menor y el mayor (mM)
Armas de fuego medias (fusiles, subfusiles y escopetas)	La suma del dado central y el mayor (CM)
Armas de fuego grandes (lanzacohetes, ametralladoras, granadas)	La suma de los tres dados (mCM)

combate. Si hay combatientes que no son conscientes de sus oponentes, tendrá lugar un asalto sorpresa antes de que comience el combate normal. Si ninguno o bien todos los combatientes comienzan el enfrentamiento sabiendo de sus oponentes, no existe tal asalto sorpresa.

2. Todos los combatientes realizan una prueba de Iniciativa para determinar el orden en el que actúan: primero actuarán los que hayan logrado un total de Iniciativa más alto y después los que hayan obtenido resultados más bajos, siguiendo un orden decreciente. En caso de empate, se realiza una nueva prueba para resolverlo.
3. Durante su asalto, el personaje puede llevar a cabo una acción, que puede ser una única actividad o estar compuesta de diferentes actividades que sean razonables para la duración del asalto (aproximadamente seis segundos).
4. Cuando todos han tenido un asalto de acción, el combatiente con el total de Iniciativa más alto vuelve a actuar, y se repiten los pasos 3 y 4 hasta que el combate termina.

INICIATIVA

Como en el resto de pruebas, se lanzan los dados y se suma el valor central más la puntuación de Iniciativa. Cada uno de los personajes jugadores y no jugadores actuará según el resultado de su prueba de Iniciativa, siguiendo un orden decreciente. Este resultado se mantendrá durante todo el combate. En caso de empate, y si es posible, los personajes jugadores y no jugadores con la misma Iniciativa actuarán simultáneamente; si esto no fuese factible o si se considerase que es de vital importancia saber quién actúa primero, se debería realizar una nueva prueba de Iniciativa para desempatar.

ATAQUE

Siempre que un personaje trata de impactar a otro mediante una agresión directa se usa una acción de ataque. Esta se lleva a cabo como una acción normal, usando siempre Reflejos + , pero aquí la dificultad no la fija el director de juego, sino que depende del blanco: la dificultad es el valor de Defensa del personaje objetivo. La dificultad de atacar a una persona indefensa es 5, mientras que atacar a un blanco desprevenido pero que puede tratar de defenderse, tiene una penalización de -2 a su Defensa. Si un personaje opta por dedicar el asalto solo a defenderse recibe un +4 a su Defensa.

CRÍTICOS Y PIFIAS EN COMBATE

Un resultado de crítico en una tirada de ataque siempre es éxito, sin importar la Defensa del objetivo, y el aspecto temporal al que da lugar es una secuela temporal sobre el personaje objetivo, cuya duración es la que corresponde al tipo de crítico que la

ha provocado. Además, si el crítico es un doble 10, el objetivo recibe el doble de daño de lo normal. Si el crítico es un triple 10, se triplica el daño producido por el ataque.

Un resultado de pifia en una tirada de ataque siempre es un fallo de resultados catastróficos y supone, además, la ganancia de un aspecto temporal negativo.

DAÑO

El daño de un ataque se calcula a partir de la propia tirada de ataque y no requiere una nueva tirada. El daño que sufre el blanco es la suma de uno o varios resultados de los dados lanzados en la tirada de ataque, según la categoría de arma utilizada, tal como se indica en la **Tabla 7. Categoría de armas y daño**.

Esto no significa que no haya fuentes de daño más peligrosas: explosiones, incendios o inmersiones en ácido son notablemente más letales que las armas normales. A discreción del director de juego, exponerse a daños tan graves puede suponer la muerte directa del desafortunado personaje. Los directores de juego que deseen menos arbitrariedad pueden sencillamente partir del daño mCM de la tirada correspondiente y añadirle tantos dados adicionales de daño directo como parezca apropiado.

Se puede activar un aspecto adecuado para alterar el daño de un ataque. Modifica el tipo de daño un nivel arriba o abajo, según si el aspecto se ha activado para beneficiar o perjudicar al atacante o a la víctima, y aplica el nuevo resultado.

Bonificaciones al daño

Además del daño según la categoría del arma, cada personaje suma una cantidad de daño al total que depende de la habilidad de  que esté usando.

Resistencia al daño

Algunos objetos y criaturas tienen un atributo de resistencia al daño (abreviado, RD). Cuando un personaje disponga de resistencia al daño y sufra daño, resta su valor de RD a cualquier resultado de daño que le afecte.

TABLA 8. ARMADURAS

Protección	Resistencia al daño
Chaqueta gruesa o abrigo de cuero resistente	1
Casco de motorista	2
Armadura de antidisturbios	4
Chaleco antibalas	8*
Traje de Kevlar	10*

* Solo frente a ataques balísticos; divide entre 3 para otros tipos de daño.

Si por cualquier circunstancia un personaje lleva más de una armadura al mismo tiempo, solo se tendrá en cuenta el efecto de aquella que le dé un mayor valor de RD. En ningún caso se sumarán.

OTRAS FUENTES DE DAÑO

Caídas

Cuando se produce una caída, habitualmente se debe a una de estas dos circunstancias:

- Fallar una prueba en la que el personaje trata de escalar o trepar. En este caso, utiliza los dados de la propia prueba fallida para determinar el daño.
- Recibir un ataque de un contrincante que empuje o lance al personaje desde una posición elevada. En este caso, utiliza los dados de la tirada de ataque para determinar el daño y añádele la bonificación al daño cuerpo a cuerpo del atacante.

El daño concreto dependerá de la altura de la caída, tal como indica la **Tabla 9**.

Activar un aspecto apropiado durante la caída puede reducir la altura de esta en 3 metros y producir, por tanto, un menor daño.

Asfixia

Un personaje desprovisto de aire comenzará a sufrir daño de manera casi instantánea. Un personaje puede aguantar la respiración durante tantos asaltos como el doble de su Aguante, o como el cuádruple de su Aguante si ha podido coger aire antes. Por cada asalto adicional sin respirar, el personaje debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 10, con un +1 por cada prueba de este tipo que realice después de la primera. Si falla, el personaje cae inconsciente y pierde todos sus puntos de Resistencia, pasando a estar moribundo. Un personaje en estas circunstancias no puede estabilizarse mientras siga sin poder respirar.

TABLA 9. CAÍDAS

Altura	Daño
3 metros	m
6 metros	C
9 metros	M
12 metros	mM
15 metros	CM
18 metros o más	mCM

Venenos

Cada veneno tiene una dificultad determinada para ser resistido y dos valores de daño: el valor menor corresponde al daño que se recibe si se tiene éxito en la prueba de resistencia, mientras que el mayor se aplica por fallar dicha prueba. Cada veneno tiene un tiempo de actuación específico, una forma de exposición distinta. Además, algunos venenos pueden producir efectos adicionales, como parálisis, temblores, etcétera. La prueba para resistir un veneno se realiza con el Aguante del personaje.

Fuego y explosiones

El fuego y las explosiones, que también suelen ir acompañadas de fuego, comparten que su daño afecta a todos los personajes que se encuentran dentro de un área. En el caso de las explosiones, y teniendo en cuenta lo expuesto al peligro que esté el personaje, el director determina dos valores de daño: el daño completo, para cuando el personaje recibe el impacto de lleno, y el daño parcial, que se utiliza si hay elementos de cobertura, si el personaje ha hecho maniobras o si existen otros factores que le protegen parcialmente del daño (como rodar por el suelo o saltar en busca de cobertura), aunque estas acciones rara vez evitan el daño por completo. Por otro lado, aquellos que estén en la zona más periférica de la explosión sufrirán, como mucho, daño parcial, y en caso de tener cobertura podrían

TABLA 10. VENENOS

Veneno	Método	Dificultad	Daño mínimo	Daño máximo
Arsénico	Ingerido	13	m	mM
Veneno de víbora	Herida	11	m	M
Cicuta	Ingerido o herida	14	C	CM
Mercurio	Ingerido o inhalado	10	m	C
Gas sarín	Inhalado	14	C	mC
Gas mostaza	Inhalado	11	m	C

TABLA 11. EXPLOSIONES

Tamaño de la explosión	Daño parcial	Daño total
Petardo	m	C
Cóctel molotov	C	mC
Granada de mano	M	CM
Explosión de una bombona de butano	M	mCM
Coche bomba	mM	mCM+1d
Explosión de una gasolinera	mCM	mCM+3d

simplemente no sufrir daño; esto dependerá del criterio del director de juego.

En el caso del fuego, el daño inicial depende de lo expuesto que se encuentre el personaje a las llamas. Al igual que en las explosiones, el fuego tiene dos niveles de daño: el daño menor se aplica si se obtiene un éxito en la prueba de Reflejos + una habilidad apropiada para tratar de apagar el fuego, mientras que si se fracasa, se aplica el daño mayor. Además, si se logra éxito, el nivel de daño de fuego que afecta al personaje se reducirá al inferior, pasando, por ejemplo, de una exposición mayor a una exposición media. Los niveles de daño por fuego se indican en la **Tabla 12**. En caso de crítico, el fuego se extinguirá por completo, y en caso de pifia, el nivel de exposición aumentará al superior. El personaje podrá activar aspectos que tengan sentido, como «Hay un sistema antiincendios» o «Hay un extintor», para eliminar por completo el fuego.

TABLA 12. FUEGO

Nivel de exposición al fuego	Daño mínimo	Daño máximo
Exposición menor (menos del 50% del cuerpo)	+1	C
Exposición media (entre el 50 y el 75%)	C	mM
Exposición mayor (más del 75% del cuerpo)	mM	mCM

PERSECUCIONES

Las persecuciones son una situación clásica en las escenas de acción. La persecución comienza en una de estas cuatro posibles distancias:

Corta: Los personajes pueden tocarse o están a punto de hacerlo.

Media: Los personajes están separados únicamente por una decena de pasos.

Larga: Los personajes están separados por bastante distancia, pero aún son capaces de verse.

Muy larga: Los personajes han perdido el contacto visual, pero la persecución todavía no ha terminado, pues aún hay un rastro «caliente» que se puede seguir.

Durante la persecución, ambos personajes harán una prueba enfrentada de Reflejos más la habilidad adecuada (generalmente será , pero podría ser otra, por ejemplo, si es una persecución entre vehículos) cada cierto tiempo. Si gana el perseguidor, la distancia se reduce un nivel (la distancia mínima siempre será corta). Si gana el perseguido, la distancia aumenta un nivel. Si con esto la distancia es superior a muy larga, entonces el perseguidor pierde el rastro y la persecución termina. Además, con un éxito crítico o una pifia se acaba automáticamente la persecución, con un resultado favorable para el que haya obtenido el crítico o desfavorable si el resultado ha sido una pifia.

Si está a una distancia corta, el perseguidor puede intentar agarrar al oponente con una prueba de Fortaleza más  o . Si supera su Defensa, esto significa que habrá atrapado al oponente y la persecución finalizará.

Si el perseguido está a una distancia muy larga (o si se activa un aspecto de la situación que lo permita) este puede tratar de esconderse en lugar de seguir corriendo. Para ello, enfrenta su Intelecto más  con el Intelecto más  del perseguidor. Si vence el perseguido, la persecución finaliza, pero si pierde, la distancia se reduce a corta.

Naturalmente, durante la persecución pueden activarse aspectos del terreno para modificar los resultados: se pueden derribar obstáculos al pasar para que actúen como aspectos negativos para el oponente o aprovechar elementos favorables del terreno para que actúen como aspectos positivos.

SALUD

El personaje dispone de dos atributos para representar su tolerancia al daño: su Aguante y su Resistencia.

Cada vez que un personaje resulta herido, se compara el valor de daño sufrido con su Aguante. Si es igual o superior al mismo, el personaje sufre daño masivo, por lo que debe realizar una prueba de Aguante a dificultad 12. Si falla, pierde todos los puntos de Resistencia que le quedan. Si el personaje tiene éxito o si el daño sufrido era menor que el Aguante, el personaje pierde tantos puntos de Resistencia como el daño sufrido.

En función de los puntos de Resistencia que haya perdido, el personaje se encontrará en un cierto estado de salud:



Sano: El personaje ha perdido menos puntos de Resistencia que su puntuación de Aguante y solo tiene contusiones leves o heridas poco profundas en el peor de los casos.

Herido: La pérdida de puntos de Resistencia del personaje es mayor o igual que su Aguante, pero menos que el doble del mismo. Todas las acciones del personaje, así como su Defensa, tienen una penalización de -2.

Incapacitado: El personaje ha perdido tantos puntos de Resistencia como el doble de su Aguante o más. El personaje sufre una penalización de -5 a todas sus acciones, así como a su Defensa.

Moribundo: El personaje ha perdido todos sus puntos de Resistencia y se encuentra con un pie en la tumba. El personaje cae y no puede actuar, aunque puede estar consciente si el director de juego lo considera oportuno. Cada asalto que esté moribundo, incluyendo el mismo en el que quedó en ese estado, debe hacer una prueba de Aguante a dificultad 15. Si falla, el personaje muere inmediatamente. Si el resultado es un crítico, el personaje se estabiliza y ya no necesita seguir tirando, a no ser que sufra daño de nuevo. Un personaje puede estabilizarse también activando un aspecto adecuado (por ejemplo, «Duro de matar») o con la ayuda de otro personaje que lo atienda. Para poder atenderlo, este personaje debe tener éxito en una prueba de Intelecto + una habilidad de  apropiada u otra similar, a dificultad 12.

DAÑO CONSOLIDADO

Gran parte del daño sufrido se debe al *shock* de la situación y de las heridas sufridas, pero se puede recuperar con rapidez si dejamos descansar al organismo, si se cierran o taponan heridas abiertas, si se colocan huesos dislocados, etcétera.

La mitad del daño marcado con barras (/) en la ficha de personaje se recupera cuando la situación de peligro ha pasado y el personaje recibe algo de atención médica o tiene la oportunidad de descansar. Esto puede suceder tras una escena de descanso, una noche en el hospital o lo que parezca más adecuado para el daño sufrido. Borra del medidor de puntos de Resistencia la mitad del daño que tengas marcado con barras diagonales (redondeando hacia abajo) y consolida el resto marcándolo con aspas completas (x).

El daño consolidado refleja daño real, huesos rotos, heridas sin cicatrizar, infecciones, etcétera, y solo se recupera lentamente, con descanso y atención médica, tal y como se explica en las reglas de curación de la página 49.

SECUELAS

Un personaje en estado moribundo puede recuperarse, aunque nunca llega a hacerlo completamente. El daño sufrido le deja un doloroso e indeleble recuerdo en forma de secuela

permanente, que a todos los efectos es una nueva complicación para el personaje. Esta secuela refleja los efectos permanentes que le ha provocado sufrir daños tan graves sobre su salud: el personaje puede sufrir una cojera, haber perdido un ojo, quedar desfigurado, perder toda la dentadura, sufrir dolores crónicos de espalda o simplemente tener una fea cicatriz. El jugador puede elegir la secuela, pero debe adecuarse al tipo de daño que dejó moribundo a su personaje.

Un personaje incapacitado adquiere una secuela temporal, es decir, una complicación pasajera que terminará desapareciendo. El personaje pierde su secuela temporal cuando recupera los puntos de Resistencia suficientes para alcanzar el estado sano.

Las secuelas temporales también pueden sufrirse como consecuencia de un ataque crítico. En este caso, la duración de la secuela depende del tipo de crítico que ha provocado el daño: si ha sido un crítico de doble 10, durará solo una escena, mientras que si ha sido por un triple 10, durará hasta el final de la sesión de juego actual.

En principio, es recomendable que los personajes no acumulen secuelas. Es preferible que un personaje que ya sufre una y recibe otra se centre en agravar la que tiene en vez de acumular una nueva, siempre que esto sea posible. Date cuenta de que una secuela, como toda complicación, es un mecanismo de ganancia de puntos dramáticos para el personaje, por lo que si el jugador elige una secuela irrelevante estará, posiblemente, cerrándose puertas a ganar esos puntos.

DROGAS CONTRA EL DOLOR

Determinados estados de salud física o mental llevan implícitas penalizaciones a todas las acciones del personaje y a su Defensa. Estas penalizaciones se deben al dolor y al malestar, en el caso físico, y al miedo, pánico y *shock*, en el caso mental. Por fortuna para el personaje, existen drogas que mitigan o eliminan los efectos del dolor.

En términos de juego, vamos a distinguir simplemente entre drogas suaves y drogas fuertes. Las primeras anulan dos puntos de la penalización del personaje, pero apenas tienen efectos secundarios. Las segundas anulan cinco puntos de la penalización, pero el personaje que las toma gana el aspecto temporal «Bajo el efecto de las drogas» u otro apropiado a la sustancia en concreto. En cualquiera de los dos casos, estos medicamentos tardan aproximadamente una hora en hacer efecto y este se prolonga durante seis u ocho horas.

CURACIÓN

Lo rápido que se cura un personaje depende del nivel de salud en el que se encuentre:

Sano: Un personaje en este nivel recupera todos los puntos de Resistencia perdidos tras ocho horas de sueño reparador o un descanso equivalente.

Herido: Un personaje herido realiza cada semana una prueba de Aguante a dificultad 10. Si tiene éxito, recupera tantos puntos de Resistencia como el valor del dado central. Si el jugador activa un aspecto positivo u obtiene un resultado crítico, el personaje recuperará esa semana tantos puntos como el valor del dado mayor, mientras que un aspecto negativo hará que recupere el dado menor. Si el resultado es una pifia, perderá una cantidad de Resistencia igual al dado mayor.

Incapacitado: Un personaje incapacitado realiza cada semana una prueba de Aguante a dificultad 15. Si tiene éxito, recupera tantos puntos de Resistencia como el resultado de su dado menor. Activar un aspecto positivo u obtener un crítico en la tirada hace que recupere tantos puntos como indica el dado central, mientras que un aspecto negativo supone no recuperar nada. Una pifia tendrá el mismo resultado que en el nivel herido.

Moribundo: Un personaje moribundo, como ya vimos anteriormente, está a las puertas de la muerte y debe ir haciendo cada asalto una prueba a dificultad 15 para mantenerse con vida, hasta que un éxito crítico, la intervención de otro personaje o la activación de un aspecto adecuado lo estabilice.

Si el personaje no descansa el tiempo necesario, que es al menos el 75 % del tiempo indicado en su nivel de salud, su recuperación es más lenta y se produce como si su gravedad fuera un grado mayor. De este modo, un personaje sano se recuperaría como uno herido; uno herido, como uno incapacitado, y uno incapacitado simplemente no se recupera. Así, un personaje incapacitado que continúa su actividad normal deberá hacer la habitual prueba de Aguante cada semana a dificultad 15. Si tiene éxito, no gana ni pierde puntos, pero si falla, pierde tantos puntos de Resistencia como el dado central. Un aspecto positivo puede reducir esta pérdida al dado menor, mientras que uno negativo lo elevaría al dado mayor.

Los personajes pueden recibir supervisión médica durante su recuperación. El personaje que supervisa a otro personaje debe tener una habilidad apropiada y superar en cada periodo que lo atienda una prueba cuya dificultad dependerá de la gravedad del paciente: dificultad fácil si está sano, dificultad media si está herido o difícil si está incapacitado. Carecer de acceso a medicamentos o al instrumental médico adecuado es un aspecto negativo de la situación. Si el médico tiene éxito, el personaje herido gana el aspecto temporal «Bajo supervisión médica», que puede activar o agotar durante su recuperación para obtener mejores resultados en sus tiradas.

TABLA 13. DIFICULTAD DE LOS RECURSOS

Dificultad	Ejemplos
Fácil (8-9)	Equipo básico: cuerdas, armas de pequeño o mediano calibre, algunos explosivos poco potentes
Media (10-11)	Equipo especializado o de calidad excelente
Difícil (12-13)	Armas potentes, RPG, lanzagranadas, dispositivos arcanos
Muy difícil (14-15)	Materiales especiales poco conocidos, sustancias exterminadoras o uranio

EQUIPO

El sistema **Hitos** es abstracto, así que no vamos a ofrecerte una lista de equipo con innumerables objetos y sus descripciones: puedes imaginar el tipo de objetos que hay disponibles en el mundo de **Unrealms**. En términos de juego, los objetos hacen aquello para lo que fueron diseñados atendiendo al máximo al sentido común.

No se entra en disquisiciones sobre las particularidades de los objetos, a menos que alguno tenga una utilidad narrativa: en la vida real un revólver y una pistola pueden hacer daño diferente, así como una linterna grande y otra pequeña darán una cantidad de luz distinta, pero no vamos a entrar en distinciones a ese nivel, salvo que para la historia sea relevante. Cuando lo sea, recurre a los aspectos implícitos, ya que todas estas piezas de equipo estarán dotadas de ellos por definición. Por ejemplo, un coche deportivo es rápido, consume mucha gasolina y tiene un maletero pequeño, pero no hace falta enumerar estas cualidades, ya que están implícitas en el concepto de «coche deportivo».

Cada grupo (cazadores, terroristas o AIT) tiene un nivel de Recursos, esto es, la dificultad que supone para ellos adquirir un determinado objeto. Los terroristas y cazadores utilizarán el mercado negro, mientras que los miembros de la Agencia solo tendrán que rellenar una solicitud. El director de juego determinará lo complicado que es para un personaje que pertenece a uno de estos grupos conseguir el objeto estableciendo una dificultad, que el jugador deberá superar con sus Recursos. El personaje puede no superar la prueba porque no dispone de los medios económicos para comprar el objeto, no estaba disponible en ese momento o su envío se ha retrasado.

Generalmente, un grupo de dedales tiene unos Recursos de 7, un grupo terrorista unos Recursos de 6 y un grupo de cazadores unos Recursos de 5. Estas puntuaciones pueden crecer o menguar según el desarrollo de la partida.

La tabla es meramente orientativa. Queda en manos del director de juego decidir la dificultad para conseguir determinadas cosas en sus partidas. Además, cualquier objeto conseguido que sea

difícil o muy difícil debería bajar en un punto los Recursos del grupo para reflejar el coste de conseguirlo.

CIBERIMPLANTES

Esta es una regla opcional, su aplicación queda a discreción del director de juego. Un personaje puede añadir uno o más ciberimplantes a su lista de habilidades. Un ciberimplante es una prótesis robótica que reemplaza una parte del cuerpo o un órgano. El implante sustituye al órgano o miembro correspondiente y cumple todas sus funciones básicas. Sin embargo, la puntuación de un ciberimplante reemplaza la puntuación de la característica en cualquier acción en la que se utilice: por ejemplo los Reflejos al usar un brazo cibernético para dar un puñetazo y la Fortaleza cuando se determina el daño golpeando con ese brazo, o el Intelecto cuando se utiliza un ciberojo para ver lo que ocurre a lo lejos. Además, los ciberimplantes pueden tener capacidades especiales asociadas a su tipo: un ciberojo puede tener termovisión y una ciberpierna puede tener un compartimento para armas, por ejemplo. No hace falta especificar las capacidades del implante al crearlo, pero siempre que se utilicen debe activarse el ciberimplante como un aspecto, gastando el punto dramático correspondiente o agotando el aspecto.

EJEMPLO DE PARTIDA

Para que puedas hacerte una idea de cómo funciona el juego, te ofrecemos un ejemplo de partida con tres jugadores, Paco, Fran y Álex, y el director de juego (DJ), Iñaki. Los jugadores forman un grupo de dedales que investigan a un irreal sospechoso de pertenecer a un grupo terrorista. Paco juega con un semipétreo, Fran con un feral y Álex con un humano con el rasgo de ojo.

La partida comienza con los personajes yendo en coche a la dirección de uno de los sospechosos, que vive en un barrio conflictivo de la ciudad.

DJ: Habéis llegado a la dirección del sospechoso. Es una calle tranquila, hay un par de coches aparcados a un lado, las farolas están encendidas, no hay ni un alma.

FRAN: Yo quiero bajarme antes de que aparquemos y observar si alguien está pendiente de nuestra llegada.

ÁLEX: OK. Yo, que estoy conduciendo, reduzco un poco la velocidad para que sea más fácil.

DJ: Eso supone realizar una prueba fácil de Reflejos + 🎲.

FRAN: De acuerdo. He sacado 5 en el dado central, y con mis Reflejos de 8 y mi 🎲 8 supero la dificultad de lejos.

PACO: Yo, que estoy sentado en la parte trasera del coche, cierro la puerta con cuidado y echo un vistazo fuera a través de la ventanilla para ver si alguien se ha dado cuenta.

DJ: De acuerdo, Paco. Haz una prueba de Intelecto + 🧠.

PACO: En total he sacado 15 con mi dado central.

DJ: Cierras la puerta sin hacer ruido y ves que la calle está vacía; no parece haber nadie que pueda reparar en vosotros.

ÁLEX: Aparco cerca de la dirección y me bajo del coche.

PACO: Yo también me bajo y recojo del maletero la escopeta por si acaso. La cubro con mi gabardina.

FRAN: Yo los observo desde lejos y olfateo el aire en busca de alguien oculto. Tengo el rasgo racial «Olfato».

DJ: De acuerdo. Haz una prueba de Intelecto + 🧠 y quédate con el dado mayor.

FRAN: OK. He sacado 18. ¿Qué he oído?

DJ: Aunque la calle parece vacía, no lo está. Has detectado con tu olfato que hay un par de individuos escondidos en un callejón, cerca de donde han aparcado tus compañeros.

FRAN: OK. Se lo comunico a mis compañeros por el pinganillo y después trato de rodearlos para aparecer detrás de ellos.

DJ: Está bien. Eso es una prueba enfrentada de tus Reflejos + 🎲 contra el Intelecto + 🧠 de los tipos del callejón.

PACO: Yo discretamente cargo la escopeta bajo la gabardina.

ÁLEX: Yo intento mirar hacia el callejón sin llamar la atención.

DJ: De acuerdo, vayamos por partes. Fran, realiza tu prueba de 🎲.

FRAN: He sacado un 9, un 6 y un 3. Voy a agotar mi aspecto «Sigiloso como un gato» para relanzar el 6 y el 3. (*¡ñaki, el DJ,*

asiente y Fran relanza los dados). ¡Toma ya! Otro 9 y un 5. Me quedo con los dos 9, que, sumados a mi 🎲 y mi puntuación de Reflejos, dan un total de 35.

DJ: (*Tras lanzar los dados en secreto describe lo sucedido*). Tu personaje es una sombra que se pierde en la oscuridad de la noche; ninguno de los dos sujetos parece haberse percatado de tu presencia. Logras ocultarte y permanecer a pocos metros de la espalda de ambos sin hacer ningún ruido. Ahora vamos contigo, Álex. Haz una prueba de Intelecto + 🧠.

ÁLEX: He sacado 17 con mi dado central. ¿Los veo con claridad?

DJ: Aunque están ocultos por las sombras del callejón, puedes ver claramente que son dos hombres vestidos con ropa vaquera. Uno de ellos ha sacado una pistola, mientras que el otro está desarmado.

ÁLEX: Soy un ojo, quiero saber si alguno de ellos es un irreal.

DJ: Vale, eso es importante. El de la pistola parece humano, pero el que está desarmado es un sombrío y ha extendido sus garras.

PACO: Con disimulo pregunto a Fran por el pinganillo si está en posición. (*Fran asiente, con permiso del director de juego*). OK. Saco la escopeta y apunto al callejón mientras digo calmadamente: «Está bien, dejad de hacer el indio, que se os han acabado las flechas. Salid donde pueda veros».

FRAN: Yo, sin hacer ningún ruido, me sitúo detrás del de la pistola y le coloco la mía en la sien mientras digo: «No nos pongamos nerviosos, ¿no crees?».

DJ: De acuerdo, Fran. Haz de nuevo una prueba de Reflejos + 🎲.

FRAN: ¡Mierda! Doble 1. Eso es una pifia, ¿no?

DJ: Exacto. Te acercas sigilosamente hasta su espalda, pero sin querer golpeas una de las cervezas que estaban bebiendo, que se parte en mil pedazos. El sombrío se vuelve hacia ti, has perdido el factor sorpresa. ¡Tirad todos Iniciativa!

La partida seguiría desde aquí, probablemente con un pequeño combate entre los tres dedales y los dos vigías o con un intercambio de amenazas tensas que se prolongaría hasta que alguno de ellos convenciera al otro de que no es necesario que muera nadie para aclarar lo que está ocurriendo. Todo depende de lo que decidan los jugadores y lo que deparen los dados, como hemos podido comprobar.

AVALIND SHADE

Agente de la AIT, Nivel 7



CARACTERÍSTICAS

FOR 3 Esbelta

REF 4 Antigua gimnasta

VOL 7 Minuciosa

INT 10 Empollona

HABILIDADES

- 4 Estiramientos de gimnasia deportiva
- 3 Prácticas de tiro
- 7 Atención a los detalles
- 5 Rostro inexpresivo
- 8 Decirte lo que necesitas escuchar
- 8 Todo está en los libros
- 5 Analista

HITOS

- De pequeña se pasaba el día estudiando en lugar de salir a jugar.
- A pesar de sus esfuerzos no pudo lograr el oro en Barcelona 92.
- No ha logrado mantener ninguna relación sentimental.
- El Nivel 7 es lo más importante de su vida.

COMPLICACIÓN

Se implica personalmente en los casos en los que trabaja.

DRAMA

5

COMBATE

AGUANTE

DEFENSA

INICIATIVA

DAÑO

6

13

9

1/0

H

I

M

DESCRIPCIÓN

Rasgos raciales
Dueña de su destino,
Perseverante.

Raza Humana
Fecha de nacimiento
29/04/1983
Nombre completo
Avalind Shade
Alias Ava

Estatura 173 centímetros
Peso 51 kilogramos
Pelo Rubio
Ojos Verdes
Ocupación Analista del Nivel 7, AIT
Situación Base itinerante de la AIT

La agente Shade ha sido siempre un ejemplo de esfuerzo y dedicación. Primera de su promoción, estudió Psicología en Harvard con una beca de gimnasia deportiva que la llevó a participar en las olimpiadas de Barcelona de 1992. Al acabar sus estudios ingresó en el FBI como analista y, cinco años después, fue reclutada por la AIT, que se interesó por varios de sus informes sobre la catástrofe de las Torres Gemelas. En ellos apuntaba incongruencias en las declaraciones de los testigos y en las imágenes de vídeo de la prensa y aficionados. Fue reclutada por Mr. Clean y estuvo a su cargo durante diez años, monitorizando informes psiquiátricos en busca de conexiones con incidentes irreales y evaluando las aptitudes de los dedales y alfileres de la Agencia.

En 2011 su informe sobre la acción de los dedales en el incidente de Fukushima y su asesoramiento para encubrir el escape del durmiente llamó la atención del coronel Preston, comandante de la base itinerante de la AIT. Tras una entrevista, la agente Shade ha sido ascendida a analista del Nivel 7, último escalafón de la Agencia, y ahora se encarga de vigilar el Entramado y solventar roturas y desajustes. En la actualidad es la mano derecha del coronel Preston, quien está al cargo de la mayoría de las misiones encubiertas en el planeta.

Aunque ha mantenido un par de relaciones esporádicas con algunos compañeros, con quien realmente está comprometida Ava es con su trabajo. Adora lo que hace. Todos sus jefes han elogiado su minuciosidad y atención por los detalles, aunque no por ello parece fría y distante. Avalind tiene siempre palabras de apoyo y comprensión, pues no olvida jamás que lo que se oculta detrás de todos los datos e informes son seres vivos.

Bajo las órdenes directas del coronel Preston, Ava ha contribuido a suavizar un poco sus actuaciones, convirtiéndose en una verdadera baliza moral para el relativamente reciente Nivel 7.

ELENA DOBROGEA

Remendadora gnosiana

CARACTERÍSTICAS

FOR 2 Brazos fuertes

VOL 10 Voluntad de hierro

REF 2 Sobre ruedas

INT 12 Multitarea

HABILIDADES

- 1 Pulsar «adelante» en el control de la silla
- 4 Táser
- 5 Captar discordancias perceptivas
- 3 Mejor amiga
- 4 Políglota
- 10 Hacker
- 3 Taquigrafía
- 10 Moldear el Entramado a su antojo

HITOS

- Ha tenido que huir durante toda su vida.
- Su comprensión instintiva del Entramado y su habilidad para absorber las palabras la convirtieron en una cotizada ladrona y correo antes de llegar a la mayoría de edad.
- Absorber un extraño grimorio hace veinte años la ha dejado paralizada paulatinamente, empezando por sus piernas.
- Con ayuda de una buena amiga logró vencer su enfermedad arcana, aunque todavía busca la manera de revertir sus efectos.

COMPLICACIÓN

Parapléjica por una enfermedad arcana. Tiene que absorber texto escrito cada hora para evitar que la enfermedad se propague por todo su cuerpo.

COMBATE

AGUANTE DEFENSA INICIATIVA DAÑO
7 11 8 1/1

COBERTURA

20

DRAMA

2

DESCRIPCIÓN

Rasgos raciales

Gnosis (cleptografía eidética táctil, un rasgo exclusivo de una raza extinta. Consiste en absorber con la piel cualquier palabra escrita, que permanece como un tatuaje en movimiento continuo; la palabra se borra del texto). Afinidad con la arcanotecnología.

Tara racial

Vida complicada

Raza Gnosiana

Fecha de nacimiento 04/04/1977

Nombre completo

Elena Moldava Dobrogea

Alias E

Estatutura 120 cm sentada

Peso 55 kilogramos

Pelo Castaño ondulado

Ojos Castaños

Ocupación Informática freelance

Situación Europa del Este

Patrón

Treinteañera de mirada despierta. Se desliza en una silla de ruedas eléctrica de última generación. Su aspecto irreal es el mismo, pero por su blanca piel corren líneas de un texto incomprensible, salvo en sus piernas, donde el texto está paralizado.

Elena Moldava nació en Dobrogea, a orillas del Danubio. Desde pequeña se vio obligada a llevar una vida nómada, ya que tanto ella como todas las mujeres de su familia pertenecen a una extraña raza irreal conocida como «gnosiana». Estas criaturas son capaces de traspasar a su piel cualquier palabra escrita, borrándola completamente del soporte en el que estuviese. Las palabras permanecen en su piel como un tatuaje que se desliza aleatoriamente por ella, escrito en extraños caracteres. Esta característica las convierte en espías, ladronas y correos perfectas (se dice que la mítica Mata Hari pertenecía a esta raza). Muchos terroristas, e incluso miembros de la Agencia, capturan gnosios para albergar información. Por eso Elena y su familia deambularon por toda Europa durante la última década de la Guerra Fría, transportando información para el mejor postor.

Poco después de la caída del muro de Berlín, Elena y su madre, Eliza, se encontraban en una misión de transporte de un documento prohibido por la OMNI cuando su madre cayó enferma. Fue Elena la encargada de absorber el documento de la piel de su madre y llevarlo hasta Moscú. Desde ese momento su vida no volvería a ser la misma, pues poco después de traspasar la frontera rusa comenzó a perder el equilibrio y, ya en suelo ruso, se derrumbó. Jamás volvería a andar. Ya en Moscú, el comprador, un ojo, pudo comprobar que el documento, imposible de extraer de Elena, estaba paralizándola poco a poco, tal y como había hecho con Eliza. Durante un año Elena estuvo internada en un hospital privado donde trataron su extraña enfermedad. En realidad, un grupo de remendadores intentaba extraerle el documento. Gracias a la amistad que trabó con una de las remendadoras, logró encontrar una manera de paliar la enfermedad que le había inmovilizado las dos piernas y consiguió escapar del cautiverio al que la tenían sometida. Desde entonces se ha ganado la vida como hacker y remendadora profesional. Es perseguida de cerca por la AIT y el comprador secreto, del que solo sabe su nombre: Olaus.

La marca personal de Elena es eliminar todas las letras «e» de los documentos que piratea, por lo que en la red se la conoce sencillamente como «E». Su enfermedad paraliza los textos grabados en su piel, por lo que no puede mover las piernas. Solo si consume numerosos textos cada hora, logra frenar la enfermedad. Según sus averiguaciones, el problema reside en que el texto no está completo y por ello no le es posible extraerlo. Supone que la parte restante debe de estar en poder del misterioso Olaus, que desapareció de Rusia con la caída de la Perestroika.

Dispositivo arcanotecnológico

Ordenador portátil integrado en su silla



BAJO CONTROL

Las luces del pequeño apartamento alquilado ex profeso para este encargo parpadeaban por la potencia que la operación estaba alcanzando. En un pensamiento casi inconsciente, Elena decidió que quizá debería desviar parte de la red eléctrica para compensar. Mientras con una mano seguía con la secuencia alfanumérica que le garantizaría acceso al objetivo, con la otra abrió una línea de comandos alternativa; en pocos segundos las luces dejaron de parpadear gracias a la energía extra proporcionada.

Casi había conseguido la información cuando unas alarmas visuales aparecieron en una esquina de la pantalla del ordenador. Abrió una ventana sin dejar de piratear la base de datos del objetivo. Al abrirla, la ventana se subdividió en cuatro recuadros y aparecieron en el monitor las imágenes en blanco y negro de cuatro cámaras de seguridad.

Dos soldados anónimos equipados con armaduras corporales antibalas reventaban la cerradura de la puerta de entrada al vestíbulo del edificio en ese mismo momento. En otra cámara se veía a dos personas más avanzando por la azotea. Armados con rifles de asalto, se dirigían a la entrada superior.

Calculó mentalmente el tiempo que les llevaría llegar hasta ella y le pareció suficiente para conseguir la información, así que continuó con su tarea mientras observaba de reojo a los agentes de la AIT en el monitor. Estaba segura de que aquellos que venían a por ella eran dedales. Al fin y al cabo, estaba intentando *hackear* uno de sus alfileros.

Mientras entraban, vio cómo otro soldado se incorporaba al equipo de la puerta. Iba sin casco. Era un hombre pálido, con el pelo negro y una mirada acerada, remarcada por unas profundas ojeras. Le daba mala espina ese individuo en concreto, y más cuando se fijó en un tic que tenía en la comisura de los labios.

Abrió otra línea de comandos y examinó al soldado con el rostro al descubierto. Ningún patrón ocultaba a ese hombre, era humano. Masculló una maldición y comenzó a teclear de modo frenético, concentrándose únicamente en la tarea que la llevaría a obtener la información. Por un momento

casi pudo ver el Entramado en toda su amplitud; sonrió ante el reto y con un gesto de triunfo pulsó la tecla «Intro». La información fluyó hasta el *pendrive* que tenía insertado en el ordenador.

Los agentes avanzaban por el pasillo en ese instante, por lo que tecleó más comandos. Esta vez, sin ninguna otra tarea que la distrajera, lo consiguió en pocos segundos.

Los agentes que estaban en el pasillo comenzaron a notar calor casi de inmediato. Cuando se acercaron, empezaron a brotar llamas de la puerta del apartamento en el que se encontraba Elena. Estas calcinaron la madera en una explosión ensordecedora. Como un animal vivo, las llamas se alzaron en todas direcciones y devoraron todo a su paso; los agentes se vieron de inmediato sofocados y retrocedieron en formación de cobertura.

—¡Quítense de en medio! —rugió una voz detrás de ellos.

—Hay un incendio, señor... —le respondió uno de los soldados anónimos.

El agente con el rostro al descubierto se adentró en el incendio sin hacer caso de las llamas que forzaban a sus compañeros a mantenerse alejados. Cuando estuvo enfrente de la puerta del apartamento, la reventó de una patada y sacó la pistola del cinturón.

—Sé que estás aquí, déjate ver —gritó el soldado. Elena pulsó la palanca de dirección y la silla de ruedas la llevó delante de él—. Ya la tengo —dijo por el intercomunicador que tenía en su oreja al tiempo que volvía a enfundar su pistola. Observó por un momento a la remendadora: parecía humana y, sin embargo, intrincados textos en movimiento recubrían por completo su piel.

—¿Así que ya me tienes? Qué soldadito tan valiente —se mofó ella.

—Apaga esas llamas ilusorias —le ordenó en tono brusco mientras las comisuras de sus labios se movían con el tic nervioso que Elena ya había visto por las cámaras de seguridad.

—Claro, ahora mismo —dijo ella. Pulsó un botón oculto en su silla de ruedas y un teclado y una pantalla se desplegaron

desde distintas partes de esta. Tecleó a toda velocidad una serie de comandos—. Ya está.

—Tus artimañas no funcionan conmigo, remendadora. Las ilusiones no afectan a un ojo —le espetó el agente.

—Lo sé; de hecho, cuento con ello.

Elena sacó entonces un táser de una parte móvil de su silla y se lo aplicó al hombre, que cayó desmadejado en el suelo preso de espasmos involuntarios.

—Zorra... —logró articular débilmente—. No conseguirás escapar.

Elena comenzó a teclear de nuevo en el teclado de su silla.

—Claro que sí. Verás, ha sido muy sencillo manipular el termostato para subir la temperatura del pasillo y así hacer creer a tus soldados que había un incendio real. —Mientras hablaba, comenzó a encajar el teclado, el monitor y el táser en distintos compartimentos de la silla eléctrica, de modo que volvieron a quedar ocultos—. Lo mejor de todo es que aun siendo tú el único que puede ver a través de las ilusiones, has sido tan estúpido y presuntuoso como para entrar sin apoyo en territorio enemigo. Ahora tus compañeros se van a ir tan contentos conmigo; solo que no seré yo quien se vaya con ellos, sino tú...

Mientras yacía impotente en el suelo, el ojo pudo ver cómo los soldados entraban en el apartamento y saludaban

a la remendadora como si fuera él mismo. Entonces lo comprendió: la remendadora le había colocado su propio patrón.

—¿Ves? —le susurró Elena con una sonrisa.

El soldado intentó articular una advertencia, pero comprendió que sería inútil, ya que sus hombres oirían la voz de la remendadora.

Elena se separó de él un poco. Sin embargo, lo que los soldados vieron fue a su superior separarse del objetivo, encorvado y jadeante, hasta sentarse en un sillón.

—¿Se encuentra bien, señor? —le preguntó uno de los soldados a Elena.

—Sí —jadeó ella—. Esa zorra se ha defendido como un tigre, dadle una lección por mí.

—Entendido, señor. —El soldado propinó a la falsa Elena tal patada en la cabeza que le hizo perder la consciencia de inmediato.

—Dadme un momento y me reuniré con vosotros fuera —dijo ella sonriendo.

Los soldados la saludaron y se llevaron el cuerpo inconsciente de su superior como si hubiesen cumplido con la misión. En cuanto fue prudente, Elena accionó su silla y se dirigió hacia la entrada trasera, ya sin vigilancia, con una sonrisa de oreja a oreja. Todo estaba bajo control. Tal como ella había planeado.

LA MAGIA EN UNREALMS

C A P Í T U L O 5

En nuestro mundo, la magia no es más que energía transformada a nuestro gusto. La fuente de esta energía es la capa mágica que rodea la Tierra, denominada comúnmente «campo electromagnético». Algunos grupos de fanáticos afirman que esta capa es una barrera protectora, a modo de crisálida, de seres primigenios aletargados en el interior del planeta. Por eso, se cree que su uso y desgaste es motivo de los terremotos, tsunamis y erupciones volcánicas que azotan la Tierra de vez en cuando. En realidad, estos desastres no son más que el resultado del movimiento involuntario que realizan estas criaturas al ser perturbadas. Aparte de estos rumores y especulaciones, nada se sabe de este campo misterioso, pues la OMNI ha llevado a cabo un camuflaje histórico desde 1945.

En la antigüedad, cuando se comenzó a coquetear con el poder de la energía, los usuarios de la magia utilizaban sus propios cuerpos para canalizarla y transformarla a voluntad. La esperanza de vida de los magos era muy corta, y sus cuerpos acababan retorcidos y enjutos. Posteriormente, varios grupos pioneros de sabios estudiosos de la magia descubrieron el uso de objetos y materiales que absorbían la parte nociva de la energía (residuo mágico) que quedaba tras realizar un hechizo. De esta manera, el mago podía manipular la energía sin ningún tipo de riesgo y tan solo el utensilio o material usado recibía el desgaste.

A partir de la creación del Entramado, el acceso libre a la energía de la capa mágica se limitó. El lanzamiento de hechizos tal como se había conocido hasta entonces cambió radicalmente. Numerosos tomos mágicos con interminables fórmulas fueron destruidos. Asimismo, los utensilios dejaron de tener su función y fueron olvidados junto a sus dueños perecidos.

Como analogía, podríamos considerar que el Entramado actúa como un colador: permite el paso de tan solo una pequeña parte del poder de la capa mágica. Para controlar este proceso, la OMNI dispuso dos sistemas de conversión y adaptación de la energía mágica que permitían una extracción segura y controlada.

El primero de ellos fue nombrado comúnmente **ALC (aplicación de lanzamiento controlado)**: el usuario descarga en su dispositivo una aplicación preconfigurada con toda la información necesaria para poder realizar un glifo.

El segundo se denomina **PCL (programa de creación libre)**: es un sistema de programación libre en el que el usuario agrega sistemáticamente líneas de comandos para obtener como resultado un hechizo de creación propia.

A pesar de que ambos sistemas fueron creados para dosificar y controlar la energía mágica, es posible que en momentos puntuales el sistema se sobrecargue y dé como resultado un fallo del Entramado (ver **Tabla 16. Pifias en la magia**, página 71).

DISPOSITIVOS ARCANOTECNOLÓGICOS

Es indispensable poseer un dispositivo arcanotecnológico adaptado para tener acceso a la magia. Un *smartphone*, tableta u ordenador portátil, cualquiera es válido siempre que esté preparado para el tipo de sistema o *software* que se quiera emplear para el lanzamiento. Estos dispositivos no son de uso común; suelen estar en posesión de miembros de la AIT o de grupos terroristas y facciones significativas.

El mero hecho de poseer un dispositivo no implica que se pueda hacer uso de la energía del campo mágico. Se necesita un profundo estudio de cada uno de los glifos o de las líneas de comandos de las que están compuestos los hechizos que queramos lanzar. Para reflejar esto, el usuario debe sacrificar un punto de Drama, lo que le dará acceso a ambos sistemas, pero deberá escoger con cuál comenzar: ALC o PCL.

Si elige comenzar con el sistema ALC, lo habitual es que el dispositivo disponga de tres glifos, seis si el personaje posee el rasgo racial «Afinidad con la arcanotecnología».

Si comienza usando el sistema PCL, los puntos de cobertura que poseerá su dispositivo serán iguales a la característica de Voluntad del usuario, o el doble si posee el rasgo racial «Afinidad con la arcanotecnología».

PUNTOS DE COBERTURA

Para calcular los puntos de cobertura que tiene un personaje debemos tener en cuenta la puntuación de Voluntad. Esta será la cantidad total de puntos que podemos usar para lanzar hechizos con el sistema PCL.

Si algún personaje posee el rasgo racial «Afinidad con la arcanotecnología», su cantidad de puntos de cobertura disponibles será el doble de su puntuación de Voluntad.

Cada nivel de intensidad de las habilidades arcanas viene acompañado de un coste en puntos de cobertura (que podrá ser modificado por el director de juego en función del efecto o situación). Si no se tienen los puntos necesarios, el hechizo no podrá realizarse. No obstante, hay algunas excepciones.

Un personaje que posea un patrón puede hacer uso de los puntos de cobertura que el Entramado utiliza para cubrir su aspecto físico. Por ello, en ciertas ocasiones es posible sobrepasar el límite de puntos de cobertura a costa de dañar su patrón. No es lo más sensato, pero puede salvarle la vida en un momento dado. Dependiendo de lo que el personaje sustraiga de su patrón, puede quedar más o menos dañado.

La **Tabla 14** muestra cómo podría llegar a deteriorarse el patrón si un personaje utiliza la cobertura que este contiene para sus habilidades arcanas.

SISTEMA ALC

Entendamos el sistema ALC (aplicación de lanzamiento controlado) como un *software* que puede ser ejecutado de manera casi automática. El proceso que sigue es muy simple:

desde el dispositivo se ejecuta una aplicación que nos abre un menú con los glifos que poseemos actualmente; simplemente elegimos el que queremos usar y lo activamos. Cada glifo registrado en la lista viene con una información concreta de su duración, potencia, alcance, etcétera. Estas cualidades no pueden modificarse en este tipo de sistema, pues son fijas.

Un personaje que quiera utilizar el sistema ALC debe reducir en uno su puntuación máxima de Drama a la hora de crear su personaje. Este punto asegura que el personaje ha recibido la formación necesaria para el uso adecuado de dicho sistema y que, por tanto, está preparado para entender la información que suministra el programa. Si no se cumple este requisito, el personaje simplemente no lo entiende o no sabe cuál de sus opciones debe elegir en un momento dado. El uso errático del programa provocará un bloqueo permanente del dispositivo.

Al ser un *software* de control, el sistema ALC filtra meticulosamente la energía que proviene del campo electromagnético. Es decir, solo toma la cantidad necesaria para ejecutar el glifo. Esto asegura la integridad física del personaje y del Entramado que lo rodea.

Como contrapartida a esta fiabilidad, las habilidades mágicas que otorga este sistema son de uso limitado. Normalmente un glifo puede usarse una sola vez, aunque el director de juego puede considerar algunas excepciones, como añadir más de un uso o prohibirlo si las condiciones son demasiado desfavorables para el dispositivo, por ejemplo, mientras se está buceando a gran profundidad o en una zona donde no haya Entramado o la señal sea demasiado débil. Así, el número de usos que tendrá el glifo del personaje por este método no está sujeto a los puntos de cobertura que se posean, sino al

TABLA 14. PUNTUACIÓN DE DESAJUSTE

**Puntuación total negativa
por uso excesivo de cobertura**

Efecto

De -1 a -4

Una pequeña parte de nuestro aspecto real interferirá en el patrón en un punto determinado. Un colmillo, ojos de distinto color, una mano un poco más grande, etcétera. En unas horas, el Entramado nos arreglará el estropicio, puesto que se considera un pequeño fallo en el sistema de cobertura.

De -5 a -8

Las partes de la cobertura afectadas serán mayores que en el caso anterior. Las características morfológicas de nuestra raza se harán un poco más visibles de lo normal. Seguiremos siendo humanos a la vista de todos, pero peculiares. En este caso la cobertura deberá ser revisada por la ITP (página 19) o por un remendador del mercado negro.

-9 o menos

La morfología de nuestro patrón se verá dañada permanentemente y a la vista de todos seremos un personaje desajustado (gana la tara racial «Marginado»).

¿QUÉ ES UN GLIFO?

Un glifo no es más que una aplicación instalada en un dispositivo. Es como un *software* preconfigurado que contiene toda la información que necesita el aparato para convertir la energía en el efecto mágico deseado. Se activa automáticamente con un solo toque.

criterio del director de juego a la hora de otorgarlos. Además, el glifo no podrá lanzarse cuando se haya superado su número de usos. Para lanzarlo de nuevo, deberá conectarse a la red durante unas seis horas.

Por regla general, los glifos que soporta el sistema ALC no deben superar los efectos correspondientes a una habilidad arcana con un nivel de intensidad medio (ver página 65).

Cuando un personaje elige tener acceso al sistema ALC, automáticamente obtiene tres glifos de la lista de glifos oficiales, que se instalan en un dispositivo adaptado para ello (todos aquellos personajes con el rasgo racial «Afinidad con la arcanotecnología» comienzan con seis glifos en vez de tres). Posteriormente, el personaje podrá hacerse con más glifos de la lista, incluso con otros nuevos ideados por el director de juego, descargándolos desde otros dispositivos de enemigos o siendo enviados desde el cuartel general de su facción. Todos quedarán guardados en la memoria principal del aparato y solo se perderán con la destrucción del mismo, si se borran voluntariamente o si se traspasan a otro dispositivo.

Para copiar un glifo desde un dispositivo ajeno, primero debemos poseer ambos dispositivos (el nuestro y el ajeno) y comenzar una conexión puente entre ellos. Con este proceso, que durará unos cinco minutos, se borrará el glifo del dispositivo de origen y se traspasará al de destino de forma permanente.

Todos los glifos que existen se activan automáticamente al seleccionarlos, usando para ello una acción similar a la de ataque, es decir, podríamos movernos antes o después de la activación del glifo, pero nunca podríamos hacer uso de dos glifos en el mismo asalto, salvo si se activa el glifo «Efectos especiales» (página 59).

Al no necesitar tirada para su activación, los glifos no pueden incapacitar un dispositivo por sacar una pifia, igual que no se verán beneficiados por obtener un resultado crítico.

Adicionalmente, los jugadores que eligen el sistema ALC pueden emplear puntos de mejora cuando el director de juego lo decida (ver **Evolución del personaje**, página 79). Estos puntos sirven para crear habilidades arcanas y usarlas sin necesidad

de gastar otro punto adicional de la reserva máxima de Drama. En ese momento deberán calcular sus puntos de cobertura, como se describe en el apartado **Puntos de cobertura** (ver página 57).

LISTA DE GLIFOS OFICIALES

Armadura dinámica

Descripción: El glifo de protección por excelencia. Se usa en la mayoría de incursiones militares o terroristas. Provoca que el atuendo que se lleva en ese momento se transforme en un eficaz blindaje, endureciendo las fibras de su material hasta límites insospechados.

Efecto: +2 a la RD durante tres asaltos. Esta bonificación se pierde tras recibir un impacto. El director de juego puede incluir en la partida glifos de armadura dinámica de mayor potencia que otorguen una RD mayor.

Camuflaje

Descripción: Para cazadores, guerrilleros, sujetos de valentía limitada y gente que quiera pasar desapercibida, este glifo es su elección ideal.

Efecto: El lanzador de este glifo puede obtener la textura y el color del entorno, incluido su propio equipo. Este camuflaje otorga un aspecto positivo a cualquier prueba de  con la que se pretenda evitar ser detectado. La duración es de unos cinco minutos, aunque existen versiones que duran más. Para ello, el director de juego puede incrementar en múltiplos de tres o cinco la duración del glifo. Hay usuarios que aseguran que si el camuflaje excede la hora de duración, el terminal se bloquea.

Comunicación electrónica

Descripción: Este novedoso glifo hace posible la comunicación con dispositivos electrónicos de todo tipo.

Efecto: El lanzador puede obtener información del dispositivo seleccionado realizando una pregunta por medio oral. El aparato responderá mediante impulsos dirigidos directamente a la mente del usuario del glifo. Dependiendo del dispositivo, el director de juego puede solicitar una prueba de , ya que algunos son más reticentes a conversar que otros. Por ejemplo, una cámara no desvelará fácilmente información grabada y, en cambio, un televisor podría contarle todo sobre su dueño. Un mal resultado en la prueba podría provocar que el aparato cese la comunicación inmediatamente. Por el contrario, una buena prueba podría extender la conversación a una o más preguntas, incluso el personaje podría recibir favores del dispositivo en cuestión.

Control ambiental

Descripción: Este glifo fue creado en los años noventa por la doctora Irina Stripe, que, gracias a él, consiguió aliviar su intolerancia al calor. Este permite controlar el clima alrededor durante un periodo determinado de tiempo.

Efecto: El lanzador puede controlar el frío, el calor, la lluvia, la niebla, el viento, etcétera, en una zona ocupada por una sola persona. La duración básica no excede el minuto. La intensidad de este glifo no permite hacer volar un contenedor con el viento ni matar a alguien de calor, pero sí puede hacer que el personaje se quite la chaqueta por el bochorno o que no sea capaz de apuntar con su pistola por la niebla que lo rodea. El glifo tiene otras versiones con las que se puede ampliar su duración y área de efecto.

Control temporal

Descripción: En la mayoría de los laboratorios se usa un glifo de control temporal, principalmente por si un experimento sale mal. Se activan automáticamente como medida preventiva, pero a posteriori... Es lo que tiene eso de controlar el tiempo.

Efecto: Se puede ralentizar el tiempo durante un asalto para otorgar una bonificación de +5 a una acción ofensiva. También se puede acelerar el tiempo para otorgar una acción adicional durante ese mismo asalto a otro compañero, ya que el lanzador gasta su acción en activar el glifo. Detener el tiempo sirve para hacer perder el asalto a un solo blanco. Si el objetivo quiere resistirse, deberá superar una prueba de Voluntad a dificultad media. Por último, se puede retroceder en el tiempo para repetir una prueba fallida, para decir algo que se olvidó o para rectificar si se había dicho algo indebido. Esta modalidad puede usarse sobre el propio lanzador sin coste de acción repitiendo la prueba de su última acción en el mismo asalto. También es posible usarlo sobre otro objetivo. En este caso, el blanco repite la tirada durante el asalto en el que el usuario del glifo activó su poder. La imaginación es el alma de este glifo. El director de juego puede introducir versiones avanzadas para hacer que duren más de un asalto, pero no deberían superar los dieciocho segundos de efectividad.

Cremallera

Descripción: Este glifo convierte nuestro dispositivo en una ventana al mundo tal y como es en realidad. Podemos usar nuestra pantalla para mirar alrededor y comprobar la naturaleza de las personas y lugares que nos rodean, eludiendo por unos instantes la dictadura visual del Entramado.

Efecto: Permite evadir el efecto visual de la cobertura de manera temporal. La duración básica es de unos pocos segundos, aunque hay versiones que duran más. Puesto que es una

intromisión en el Entramado en toda regla, su uso indiscriminado pone en alerta a la AIT, que mandará agentes para investigar la situación.

Efectos especiales

Descripción: Añadir un efecto especial a un glifo puede hacer que la balanza se incline a favor del lanzador. Una esfera energética podría convertirse en una esfera de fuego e incendiar las ropas del enemigo, un glifo de escudo básico puede transformarse en un escudo de agua para escapar de un edificio en llamas, etcétera.

Efecto: Este glifo añade un efecto extra a un hechizo anterior. Deben ejecutarse ambos a la vez, usando todo el asalto. Los efectos especiales añaden un aspecto temporal positivo o negativo, dependiendo del caso. Algunos ejemplos de efectos especiales son: agua, cenizas, electricidad, frío/hielo, fuego/calor, humo, viento, etcétera.

Ejemplo práctico: *Johnny Lizzard quiere crear el glifo «Esfera energética» y añadir el efecto especial «fuego». Para ello, en un mismo asalto como acción completa, activa los glifos «Esfera energética» y «Efectos especiales». Podrá entonces añadir el aspecto «Flamígero» a su esfera y hacer que los documentos que lleva el blanco bajo el brazo empiecen a arder. Como alternativa, podría aplicar el aspecto negativo «Ardiendo como una tea» a su objetivo y provocar con ello un daño continuo de 2 puntos hasta que las llamas sean extinguidas.*

Hay que tener en cuenta que este glifo es el único que puede activarse junto a otro como una sola acción. El resto de glifos solo podrán activarse una vez por asalto.

Escudo

Descripción: Si el glifo de «Armadura dinámica» sirve para amortiguar los golpes recibidos, el de «Escudo» hará todo lo posible para que no nos alcance la bala disparada o el garrote que se avecina desde el cielo.

Efecto: Crea una barrera invisible que rodea al blanco, añadiendo +2 a la Defensa. El escudo se desactiva automáticamente cuando el beneficiario del hechizo sufre un golpe o cuando el combate acaba.

Esfera energética

Descripción: Para aquellos que deseen disparar con sus dedos como si fueran armas de fuego, existe la esfera energética, una pequeña bola reluciente del tamaño de una manzana que impacta con fuerza contra el adversario. Para que sea efectivo, el lanzador debe realizar un ataque a distancia contra el blanco. El alcance de la esfera es el mismo que el de una pistola común.

Efecto: La esfera provoca daño C al objetivo impactado. Existe una variante explosiva, comúnmente utilizada por terroristas, que explota al entrar en contacto con el blanco y daña por el mismo valor a otros objetivos cercanos, que están a pocos metros.

Hilvanar

Descripción: El famoso científico de la AIT, Mark Coverson, ideó un sistema que permitía comprimir en una misma zona la información visual que produce el Entramado para hacer invisible a cualquier persona o cosa que se hallara en su interior. Se le ocurrió la idea al contemplar una bandera que ocultaba sus dibujos mientras ondeaba al viento.

Efecto: Permite plegar el Entramado para ocultar algo o a alguien durante unos segundos. Ciertos glifos de «Hilvanar» tienen una duración prolongada, dependiendo del nivel de concentración del lanzador. Es necesaria una prueba de Voluntad a una dificultad variable, supeditada al entorno o al estado de ánimo del lanzador. Si en algún momento el beneficiario del hechizo inicia una acción ofensiva contra alguien, el glifo se desactivará automáticamente.

Ilusión

Descripción: Uno de los glifos más útiles para confundir al enemigo. Son de uso común en guerras e incursiones armadas, ya que no hay mejor cebo que un grupo de soldados ilusorios mientras rodeas al enemigo para flanquearlo.

Efecto: Este glifo permite crear cualquier imagen, sonido o sabor (si se aplica sobre un alimento) que se nos ocurra, siempre que no exceda un 100 % de la masa del blanco, en el caso de las imágenes. Podemos aplicarlo sobre un objetivo o sobre un área en concreto. A la hora de lanzar el hechizo, debemos elegir el sentido que queremos afectar: vista, olfato, oído, tacto o sabor. Determinados glifos de ilusión más poderosos hacen posible la combinación de más de un sentido o prolongar su duración. Otros, de manera adicional, permiten que la ilusión pueda desplazarse o moverse a nuestro antojo. La duración del glifo es de un minuto (diez asaltos). No obstante, una buena prueba de Intelecto, con una dificultad basada en el estrés de la situación o en el estado físico y mental del lanzador, le concederá un minuto adicional hasta cumplir, como mucho, la media hora; a partir de ese momento, la ilusión se irá desvaneciendo gradualmente. Todo el que entre en contacto con la ilusión podrá descubrirla si tiene éxito en una prueba de  de dificultad media, añadiendo un nivel de dificultad por cada sentido adicional que tenga la ilusión.

Impulso arcano

Descripción: Si caímos desde una altura de siete pisos por no haber saltado lo suficiente o nos lamentamos porque no

podimos desactivar la bomba antes de que nos estallara en la cara, deberíamos haber usado el glifo «Impulso arcano». Es, con diferencia, uno de los glifos más usados por aquellos que poseen un dispositivo con sistema ALC.

Efecto: Este glifo potencia, mediante arcanotecnología, cualquier acción llevada a cabo por el lanzador, otorgándole un aspecto positivo en su siguiente acción.

Influencia

Descripción: Entrar en un local vigilado por gorilas o convencer a unos agentes de la AIT de que los dos terroristas que acaban de ver no son los que buscan será muy fácil con el glifo «Influencia».

Efecto: El lanzador del glifo infunde en el sujeto escogido una sensación de amistad, odio, confianza, amor, influencia, desinterés, olvido, etcétera. El efecto es instantáneo y durará unos cuantos segundos. Tras finalizar el hechizo, el objetivo no recordará nada de lo que hizo mientras estaba bajo esta influencia. Un blanco que quiera resistir los efectos de este glifo deberá superar una prueba de Voluntad de dificultad media. Si falla, caerá bajo los efectos descritos por el lanzador.

El director de juego puede introducir variantes de este glifo que tengan una mayor duración o que puedan afectar a más de un blanco. De ninguna manera podrá aplicarse una influencia de manera permanente: la duración máxima no debería sobrepasar la hora en las versiones más potentes de este glifo.

Muro energético

Descripción: A diferencia del glifo «Esfera energética», el «Muro energético» utiliza la energía del campo electromagnético para fines defensivos, haciendo aparecer una pared o muro. Puede servirnos para interponerlo entre un enemigo que nos persigue y nosotros o bien para subirnos a él y alcanzar superficies más elevadas.

Efecto: El lanzador del glifo puede crear un muro de hasta 3×3×0,3 metros fijo al suelo durante unos pocos segundos. Un buen resultado en la prueba de Voluntad le permitiría mantener en pie el muro unos minutos, siempre que no se exceda la media hora. El muro será de energía sólida translúcida, pero el lanzador puede otorgarle otras características si combina este glifo con el de «Efectos especiales». Para abrirse paso o derribarlo, el muro tiene una Resistencia de 25 y una RD de 5.

Primeros auxilios

Descripción: El paquete de este glifo contiene toda la información necesaria para reanimar a un desfallecido, cerrar algunos arañazos o aliviar los síntomas de un ataque de asma.

Efecto: Permite realizar una acción sanadora. Tiene muchos usos distintos, aunque los más comunes son estos: sanar 10 puntos de Resistencia, antídoto, restablecer (una enfermedad) o restaurar (una tara causada por un agente externo, como ceguera por un gas o desorientación por una descarga de táser). El director de juego también puede proponer otros glifos de primeros auxilios.

Rayo energético

Descripción: El recurso ofensivo con más alcance para los usuarios de glifos. Nuestro dispositivo concentra energía durante unos instantes para liberarla posteriormente en forma de rayo de luz, rayo que hará lo posible por atravesar todo lo que toque, creando su correspondiente agujero.

Efecto: Este glifo crea un rayo de energía brillante que ataca al blanco desde la distancia. El ataque consiste en una prueba de Reflejos + ⚡ contra la Defensa del blanco. El rayo alcanzará a un objetivo que esté a la vista, y este sufrirá un daño mM.

Telepatía

Descripción: Este glifo nos ofrece la posibilidad de comunicarnos mentalmente con un grupo de personas voluntarias. Manteniendo una conversación tan fluida como lo es una oral, podemos avisar a un compañero de un peligro inminente o desvelar las cartas que tienes en una partida de naipes sin que nadie se entere.

Efecto: Este glifo permite establecer comunicación mental con sujetos voluntarios. El área de efecto es variable: depende de si los miembros que intervengan en la conversación telepática poseen o no el mismo glifo. En caso afirmativo, la distancia solo estará limitada a la cobertura del dispositivo, es decir, mientras el aparato funcione normalmente podremos participar en la conversación siempre que no nos separemos de él. Todos aquellos personajes que no tengan el glifo instalado en su dispositivo podrán participar también en la conversación, pero el radio de efectividad se reducirá a unos cuantos metros desde uno de los participantes con glifo, como si de una red wifi se tratara. La conversación se prolonga mediante pruebas de Voluntad periódicas que realiza el personaje que activó el glifo. Si es capaz de concentrarse, todos los participantes con este glifo podrán seguir manteniendo el contacto normalmente. No obstante, todos aquellos miembros sin glifo tendrán que hacer su propia prueba de Voluntad cada vez que el director de juego lo considere oportuno: si el resultado es inferior al solicitado, podrán ser expulsados de la comunicación. Solo será necesaria la activación de un



glifo de «Telepatía» para lo descrito, como si se tratara de una llamada telefónica que alguien inicia.

Visión especial

Descripción: Glifo creado inicialmente por el grupo terrorista Águilas del Desierto. Más tarde se legalizó y ahora es de uso común entre trabajadores del alcantarillado o artificieros.

Efecto: Este glifo permite alterar la percepción visual del blanco. Mientras dure el hechizo, el objetivo podrá elegir un tipo de visión especial: visión telescópica, visión de 360°, visión térmica, visión de rayos X o visión nocturna. El efecto especial durará un minuto (10 asaltos). Hay versiones con una duración superior, aunque estas son algo más difíciles de encontrar, ya que su uso es meramente militar.

CREAR UN GLIFO

Lo primero que hay que tener en cuenta a la hora de crear un glifo es que sus características no deberían superar las de un hechizo de intensidad media (ver página 65).

Esta limitación se debe al sistema anteriormente explicado, el ALC. Por lo tanto, podríamos considerar los glifos como trucos mágicos de no demasiada potencia para aquellos personajes que quieran coquetear con la magia sin que esta se convierta en uno de sus principales recursos.

Los glifos tienen básicamente un solo uso. Tras este, se descargan y no se pueden lanzar de nuevo hasta que se recarguen, conectándolos a la red unas seis horas.

La aplicación ALC permite el traspaso de glifos de la base a agentes a través de la red inalámbrica. Así, el cuartel general de una facción podría mandar, por ejemplo, el glifo «Visión especial» a los dispositivos del grupo de personajes jugadores para que realicen más fácilmente su misión de incursión nocturna.

Cualquier glifo traspasado de un dispositivo a otro se borrará en el original para copiarse en el de destino.

Todos los glifos obtenidos se almacenan en la memoria del dispositivo, a modo de grimorio.

Por último, recordamos que el sistema ALC debe tener una potencia limitada, ya que fue creado especialmente para ello. Aquellos jugadores que deseen acceder a un uso más poderoso y liberado de la magia deberán elegir el sistema PCL.

PROCESO ESQUEMATIZADO PARA LANZAMIENTO ALC

1. Cuando crees un personaje desde cero, sacrifica un punto de Drama de tu puntuación máxima para comprender el uso y lanzamiento de los glifos. Esta

elección no te permitirá emplear puntos para crear habilidades arcanas del sistema PCL en este momento. Sin embargo, cuando se te permita usar puntos de mejora (ver **Evolución del personaje**, página 79) podrás emplearlos para crear una habilidad arcana sin necesidad de invertir Drama de tu reserva. Entonces, calcula tus puntos de cobertura, que serán iguales a tu puntuación de Voluntad (el doble si tienes el rasgo racial «Afinidad con la arcanotecnología»).

2. Elige tres glifos de la lista oficial, u otros que el director de juego haya creado expresamente para la partida. Si tu personaje tiene el rasgo «Afinidad con la arcanotecnología», puedes elegir seis glifos en vez de tres.
3. Apunta tus nuevos glifos en la hoja de personaje y, a su lado, indica el número de usos que le queda a cada uno. Por regla general, es uno, a no ser que el director de juego te indique otra cantidad. Puedes coger más de una vez el mismo glifo para dotarlo de más usos. Por ejemplo, dos glifos de «Muro energético» y uno de «Ilusión».
4. Si agotas todos los usos de un glifo, no podrás lanzarlo de nuevo hasta que recargues el dispositivo en la red. Independientemente del número de usos que tuviera inicialmente el glifo, una recarga completa de un glifo agotado dejará la cuenta a uno. Si de alguna manera encuentras más usos a lo largo de la partida, añádelos al total actual, pero no olvides que, cuando los gastes, solo podrás recargar un único uso de cada tipo de glifo que poseas. Recargar un dispositivo no hace perder los usos a los glifos a los que aún les queden más de uno.
5. Cada glifo que encuentres en la aventura se guarda en el dispositivo permanentemente, como si de tu grimorio personal se tratara. Solo los perderás si el aparato se rompe, se formatea o si son traspasados a otro terminal manualmente.
6. Se pueden conseguir glifos mediante el traspaso desde otro terminal (del que se borrarán automáticamente) o si son transmitidos vía inalámbrica por tu organización (si es que la tienes).
7. Puesto que el sistema ALC es altamente fiable, no será preciso realizar tirada alguna para activar los efectos de tu glifo, por lo que no habrá posibilidad de fallo.

SISTEMA PCL

Este método de lanzamiento de hechizos fue desarrollado para ampliar el acceso al poder del campo mágico. De uso meramente científico y militar, el sistema PCL (programa de

creación libre) tenía como objetivo la versatilidad a la hora de transformar la energía en cualquier cosa que se nos pudiera ocurrir. La única limitación era la imaginación del lanzador y su capacidad mental para retener los conocimientos necesarios.

El sistema PCL otorga al lanzador una amplitud de canal a la hora de sustraer energía muy superior a la que permite el método de glifos. Como punto negativo, el estrés que sufre el Entramado por la transformación de tanta energía podría crear un siete (ver página 69).

Este sistema es como un lenguaje de programación exclusivo con el que el programador da forma al hechizo que quiere lanzar creando una serie de líneas de comando con unas órdenes específicas para la transformación de la energía. Un fallo en alguna de estas líneas podría provocar que el hechizo no funcionara o que tuviera unos efectos diferentes a los esperados.

En términos de juego, los personajes pueden comenzar con una o más habilidades arcanas (🌀), que les permiten manipular ciertas facetas de la realidad. El nombre de la habilidad definirá su propia naturaleza y la manera en que el personaje la interpreta.

HABILIDADES ARCANAS

Todas las capacidades mágicas pueden usarse de diversas formas; algunas son de menor magnitud y hay otras indudablemente más poderosas. El efecto concreto depende de la naturaleza de la habilidad arcana que se esté usando, pero sea cual sea esta, puede utilizarse en diferentes intensidades. En términos de juego, cuando un personaje trate de hacer uso de una habilidad arcana, el director de juego deberá determinar

¿QUÉ ES UNA LÍNEA DE COMANDO?

El aspecto que tiene un programa de creación libre es este: una pantalla totalmente en blanco con un cursor de escritura parpadeando. Mediante accesos directos, se copian y pegan distintas líneas de comando para enseñarle al dispositivo cómo tiene que canalizar la energía del campo mágico. Cada línea de comando contiene información útil: objetivos, duración, área, elemento, porcentaje de extracción de energía, etcétera. Se parecen, así, a las líneas de programación en BASIC.

Los entrenados en este sistema pueden rellenar una pantalla de líneas de comando en pocos segundos, hecho que les permite activar convenientemente su habilidad arcana durante un solo asalto.

si es un uso menor, un uso medio o un uso mayor. Sin embargo, sea cual sea este nivel de uso, la habilidad arcana no puede emplearse fuera de aquellas posibilidades para las que fue concebida. Este sistema es lo más cercano al uso de la magia tal y como era antes de que este estuviera limitado por el Entramado.

Para tener acceso a los conocimientos necesarios para dominar el PCL, el jugador debe restar un punto de Drama. Esto asegura que el lanzador tiene una serie de conocimientos básicos para abrir un canal de sustracción de energía desde el campo electromagnético hasta su dispositivo, concentrando la energía suficiente para el hechizo que quiere lanzar, con el propósito de transformarla eficazmente para conseguir el efecto final deseado.

Por supuesto, cualquier jugador que opte por este sistema podrá usar también glifos sin coste adicional, pudiendo activar cualquiera que se encuentre o que le transfieran a su dispositivo. No obstante, no empezará con ninguno.

Gracias al sistema PCL, los jugadores pueden crear hechizos, unos recursos del personaje que se invocan a través de las líneas de comando de su dispositivo y que les permiten llevar a cabo acciones más allá de las leyes físicas de la naturaleza. Cada hechizo de este tipo puede activarse durante el juego como si de una habilidad se tratase, aunque con una diferencia: los jugadores tendrán que gastar puntos de cobertura para lanzarlos.

Un personaje puede elegir tantas habilidades arcanas como desee, siempre que disponga de puntos en la creación de personajes.

Debido a que el flujo mágico que manipulamos con este sistema es superior al de ALC, el riesgo y descontrol a la hora de usarlo también es mayor. Por eso, siempre que se obtenga un doble 1 o un doble 10 en una prueba de 🌀, tendremos que consultar la **Tabla 16. Pifias en la magia** (página 71) y la **Tabla 15. Críticos en la magia** (página 70) respectivamente.

Para calcular lo bueno que es un personaje ejecutando una determinada habilidad arcana se tiene en cuenta su puntuación. Esta se distribuye al comienzo de la partida (o cuando el personaje adquiere la habilidad para usar el sistema PCL). Consulta la **Tabla 1. Niveles de poder** (ver página 22) para saber de cuántos puntos dispone un personaje para hacer la repartición. La reserva de puntos se comparte con las habilidades normales, por lo que hay que ser cuidadoso a la hora de asignarlos. El mínimo de puntos que debe tener una habilidad arcana para poder usarse es 1 y el máximo, 10.

Niveles de dificultad del uso de habilidades arcanas

Dividimos las dificultades del uso de habilidades arcanas en tres niveles básicos: hechizos de intensidad menor (dificultad 15), de intensidad media (dificultad 20) y de intensidad mayor (dificultad 30). Dependiendo del efecto que proponga el jugador para su hechizo, el director de juego deberá optar por un nivel de dificultad u otro. También puede proponer un gasto de cobertura variable para una misma habilidad arcana en función de sus características. Por ejemplo, un hechizo de luz para iluminar una habitación siempre será considerado de intensidad menor, ya que no supone una interferencia muy agresiva para el Entramado (no es como una esfera flamígera). Por ello, su coste en cobertura sería de 1 punto: el jugador tan solo pretende mantener un haz de luz en su mano durante un breve lapso de tiempo (unos pocos asaltos) con el fin de poder echar un vistazo a la habitación en tinieblas. Pero ¿qué pasa si el jugador quiere mantener su luz arcana activa durante toda una escena para poder luchar con un sombrío en un callejón oscuro? La habilidad arcana en sí es la misma, y su dificultad de lanzamiento sigue siendo de intensidad menor, aunque en este caso el director de juego propone que su gasto en cobertura sea algo mayor, pues necesita más energía para mantener el hechizo durante una escena entera. Así, el coste del hechizo pasaría a ser de 2 puntos.

A continuación ofrecemos una serie de ejemplos de las diferentes dificultades arcanas de nuestro sistema. Estas incluyen propuestas de coste en cobertura, también con sus ejemplos, para facilitar la labor del director de juego.

Intensidad menor (nivel 1): Coste de cobertura de 1-2 puntos.

Implica una manipulación pequeña de la realidad, por lo que sus efectos podrían considerarse una coincidencia o confundirse con prestidigitación. Además, no desajustan el Entramado. En ocasiones sí pueden llegar a ser perceptibles y sus efectos pueden desconcertar a aquellos que los presencien, pero intentarán darle una explicación «racional». Usar una habilidad en este grado requiere superar una prueba de Intelecto +  a dificultad media.

Ejemplos de usos menores con 1 punto de cobertura:

- Emitir pequeños chispazos que salen de la punta de los dedos del lanzador y que provocan daño C a un solo blanco que esté cuerpo a cuerpo.
- Endurecer la piel como la de un rinoceronte durante un asalto para obtener una RD de +2 en el siguiente golpe que sufra.
- Percibir si un objeto o lugar tiene arcanotecnología activa o si se usó en estos recientemente.

- Inutilizar mecanismos menores o destruir objetos frágiles.
- Dotar de un aspecto positivo o negativo para la siguiente acción (quedarse con el dado mayor o menor) a un blanco que se encuentre a unos pocos metros o a uno mismo.
- Obtener un +2 a la Defensa contra un solo ataque gracias al escudo creado con la basura del callejón donde tiene lugar el combate.
- Suscitar una única respuesta empática en un blanco al que el lanzador pueda tocar (amistad, desconfianza, agresividad, etcétera).
- Emanar luz desde la mano para iluminar una habitación durante unos pocos asaltos.
- Crear un objeto pequeño y sencillo que dure unos pocos asaltos (taco de madera, ganzúa, porra de cuero, etcétera).
- Cambiar el color de un automóvil durante unos asaltos para confundir a un perseguidor.
- Sanar por valor del dado C a uno mismo o a un personaje adyacente.

Ejemplos de usos menores con 2 puntos de cobertura:

- Uniendo sus dos manos, el lanzador crea un fogonazo que ciega durante unos pocos minutos (secuela temporal), el tiempo justo para huir, a un enemigo que se encuentra a pocos metros o bien le inflige daño por valor del dado M.
- Transformar el material del propio atuendo en Kevlar contra un solo ataque, obteniendo una RD de +4.
- Modificar las pupilas para poder ver sin problemas en la oscuridad durante unos minutos.
- Hacer que se encasquille el arma de fuego que porta un enemigo que se encuentra a unos pocos metros.
- Dotar de un aspecto positivo o negativo temporal a uno mismo o a un blanco que se encuentre adyacente.
- Obtener una bonificación a la Defensa de +4 contra el siguiente ataque gracias al vórtice de arena creado alrededor del personaje.
- Suscitar un sentimiento determinado en un blanco, que puede estar a unos pocos metros de distancia. Podemos hacer que se sienta alegre o irascible en una conversación que no debería durar más de unos minutos.
- Dotar de luz a un objeto que esté a unos pocos metros para que ilumine la estancia en la que vamos a reunirnos durante toda la escena.
- Transformar nuestros nudillos en roca pura para obtener una bonificación de +4 al daño en nuestro siguiente ataque sin arma (puñetazo).

- Silenciar, durante unos pocos asaltos, el área que nos rodea (no más de un metro) para forzar una cerradura sin que nos oigan.
- Sanar a un personaje que esté a unos pocos metros por valor del dado C.

Intensidad media (nivel 2): Coste de cobertura de 4-6 puntos.

Implica una manipulación de la realidad evidentemente sobrenatural, forzando al Entramado a ocultar de manera burda los desajustes que se producen. Usar una habilidad a este nivel requiere una prueba de Intelecto +  a dificultad difícil.

Ejemplos de usos medios con 4 puntos de cobertura:

- Lanzar una nube de esquilas congeladas desde la palma de nuestra mano para provocar daño del valor de mM a un pequeño grupo de enemigos que se encuentren a unos pocos metros.
- Cambiar la morfología de un árbol seco cercano para que nos envuelva, obteniendo una RD de +2 durante el tiempo que dure la escena.
- Reparar o inutilizar un mecanismo complejo (como un motor, un ordenador, un arma automática, etcétera) que el personaje pueda tocar.
- Beneficiarse de un +2 a la Defensa durante toda la escena gracias a un escudo de energía cinética que nos rodea.
- Comunicarse mentalmente con una criatura a corta distancia.
- Invocar a un animal de hasta tamaño medio para que realice una determinada acción durante toda la escena.
- Oscurecer un área, como la planta de un edificio, durante toda una escena.
- Modificar la composición de nuestra munición durante toda una escena (por ejemplo, cambiar nuestras balas normales por balas de punta hueca), dotándolas de un modificador de +2 al daño.
- Silenciar un objeto o un área pequeña durante toda una escena.
- Sanarse a uno mismo o a un compañero que el lanzador pueda tocar por valor de mM.
- Crear un objeto mediano o algo complejo que dure unos pocos asaltos (una pistola pequeña, unos prismáticos, una escala de cuerda, etcétera).

Ejemplos de usos medios con 6 puntos de cobertura:

- Reparar o inutilizar un mecanismo complejo (como un motor, un ordenador, un arma automática, etcétera) que se encuentre a unos pocos metros.

- Teleportación cercana, como la habilidad racial (ver página 34).
- El personaje irradia desde su cuerpo una explosión ígnea con un amplio radio, provocando al grupo de enemigos que le rodea un daño igual a CM.
- Transformar de madera a corcho el material de los bates de béisbol de los cuatro enemigos que rodean al personaje, confiriéndoles una penalización de -4 al daño durante el tiempo que dure la escena.
- Sugestionar a uno o dos blancos a corta distancia implantando un comportamiento simple en sus mentes o una orden sencilla (por ejemplo: «Estos no son los androides que buscáis»).
- Crear una imagen del personaje para que actúe independientemente y así distraer a posibles perseguidores o para confundirlos en combate. Esto les confiere un aspecto negativo a la hora de atacar a ese personaje durante el tiempo que dure esa escena.
- Confundir los sentidos de dos guardaespaldas que pretenden agredir al personaje para que sufran una penalización de -4 a su ataque durante toda la escena.
- Silenciar todo un salón para que nadie pueda oír lo que ocurre en el exterior.
- Sanar a un personaje a distancia corta por valor de mM o bien sanar a alguien que pueda ver a cualquier distancia por valor del dado C.
- Crear un objeto mediano o algo complejo que dure toda la escena (una pistola pequeña, unos prismáticos, una escala de cuerda, etcétera).
- Comunicarse mentalmente con una criatura que el lanzador puede ver o con varias que estén a corta distancia.

Intensidad mayor (nivel 3): Coste de cobertura de 10-20 puntos.

Se trata de la máxima transgresión que puede conseguir un personaje con habilidades arcanas sobre el Entramado: es una manipulación flagrante de esta red de ocultamiento. Este uso requiere una prueba de Intelecto +  a dificultad extremadamente difícil y produce un desajuste tan fuerte que alerta a la AIT inmediatamente. A menudo la Agencia ocultará el desajuste con explicaciones estrambóticas aunque creíbles y con la aparición de un contingente armado para investigar lo sucedido. Este tipo de hechizos deja una marca arcana única e intransferible que es fácilmente rastreable, por lo que la Agencia no tendrá ninguna dificultad en seguir los pasos del lanzador y, eventualmente, se anticipará a ellos si se produce un uso repetido.

Ejemplos de usos mayores con 10 puntos de cobertura:

- Irradiar desde el propio cuerpo un área semiesférica de rayos que afecte a toda una calle y a todos los enemigos que en ella se encuentren, provocando un daño igual a mCM.
- Atraer los objetos metálicos que rodeen al personaje para que se fundan con su carne y conferirle de esta manera una RD de +6 durante varias escenas o un día.
- Un torbellino de gran potencia rodea al personaje y le proporciona un +6 a su Defensa contra ataques de todo tipo. Este efecto puede durar hasta varias horas.
- Comunicarse mentalmente con cualquier número de criaturas a la vista.
- Invocar a una criatura inteligente o de tamaño grande para que realice una determinada acción (por ejemplo, invocar a un gremlin para que inutilice un vehículo, a un pegaso para que te lleve volando o a un rinoceronte para que envista a una furgoneta). Un hechizo de esta magnitud puede mantener a la criatura en nuestro mundo hasta uno o dos días.
- Hacer que la electricidad deje de funcionar en toda una manzana.
- El personaje transforma su mandíbula para semejarla a la de un tigre dientes de sable y obtener con ello un +6 al daño en sus ataques cuerpo a cuerpo durante no más de un día.
- Sanar las heridas de uno mismo o de alguien a quien el lanzador pueda tocar por una cantidad igual a mCM o bien a cualquiera que pueda ver por valor de mM.
- Implantar una idea compleja en la mente de un blanco que esté a la vista, es decir, crear un pasado falso o una intención futura totalmente alejada de lo que era en realidad. Este hechizo puede durar varios días o prolongarse hasta que el objetivo cumpla una determinada acción.
- Provocar o eliminar una secuela permanente en un blanco, tal como ceguera, parálisis, etcétera.
- Teleportarse a cualquier lugar en el que el personaje haya estado con anterioridad.

Ejemplos de usos mayores con 20 puntos de cobertura:

- Infligir una cantidad de daño igual a mCM+5 a cualquier número de objetivos a la vista.
- El cuerpo del personaje se recubre de acero, obteniendo así una RD de +8 hasta que él mismo cese el efecto a voluntad.

- Reformar instantáneamente una construcción de grandes dimensiones, como un edificio o un camión de transporte, o bien destruirlos por completo.
- El personaje entra en un estado de fase que le hace parpadear entre nuestra realidad y otra paralela. De esta manera se hace casi imposible acertarle con un ataque, por lo que gana un +8 a su Defensa hasta que decida abandonar esta cualidad.
- Comunicarse mentalmente con cualquier número de criaturas que estén a cualquier distancia o incluso en otras realidades o planos, si así los hubiera.
- Invocar a una criatura de dimensiones gigantescas para que siga nuestras órdenes o bien invocar a un gran número de criaturas medianas para que lleven a cabo una determinada tarea. Este hechizo puede durar varios días o prolongarse hasta que las criaturas sean destruidas.
- Desabastecer de electricidad a una ciudad pequeña.
- Los golpes desarmados del personaje crean puntos de presión de gran fuerza en los órganos vitales del objetivo. Esto se traduce en un +8 al daño cuerpo a cuerpo hasta que termine el efecto cuando el jugador quiera o hasta pasados unos días.
- El jugador crea un área de silencio que puede ocupar la misma extensión que una pequeña ciudad. Este hechizo puede durar varios días.
- Sanar todas las heridas de uno mismo, las de cualquier persona a la vista o a un gran número de criaturas que el lanzador pueda ver por valor de mCM.
- Crear objetos de gran complejidad, como un tanque o un avión de caza de combate, los cuales pueden durar varios días.

Estos son solo algunos ejemplos de los efectos mágicos que los personajes podrían realizar. No es, por tanto, una lista cerrada: los jugadores son libres de desarrollar sus propios efectos mágicos. Quedará a la discreción del director de juego decidir a qué nivel de intensidad corresponde ese efecto, y podrá rechazarlo si considera que se sale de la escala de poder de su campaña.

Asimismo, el hecho de dividir los efectos en diferentes costes es también una sugerencia, ya que en un momento dado el director de juego puede proponer otros costes más acordes a la situación. Por ejemplo, puede sugerir un coste más elevado de lo normal para un hechizo fácil de realizar porque el personaje se encuentra en una zona de especial protección del Entramado, como una central de la AIT.

En definitiva, el director de juego será siempre el que juzgue y dicte la dificultad y coste de un efecto arcano, manteniendo siempre las siguientes bases:

- Uso menor para hechizos de efectos simples: dificultad 15, coste de 1 a 2.
- Uso medio para hechizos de moderada intensidad: dificultad 20, coste de 4 a 6.
- Uso mayor para efectos devastadores y de gran poder: dificultad 30, coste de 10 a 20.

Resistir los efectos de una habilidad arcana

En muchos casos, el blanco de un poder arcano (como el control mental o una reducción sensorial) puede querer resistir sus efectos. Si es así, añade la Voluntad del objetivo del hechizo a la dificultad de la prueba de **IN**. Si la habilidad afecta a más de un objetivo, el resultado de la prueba se comparará con la dificultad más la Voluntad de cada objetivo. Así, puede ser que una misma prueba afecte a unos objetivos y a otros no.

Por supuesto, para los ataques mágicos tales como rayos o pulsos electromagnéticos, el resultado de la prueba se comparará con la Defensa del blanco.

Ejemplo: Un personaje quiere activar su **IN** «Control mental» para que dos guardias que le apuntan con pistolas se disparen mutuamente. Para ello, el director de juego le pide al jugador que realice una prueba de Intelecto, a la que sumará su **IN** correspondiente. El resultado de la tirada es un 6, y con este, su Inteligencia de 8 y su **IN** de 9, el jugador consigue un total de 23. El director de juego determina en este caso que la dificultad para lograr tal efecto es de 20, pues es un hechizo de intensidad media (sugestión mental a dos objetivos cercanos). Sin embargo, los guardias no van a dispararse sin ofrecer resistencia. La dificultad pasa a ser entonces 20 más la Voluntad de los objetivos, que es de 2 y 7 respectivamente. Así, las dificultades finales son de 22 y 27, por lo que si se compara con el 23 que obtuvo el jugador, resulta que solo uno de los guardias disparará al otro. Al finalizar el efecto, el jugador restará 6 puntos de cobertura a su total (esta decisión la toma el director de juego en función de los efectos de la habilidad arcana).

Para más detalles, ver el apartado **Niveles de dificultad del uso de habilidades arcanas** (página 64).

PROCESO ESQUEMATIZADO PARA LANZAMIENTO PCL

1. Cuando quieras usar magia de creación libre debes invertir un punto de Drama de tu puntuación máxima. Este gasto también te permitirá hacer uso del sistema ALC. Sin embargo, no poseerás ningún glifo de base, aunque podrás usar sin problemas los que encuentres

a lo largo de tus aventuras o los que sean traspasados directamente a tu dispositivo arcanotecnológico.

2. Las habilidades arcanas se desarrollan como una habilidad más durante la creación de personajes. Eres libre de crear lo que te plazca, es tu manera propia de transformar la energía mágica: eres como un cocinero inventando una receta. Por ejemplo, si quieres controlar el fuego, podrías nombrar a tu habilidad arcana «Magia elemental» o «Piromante», si quieres controlar las emociones, «Mesmerismo», etcétera.
3. Es la hora de repartir puntos. Cada valor indica lo bueno que eres usando una habilidad arcana determinada, y este se sumará a la tirada cuando quieras realizar un hechizo relacionado con dicha habilidad. De los 40 puntos de base o 35 si tu personaje es un humano corriente (ver **Tabla 1. Niveles de poder**, página 22) que recibes para asignarlos a habilidades normales, debes distribuir algunos entre las habilidades arcanas para que funcionen, como mínimo 1 y como máximo 10. Así, un personaje que quiera ser muy bueno en habilidades arcanas podría sufrir una carencia importante en el resto de habilidades, ya que comparten la reserva de puntos con las habilidades normales.
4. El siguiente paso es calcular tus puntos de cobertura: tendrás tantos puntos de cobertura como tu puntuación de Voluntad, excepto si tu personaje tiene el rasgo racial «Afinidad con la arcanotecnología»; en ese caso, tendrás tantos puntos de cobertura como el doble de tu Voluntad. Los puntos de cobertura se usan para lanzar los hechizos y hay que restarles el coste de cada hechizo que lances. Este coste dependerá de la intensidad con la que quieras dotar a tu magia (uso menor, medio o mayor).
5. Cuando los puntos de cobertura lleguen a cero, no podrás activar más habilidades arcanas hasta que recargues tu dispositivo conectándolo a la red. El tiempo de recarga completa es de unas cuantas horas. Si elegiste una raza de irreal que posea un patrón, podrías llegar a usar la cobertura que este ofrece, aunque hay riesgo de dañar tu patrón, e incluso de convertirte en un desajustado.
6. Las habilidades arcanas no están ligadas a un dispositivo específico; siempre las tendrás, ya que están en tu mente. La única limitación para lanzarlas será la posesión de un dispositivo y una reserva suficiente de puntos de cobertura.
7. Como ocurre con cualquier otra habilidad, puedes usar puntos dramáticos para potenciar las habilidades arcanas. También pueden agotarse, en cuyo caso no podrán volver a ser usadas hasta que recargues el terminal, aunque dispongas de puntos de cobertura.



8. Para lanzar un hechizo usando tu habilidad arcana, consulta al director de juego el efecto que quieres dar: el número de blancos, el daño deseado (si es un hechizo de combate), la duración, las bonificaciones, etcétera. En función de este efecto, el director de juego te asignará una dificultad determinada (nivel de uso), que deberás superar con una tirada de dados más tu puntuación de Intelecto más la puntuación de . Si el total es igual o superior a la dificultad, el hechizo se realiza como describiste (no olvides restar los puntos de cobertura utilizados a tu total). Si no lo consigues, el hechizo no llega a realizarse y no se consumirán puntos de cobertura.

RECARGAR UN DISPOSITIVO

Un dispositivo puede recargarse conectándolo por cable a la red desde cualquier receptor, como un *router*, un enchufe de teléfono o un ordenador con conexión. Este método abastece al dispositivo de la totalidad de los puntos de cobertura que tenga el personaje si está conectado durante seis horas, o de la mitad de los puntos de cobertura (redondeando hacia abajo) si solo se conecta durante tres horas. En este último estado, el dispositivo no podrá usarse para activar habilidades arcanas.

Siempre que nuestro dispositivo posea una conexión inalámbrica a una red privada, por ejemplo, la de nuestra propia facción (si la tenemos), podremos recargarlo, aunque de una manera menos efectiva que cuando lo enchufamos: este método permite recargar solo 1 punto de cobertura por cada hora que estemos conectados a la red. En este estado, el dispositivo tampoco podrá usarse para activar habilidades arcanas.

CRÍTICOS Y PIFIAS EN LA MAGIA

El uso de la energía obtenida desde el campo mágico está controlado por el Entramado, red que dota de cierta seguridad a los usuarios de la magia. Sin embargo, en ocasiones, algunas fluctuaciones arcanas hacen que no se consiga el efecto deseado, ya sea porque este escapa a nuestro control (pifia) o porque se adapta a nuestras necesidades más allá de nuestras expectativas (crítico).

CRÍTICOS

Cuando obtienes un doble 10 en la tirada de activación de una , debes aplicar el efecto de la **Tabla 15** (página 70) que corresponda al valor del tercer dado. Por ejemplo, si obtuviste un 6, un 10 y otro 10, aplica los efectos correspondientes al valor 6. Con un triple 10, aplica el efecto descrito en el valor 10.

PIFIAS

Cuando obtienes un doble 1 en la tirada de activación de una , aplica el efecto de la **Tabla 16** (página 71) que corresponda al valor del tercer dado. Por ejemplo, si obtuviste un 1, un 1 y un 7, aplica los efectos correspondientes al valor 7. Con un triple 1, aplica el efecto descrito en el valor 1. Equivocarse o cometer una pifia con un nivel de uso menor no tiene efectos muy negativos. Sin embargo, fallar en un momento clave, cuando tenemos gran cantidad de energía amasada en nuestras manos (con usos medios o mayores) podría desembocar en una gran catástrofe. Para reflejar el nivel de peligrosidad de los distintos usos mágicos, realiza la siguiente operación al determinar las pifias: los hechizos de intensidad menor suman 5 al tercer dado (el que determina el valor de la pifia), de manera que el peor valor que podrías conseguir es 6 ($1, 1, 1 + 5 = 6$); los hechizos de intensidad media no suman ni restan nada, por lo que el tercer dado es justo el valor que tendrás que mirar, y, finalmente, los usos de intensidad mayor restan 5 al tercer dado, así que el mejor valor que conseguirás es 5 ($1, 1, 10 - 5 = 5$). Los valores oscilan entre 1 y 10, por lo que si el resultado de tu pifia es un número negativo, deberás aplicar el valor 1 y, si, por el contrario, el resultado es superior a 10, se considerará que has obtenido el valor 10.

Un ejemplo: Un personaje trata de lanzar un hechizo de intensidad menor y el jugador saca en su tirada de  1, 1 y 4. El resultado que tendrá que mirar en la **Tabla 16** será el correspondiente al valor 9: al 4, que corresponde al tercer dado, se le suma 5 del modificador de pifia para un hechizo de uso menor.

Otro ejemplo: El personaje quiere esta vez lanzar un hechizo de intensidad mayor y el jugador saca en su tirada 1, 1 y 8. El resultado que tendrá que mirar en la **Tabla 16** será el correspondiente al valor 3: al 8 que corresponde al tercer dado se le resta 5 del modificador de pifia para un hechizo de uso mayor.

SIETES

Llamamos «siete» al fallo en el Entramado producido por el estrés excesivo que causa la extracción de energía del campo electromagnético. Este fenómeno puede provocar efectos inesperados; el más común es que el mundo se muestre

tal y como es en la zona donde se creó el «agujero». Como consecuencia, todo el que esté en la zona pierde inmediatamente su patrón. La extensión de la zona puede variar mucho (desde una habitación a una manzana entera): depende de la situación y del poder que tuviera el hechizo desatado.

Asimismo, hay posibilidad de que se produzcan otros efectos: en ocasiones, el Entramado se vuelve loco y todos los sujetos adquieren el mismo patrón, siendo prácticamente imposible diferenciar a nadie; otras veces, los patrones se intercambian, etcétera.

Teniendo en cuenta el caos que se puede producir cuando se abre un siete, este apartado estará siempre condicionado por el curso narrativo que quiera llevar el director de juego. Él es quien dictará el efecto concreto que causa un siete y su duración. Así pues, la situación de caos es un mero recurso narrativo que puede impulsar y dar emoción a la escena. No obstante, el DJ no está obligado a introducir un elemento que estropee su narración. El único pilar inamovible del siete es que la AIT entrará en estado de alerta.

Cuando se produce más de un siete en una misma zona, pueden sumarse más efectos a la situación de caos. Por ejemplo, puede suceder que la mitad del grupo muestre un mismo patrón y la otra mitad, su aspecto irreal sin cobertura, mientras que al otro lado de la calle los transeúntes aparecen y desaparecen en un constante parpadeo.

APOYO ARCANO

Cuando un personaje no puede afrontar la dificultad del lanzamiento de un hechizo o su coste en puntos de cobertura, este puede solicitar la ayuda de otro personaje, jugador o no, para realizar el hechizo. Este tipo de lanzamiento requiere que, durante su asalto, los implicados no hagan otra cosa más que aportar puntos de cobertura con su dispositivo o ayudar al lanzador principal elaborando las complicadas líneas de comando que darán como resultado un poderoso hechizo.

Cuando decidimos apoyar a otro personaje debemos elegir si lo ayudaremos dándole puntos de cobertura o facilitando la dificultad, porque es imposible llevar a cabo ambos apoyos a la vez.

Según las personas que participen, se podrá alcanzar una determinada bonificación a la prueba, llegando a un máximo de +10 (ver **Tabla 17**). Si el personaje recibe el apoyo de una persona, esta aportará una bonificación de +2 a la prueba del lanzador; si lo apoyan cuatro, aportarán un total de +8 a la prueba, y si lo apoyan 5, la bonificación será de +10.

Es necesario que todos los miembros que vayan a cooperar en el lanzamiento estén juntos y que tengan habilidades arcanas

TABLA 15. CRÍTICOS EN LA MAGIA

Valor	Efecto
1	Eres capaz de lanzar el hechizo de la manera que esperabas.
2	Eres capaz de lanzar el hechizo de la manera que esperabas y, tras aplicar sus efectos, tu dispositivo recarga 2 puntos de cobertura por la buena administración de energía que has conseguido.
3	Ocurre lo mismo que con el valor 2, pero esta vez tu dispositivo recarga 4 puntos de cobertura.
4	Consigues lanzar tu hechizo de manera magistral y, además, puedes aplicar un aspecto positivo o negativo temporal a un elemento o personaje que te rodee. Este aspecto tendrá que estar en concordancia con los efectos de tu habilidad arcana activada.
5	Has elaborado los comandos con tal presteza que puedes realizar una acción adicional en tu asalto (aunque no podrás elegir activar otra habilidad arcana).
6	El proceso de lanzamiento ha sido tan refinado que has podido conservar parte de la energía arcana para acelerar tus movimientos por un momento. Esto te permite realizar un nuevo asalto completo inmediatamente.
7	Tras lanzar tu hechizo, compruebas que en tu dispositivo ha quedado un pequeño residuo de información en forma de energía arcana. Este residuo es una copia exacta de los efectos que decidiste que tuviera tu hechizo, así que, si lo deseas, puedes transferir esta información a un archivo ALC y convertirlo en un glifo. Este quedará guardado en la memoria de tu dispositivo para que puedas usarlo o transferirlo posteriormente. Recuerda que los efectos de este glifo deben ser los mismos que decidiste a la hora de lanzar el hechizo que desencadenó el crítico.
8	El efecto de tu hechizo será tan dramático que podrás aplicar aspectos temporales a varios objetivos o personajes que te rodeen o, si lo prefieres, podrás aplicar un aspecto permanente negativo a un solo blanco. Este aspecto tendrá que estar en concordancia con el efecto que provoque tu habilidad arcana activada.
9	Consigues sincronizarte con la capa mágica de tal manera que, tras aplicar los efectos del hechizo que ha desencadenado el crítico, el torrente de energía recarga por completo tu dispositivo. Además, la energía arcana que desprende tu terminal hace que te sea más fácil ejecutar los comandos de extracción. De esta manera, ganas ventaja (dado M) a la hora de activar habilidades arcanas durante lo que dure la escena.
10	El mundo que te rodea aparentemente se detiene: tienes control total sobre la situación y tú y tu dispositivo sois uno. Puedes elegir el efecto de crítico que desees.

TABLA 16. PIFIAS EN LA MAGIA

Valor	Efecto
10	Te sientes confuso por las líneas de comando que tienes ante ti. Eres incapaz de realizar el hechizo porque se te ha olvidado algo. No pierdes los puntos de cobertura empleados.
9	Ocurre lo mismo que con el valor 10, pero pierdes 2 puntos de cobertura durante el proceso.
8	Ocurre lo mismo que con el valor 10, pero pierdes 4 puntos de cobertura durante el proceso.
7	Tu habilidad arcana se activa de una manera inesperada, y pierdes los puntos de cobertura que costaba. El director de juego decidirá el efecto resultante del hechizo y un aspecto negativo temporal en consonancia con el efecto de tu habilidad arcana (por ejemplo, si era un hechizo de fuego, es posible que salgas ardiendo).
6	La situación te supera: no atinas a completar los comandos que necesitas e introduces líneas de comando erráticas. Como consecuencia, tu terminal se bloquea y no puedes utilizarlo de ninguna manera. Una prueba exitosa de Intelecto a dificultad media haría posible desbloquear el dispositivo, aunque necesitarías todo un asalto para conseguirlo.
5	Estás a punto de abrir un siete con tu torpe actuación, pero en el último momento arreglas la situación. La habilidad arcana que estuvieras usando se bloquea hasta que recargues tu dispositivo (como si hubieras agotado su aspecto).
4	Introduces una serie de comandos equivocados y se crea un conflicto en la extracción de energía arcana. Tu hechizo falla y pierdes los puntos de cobertura que costaba. Además, abres un siete en la zona por forzar la transmisión de energía (consulta el apartado Sietes , pág. 69).
3	Tu dispositivo se sobrecarga y pierdes todos tus puntos de cobertura. Además, todas tus habilidades arcanas quedan bloqueadas y no las podrás activar hasta que conectes el dispositivo a la red durante unas horas. Se abre un siete en la zona (consulta el apartado Sietes , pág. 69).
2	Tu fallo ha sido tan lamentable y dañino que tanto tú como los aliados que te rodean recibís un aspecto negativo temporal. No obstante, puedes decidir sacrificar por tus compañeros y sufrir un aspecto negativo permanente tú solo. Estos aspectos deben ser acordes al efecto de la habilidad arcana activada. Pierdes todos tus puntos de cobertura y, además, se abre un siete (consulta el apartado Sietes , pág. 69).
1	Ocurre lo mismo que con el valor 2, pero en lugar de uno, abres varios sietes en el Entramado de la zona en la que te encuentres (consulta el apartado Sietes , pág. 69). ¡Has desatado el caos!

TABLA 17. APOYO EN EL LANZAMIENTO DE UN HECHIZO

Personas que cooperan (sin contar al lanzador)	Bonificación acumulada
1	+2
2	+4
3	+6
4	+8
5	+10

relacionadas con el hechizo que se va a realizar. Durante este proceso, no podrán llevar a cabo otras tareas: se centrarán en apoyar al lanzador mientras se sincronizan los dispositivos.

Si se opta por traspasar puntos de cobertura, no tenemos por qué estar a su lado, pero sí tiene que estar dentro del campo de visión. Con esta modalidad de apoyo gastamos puntos de cobertura para traspasarlos a un dispositivo que esté a la vista. El problema es que debemos ajustar la energía a la necesidad del personaje que va a lanzar el hechizo, así que es muy importante nuestro Intelecto a la hora de emitir y adaptar la energía que vamos a traspasar a su dispositivo. Por ello, el número máximo de puntos de cobertura que podemos emitir es nuestra puntuación de Intelecto. Además, por cada punto que emitamos, perderemos otro adicional. Por ejemplo, si mandamos cuatro, estaremos gastando ocho de nuestra reserva. Simplemente hay que multiplicar por dos el número de puntos de cobertura que se desea traspasar.

Un ejemplo: Sonia quiere traspasar a su compañero, Fran, 4 puntos de cobertura que le hacen falta para poder activar su habilidad arcana. Para hacerlo efectivo resta 8 puntos de su puntuación total y traspasa 4 a Fran.

Hay que decir que los puntos traspasados de esta manera no sirven para aumentar la reserva del otro personaje, el que los recibe, sino para ser usados únicamente en esa activación de la habilidad arcana. Si, finalmente, el apoyo arcano se interrumpe (porque el lanzador decide, por ejemplo, realizar otra opción y descarta lanzar el hechizo), los puntos traspasados se perderán.

A veces, y dependiendo de la zona donde estén los personajes, el director de juego puede limitar el traspaso de puntos de cobertura, aun teniendo a su objetivo a la vista, si están, por ejemplo, ante un campo inhibitor, una zona de gran protección del Entramado, etcétera.

La AIT considera esta actividad como una amenaza importante, por lo que son muy sensibles a la hora de detectar este tipo de apoyos, que, en ocasiones, han sido el origen de algunos de los atentados más importantes que ha sufrido la sociedad. El modus

operandi de estos terroristas es causar una distracción mientras un grupo de usuarios de la magia provoca una gran explosión en la otra punta de la ciudad.

REACCIÓN DE LA AIT ANTE LA MAGIA

La AIT conoce la gran mayoría de habilidades arcanas desatadas y controla los lugares donde suceden. Por eso, siempre debemos tener cuidado de qué hacemos, dónde lo hacemos y con qué intensidad. No es aconsejable llamar la atención de la AIT, porque, a efectos de juego, funciona como una autoridad que no dudará en presentarse en el lugar donde se han producido los hechos arcanos y erradicar todo residuo que pudiera dar lugar al pánico generalizado.

Dependiendo de la zona, la AIT actuará con mayor o menor urgencia. Por ejemplo, siempre acudirá más rápido al centro de una gran ciudad que a una granja de las afueras, ya que el riesgo de caos es mayor donde hay más cantidad de personas que puedan sucumbir al miedo a lo desconocido.

A continuación se describen posibles reacciones de la AIT respecto al uso de las habilidades arcanas, tomando como ejemplo un entorno neutral, como un barrio de población media en una ciudad con vigilancia y cobertura moderadas.

Ante usos menores: Este tipo de hechizos ni siquiera mostrarán aviso en las pantallas de los alfileteros próximos. Solo si se produce un uso continuado en una misma zona se puede mandar a un alfiler para investigar un poco en busca de posibles anomalías. No obstante, al no tratarse de una emergencia, este no irá de forma inmediata, por lo que es probable que los personajes ya no estén allí para cuando llegue. El alfiler generalmente no va armado. Aunque, en ocasiones de mucha reiteración arcana, podrían valerse de una táser o algún arma de poco calibre.

Ante usos medios: Cuando se lanza un hechizo de intensidad media, un piloto luminoso se enciende automáticamente en uno de los monitores de registro de actividad del alfiletero más cercano. El procedimiento es mandar a un pequeño grupo de dedales para que busquen el foco arcano y lo detengan inmediatamente. Estos dedales van equipados con armas de fuego y chalecos antibalas y, a veces, también portan dispositivos arcanotecnológicos con algunos glifos que pueden usar. La llegada de este pequeño grupo no será inminente, pero es posible que se presenten en la escena en menos de una hora. Lo primero que intentarán hacer al llegar será identificar a los responsables y, si lo consiguen, multarlos económicamente; si los culpables ofrecen resistencia, los dedales podrán incluso detenerlos.

Ante usos mayores: Los hechizos de intensidad mayor harán saltar las alarmas del alfiletero más cercano. Los pasos que siguen cuando se detecta un uso arcano de tal magnitud son simples: eliminar a los responsables y limpiar la zona para que parezca que no ha ocurrido nada sobrenatural. Durante este proceso de limpieza es posible que ocurran daños colaterales, como tener que sacrificar a algunos testigos inocentes y tristemente inoportunos. El despliegue de dedales será espectacular: en un abrir y cerrar de ojos llegarán a la escena del suceso arcano, por tierra, mar y aire, decenas de soldados, preparados y equipados con las mejores armas y las mejores protecciones, que tratarán al lanzador y a sus aliados como a terroristas muy peligrosos. El principal objetivo será la erradicación. Así pues, solo una audaz huida o una lucha hasta la muerte podrá salvar a los personajes.

Como nota para estos casos descritos, la AIT guarda las IP (identidades patrón) de los dispositivos en los que detectan un uso de habilidades arcanas de nivel medio y mayor. De esta manera, es más fácil rastrearlos cuando se utilizan de nuevo. Además, el seguimiento por satélite puede hacer que la AIT se nos pegue como una lapa hasta que nos deshagamos de nuestro patrón.

ZONAS DE ESPECIAL PROTECCIÓN DEL ENTRAMADO

Existen áreas comprometidas en las que se ha reforzado el Entramado para evitar posibles intervenciones terroristas. En estas zonas la dificultad para hacer magia se incrementa hasta el punto de que, dependiendo de la complejidad de la protección, resulta casi imposible realizar ningún hechizo. La introducción y gestión de estas zonas de especial protección se deja a discreción del director de juego, por si quiere ponérselo un poco más difícil a sus jugadores. Algunos ejemplos de este tipo de lugares serían una prisión especial para magos, una central de la AIT, un edificio que albergue una ruca, etcétera.

ZONAS SIN COBERTURA

Cuando no hay Entramado, no se usan puntos de cobertura para hacer magia; simplemente se suma el Intelecto y la  a la

tirada de dados. Sin embargo, en este caso las dificultades se incrementan, ya que no existe un dispositivo que automatice el proceso de extracción de energía y su posterior conversión al efecto que deseemos. Así, las nuevas dificultades son estas: 20 para usos menores de la magia, 25 para usos medios y 35 para usos mayores. Si se falla esta prueba, se sufraga el coste de cobertura que supondría el hechizo con puntos de Resistencia: al no haber dispositivo, el cuerpo del lanzador es el filtro por el que pasa la energía de la capa mágica y, por ello, un mal uso de esta puede provocar deformidades y un deterioro importante del cuerpo. Este tipo de magia solo puede llevarse a cabo si se ha producido una rotura del Entramado o en zonas sin cobertura (como el Himalaya, algunas zonas del continente africano y en las selvas del Amazonas). Además, se debe tener en cuenta que los glifos no funcionan en zonas donde no hay cobertura, pues estos extraen la energía del Entramado.

FOCOS O UTENSILIOS ARCANOS

En la antigüedad, los lanzadores arcanos utilizaban focos mágicos o utensilios arcanos, fetiches de pequeño tamaño cargados de singularidad arcano que servían para canalizar la energía y evitar, así, acabar con el cuerpo atrofiado y débil. Hay auténticas reliquias del pasado por el mundo, objetos con gran capacidad de resistencia arcano que fueron creados por poderosos magos. Actualmente, este tipo de objetos también sirven para evitar la pérdida de puntos de Resistencia a la hora de realizar hechizos en zonas sin cobertura. Para crear un utensilio de este tipo, el jugador debe emplear un punto de mejora, pues este proceso requiere de mucho tiempo y esfuerzo: el tiempo medio de creación es de un día. El objeto creado absorberá tantos puntos de daño como la suma de Intelecto y Voluntad del creador; después, quedará destruido. Antes de que quede totalmente inservible, el utensilio arcano puede restaurarse hasta alcanzar de nuevo su valor máximo de Resistencia usando otro punto de mejora.

Algunos ejemplos de utensilios arcanos o focos son: unas tablillas de hueso, un báculo rúnico, pergaminos escritos con sangre, una muñeca de cera, etcétera.

GÉNESIS

Es difícil calmarse cuando se está atado a una silla en un almacén oscuro y húmedo frente a un psicópata que dice haberte secuestrado por tu propia seguridad.

—Ellos le han engañado, todo lo que cree saber es una gran mentira ¡Hasta yo soy una mentira! —me dice el psicópata visiblemente alterado mientras deambula por el almacén.

Reconozco su comportamiento de la consulta de mi psicoanalista: esa forma que tiene de mirar hacia todos lados es un claro síntoma de paranoia, y los numerosos tics en el cuello y las comisuras de los labios indican algún tipo de neurosis.

—Le han metido una lente, seguro que han estado haciéndolo durante años. ¡Le están cegando! —dice volviéndose a mí.

Mi psicópata ha terminado de comprobar todas las ventanas y entradas del almacén y se acerca lentamente. Me sorprende de lo calmado que estoy el Prozac que me receta el doctor Silowsky realmente funciona.

—Cálmese, amigo, estoy seguro de que todo esto no es más que una terrible confusión. Se equivoca de hombre, ¿sabe? —Intento calmarlo y razonar con él.

—Ah, ¿entonces no es usted Warren Biden de Milwaukee? ¿No fue testigo del incidente de Glendale? —me pregunta, ahora calmado. Creo que calmado me aterra un poco más.

—Sí, soy ese Warren Biden, pero de eso hace ya veinte años, entonces era un niño. Ya estoy mejor, tomo mi medicación.

El secuestrador toma una silla plegable de una mesa cercana y se sienta justo enfrente de mí.

—Cuénteme lo que ocurrió ese día.

Sí, realmente me perturba cuando está calmado, prefiero los tics.

—Ya hace mucho de eso... Hubo un accidente en una planta química, muchos heridos, fue una desgracia.

Hace tiempo que no tengo pesadillas recordándolo, otro tanto más para el doctor Silowsky.

—¿De verdad se cree esa sarta de mentiras? —dice mientras busca algo en su abrigo. Por favor, que no sea un cuchillo, odio los cuchillos. Menos mal, ha sacado una carpeta amarilla doblada. Mientras la desdobla puedo ver el membrete del hospital municipal. Parece un informe—. Aquí dice que usted informó a la policía de que un grupo de mutantes estaba asaltando la ciudad. —Me muestra los papeles. Deben de tener al menos veinte años, están amarillentos y arrugados. Reconozco mi letra, ¿es mi informe psiquiátrico?

—¿Cómo ha podido conseguir eso? Ese hospital cerró hace años —contesto anonadado.

—Responda, ¿vio o no a un grupo de mutantes asaltando la ciudad?

Ay, Dios, qué miedo da cuando está calmado.

—En realidad lo que vi fue un accidente con productos químicos, muchos heridos terriblemente desfigurados y algunos animales también. —Le cuento la verdad.

—Eso no es lo que pone aquí —dice releyendo el informe.

—Era un niño de diez años, mi subconsciente creó un suceso significativo para ocultar la terrible verdad y evitar así el *shock*.

Reconozco las palabras del doctor Silowsky cuando salen por mi boca. Ese hombre es un santo.

—¡Está bien! Entonces tendremos que hacerlo por las malas —dice mientras se levanta de la silla y saca un pequeño estuche de su abrigo.

—¿Por las malas? Estoy cooperando, le digo la verdad. Suélteme, no haga algo de lo que pueda arrepentirse.

¡Mierda! En el estuche hay varias jeringuillas y un inyectable. Si hay algo que me da más miedo que los cuchillos, son las agujas.

—Cálmese, señor Biden, esto es por su bien. Voy a abrirle los ojos a la verdad.

Está llenando una de las jeringuillas, seguro que va a robarme un riñón, pero no veo ninguna bañera con hielo por aquí. Intento liberarme de las ataduras. Me ha atado con bridas de plástico. No logro soltarlas, solo hacerme daño en las muñecas.

—Me lo agradecerá —dice sucintamente mientras me clava la jeringuilla en el cuello—. Ahora podrá ver.

Todo me da vueltas; ese loco me ha inyectado algún tipo de droga, me arde el cuello y me escuecen los ojos...

... Todo está mucho más oscuro, he debido de desmayarme. Sigo atado a la silla. Mi captor está sentado en un rincón del almacén leyendo un libro. Me mira. No puedo verle la cara, pero sé que me está mirando.

—Bienvenido al mundo *real*.

—Muy bien, Morfeo, suélteme, no tengo nada para usted —le grito.

Se levanta de la silla y comienza a acercarse lentamente. Empiezo a cansarme de este numerito de la Gestapo. Cuando la luz le ilumina la cara, doy un salto en la silla. Sus orejas acaban ligeramente en

punta, sus ojos son alargados como los de un felino y un par de colmillos sobresalen de su mandíbula inferior.

—¿Ya es Halloween? ¿Tanto he dormido?

El doctor Silowsky dice que el humor es mi mecanismo de defensa. El desconocido se acerca hasta que nuestras narices se tocan.

—¿Esto le parece maquillaje? —Otra vez esa calma tan irritante.

—La verdad es que parece real —contesto—, pero diré en mi defensa que tengo antecedentes de alucinaciones. Supongo que eso que me ha inyectado ha activado mi monoaminooxidasa y ha anulado el efecto del Prozac.

Se ríe a carcajadas, parece que razonar con él no es buena solución.

—Créame, amigo, le han estado engañando todo este tiempo.

¡Dios, ha sacado un cuchillo! Lo sabía, primero agujas y ahora cuchillos. ¿Cuándo van a aparecer los payasos?

—¡Cálmese, por favor, no me haga daño, tengo algo de dinero ahorrado!

Se acerca por detrás, va a cortarme el cuello. ¡Voy a morir sin haber visto el episodio 7! El desconocido, maquillado de vampiro, me corta las ataduras, ahí me ha sorprendido. Me levanto como un rayo, pero me caigo de bruces; tantas horas en esa posición me han dejado entumecido.

—No voy a hacerle daño, señor Biden —dice el desconocido mientras guarda de nuevo el cuchillo—. Tengo respuestas. Le he abierto los ojos, ahora no podrán engañarle de nuevo. —Me tiende la mano mirándome fijamente—. Únase a mí y le mostraré la Gran Farsa que ellos han montado.

Alguien llama a la puerta del almacén, varios toques en rápida sucesión, algún tipo de código.

El desconocido no se inmuta. La puerta del almacén se abre y un par de matones arrastran un cuerpo que forcejea en la oscuridad. Reconozco la figura del doctor Silowsky.

—¡No le hagan daño, es mi terapeuta! —Intento defenderlo en vano. Terminan de arrastrarlo y lo arrojan hacia mí, hacia la luz.

Siempre pensé que esa pequeña mandíbula, ese ridículo bigote, la calva incipiente y esas orejas de soplillo le daban un aspecto de ratón al doctor Silowsky, pero lo que esos matones han arrojado frente a mí es un ratón de verdad con tamaño humano y vestido con bata blanca.

El ratón arruga la nariz y me mira a los ojos. Mierda, son los ojos de Silowsky.

—No les haga caso, tratan de confundirle. Recuerde nuestras sesiones, busque un lugar seguro en su cabeza y aférrese a él. —Incluso su voz parece ahora un poco más chillona de lo habitual.

El desconocido saca una pistola de su abrigo. ¿Qué tiene ahí, el bolso de Mary Poppins? Apunta a la cabeza de Silowsky y me mira fijamente.

—Dígaselo, doctor. ¡Aún puede salir vivo de esta! Solo si le cuenta la verdad. —El desconocido no deja de mirarme mientras apunta al doctor en la cabeza.

Esto es una locura, me han sacado de mi pequeño apartamento del centro para meterme en una película de espías mezclada con *Buffy*.

—Es cierto, le engañamos. Teníamos que hacerlo, la Agencia no quería descoserlo. Aún era un chiquillo, y optamos por una lente.

La voz chillona de Silowsky me deja de piedra. ¿Por qué trata de seguirle el juego al secuestrador?

¡Bang! No es como en las películas; suena un golpe sordo, hay un fogonazo y la cabeza de Silowsky explota.

—El mundo no es como ellos le han contado. Hay monstruos ahí fuera, ocultos por una especie de magia. Controlan los bancos y los Gobiernos, nos dicen qué y cómo pensar. —La voz del secuestrador es aterradoramente decidida—. Una de esas bestias violó a mi madre y, aunque mi abuelo logró matarla, meses después nació yo. Llevamos años cazando a esas alimañas, es el negocio familiar desde entonces. No vamos a permitir que controlen nuestro mundo.

La pistola vuelve al interior del abrigo. El desconocido me tiende la mano mientras comienza a formarse un charco bajo la cabeza de Silowsky.

—Usted puede verlos tal y como son, puede saltarse su protección mágica. Es lo que ellos denominan un «ojo». Ayúdenos a cazar a esas criaturas.

La mano del secuestrador aún sigue ahí esperando a que me aferre a ella para levantarme mientras el charco de sangre se acerca inexorablemente hacia mí. Termino poniéndome en pie por mis propios medios.

—Creo que voy a necesitar más pruebas aparte de la palabra de un secuestrador y asesino —digo.

Si voy a morir, al menos moriré insultando a mi verdugo.

—Muy bien, señor Biden. Bienvenido a la causa. Yo le mostraré el mundo real y juntos haremos de él un lugar mejor.

Salimos todos del almacén. Nos espera una furgoneta, en la que tengo que meterme sí o sí, presionado por los dos matones.

Por el camino, a través de la ventana de la furgoneta, veo hombres lobo paseando por la calle, una pareja de orcos mirando un escaparate y un lagarto gigante haciendo *jogging*.

Dios, ¿dónde me he metido? ¿He estado ciego todo este tiempo? ¿Pudo ser real lo que vi hace veinte años? No hago más que recordar *El club de la lucha*: «Se llama un cambio de proyector. La película sigue rodando y nadie del público se ha enterado de nada».

HANS HECKLER

Cazador semihumano

CARACTERÍSTICAS

FOR 8 Hombre de acción

VOL 6 Depredador

REF 7 Como una cobra

INT 5 Calculador

HABILIDADES

- 8 Perseguidor implacable
- 9 Azote de irreales
- 6 Rastrear
- 3 Allanamiento
- 6 Sacar información a golpes
- 4 Gran Farsa
- 4 Mercenario

HITOS

- Su nacimiento fue fruto de la violación de un irreal.
- Su madre murió en el parto y él se siente responsable.
- Lo crió su abuelo, que lo educó como cazador de irreales.
- Su abuelo Koch y él son los cazadores más temidos de Norteamérica.

COMPLICACIÓN

Odio exacerbado hacia los irreales.

DRAMA

3

COMBATE

AGUANTE DEFENSA INICIATIVA DAÑO
11 21 9 4/2



DESCRIPCIÓN

Rasgos raciales

Herencia no humana: Arma natural (fauces), Visión en la penumbra.

Tara racial

Los animales lo odian

Raza Semihumano (semiferal)

Fecha de nacimiento

06/11/1980

Nombre completo

Hans Heckler

Alias No tiene

Estatura 185 centímetros

Peso 85 kilogramos

Pelo Castaño

Ojos Marrones amarillentos

Ocupación Cazador de irreales

Situación Desconocida

Patrón

Hans parece casi humano, pero lo delatan sus ojos amarillentos, la gran cantidad de vello facial negro y unos dientes demasiado puntiagudos. Su patrón, naturalmente, es pirata: un hombre de unos treinta años con cara de pocos amigos.

La vida de Hans Heckler fue dura desde sus comienzos, pues es fruto de una violación por parte de un feral a su madre. El violador fue abatido por su abuelo, Koch. Su madre murió en el parto, desgarrada por sus colmillos. Su abuelo lo crió, junto con su hermanastro, como un cazador: vivían entre armas de fuego y explosivos, en lugar de entre juguetes y otros niños. Las relaciones con su hermanastro siempre han sido tensas. Un día, tras un enfrentamiento, su abuelo los obligó a elegir entre enterrar el hacha de guerra o dejar el grupo de cazadores. Hans aceptó el ultimátum, pero su hermanastro no. Ese día fue la última vez que tuvieron noticias de él, hasta que años más tarde oyeron rumores de que había muerto a manos de un grupo de vampiros.

Su vida ha sido ir de un sitio a otro siguiendo pistas de irreales y cazándolos. Cuando cumplió quince años, decapitó a su primer irreal. Se odia a sí mismo por que se culpa de la muerte de su propia madre y de la pérdida de su hermanastro. Canaliza esa ira contra los irreales, con los que no tiene ninguna clemencia ni muestra humanidad. Ha entrenado a numerosos cazadores en los Estados Unidos, como los hermanos Colt o la temida Anne Winters. Se apoya mucho en su abuelo Koch, al que deja tomar la mayoría de las decisiones por miedo a que su naturaleza irreal pueda tomar el control de sus pensamientos. Está obsesionado con buscar una cura para su «maldición», aunque, en el fondo, sabe que su naturaleza irreal es más una ayuda que un estorbo a la hora de cazar irreales.

Mediante la tortura y el engaño ha ido recopilando información sobre la AIT, a la que culpa de todo el daño que producen los irreales por ocultarlos y permitir, así, que sigan violando y asesinando. Tiene la entrada prohibida en el Devil's Nest porque estuvo a punto de eliminar a Etrogan en una sesión de tortura.

En los últimos años, su carácter se ha ido suavizando un poco gracias al contacto con el ojo que descubrió él mismo, pues aunque este puede verlo como la aberración que es, no parece importarle, incluso es probable que disfrute de su compañía.

WARREN BIDEN

Cazador humano

CARACTERÍSTICAS

FOR 5 Sedentario

VOL 8 Sosegado

REF 6 Buena coordinación

INT 5 Universitario

HABILIDADES

- 3 Correr por su vida
- 7 Años de *paintball*
- 5 Notar los fallos de record
- 5 Pasar inadvertido
- 6 Hacerse el gracioso
- 9 Cultura friki
- 5 Estudiante de posgrado

HITOS

- A los diez años fue testigo de un ataque terrorista irreal.
- La fantasía y la ciencia ficción se convirtieron en su refugio seguro.
- Desde que se convirtió en ojo, ha recibido atención psiquiátrica.
- Ha descubierto la Gran Farsa y vive su propia historia de ciencia ficción.

COMPLICACIÓN

Le aterrorizan los payasos, los cuchillos y las agujas.

COMBATE

AGUANTE DEFENSA INICIATIVA DAÑO
9 18 8 3/1



DRAMA

3

Warren Biden era un chico normal hasta que, a los diez años, fue testigo de un ataque terrorista irreal en Glendale, Milwaukee. Este hecho lo marcó para siempre: se convirtió en un ojo, capaz de ver a todo tipo de seres irreales que viven entre la humanidad. Durante años fue de un hospital psiquiátrico a otro, probando distintas terapias y medicación. Pasaba todo el tiempo en casa, ya que en el exterior lo esperaban todo tipo de monstruos. La ciencia ficción y la fantasía se convirtieron su refugio. Prosiguió con sus estudios a distancia y logró sacarse un título universitario de Sociología.

En 2009 conoció al doctor Silowsky en Chicago, quien logró encontrar una medicación que le permitía llevar una vida normal. Desde entonces pudo salir a la calle y relacionarse con gente de verdad, pero seguía prefiriendo a los personajes de sus series favoritas: la vida real le parecía poco interesante.

En 2013 fue secuestrado por un cazador que le mostró la Gran Farsa y desmascaró al doctor Silowsky, que era en realidad un miembro de una agencia gubernamental que estaba apartando a Warren de su don. El secuestrador le explicó que hay una guerra encubierta entre los humanos y los monstruos. Estas criaturas pueden ocultarse a la vista de todos, pero él puede verlas tal y como son. Es la única esperanza para que la humanidad gane esta batalla. A Warren le parecía que esta vida, más semejante a la ciencia ficción, tenía más sentido que toda su existencia previa: ¡al fin se convertiría en un auténtico protagonista de su propia serie de fantasía!

Poco a poco ha ido conociendo al hombre que le abrió los ojos: Heckler. A este nombre responde ante los demás cazadores, que parecen temerlo. En cambio, Warren, que está entablando una relación de amistad con él, solo ve a un individuo atormentado que cree firmemente que está haciendo lo correcto. Para Warren, su compañero Heckler es un pilar en el que apoyarse, alguien que jamás caerá ni retrocederá mientras tenga aliento. Heckler es lo único seguro en este mundo de locos, es una baliza en una tormenta de locura y sinsentido.

DESCRIPCIÓN

Rasgos raciales
Dueño de su destino,
Anodino, Ojo.

Raza Humano
Fecha de nacimiento
27/12/1980
Nombre completo
Warren Biden
Alias No tiene

Estatura 180 centímetros
Peso 85 kilogramos
Pelo Negro
Ojos Negros
Ocupación Estudiante
de posgrado
Situación Reclutado
por cazadores



DIRECCIÓN

C A P Í T U L O 6

DIRIGIR UNREALMS

Si estás leyendo esto, es que has decidido dirigir una partida de **Unrealms**. No es una empresa demasiado complicada. Tienes numerosas fuentes de inspiración a la vuelta de cada esquina: libros de fantasía urbana, películas de acción y ciencia ficción... De igual modo, cualquier lugar al que hayas ido de viaje, cualquier hecho histórico que recuerdes o cualquier noticia que difundan los medios de comunicación es un posible inicio de una partida de **Unrealms**. Solo tienes que buscar una explicación «irreal» a lo que ha sucedido.

Por ejemplo: durante dos días seguidos aparecen noticias extrañas en tu ciudad. Se declara un incendio en un centro comercial en plena noche y al día siguiente otro en la décima planta de un hotel que está a pocos kilómetros de allí. No muy lejos se produce un accidente múltiple y esa misma tarde hay un tiroteo en otra zona conflictiva de tu ciudad.

La explicación para **Unrealms** es sencilla: un grupo terrorista planeaba derribar una de las antenas de la ciudad para dañar el Entramado. La antena en cuestión estaba camuflada como una subestación eléctrica junto a un centro comercial. Afortunadamente, los dedales lograron trancar los planes de los terroristas, que escaparon por los pelos. Las pistas los llevaron hasta un conocido hotel cercano, donde se ocultaban los terroristas. En el hotel hubo un pequeño combate, pero los terroristas huyeron de nuevo, no sin antes quemar su habitación y el resto de pruebas. Entonces tuvo lugar una persecución que acabó con la muerte de los terroristas a manos de los dedales.

La explicación de la Agencia sería la que aportan los medios de comunicación:

- Un gato quedó atrapado en un generador eléctrico de un centro comercial y provocó un incendio en la subestación.
- Un cliente originó un pequeño incendio en su habitación al arrojar una colilla a la papelería y prender fuego a las cortinas.
- Debido a la mala señalización, tres vehículos colisionaron en una céntrica intersección de la ciudad.
- La policía abatió a un conocido traficante de drogas en un barrio conflictivo de la ciudad.

Cuatro incidentes aislados que, al unirlos y darles una explicación «irreal», conformarían nuestra aventura.

RECURSOS DEL DIRECTOR DE JUEGO

Como director de juego tienes a tu alcance una serie de técnicas y recursos que te ayudan a la hora de hacer tu narración más interesante.

Antes de cada sesión de juego es bueno recordar lo que ocurrió en la partida anterior, a modo de **Anteriormente en...**, ya que puede pasar un mes entre partida y partida, aunque para los personajes solo hayan pasado horas o incluso minutos.

Otra posibilidad es introducir información nueva a modo de **flashbacks**: los jugadores interpretan un incidente que ocurrió antes que el que jugaron en la última partida. Esto puede servir, por ejemplo, para explicar las relaciones entre los jugadores o el odio exacerbado que tienen a un determinado enemigo recurrente. En estas escenas debes tener cuidado, ya que lo que suceda en ellas tendrá su eco en el futuro. Por ejemplo, ningún personaje que tenga el **flashback** podrá morir o sufrir daño permanente si en el futuro no va a estar así. Por este motivo, no siempre es necesario que interpreten el **flashback** con sus mismos personajes, sino que pueden encarnar a los personajes que les entregues y que son necesarios para desarrollar la historia.

También puedes comenzar tus partidas **in medias res**, esto es, en mitad de la acción: en mitad de un tiroteo o de una persecución frenética por los tejados de la ciudad. Recuerda que siempre puedes jugar un **flashback** y explicar cómo se ha llegado a esa situación.

También es útil disponer de material gráfico para ambientar la partida, ya sean planos de la ciudad en la que estáis jugando, fotografías o dibujos de los edificios que visitáis.

Otro recurso que puede servir de ayuda es disponer de los sonidos, e incluso de los olores, con los que los personajes se pueden encontrar en determinados ambientes. El único límite para establecer el atrezzo de tu partida es tu imaginación.

Puedes diseñar tu historia a partir de una serie de hitos que los personajes deben llevar a cabo. Por ejemplo:

- Encuentran un cadáver de un dedal que ha muerto en extrañas circunstancias.
- Buscan pistas en la escena del crimen y estas los llevan a una mercería en los barrios bajos de la ciudad.
- En la mercería reciben información sobre unos almacenes en el puerto en los que se ha visto a los sospechosos.
- En esos almacenes un grupo terrorista ha construido un dispositivo que anula la cobertura temporalmente.
- Las pistas halladas en los almacenes sugieren que los terroristas planean utilizar el dispositivo en un estadio de fútbol.
- Esa misma noche, en menos de tres horas, se celebra la final regional, por lo que deben atravesar la ciudad a toda prisa para evitar un siete de proporciones bíblicas.

Este tipo de historias requieren que los personajes vayan completando cada uno de los pasos para llegar al irremediable final. Es como si la aventura fuese por railes, obligándolos a jugar cada uno de los hitos en el orden preestablecido.

Existe otro tipo de historias en las que puedes desarrollar varias tramas que ocurrirán en una determinada zona y que confluirán en diferentes puntos, a expensas de lo que los personajes jugadores tengan planeado. En este tipo de partidas, los jugadores van interactuando entre las diferentes tramas y deberán ir atando cabos para ver todo el conjunto. Lo habitual es que todas las pistas que recogen los jugadores tengan relación con la aventura, pero también puede ser interesante que algunas pertenezcan a tramas distintas; en ocasiones, al ponerlas en conjunto no tendrá sentido nada y esto puede llegar a ser tan desconcertante como la vida misma. En este tipo de historias, los jugadores van de un lado a otro intentando seguir la trama principal. Además, la intervención de los jugadores puede modificar las tramas, por lo que deberás ir reelaborándolas en consecuencia.

Por ejemplo (y siguiendo con el caso anterior), podrías haber complicado más el asunto situando un segundo grupo terrorista en el local, uno que no tuviese ninguna relación con el atentado del estadio. A la vista de los dedales, estos habrán huido a toda prisa de la mercería. Si los personajes los siguen, se alejarán de la trama principal, aunque si capturan a alguno de estos nuevos terroristas, podrán averiguar que hay un topo en la Agencia. También podría haber un grupo de cazadores que vigile la mercería en busca de irreales a los que eliminar y que, en el momento más inesperado, apareciesen de la nada para atacar a los personajes.

Estas dos tramas planteadas aquí no están relacionadas con la principal, y por ello, a la hora de reunir toda la información que tienen, pueden perderse, pues no ven qué relación tiene el topo irreal con la muerte del dedal o con el grupo de cazadores.

Recuerda que los jugadores pueden introducir elementos narrativos en la historia mediante el uso de puntos dramáticos. Utiliza estos elementos narrativos en tu favor y sácalos de nuevo en partidas posteriores para dar sensación de realidad a tu mundo. Por ejemplo, si en una partida anterior un jugador se valió de un punto dramático para tener un contacto en la mercería que lo ayudara a encontrar a un determinado irreal, la próxima vez que juegues en una mercería, aprovecha ese mismo contacto, como si fuese parte de tu historia. Este contacto podría incluso ser el gancho de una nueva trama alternativa.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, es evidente que no existe una única manera de dirigir una partida. De hecho, lo único importante es que resulte divertida para todos los jugadores, y te corresponde a ti, al director de juego, adaptar la historia a tu grupo para que lo paséis lo mejor posible. Escucha a tus compañeros de juego, busca aquello que os entretiene y evita lo que os hace estancaros; dedicad unos minutos tras cada partida a recordar lo que más y lo que menos os ha gustado de esta.

EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

A medida que los personajes llevan a cabo distintas misiones, van adquiriendo experiencia y eso les permite evolucionar, aprender cosas nuevas y mejorar en ciertos aspectos. Pero no todo es bueno: también olvidan algunas cosas y pierden práctica en otras. Por ejemplo, mucho trabajo de campo perfecciona sus habilidades de  y , pero poco a poco se les van olvidando los datos pormenorizados de los antiguos cultos a los primordiales si no le dedican tiempo a su estudio y repaso.

El sistema **Hitos** tiene esto en cuenta y propone dos mecánicas básicas de hacer evolucionar a un personaje: cambio y mejora.

Cambio es la forma más habitual. Con las misiones y el paso del tiempo, el personaje desarrolla los conocimientos que tenía y adquiere algunos nuevos, pero, a cambio, va perdiendo práctica en otros e incluso puede olvidarlos casi por completo.

En términos de juego, un cambio consiste en una de las siguientes modificaciones del personaje:

- Trasladar un punto de una característica a otra.
- Trasladar dos puntos de una habilidad o un punto de dos habilidades a una o dos habilidades distintas.
- Cambiar un aspecto (un rasgo, un hito, el nombre de una habilidad, el concepto de personaje o su complicación).

Mejora es lo que sucede cuando los personajes se vuelven abiertamente más poderosos. Esto consiste en gastar uno de los puntos de mejora (ver **El director de juego y los puntos de mejora**, a continuación) tras cumplir varias misiones con éxito, enfrentarse a sus complicaciones o aportar algo con la interpretación de su personaje. Cada punto de mejora invertido puede otorgar una de las siguientes modificaciones, siempre que se mantenga el máximo de característica y habilidad:

- Añadir dos puntos a una característica o un punto a dos características distintas.
- Añadir un punto a una característica y dos puntos a una habilidad o un punto a una característica y un punto a dos habilidades distintas.
- Añadir cuatro puntos a una misma habilidad, o dos puntos a dos habilidades distintas, o dos puntos a una misma habilidad y otros dos puntos repartidos entre dos habilidades distintas, o un punto a cuatro habilidades distintas.

Estas mejoras se producen habitualmente entre historia e historia. El director de juego solo debería permitir una mejora a la vez, aunque puede ampliarlo hasta dos si transcurre mucho tiempo entre historias y los jugadores lo justifican de manera adecuada.

También es posible realizar otro tipo de mejoras de personaje, invirtiendo puntos de Drama de manera permanente para:

- Adquirir un nuevo rasgo racial de tu lista de rasgos raciales (sacrificando un punto de Drama).
- Tener acceso a la arcanotecnología mediante el desarrollo de habilidades mágicas (sacrificando un punto de Drama).

EL DIRECTOR DE JUEGO Y LOS PUNTOS DE MEJORA

Como director de juego, tu labor es premiar a los jugadores durante el desarrollo del rol de sus personajes. Para ello, al acabar cada aventura deberás otorgar uno o dos puntos de experiencia a cada personaje, en función de si ha cumplido

los objetivos de su misión o no. Por cada diez puntos de experiencia, el personaje obtiene un punto de mejora para desarrollar su personaje (si quieres ralentizar el avance, puedes pedir quince o veinte puntos de experiencia en lugar de diez para ganar un punto de mejora). Lo habitual es que el jugador obtenga un punto de mejora tras cada arco argumental si este ha logrado cumplir la mayoría de sus objetivos. Esto ocurrirá, más o menos, cada cinco o seis partidas. Piensa que los jugadores se encariñan con sus personajes y quieren verlos progresar y desarrollar al máximo su potencial. Además, si uno o varios jugadores contribuyen excepcionalmente al desarrollo de la trama, añadiendo temas nuevos o facilitando el desarrollo de la historia, puedes premiarlos con un punto de mejora extra.

Para evitar desequilibrios notables entre los personajes, puedes otorgar puntos al grupo en lugar de a cada jugador si logran llevar a cabo sus objetivos, lo que te asegura un equipo compensado y uniforme. Debes usar el método que se ajuste mejor a tu grupo de juego.

REGLAS ADICIONALES

A continuación se describen otras reglas que pueden serte útiles para la ambientación de **Unrealms**.

SECUACES

Las reglas de secuaces están diseñadas fundamentalmente para interponer obstáculos en el camino de los protagonistas, pero nunca supondrán una amenaza. Esto se traduce en las siguientes reglas:

- Un secuaz nunca produce daño masivo. Aunque el daño infligido sea mayor que el Aguante del personaje, no es necesaria ninguna prueba para resistirlo.
- Un secuaz no puede producir un resultado crítico: aunque el doble 10 seguirá siendo un éxito automático, no habrá multiplicación del daño ni secuela como resultado del ataque.
- Un secuaz no puede matar a un personaje jugador (excepto si se trata de una situación especialmente dramática y el jugador está de acuerdo en que la muerte de su personaje de ese modo aporta emoción a la historia). Un personaje que queda moribundo por el ataque de un secuaz se estabiliza automáticamente en el turno siguiente sin necesidad de tirar, y pasa de estar moribundo a estar incapacitado.
- Se puede ignorar todo el daño recibido por el ataque de un secuaz y hacer como si no hubiera tenido éxito

simplemente gastando un punto dramático y sin tener que activar aspecto alguno.

- Si se inflige a un secuaz un daño superior a su Aguantate, este queda inconsciente o, si el jugador lo desea, muerto.
- Si el resultado de una prueba de ataque de un personaje es igual o superior al doble de la Defensa del secuaz, un segundo secuaz del mismo tipo puede verse afectado por este ataque. Si el resultado es igual o superior al triple de la Defensa, tres secuaces pueden verse afectados, y así sucesivamente. Por ejemplo, el personaje puede chocar las cabezas de dos secuaces para dejarlos KO, o dar una patada giratoria que afecte a los tres matones que lo rodean.

DIRIGIR IRREALES

Uno de los principales escollos que debes superar a la hora de dirigir a irreales es describirlos. Recuerda que todos los irreales llevan un patrón que les hace parecer humanos a los ojos de todo el mundo, por lo que si el grupo está enfrentándose a un feral, a un daemon o a un insectoide, no podrás describirlos como tales, sino que deberás tener en cuenta el patrón. Sin embargo, bajo este se encuentra una criatura irreal con rasgos claramente marcados. En estos casos puedes señalar de manera sutil sus características irreales; así, cuando los jugadores conozcan más el juego, ni siquiera tendrás que decirles a qué se enfrentan, ya que lo adivinarán enseguida.

Por ejemplo, un feral se mueve como un felino, sin hacer ruido, confiando más en su olfato que en su vista. A menudo camina encorvado, como si fuese a ponerse a correr de un momento a otro a cuatro patas, y cuando combate cuerpo a cuerpo extiende las manos hacia fuera para tener listas sus garras, rasgo que el personaje jugador no puede ver, pero que seguro que intuye que está ahí.

En otras ocasiones puedes describir cómo se desajusta el Entramado durante uno o dos segundos, dejando ver parcialmente algún rasgo del irreal (como cuando un insectoide utiliza sus alas para realizar un salto sobrehumano o cuando un daemon agarra algo con la cola). Por último, recuerda que si el personaje jugador es un irreal, querrá sentirse como tal, no como un humano con cola o garras, por lo que, aunque el patrón lo oculte, debes permitirle describir sus acciones de la misma manera sutil.

Otra forma sencilla de describir la naturaleza irreal tanto de los personajes jugadores como de sus aliados y enemigos es incluir en el grupo a un ojo: un humano con capacidades especiales que puede captar la realidad tal y como es,

saltándose el Entramado que camufla a los irreales. Gracias a esto podrás describir abiertamente los rasgos irreales de aliados y enemigos, ya que su compañero ojo se los explicará al resto con todo detalle. Si ninguno de los jugadores quiere jugar con un humano, o a ninguno le interesa invertir dos preciados puntos de Drama para ello, sería interesante que los acompañase un personaje no jugador (PNJ) humano que sea ojo. Esto puede servirles de ayuda en numerosas ocasiones, y, además, puede facilitar la introducción de un recurso dramático cuando se establezca la relación del ojo con el resto de personajes, pues puede incluso estar vinculado a alguno de sus hitos o complicaciones. Así, cuando este personaje esté en peligro, los otros personajes sentirán la necesidad de ayudarlo, sin importarles su propia integridad física.

ESTILOS DE JUEGO

Unrealms te propone tres estilos de juego diferentes, que dependen del tipo de personajes que van a protagonizar la historia.

Los personajes pueden ser miembros de la AIT, terroristas irreales o cazadores de irreales. Cada grupo tiene a los otros dos como enemigos acérrimos, aunque en algunos casos es posible llegar a alianzas inesperadas. El enemigo de mi enemigo...

Los personajes que trabajan para la **Agencia Internacional de Tejedores (AIT)**, también conocida como la Agencia, suelen ser dedales o alfileres cuya misión es proteger el Entramado de ataques de irreales y perseguir a cazadores y terroristas. Estos dedales suelen disponer de la última tecnología «descubierta» por los humanos: gafas de realidad aumentada, apoyo remoto, diminutos comunicadores, rastreadores y anuladores de frecuencia, todo tipo de armas y armaduras, etcétera. El inconveniente es que deben seguir órdenes de sus superiores, tienen una mínima capacidad de modificación y solo disponen de los medios que sus superiores estiman necesarios. Si desean un equipo nuevo, tienen que rellenar interminables solicitudes (realizando pruebas de Recursos) y esperar a que sean aceptadas.

Las misiones de la AIT son las más variadas. Pueden ser de cualquier tipo: eliminación, infiltración, protección, captura, espionaje, contraespionaje, etcétera. Además, las localizaciones de las misiones abarcan todo el mundo conocido. La Agencia actúa a escala global, por lo que una misión puede tener lugar en Estambul y la siguiente en el Upper East Side de Nueva York.

Todas las misiones tendrán algo en común: un agente de la AIT se reunirá con los personajes y les facilitará los detalles y equipos necesarios para llevar a cabo la misión en un tiempo determinado. Pasado ese plazo, deberán haber concluido la misión satisfactoriamente según los parámetros o, si no, tener una buena explicación para su fracaso.

El grupo de jugadores que interpreta a **terroristas** suele actuar siempre en contra de la AIT, ya sea porque considera un error la Gran Farsa o porque cree que la Agencia no lo está haciendo todo lo bien que debería. Los terroristas tienen equipos mucho peores que los de los dedales de la AIT, ya que sus recursos son limitados y la mayoría de las veces los han conseguido en el mercado negro. A cambio, tienen una mayor libertad de acción, ya que normalmente solo deben responder ante ellos mismos.

Sus misiones suelen centrarse en averiguar información secreta de la AIT, capturar o eliminar a sus agentes, dañar el Entramado y, en definitiva, dificultar su trabajo. Por ello, son los más buscados mundialmente, por lo que siempre deberán moverse con identidades secretas y patrones sencillos y desechables. Sus misiones suelen tener un carácter más localista: permanecen en la misma zona durante una o varias misiones.

Los **cazadores** son un grupo bastante homogéneo; la mayoría son humanos o bastardos de alguna raza irreal a la que odian por haberlos convertido en lo que son. Su único cometido en la vida es eliminar irreales. Para ello, tienen que derribar las antenas que los ayudan a ocultarse o encontrar a los preciados ojos, que pueden verlos sin problemas.

Los cazadores son un grupo rebelde. Están al margen de las leyes de reales e irreales. Solo los mueve el deseo de venganza y un extraño código de honor. Su equipo es variopinto, lo han robado o conseguido en el mercado negro, pero tiene una cosa en común: no utilizan nada informatizado ni de última generación, ya que desconfían de la «tecnología» irreal. A menudo se vinculan al crimen organizado para poder costearse sus operaciones.

Sus misiones suelen tener una única constante: el exterminio de irreales de forma sistemática. Aunque jueguen una misión de captura, esta les servirá para poder localizar a más irreales o descubrirlos con más facilidad. Generalmente, estas misiones tienen lugar por todo un continente, ya que están en continuo movimiento para evitar ser detectados.

En ocasiones, cazadores e irreales han pactado una tregua para combatir un mal mayor (como en la Segunda Guerra

Mundial), pero jamás han llegado a firmar la paz. Y es que, para ellos, cada día es una nueva batalla en una guerra encubierta.

Por supuesto, estas no son las únicas formas de jugar a **Unrealms**. Cada grupo de juego puede crear la historia que desee y que mejor se adapte a sus necesidades y estilos de juego.

DISEÑAR ENEMIGOS

Como director de juego debes intentar no caer en el maniqueísmo, es decir, los enemigos no tienen que ser los típicos villanos que encarnan el mal personificado. En el mundo de **Unrealms** los personajes se mueven continuamente en escalas de grises. Cada bando tiene sus propias motivaciones y su parte de razón.

Los **miembros de la AIT** están dispuestos a cualquier cosa para preservar el modo de vida establecido. Su meta es continuar con la Gran Farsa a toda costa, y mentirán, asesinarán o engañarán a la opinión pública para conseguirlo.

Los **terroristas** quieren acabar con la AIT por sus propios motivos y no temen que caigan inocentes durante el transcurso de su propósito, pues los consideran un mal menor.

Los **cazadores** eliminan a cualquier irreal que encuentran, ya que los consideran culpables de muchas muertes y de mantener engañada a la población mundial. Matarán incluso a irreales inocentes sin tener remordimientos e intentarán financiarse con la ayuda del crimen organizado para llevar a cabo su objetivo.

Ninguno de los tres grupos es enteramente inocente o culpable. Te corresponde a ti, como director de juego, crear situaciones ambiguas moralmente en las que los personajes deban elegir cuán decididos están a llevar a cabo la misión y a qué coste.

HUMANOS

Existen nueve humanos por cada irreal, así que no es de extrañar que los personajes jugadores se topen con todo tipo de humanos durante el desarrollo de sus aventuras. La mayoría de ellos llevan una vida tranquila, alejada de la lucha secreta que mantienen los irreales con la Gran Farsa. Sin embargo, existe una minoría que conoce la existencia de irreales. A continuación te presentamos una serie de personajes genéricos que puedes meter en cualquier localización (podrás conseguir mayor grado de integración modificando algunos aspectos de los personajes):

Asesino

Características: Fortaleza («Entrenamiento minucioso») 3, Reflejos («Disparo a la cabeza») 6, Voluntad («Nunca deja un encargo») 5, Intelecto («No es personal, son negocios») 2.

Habilidades: 🏹 «Diez kilómetros diarios» 7, 🏹 «Matar sin dejar huella» 6, 🗡️ «Frio» 5, 🎯 «No se le escapan los detalles» 5, 🕵️ «Desaparecer sin hacer ruido» 6, 🎭 «Arte dramático» 3, 🛠️ «Herramientas del oficio» 5.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 7, Daño +2/+1, Defensa 18.

Bombero

Características: Fortaleza («En plena forma») 4, Reflejos («Trepar por la escalera») 4, Voluntad («Adentrarse en las llamas») 5, Intelecto («Pasó sus exámenes») 3.

Habilidades: 🚒 «Llevar víctimas en brazos» 7, 🏹 «Manejo del hacha» 5, 🗡️ «Calmar» 4, 🕵️ «Buscar víctimas entre el humo» 4, 🎯 «Saltarse los semáforos» 2, 🎭 «Deportes de riesgo» 4, 🚒 «El fuego es como una criatura viva» 5, 🚒 «Primeros auxilios» 4.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 16.

Cazador de irreales

Características: Fortaleza («Mi cuerpo es un arma») 5, Reflejos («Cetero») 4, Voluntad («Fanático») 3, Intelecto («Saber la «verdad»») 4.

Habilidades: 🏹 «Se ejercita cada mañana» 4, 🏹 «Matar irreales» 7, 🏹 «Explosivos» 5, 🗡️ «Arisco» 2, 🕵️ «Detectar irreales» 3, 🎯 «Bajos fondos» 3, 🎭 «La Gran Farsa» 3, 🎭 «Tecnología humana» 3, 🎭 «Arcanotecnología» 1, 🚒 «Siempre en la carretera» 4.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 6, Daño +3/+1, Defensa 16.

Criminal

Características: Fortaleza («Puños de hierro») 5, Reflejos («Gatillo fácil») 4, Voluntad («No volveré a la cárcel») 4, Intelecto («Avispado») 3.

Habilidades: 🏹 «Escapar antes de que llegue la poli» 7, 🏹 «Vaciar el cargador» 5, 🗡️ «Exconvicto» 4, 🕵️ «Calar a los maderos» 4, 🎯 «Ocultar la navaja» 4, 🎭 «Saber de las calles» 3, 🚒 «Ganzúas» 5, 🚒 «Puentear coches» 3.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 16.

Dedal humano

Características: Fortaleza («En buena forma») 3, Reflejos («Tirador excepcional») 5, Voluntad («Se emplea al 110 %») 4, Intelecto («El primero de su promoción») 4.

Habilidades: 🏹 «Entrena dos horas al día» 4, 🏹 «Armas automáticas» 8, 🏹 «Defensa personal» 6, 🗡️ «Autoritario» 3, 🕵️ «Algo no encaja» 4, 🕵️ «Reconocer los patrones más

buscados» 3, 🕵️ «Seguir sin ser visto» 3, 🎭 «Arcanotecnología» 2, 🚒 «El informe de la misión» 2.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 7, Daño +2/+1, Defensa 18.

Detective

Características: Fortaleza («Entrenamiento regular») 4, Reflejos («Poli de oficina») 2, Voluntad («Dejarse untar») 4, Intelecto («Intuitivo») 6.

Habilidades: 🏹 «Corre a veces» 4, 🏹 «Prácticas de tiro» 6, 🗡️ «Interrogatorio violento» 4, 🕵️ «Encontrar pruebas» 7, 🕵️ «Falsear pruebas» 4, 🎭 «Conducir por ciudad» 3, 🎭 «Medicina forense» 2, 🚒 «Investigación policial» 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 13.

Enfermero

Características: Fortaleza («Menudo») 3, Reflejos («Vendajes bien apretados») 3, Voluntad («No le asusta la sangre») 5, Intelecto («Conoce su trabajo») 5.

Habilidades: 🏹 «Recorrer el hospital» 3, 🏹 «Conocer los puntos vitales» 3, 🏹 «Jeringuilla con tranquilizante» 2, 🗡️ «Tratar con familiares nerviosos» 4, 🕵️ «Ando algo mal» 3, 🕵️ «Escaparse por la salida de incendios a fumar» 2, 🎭 «Medicamentos» 3, 🚒 «Primeros auxilios» 2, 🚒 «Síntomas y enfermedades» 1.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 11.

Hacker

Características: Fortaleza («16 horas frente a la pantalla») 3, Reflejos («Qwerty») 4, Voluntad («Inseguro») 2, Intelecto («Cerebritito») 7.

Habilidades: 🏹 «La mochila siempre a cuestas» 3, 🏹 «Call of Duty» 5, 🗡️ «Cibercontactos» 5, 🕵️ «Tres pantallas a la vez» 6, 🕵️ «Borrar huellas» 4, 🎭 «Cultura friki» 5, 🚒 «Hackear» 7.

Combate: Aguante 4, Iniciativa 7, Daño +2/+1, Defensa 14.

Matón

Características: Fortaleza («Gorila») 7, Reflejos («Demasiado grande») 3, Voluntad («Porque lo digo yo») 4, Intelecto («Lo justo para pasar el día») 2.

Habilidades: 🏹 «Machacarse en el gimnasio» 6, 🏹 «Pelea sucia» 7, 🏹 «Armas improvisadas» 7, 🗡️ «Cara de pocos amigos» 4, 🕵️ «Echar un vistazo» 3, 🕵️ «Seguir sin que lo noten» 3, 🎭 «Jugar a los dados» 2, 🚒 «Hacer lo que diga el jefe» 3.

Combate: Aguante 9, Iniciativa 4, Daño +3/+1, Defensa 15.

Militar

Características: Fortaleza («Nacido para matar») 4, Reflejos («Buena puntería») 4, Voluntad («El último en pie») 5, Intelecto («¡Señor, sí, señor!») 3.

Habilidades: 🏆 «Entrenamiento militar» 6, 🏆 «Aquí mi fusil, aquí mi pistola» 7, 🗣️ «Palabras básicas en varios idiomas» 3, 🗎 «Localizar al enemigo» 5, 🕶️ «Camuflaje» 5, 📰 «Zonas en conflicto» 4, 🚗 «Armamento y vehículos» 5.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 16.

Pandillero

Características: Fortaleza («Endurecido») 3, Reflejos («Manos rápidas») 4, Voluntad («Buscapeleas») 4, Intelecto («Dos dedos de frente») 3.

Habilidades: 🏆 «Parkour» 7, 🏆 «Pelea callejera» 6, 🗣️ «Lo que se oye por las calles» 5, 🕶️ «Notar que lo siguen» 3, 🗎 «Allanamiento» 4, 📰 «Grafitis» 4, 🚗 «Carterista» 6.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 16.

Policía

Características: Fortaleza («Curtido») 6, Reflejos («Barri-gón») 2, Voluntad («Desencantado») 3, Intelecto («Acomodado al trabajo») 5.

Habilidades: 🏆 «Patear las calles» 4, 🏆 «Pedirte que bajes el arma» 4, 🗣️ «Arresto reglamentario» 5, 🕶️ «Analizar informes» 4, 🕶️ «Patrullar» 3, 🕶️ «Mirar para otro lado» 4, 📰 «Rellenar informes» 4, 📰 «Discutir sobre deportes» 2, 🚑 «Reanimación cardiopulmonar (RCP)» 5.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 4, Daño +2/+1, Defensa 11.

SWAT

Características: Fortaleza («Antidisturbios») 6, Reflejos («Fuerza de élite») 4, Voluntad («Leal») 4, Intelecto («No me pagan para pensar») 2.

Habilidades: 🏆 «Entrenamiento diario» 7, 🏆 «Francotirador» 7, 🗣️ «Trabajo en equipo» 4, 🕶️ «Reconocer sospechosos» 3, 🕶️ «Sigilo» 4, 🕶️ «Desplegarse» 4, 📰 «Friki de las armas de fuego» 2, 🚑 «Seguir órdenes» 4.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 5, Daño +3/+1, Defensa 16.

ANIMALES

Aunque es poco probable que los personajes tengan que enfrentarse a animales en el transcurso de sus aventuras, pues la mayoría huiría en cuanto viese una oportunidad, ofrecemos unos ejemplos para que sirvan de guía a la hora de inventar animales que necesites en la partida.

Araña venenosa

Características: Fortaleza («Diminuta») 1, Reflejos («Sentido arácnido») 6, Voluntad («Agresiva») 0.

Habilidades: 🏆 «Tregar» 5, 🏆 «Picadura venenosa» 4, 🕶️ «Rápida y pequeña» 6, 🕶️ «Pasar desapercibida» 5.

Combate: Aguante 1, Iniciativa 6, Daño +1, Defensa 16.

Felino grande

Características: Fortaleza («Poderoso») 11, Reflejos («Rápido») 8, Voluntad («Salvaje») 2.

Habilidades: 🏆 «Saltar» 5, 🏆 «Desgarrar» 6, 🕶️ «Detectar presas» 6, 🕶️ «Acechar» 7.

Combate: Aguante 12, Iniciativa 8, Daño +4, Defensa 19.

Perro grande

Características: Fortaleza («Enérgico») 7, Reflejos («¿Ardilla?») 6, Voluntad («Leal») 1.

Habilidades: 🏆 «Traer la pelota» 4, 🏆 «Derribar y morder» 4, 🕶️ «Olfatear» 6.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 6, Daño +2, Defensa 15.

Serpiente grande

Características: Fortaleza («Constrictora») 8, Reflejos («Esqui-va») 8, Voluntad («Sangre fría») 1.

Habilidades: 🏆 «Reptar» 6, 🏆 «Estrangular» 7, 🕶️ «Silenciosa» 6.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 8, Daño +3, Defensa 20.

Serpiente venenosa

Características: Fortaleza («Viscosa») 3, Reflejos («Esqui-va») 8, Voluntad («Sangre fría») 1.

Habilidades: 🏆 «Reptar» 6, 🏆 «Mordisco venenoso» 7, 🕶️ «Silenciosa» 6.

Combate: Aguante 3, Iniciativa 8, Daño +2, Defensa 20.

Simio grande

Características: Fortaleza («Brazos fuertes») 11, Reflejos («Ágil») 6, Voluntad («Amenazador») 2.

Habilidades: 🏆 «Tregar» 8, 🏆 «Golpear y morder» 3, 🕶️ «Intimidar» 6.

Combate: Aguante 12, Iniciativa 6, Daño +3, Defensa 19.

EJEMPLOS RACIALES

Aquí ofrecemos algunos ejemplos de razas con distintas profesiones y ocupaciones, a menudo relacionadas con su forma de actuar. Obviamente, no son las únicas ocupaciones que pueden llegar a desempeñar, pero sirven de ejemplo para usarlas en la partida. Si se quiere cambiar la raza de uno de estos ejemplos, sencillamente habrá que cambiar los rasgos raciales y la tara racial. Es posible que en algún caso también

haya que modificar alguna característica, pero la mayoría de veces no será necesario.

Abogado de irreales (daemon)

Características: Fortaleza («Buena apariencia») 4, Reflejos («Movimientos seguros») 6, Voluntad («No parece dudar nunca») 8, Intelecto («Siempre tiene un plan») 8.

Habilidades: 🌀 «Squash» 5, 🧠 «Cabezazo» 4, 🗨️ «Interrogar al testigo» 7, 🗣️ «Interpretar el lenguaje corporal» 6, 🗨️ «Mentir» 6, 📋 «Jerga legal» 7, 🗣️ «¡Protesto!» 5.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 10, Daño +2/+1, Defensa 16.

Rasgos raciales: Arma natural (cuernos), Cola, Ocultarse en las sombras.

Tara racial: Los animales lo odian.

Obrero de la construcción (desajustado)

Características: Fortaleza («Puro músculo») 9, Reflejos («Rápido para su tamaño») 7, Voluntad («Hay que cumplir los plazos») 6, Intelecto («Dos de cemento por una de arena») 4.

Habilidades: 🧰 «Cargar sacos de cemento» 8, 🧰 «Tregar por andamios» 6, 🧱 «Echar abajo la pared» 8, 🔥 «Piropear a las chicas que pasan» 4, 🧭 «Sentir el peligro» 2, 🧭 «Triquiñuelas» 2, 🏗️ «Nociones de arquitectura» 1, 🧰 «Grúas» 5, 🧰 «Construcción» 4.

Combate: Aguante 12, Iniciativa 9, Daño +4/+2, Defensa 20.

Rasgos raciales: Furia, Herencia no humana: Robusto, Visión en la penumbra.

Tara racial: Marginado.

Motero (enano)

Características: Fortaleza («Como un tonel») 9, Reflejos («Buen equilibrio») 5, Voluntad («Convicciones férreas») 9, Intelecto («Jamás ha estudiado») 3.

Habilidades: 🏍️ «Escapar de la poli» 5, 🥊 «Pelea de bar» 7, 🏍️ «Altanero» 3, 📺 «Atento a los matices» 5, 🏍️ «Dar esquinazo con la moto» 8, 🛠️ «Mecánica» 8, 🏍️ «Exconvicto» 4.

Combate: Aguante 13, Iniciativa 6, Daño +4/+1, Defensa 17.

Rasgos raciales: Hígado de hierro, Robusto, Visión en la oscuridad.

Tara racial: Carácter difícil.

Dedal de la Agencia (feral)

Características: Fortaleza («Como golpear una pared») 8, Reflejos («Inusualmente rápido») 8, Voluntad («Obstinado») 5, Intelecto («Siguiendo órdenes») 5.

Habilidades: 🥊 «Entrenamiento de combate» 6, 🗑️ «Eliminar objetivos» 8, 🗨️ «Interrogatorio» 5, 🕵️ «Rastrear» 5, 🕵️ «Aparecer de la nada» 5, 🗑️ «Destruir pruebas» 5, 🗺️ «Geografía» 1, 📄 «Informe de la misión» 5.

Combate: Aguante 10, Iniciativa 10, Daño +4/+2, Defensa 21.

Rasgos raciales: Arma natural (garras), Armadura natural (pelaje), Olfato.

Tara racial: Olfato sensible.

Maestro zen (inmortal)

Características: Fortaleza («Atlético») 5, Reflejos («Flexible») 6, Voluntad («Tenaz») 5, Intelecto («Perceptivo») 10.

Habilidades: 🧘 «Taichí» 8, 🥋 «Esgrima» 7, 🗣️ «Saber escuchar» 4, 🗣️ «Uno con el entorno» 4, 🗣️ «Sentir lo que lo rodea» 4, 📖 «Cultura oriental» 4, 📖 «Historia» 4, 🧘 «Maestro zen» 5.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 11, Daño +3/+1, Defensa 19.

Rasgos raciales: Inmortal, Recuerdo de vidas pasadas, Telepatía.

Tara racial: Vida complicada.

Pandillero (insectoide)

Características: Fortaleza («Desgarbado») 5, Reflejos («Escurridizo») 10, Voluntad («Gregario») 6, Intelecto («Impulsivo») 5.

Habilidades: 🕸️ «Breakdance» 7, 🗡️ «Tirara de navaja» 5, 🗣️ «Batalla de gallos» 8, 🗣️ «Despistado» 3, 🗣️ «Merodear en la oscuridad» 7, 🏫 «Universidad de la calle» 4, 🚬 «Traficante» 6.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 12, Daño +2/+1, Defensa 22.

Rasgos raciales: Armadura natural quitinosa, Miembros adicionales, Visión 360°.

Tara racial: Carácter difícil.

Bombero (kelónico)

Características: Fortaleza («Buena apariencia») 7, Reflejos («Rapidez de reflejos») 8, Voluntad («Decidido») 6, Intelecto («Intuitivo») 5.

Habilidades: 🧯 «Entrenamiento de bombero» 8, 🪓 «Hacha» 7, 🗣️ «Tratar con las víctimas» 5, 🗣️ «Escuchar gritos de auxilio» 5, 🏠 «Escapar de un edificio» 4, 🏠 «Callejeo» 5, 🧯 «Entender el fuego» 6.

Combate: Aguante 10, Iniciativa 10, Daño +3/+1, Defensa 21.

Rasgos raciales: Aliento helado, Armadura natural (escamas), Cola.

Tara racial: Necesidad solar.

Alfiler de la Agencia (mecano)

Características: Fortaleza («Cuerpo de polímero») 4, Reflejos («Robótico») 4, Voluntad («Persistente») 6, Intelecto («Cerebro electrónico») 12.

Habilidades: 🧰 «Entrenamiento básico» 2, 🛡️ «Defensa personal» 5, 🗣️ «Manipulador» 4, 🧠 «Abstraerse» 2, 🗣️ «Filtrar noticias falsas» 6, 🗣️ «Silencioso» 4, 🧠 «Arcanotecnología» 8,

🌀 «Zurcir el Entramado» 9.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 10, Daño +2/+1, Defensa 14.

Rasgos raciales: Autonomía, Difícil de matar, Memoria eidética.

Tara racial: Carácter difícil.

Ladrón (mediano)

Características: Fortaleza («Más fuerte de lo que parece») 4, Reflejos («Puro nervio») 11, Voluntad («Curioso») 6, Intelecto («Despierto») 5.

Habilidades: 🌀 «Parkour» 7, 🧐 «Navaja automática» 5, 🗨 «Parecer un niño inocente» 4, 🎧 «Escuchar» 4, 🗨 «Vaciar bolsillos» 5, 🗨 «Colarse en lugares prohibidos» 4, 🗨 «Moverse por los bajos fondos» 4, 🗨 «Cerraduras» 4, 🗨 «Criminal menor» 3.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 13, Daño +2/+1, Defensa 23.

Rasgos raciales: Dedos ágiles, Pequeño tamaño, No deja huella.

Tara racial: Miedo a la soledad.

Terrorista irreal (no muerto)

Características: Fortaleza («Incansable») 9, Reflejos («Algo lento») 5, Voluntad («Fanático») 8, Intelecto («Ideas fijas») 4.

Habilidades: 🌀 «Maratonman» 5, 🧐 «Estrangular» 8, 🗨 «Inquietante» 5, 🗨 «Lo observa todo» 4, 🗨 «Silencioso» 5, 🗨 «Mercado negro» 3, 🗨 «Instalaciones de la AIT» 4, 🗨 «Seguridad electrónica» 6.

Combate: Aguante 13, Iniciativa 7, Daño +4/+2, Defensa 18.

Rasgos raciales: Autonomía, Difícil de matar, Infravisión.

Tara racial: Hedor putrefacto.

Modelo/actor (salvaje)

Características: Fortaleza («Delicado») 3, Reflejos («Grácil») 9, Voluntad («Carismático») 8, Intelecto («Interesante») 6.

Habilidades: 🌀 «Fitness» 9, 🧐 «Zumba boxing» 5, 🗨 «Flirtear» 6, 🗨 «Salirse con la suya» 5, 🗨 «Fiestas» 4, 🗨 «Escuchar rumores» 2, 🗨 «Todo se consigue con unas lagrimitas» 3, 🗨 «Cultura general» 1, 🗨 «Actuar» 5.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 12, Daño +2/+1, Defensa 23.

Rasgos raciales: Inmortal, No deja huella, Visión en la penumbra.

Tara racial: Necesidad solar.

Asesino irreal (semihumano)

Características: Fortaleza («Duro») 6, Reflejos («Silencioso») 8, Voluntad («Llegar hasta el final») 7, Intelecto («El cliente decide») 5.

Habilidades: 🌀 «Escalada libre» 6, 🧐 «Cuchillos arrojados» 8, 🗨 «Francotirador» 5, 🗨 «Frío y distante» 4, 🗨 «Localizar objetivo» 6, 🗨 «Ser una sombra» 7, 🗨 «Tasación» 3, 🗨 «Sistemas de seguridad» 5.

Combate: Aguante 9, Iniciativa 10, Daño +3/+2, Defensa 21.

Rasgos raciales: Herencia no humana: Ocultarse en las sombras, Maniobra de combate adicional, Visión en la penumbra.

Tara racial: Los animales lo odian.

SWAT (semipétreo)

Características: Fortaleza («Inamovible») 10, Reflejos («Equilibrio») 5, Voluntad («Sin miedo») 8, Intelecto («Seguir las órdenes») 3.

Habilidades: 🌀 «Derribar la puerta» 8, 🧐 «Krav magá» 7, 🗨 «Fuego de cobertura» 6, 🗨 «Decidir si es una amenaza» 5, 🗨 «Permanecer alerta» 4, 🗨 «Tomar posiciones» 4, 🗨 «Rudimentos legales» 2, 🗨 «Reducir» 4.

Combate: Aguante 14, Iniciativa 6, Daño +4/+1, Defensa 18.

Rasgos raciales: Armadura natural, Difícil de matar, Robusto.

Tara racial: Beligerante.

Estrella del rock (sombrio)

Características: Fortaleza («Muy delgado») 3, Reflejos («Dedos prodigiosos») 8, Voluntad («El puto amo») 9, Intelecto («Poeta») 6.

Habilidades: 🌀 «Toda la noche de concierto» 5, 🧐 «Morder la yugular» 8, 🗨 «Irresistible» 8, 🗨 «Buscar entre el público» 5, 🗨 «Desaparecer entre los fans» 2, 🗨 «Poesía universal» 5, 🗨 «Acariciar la Fender» 7.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 11, Daño +2/+2, Defensa 21.

Rasgos raciales: Arma natural (fauces), Devorar, Inmortal.

Tara racial: Criatura de la noche.

CRIATURAS IRREALES

Debido a la purga irreal llevada a cabo durante los primeros años de la Gran Farsa y a la intensa actividad de los cazadores, solo han logrado sobrevivir aquellos irreales que han podido adaptarse a los nuevos tiempos, es decir, aquellos que tenían forma humanoide, que podían usar un patrón o que han logrado ocultar su verdadera naturaleza de alguna manera. Los personajes jugadores a menudo se encontrarán con estas criaturas, que actuarán de distinta forma: algunas se mostrarán ofensivas, otras tratarán de huir y algunas hasta podrían ayudarlos; todo dependerá de la situación concreta que desarrolle el director de juego.

Arpía

Características: Fortaleza («Fibrosa») 4, Reflejos («Flexible») 10, Voluntad («Cautivadora») 9, Intelecto («Sin imaginación») 3.

Habilidades: 🌀 «Correr por los tejados» 6, 🧐 «Destripar» 7, 🗨 «Vista aguda» 6, 🗨 «Vaciar bolsillos» 5, 🗨 «Seductora» 6,

☞ «Conoce la ciudad como la palma de su mano» 5, ☞ «Prostituta» 5.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 11, Daño +2/+1, Defensa 22.

Rasgos raciales: Alas planeadoras, Arma natural (garras), Canción cautivadora.

Tara racial: Misandria (odian al sexo masculino, del que se alimentan).

Son criaturas generalmente de sexo femenino, escuálidas, con garras y un par de alas coriáceas atrofiadas por su poco uso. Su objetivo es atraer presas para devorarlas y saquearlas. Generalmente usan el patrón de una prostituta o una chica fácil que busca compañía. En otras mitologías también se las conoce como sirenas, lamias o súcubos.

Durmiente/dragón

Características: Fortaleza («Destructor») 5/12, Reflejos («Como un rayo») 5/12, Voluntad («Fuerza de la naturaleza») 5/10, Intelecto («Se deja llevar por sus apetitos») 5/10.

Habilidades: ☞ «Volar» 8, ☞ «Reducir a pulpa» 10, ☞ «Alien-to» 8, ☞ «Sentidos superdesarrollados» 8, ☞ «Aterrorizar» 7, ☞ «¿Cómo osas hablarme, insignificante humano?» 2.

Combate: Aguante 17, Iniciativa 17, Daño +5, Defensa 27.

Rasgos raciales: Alas, Arma natural (cola), Arma natural (garras enormes, daño mM), Armadura natural (escamas, RD 4), Ataque elemental (aliento; usa un punto dramático para lanzarlo y provoca daño mCM en 6 metros de radio), Difícil de matar, Robusto.

Tara racial: Sustancia exterminadora (en este caso, sumerge al durmiente en un sueño que durará siglos).

Los durmientes son criaturas con forma humana y de aspecto extraño que, una vez despiertas, comienzan a crecer de tamaño hasta convertirse en un ser colosal que recuerda a los dragones mitológicos: con cuernos, alas y cuatro patas.

Son, con diferencia, la criatura más peligrosa de **Unrealms**. Cuando aparece alguno es mejor correr mientras se transforma para intentar escapar de la destrucción que provocará una vez alcance su verdadera forma. En muchas ocasiones serán un *deus ex máchina* para el director de juego. Afortunadamente, todos los durmientes son sensibles a una sustancia que los adormece, como la tierra, el agua, el fuego, etcétera.

Normalmente, encontraremos al durmiente rodeado de la sustancia que lo adormece. En este estado, todas sus características tendrán un valor de 5. Una vez despierto, comenzará a crecer sumando +1 a todas las características cada asalto, y desarrollará poco a poco cada uno de sus rasgos raciales (cola, alas, etcétera). Se considerará que un

durmiente ha alcanzado plenamente su forma final cuando cada característica llegue al máximo señalado en la ficha (12, 12, 10 y 10). Mientras esté creciendo, no embestirá a nadie, pero recordará muy bien a aquellos que lo hayan atacado. Si logran dañarlo, detendrán la transformación un asalto. Si logran que alcance el estado herido, la transformación se revertirá en un punto. Si logran dejarlo en estado incapacitado, dispondrán de diez asaltos menos la Voluntad del dragón para sumergirlo en su sustancia exterminadora, que volverá a dejarlo dormido. Existen muy pocas formas de eliminar permanentemente a un durmiente, lo más práctico es contenerlos.

Nota: Una vez empieza a crecer:

- Cada punto en Fortaleza aumenta en un punto su Aguante.
- Cada cuatro puntos en Fortaleza aumenta en un punto el daño.
- Cada punto en Reflejos aumenta en uno la Defensa y la Iniciativa.
- Cada dos puntos en Voluntad aumenta un punto el Aguante.
- Cada dos puntos en Intelecto aumenta en un punto la Iniciativa.

Enjambre

Características: Fortaleza («Cientos de diminutos ataques») 5, Reflejos («Difíciles de alcanzar») 5, Voluntad («Movidos por el bien común») 5, Intelecto («Inconsciente colectivo») 1.

Habilidades: ☞ «No se cansa» 5, ☞ «Envolver a la presa» 8, ☞ «Atacar a todos los blancos dentro del enjambre» 6, ☞ «Sentir las vibraciones» 5, ☞ «Escurrirse por cualquier grieta» 6, ☞ «Acechar» 2, ☞ «Repugnante» 6.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 5, Daño +3, Defensa 18.

Rasgos raciales: Arma natural (cientos de ataques diminutos que causan daño M; también pueden tener veneno o ácido), Cuerpo enjambre.

Tara racial: Ruidoso.

Esta criatura está compuesta de cientos de pequeñas criaturas que actúan con el mismo propósito: forman una masa informe que avanza inexorablemente hacia su presa. Puede contener gusanos, insectos, roedores o cualquier tipo de criatura de tamaño diminuto. En ocasiones, hasta es posible que el enjambre encierre algún tipo de sustancia, como cieno, basura o productos químicos animados por algún tipo de poder.

Como enjambre, jamás sufrirá daño masivo ni penalizaciones por estar herido o incapacitado. Además, solo sufrirá daño

completo de ataques aplastantes o de área, como el fuego o el ácido. El resto de los daños se reducirán en un grado. Por ejemplo: disparar con una pistola contra un enjambre de cientos de arañas solo le producirá daño mC en lugar de mM y, sin embargo, aplastarlas con un bate de béisbol le producirá daño mC en lugar de M.

El enjambre atacará a todos los blancos que queden atrapados en su interior, con cientos de pequeños ataques de diminuto tamaño; ignoran toda armadura que no sea natural y producen daño M. En algunos casos puede producir, además, daño por veneno o ácido, gastando puntos dramáticos o agotando el aspecto.

Gólem

Características: Fortaleza («Duro como una roca») 12, Reflejos («Lento») 3, Voluntad («Jamás se rinde») 12, Intelecto («Sin cerebro») 1.

Habilidades: 🌀 «Recio» 8, 🖊 «Machacar» 10, 👁 «Sentir las vibraciones» 7, 😊 «Permanecer inmóvil» 10, 🗣 «Seguir órdenes a rajatabla» 10.

Combate: Aguante 18, Iniciativa 3, Daño +5, Defensa 18.

Rasgos raciales: Arma natural (puños de piedra, daño mM), Armadura natural (según el material: RD 2, 4 o 6), Autonomía, Difícil de matar, Robusto.

Tara racial: Enorme.

Creados mediante magia antigua antes de que llegara la arcanotecnología, estos seres tienen un único propósito en la vida, que intentarán cumplir hasta el fin: puede ser desde proteger una entrada o impedir que alguien dañe a un blanco hasta acabar con la vida de un enemigo. Imparables y casi indestructibles, pueden permanecer siglos inactivos hasta que les llegue la hora de llevar a cabo su propósito. Se dice que su creador elige una palabra clave durante el proceso de creación como medida de seguridad para poder desconectarlo siempre que la pronuncie. Pueden construirse de carne, piedra o metal (cada uno de ellos será más resistente que el anterior). Como parecen cadáveres o estatuas, carecen de patrón. Una vez que se activan, suelen provocar desajustes.

Gorgona

Características: Fortaleza («Escultora») 6, Reflejos («Ecurridiza») 6, Voluntad («Mirada penetrante») 10, Intelecto («Paranoica») 4.

Habilidades: 🌀 «Contorsionismo» 8, 🖊 «Puntería» 6, 👁 «Oído fino» 7, 😊 «Sigilosa como una serpiente» 6, 🗣 «Desconfiada» 4, 🗣 «Anatomía» 6, 🗣 «Escultura» 3.

Combate: Aguante 11, Iniciativa 8, Daño +3, Defensa 19.

Rasgos raciales: Armadura natural (piel escamosa), Mirada paralizante (requiere gastar un punto dramático y afecta a 3 metros de radio. Los blancos deberán superar una prueba enfrentada de Voluntad; si no, quedarán paralizados durante tantos asaltos como el fallo de la prueba. Cada asalto paralizado reciben un daño igual al resultado de mM de la tirada inicial. Si alguno de los blancos resultase muerto, quedaría completamente petrificado), Sangre venenosa (daño m).

Tara racial: Ruidosa (siseos de serpientes y cascabeles de cola).

Criatura de aspecto repulsivo: tiene la piel escamosa y serpientes en lugar de cabello. Condenada a ser un desajustado por sus rasgos irreales, suele vivir marginada y apartada de la sociedad o en pequeñas comunidades de desajustados. A menudo vende a sus víctimas petrificadas como arte contemporáneo, aunque lo hace solo en contadas ocasiones para no llamar la atención de la AIT o de los cazadores, pues su sangre es un antídoto a esta petrificación permanente.

Monstruoso

Características: Fortaleza («Poderoso») 12, Reflejos («Rápido») 7, Voluntad («Voluble») 4, Intelecto («Corto») 3.

Habilidades: 🌀 «Incansable» 8, 🖊 «Aplastar y despedazar» 9, 👁 «Notar que lo observan» 7, 😊 «Elefante en una cacharrería» 2, 🗣 «Asocial» 2, 🗣 «Supervivencia» 6, 🗣 «Ermiteño» 6.

Combate: Aguante 14, Iniciativa 8, Daño +5/+2, Defensa 21.

Rasgos raciales: Robusto y, además, tres rasgos diferentes a elegir entre: Alas, Arma natural (cuernos, fauces o garras, daño M), Armadura natural (pueden coger este rasgo hasta tres veces), Cola, Miembros adicionales o Veneno (pueden elegir un veneno de la página 46).

Tara racial: Enorme.

Estos seres abarcan una amplia gama de especies. Similares a los durmientes, tienen un aspecto humanoide pero abiertamente irreal, con escamas, abundante pelaje o cola. Son desajustados naturales, ya que el patrón no los oculta del todo. Cuando sufren daño o se enfurecen, su cuerpo comienza a cambiar: aumentan de tamaño y adoptan una forma más irreal (pueden crecerle alas coriáceas, cuernos, una segunda cabeza, etcétera). Estos seres, una vez transformados, recuerdan a muchas de las criaturas de nuestra mitología, tales como mantícoras, quimeras y grifos. Pocas de estas criaturas llegan a mostrarse tal y como son porque en menos de cinco minutos tendrían a un grupo de dedales a su alrededor dispuestos a acabar con ellas. Por este motivo, suelen vivir de forma solitaria o apartadas de la sociedad.

El tiempo de transformación es diferente para cada una de las criaturas, pero suele oscilar entre los cinco y los diez asaltos.

Durante la transformación, añaden un +5 a la resistencia al daño que posean y un +3 a su Defensa.

Necrófago

Características: Fortaleza («Fuerte para su tamaño») 7, Reflejos («Rápido») 8, Voluntad («Aterrador») 4, Intelecto («Cegado por el hambre») 3.

Habilidades: 🐞 «Tregar como una cucaracha» 7, 🩸 «Desgarrar la piel» 7, 👁 «Olfatear a los vivos» 6, 🐭 «Escondese en las sombras» 6, 😬 «Intimidante» 4, 🏠 «Vivir bajo tierra» 4, 🌪 «Desenterrador» 6.

Combate: Aguante 9, Iniciativa 9, Daño +3/+1, Defensa 20.

Rasgos raciales: Arma natural (garras), Devorar, Difícil de matar, Parálisis (tras un ataque exitoso de garras, la víctima debe superar una prueba enfrentada de Voluntad o quedará paralizada durante tantos asaltos como el fallo de la prueba).

Tara racial: Criatura de la noche.

Estas repugnantes y escuálidas criaturas tienen el cuerpo fibroso y pardo oscuro. Están desprovistas de pelo y tienen unas largas garras y unos colmillos amenazadores. Habitan cementerios y lugares húmedos y oscuros. Se alimentan de carne y sangre fresca, aunque pueden sobrevivir devorando la carne de los muertos. Son incapaces de comunicarse por medios normales, pero los usuarios de arcanotecnología nigromántica pueden lograr establecer contacto con ellos.

Retal

Características: Fortaleza («Superviviente») 6, Reflejos («Silencioso») 8, Voluntad («Muere otro día») 6, Intelecto («Preve emboscadas») 6.

Habilidades: 🏃 «Correr por su vida» 6, 🗡 «Armas improvisadas» 4, 👁 «Sentir que lo observan» 6, 🐭 «Ocultarse bajo tierra» 7, 🏃 «Huir de la multitud» 6, 😬 «Asustar a la gente» 2, 🏠 «Bajos fondos irreales» 5.

Combate: Aguante 9, Iniciativa 11, Daño +2/+1, Defensa 19.

Rasgos raciales: Los retales pueden pertenecer a cualquier raza. Elige tres rasgos raciales de la lista de creación de personajes (al menos uno de ellos debe ser obvio a la vista). Por ejemplo, un hombre rata podría tener: Arma natural (dientes), Armadura natural (pelaje), Cola.

Tara racial: Carece de patrón, por lo que los humanos se conmocionan al verlo. Provoca un desajuste en el Entramado y esto conlleva que la AIT lo persiga.

Los retales nunca han tenido un patrón, no se sabe por qué. La mayoría viven en áreas sin cobertura, pero algunos viven en zonas pobladas, manteniéndose ocultos entre las sombras. Debido a su evidente naturaleza irreal, crean desajustes

cuando aparecen en público, por lo que su medio natural son las alcantarillas o las zonas subterráneas de las ciudades, donde pueden esconderse de los cazadores y de los dedales de la AIT.

Zombi

Características: Fortaleza («Cuerpo muerto») 5, Reflejos («Lento pero seguro») 1, Voluntad («Imparable») 5, Intelecto («Encefalograma plano») 1.

Habilidades: 🐞 «Pisar los talones» 4, 🩸 «Con un mordisco basta» 5, 👁 «Localizar a los vivos» 4, 🐭 «Aparecer de la nada» 3, 😬 «Aterrorizar» 5.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 1, Daño +2, Defensa 11.

Rasgos raciales: Difícil de matar, Robusto.

Tara racial: Hedor putrefacto.

REGLA ESPECIAL

Con un mordisco basta. El mordisco de un zombi produce daño M. Además, el personaje mordido deberá superar una prueba de Aguante a dificultad media cada minuto (10 asaltos) y, si no la supera, perderá tantos puntos de salud como el dado m. Esto representa la propagación del virus en el organismo de la víctima, que acabará transformándose en otro zombi. Cuando el personaje quede moribundo y falle la última prueba de Aguante, llegará la transformación un par de asaltos después. Una inyección de atropina puede detener este proceso.

Existe otro tipo de zombi, comúnmente conocido como «infectado», que es más rápido y peligroso. Solo difiere de los anteriores en las características principales y que no tienen la tara «Hedor putrefacto».

Infectado

Características: Fortaleza («Cuerpo muerto») 5, Reflejos («Correr como si no hubiera mañana») 5, Voluntad («Imparable») 5, Intelecto («Encefalograma plano») 1.

Habilidades: 🐞 «Pisar los talones» 4, 🩸 «Con un mordisco basta» 5, 👁 «Localizar a los vivos» 4, 🐭 «Aparecer de la nada» 3, 😬 «Aterrorizar» 5.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 5, Daño +3, Defensa 18.

Rasgos raciales: Se nutre de cerebros. Mientras se está alimentando, se olvida del resto del mundo. Si no se alimenta en varios días, queda aletargado, aunque volverá a la actividad en cuanto tenga una presa a la vista.

Tara racial: Difícil de matar, Robusto.

Su infección se propaga más rápidamente en el organismo de la víctima y, por ello, requiere realizar una prueba de Aguante cada cinco asaltos en lugar de cada diez.

ATERRIZAJE DE EMERGENCIA

En la mañana de ayer, el vuelo 481 de la compañía Air Legend tuvo que hacer un aterrizaje de emergencia en el aeropuerto de Faa'a, en la isla de Tahití. El avión, un 747 con 347 pasajeros a bordo, cubría la ruta Sidney-Los Ángeles. En torno a las 8:15 de la mañana (hora local), el piloto solicitó a la torre de control del aeropuerto de la capital permiso para realizar un aterrizaje de emergencia porque había detectado daños en uno de los motores.

Fuentes oficiales de la compañía señalan que uno de los motores se incendió durante el vuelo, aunque no se han indicado aún las causas. Según los primeros informes, todo apunta a que un fallo en el montaje de las piezas hizo que el motor se sobrecalentara hasta estallar en llamas.

Los pasajeros que estaban sentados en el lado del motor siniestrado afirman que se produjo un fuerte destello e incluso que hubo una explosión provocada por un objeto externo, aunque las autoridades locales aseguran que no se registraron anomalías en el espacio aéreo durante las horas previas al accidente.

Los videos grabados por los pasajeros del avión, a los que ha tenido acceso este diario, muestran la parte baja del fuselaje del ala derecha de la nave completamente calcinada. También se aprecian grietas y grandes fracturas en la cola del avión, posiblemente causadas por las maniobras de emergencia.

A pesar de lo aparatoso del accidente, ninguno de los pasajeros requirió hospitalización y solo algunos han sido tratados por heridas leves. Gracias a la pericia del capitán, un experimentado piloto con más de 1350 horas de vuelo en aviones comerciales, no hay que lamentar daños personales.

Los viajeros pudieron ser reubicados en otros vuelos y algunos ya han llegado a su destino. La compañía ha abierto una investigación para determinar las causas del accidente y depurar responsabilidades. El aeropuerto de Faa'a opera con normalidad en estos momentos.

—Los dedos han hecho un buen trabajo, ¿no cree, Reynolds?
—preguntó el agente cerrando el periódico.

—En efecto, nadie sospecha nada.

—¿Y los testigos?

—Todos limpios. Había un par de grabaciones de los pasajeros en los que se veía al dragón, pero hemos conseguido borrarlas con el campo magnético. No quedan pruebas.

—¿Y esos parásitos de la prensa?

—Por ahora están conformes. Y por los cazahistorias no tenemos que preocuparnos. En un par de días lanzaremos imágenes sobre un posible platillo volante. Así despistaremos a las masas. Ya sabe lo que ocurre cada vez que un programa de ese tipo intenta sacar imágenes: nadie se las cree.

—Buen trabajo. Pero hay que enviar a algunos agentes a la zona hasta que se calme la situación. Que Worthington se encargue de ello. ¿Cómo han conseguido llegar hasta el dragón?

—En el alfiletero de Tahití están trabajando en ello. Han solicitado ayuda a la Agencia para coordinar una investigación a mayor escala. Tienen varias líneas abiertas. Han recibido un mensaje de la Madre, pero no le dan credibilidad.

—No, esos inútiles no serían capaces de encontrar a un dragón aunque lo tuvieran delante y les estuviera chamuscando los pies.

—¿No estará pensando en las Águilas del Desierto?

—¿Es usted idiota? Nunca fallan.

—Pues solo nos quedan los Revelados, pero es una zona demasiado aislada para que hayan actuado ahí. Tal vez se les fue de las manos.

—Es posible. Que sigan investigando. Y recuerde...

—Ha sido un ovni, claro.

Del bolsillo de la chaqueta de Reynolds llegaba una melodía tenue. Re, la, sol, la, do, la. Re, la, sol, la, re, la. El agente al mando no pudo reprimir su desaprobación.

—¿En serio, Reynolds? ¿Expediente X? ¿No había un tono de llamada más ridículo?

—Lo lamento, señor. Es el agente Worthington, nuestro hombre en Haití.

—¡Conteste, haga el favor, pare ya esa música!

—Aquí Reynolds, código de autorización vocal MU1-D3R-F0X.

—Sintió la mirada reprobadora del agente al mando mientras repetía el código de autorización.

—Luego hablaremos —murmuró el superior mientras le hacía gestos para que informase de lo que pasaba al otro lado de la línea.

Reynolds garabateó en un papel algunas notas ilegibles mientras asentía con monosílabos. Se palpó la chaqueta buscando un cigarro, pero la airada mirada del agente al mando le hizo desistir rápidamente.

—Gracias, Worthington. ¿Está seguro? —Una larga pausa y algunos garabatos después Reynolds se giró a su superior—. Me temo que hay novedades, señor. Los ingenieros han registrado los restos y parece que no fue un dragón.

—¿De qué habla?

—Según los informes de nuestros técnicos, el ataque provino de dentro de la nave, no desde fuera.

—Pero los testigos dijeron que habían visto...

—A treinta mil pies de altura y con un motor en llamas los testigos ven a san Pedro o al mismísimo Odín si hace falta.

—Deje las mitologías aparte y concéntrese. ¿Qué es lo que dice Worthington? Con estos garabatos suyos es imposible comprender nada.

—Sí, verá, parece ser que lo que fue que provocó el incidente estaba dentro del avión. Hay restos del tren de aterrizaje que han sido sometidos a una temperatura extrema y las quemaduras del motor y del ala van de dentro hacia fuera. No ha podido ser un durmiente. Es imposible, con ese tamaño... La verdad es que no me queda muy claro.

—Quiere decir que la explosión se originó dentro. ¿Algún artefacto?

—No hay restos. De ninguna clase.

—¿Sigue sin haber reivindicación creíble?

—Sí. Lo de la Madre es un farol, esos se lo atribuyen todo. El resto de organizaciones aún no se ha pronunciado. Ni siquiera en las subredes. —Continuaba mirando la pantalla de su *smartphone* con gesto de desconcierto.

—Pongamos por caso que es una criatura.

—Podría ser, señor.

—Un monstruoso que viajaba en el avión. ¿Ha mirado la lista de pasajeros?

—Sí, todos están limpios —contestó Reynolds ojeando la pantalla y pasando página—. Nada: un mecano, una familia de ferales y un par de sombríos. Pero todos desembarcaron.

El agente al mando tamborileó con los dedos sobre la mesa. Se les escapaba algo. Había un detalle que todavía no habían visto. Los registros de pasajeros eran correctos, la tripulación estaba controlada. No había restos de artefactos. ¿Por qué sale ardiendo un motor si no se detectan fallos mecánicos?

La melodía del móvil comenzó a sonar de nuevo y Worthington la silenció rápidamente tras la mirada furiosa del superior.

—Es... pegadiza —se limitó a decir con media sonrisa asustada.

—Me da igual. Es estúpida. Usted mejor que nadie debería saber que es la mayor patraña que hemos creado para mantener a la gente al margen.

—Y muy creíble, si me lo permite.

—¡Reynolds!

—No me malinterprete, señor. Contratar a ese tal Carter fue lo mejor que hizo la AIT para hacer que la gente mirase hacia otro lado. Fue todo un bombazo, si me permite la expresión.

—Sabe que nunca estuve de acuerdo con esa maniobra de distracción. Nuestros agentes son lo suficientemente eficaces como para no tener que recurrir a circos y argucias mediáticas. Pero no, ellos decidieron hacerlo así y visibilizarlo todo. No sé cómo se les ocurrió.

—Vamos, señor, es el truco más antiguo del mundo. ¿Dónde esconder un elefante a la vista de todos? Tan solo añadieron un poco de literatura barata y *voilà!* Lo mejor es cuando la gente ajena a la Gran Farsa nos sigue el rollo. No me diga que lo de George Noory no es fantástico.

—Reynolds, nos estamos desviando...

—Y aquella película, *Men in Black*. Joder, casi creía que nos habían pillado. Y no, se fueron por las ramas con conspiraciones sobre galaxias, pequeños pulpos y extraterrestres ilegales que... —se cortó en seco.

—Reynolds, deje de decir tonterías y céntrese.

—No, no, señor, escuche. ¿Y si es un ilegal?

—Tendría sentido. ¿El tren de aterrizaje?

—Habría que ver el informe completo de los técnicos, pero es una hipótesis más que razonable.

—Si se ha escondido tan bien podría ser una salamandra. O un neffit. Son escurridizos y...

—No, demasiado pequeños. No podrían prender un arbusto a dos metros. Esa explosión tuvo que ser una criatura más grande. Ha liberado mucha energía de golpe.

—Y no es un dragón.

—Un fénix.

—¿Cómo dice?

—Un fénix. Se ocultó en el tren de aterrizaje, agazapado, sin que los sistemas lo detectaran. Pero arriba, durante el vuelo, se congeló y estuvo a punto de morir. Y ya sabemos cómo son esos tipos cuando están a punto de palmarla, tienen la costumbre de volver entre llamas.

—Reynolds, a pesar de todo tengo que reconocer que tiene usted una buena cabeza.

—Gracias, señor. La verdad está ahí fuera —contestó mientras buscaba el número del agente Worthington.

—Avisé a nuestro hombre. Dígame que centren la búsqueda en los fénix. No se ven muchos por Haití, no será difícil encontrarlo. Que busquen escamas, pieles muertas, algo.

—Aquí Reynolds, código de autorización vocal MU1-D3R-F0X —dijo dedicando una sonrisa socarrona al agente al mando, que puso los ojos en blanco al escuchar la identificación—. Creemos que tenemos un sospechoso. Activen el protocolo 10-45. Será pan comido.

ORGANIZACIONES PRINCIPALES

C A P Í T U L O 7

AGENCIA INTERNACIONAL DE TEJEDORES (AIT)

La principal organización irreal es la Agencia Internacional de Tejedores (AIT). Fue creada en el año 2001 tras el ataque al World Trade Center. Su cometido es mantener ocultos a los irreales de la opinión pública.

Para ello, realiza un mantenimiento exhaustivo de los telares mandados al espacio que forman la red arcanotecnológica, una red que cubre el globo y que es conocida como el Entramado.

Este Entramado crea una cobertura arcanotecnológica que los irreales pueden canalizar a través de dispositivos arcanos (móviles y ordenadores) conectados a las numerosas antenas que pueblan el paisaje de las ciudades y campos. La cobertura les permite tomar una apariencia ilusoria, llamada «patrón», que los mantiene ocultos ante el resto de personas. Aunque este patrón es de naturaleza ilusoria, es decir, no modifica el aspecto físico del irreal, puede afectar a todos los sentidos, de forma que un no muerto no desprenderá ese olor putrefacto, un kelónico parecerá tener una piel lisa al tacto en lugar de escamosa, etcétera. Estos patrones, que son personales e intransferibles, le otorgan al irreal una segunda identidad, llamada «identidad patrón» (IP).

La Agencia asigna un patrón a cada irreal registrado en función de sus impuestos. Ni siquiera los irreales se libran de tributar. El impago de estos impuestos podría llevar al degradado de su patrón.

La AIT se encuentra presente, en mayor o menor medida, en todos los Gobiernos mundiales. Determinadas zonas de la Tierra carecen de buena cobertura, pero la AIT trabaja duramente para llevar el progreso a estas zonas.

Además, este organismo dispone de cuerpos de seguridad especiales: paramilitares conocidos comúnmente como «dedales». Estos cuerpos de seguridad se encargan de vigilar las antenas y perseguir a todos aquellos que, por cualquier motivo, intenten dañar la cobertura, exponiendo así a todos los irreales ante la opinión pública.

La Agencia dispone de numerosos métodos para ocultar un avistamiento de irreales o una rotura del Entramado (comúnmente denominada «siete»). Pueden recurrir, por ejemplo, a brotes de diferentes gripes, accidentes, enfrentamientos armados, rodajes de películas... Así es: la industria de Hollywood es uno de los recursos más utilizados por la Agencia para enmascarar avistamientos.

La organización de la AIT es laberíntica e intrincada. Aunque no parece haber ningún jefe superior más allá del Consejo Mundial de Tejedores, conocido por la opinión pública como «G8», existen innumerables divisiones especiales y subdivisiones, con todo tipo de encargados, gerentes, investigadores, jefes de sección, etcétera.

Al disponer de todos estos medios ilimitados y de una férrea organización, la AIT mantiene la seguridad mundial y la Gran Farsa.

El Nivel 7 es el encargado de perseguir a los terroristas del Entramado. Recibe este nombre precisamente porque su labor principal es evitar la creación de siete en él. Actualmente está bajo el comando del coronel Preston, un inmortal. Su base de operaciones es itinerante; así dificultan el trabajo a los numerosos grupos de irreales antisistema que pretenden desbaratar el orden mundial.

En cada capital existe un alfiletero: una central de tejedores con acceso directo a uno o varios telares que orbitan sobre este. Desde allí se monitoriza, por medio de cámaras de vigilancia, cámaras de cajeros e incluso cámaras de móviles, todo lo que ocurre dentro del territorio.

El aspecto de un alfiletero es el de una sala repleta de ordenadores y diversos equipos electrónicos donde decenas de agentes trabajan sin cesar monitorizando distintas pantallas. Su aspecto se asemeja al de una torre de control o al de la sala de lanzamiento de la NASA.

Cada vez que se produce un desajuste importante, una luz roja se enciende sobre el mapa de la ciudad. En ese momento, los tejedores evalúan la posibilidad de que se produzca un siete y se actúa en consecuencia. Si llega a producirse, trabajan frenéticamente para parchearlo, esparciendo distintas noticias

y rumores y tratando de camuflar arcanamente lo sucedido ante los ojos de los humanos usando, por ejemplo, sencillos patrones *sport*. Si el hecho no trasciende, no será necesario que acuda un grupo de dedales donde se ha producido el incidente.

En cada gran núcleo urbano existen varios alfileres de guardia, que vigilan el Entramado las veinticuatro horas del día. Para la Agencia, estos alfileres son los héroes en la sombra.

Akhar *Guadaña de la AIT*

Alias: Jack

Fecha de nacimiento: 9/9/1979

Situación: Cuarteles de la AIT

Raza: Acechador

Ocupación: Dedal

Estatura: 190 cm

Peso: 73 kg

Pelo: No tiene.

Ojos: No tiene.

Características: Fortaleza («Presa estranguladora») 7, Reflejos («Rápido como una serpiente») 9, Voluntad («Frio») 4, Intelecto («Sibilino») 6.

Habilidades: 🌀 «Articulaciones de goma» 7, 🌀 «Aikido» 8, 🌀 «Oído sin igual» 10, 🌀 «Pez en el agua» 2, 🌀 «El silencio lo dice todo» 6, 🌀 «Saber del submundo» 2, 🌀 «Espada de alquiler» 5.

Hitos: Se lo dio por muerto en un atentado terrorista. Venganza contra los antisistema. Tiene un gusto por la sangre. Fue reclutado por la AIT.

Complicación: Una vez derramada la sangre, es incapaz de huir sin haber acabado el trabajo.

Combate: Aguante 9, Iniciativa 12, Daño +3/+2, Defensa 22.

Rasgos raciales: Oído, Respiración acuática.

Tara racial: Cuadrículado.

Drama: 2.

Cobertura: 0.

Patrón: Akhar es un ser totalmente desprovisto de pelo. Tiene la piel blanquecina, casi translúcida, y parece famélico. Sin embargo, las apariencias engañan: es tremendamente fuerte y violento. Su patrón lo muestra como un joven caucásico con el pelo rubio y ojos azules.



Akhar es un acechador, una raza poco común de irreales. Sus ancestros esperaban a los incautos cerca de ríos y lagos para arrastrarlos hasta las profundidades y ahogarlos. De ahí el nombre de su raza.

Se crio a las orillas del Ganges, donde vivió con sus progenitores hasta que un atentado mató a ambos. A él lo dieron por muerto también y tuvo que recorrer las calles mendigando comida. Cuando ya no pudo más, los instintos de su raza salieron a la luz y comenzó a devorar cadáveres que arrojaban al río.

En la adolescencia comenzó su *vendetta* personal contra los grupos antisistema y terroristas. Sin ningún tipo de escrúpulo, robó y asesinó a todo aquel que tuviese algo que ver con el terrorismo con el único objetivo de poder costear sus viajes por el mundo. Al poco tiempo, Akhar había olvidado qué era lo que lo impulsaba a actuar así, y se contentaba con disfrutar de las carnicerías que provocaba.

La Agencia lo encontró en una redada que iba a realizar un grupo de dedales contra un cubil de Águilas del Desierto. Cuando se disponían a asaltar el almacén, comenzaron a escucharse disparos. Tras unos pocos minutos pidiendo órdenes, los dedales entraron al lugar. Lo único que vieron fue un osario de huesos ensangrentados y a un irreal en el centro de aquella vorágine de caos masticando la carne de un feral muerto.

Viéndose rodeado por soldados expertos y armados hasta los dientes, Akhar sonrió con aquella mueca suya, mostrando los dientes aún manchados de sangre. El capitán de los dedales informó al mando central, y este ordenó que llevaran al acechador a la base. Akhar pensaba que la suerte se le había acabado y que por fin iban a matarlo. Al poco tiempo, un psicólogo de la AIT entró en la sala donde permanecía esposado y le preguntó sobre otros casos de terroristas asesinados. Akhar no vio ninguna razón para negar aquellos en los que había participado, así que le contó todo al hombre, desde su infancia hasta el día presente. Al acabar su relato, el psicólogo se puso de pie sin decir nada más y salió de la habitación. Tras varias horas, entró un inmortal en la habitación y le hizo una sola pregunta: «¿Quieres seguir matando terroristas, hijo?». Akhar sonrió antes de afirmar con la cabeza.

Poco más tarde, fue entrenado y aleccionado en las cuestiones de los dedales, desde el uso de armas hasta las técnicas cuerpo a cuerpo más letales. Mostraba preferencia por el aikido, dada su natural predilección por los agarres y presas. Desde entonces, es uno de los más fieles agentes de la AIT. No le importa quién es el objetivo, no cuestiona ninguna orden. No mientras se le permita matar en nombre de la Agencia.

ORGANIZACIÓN MUNDIAL DE NACIONES IRREALES (OMNI)

La Organización Mundial de Naciones Irreales (OMNI) es una organización internacional de gobierno global que facilita la cooperación entre irreales y entre estos y los humanos. Todos los irreales del mundo están representados por un cuerpo de dirigentes de sus respectivos países, excepto aquellos donde la presencia de irreales es demasiado escasa o abiertamente hostil. Corea del Norte, por ejemplo, no tiene derecho a voto, aunque se encuentra presente como nación observadora.

Su fundación se remonta a 1945 en la ciudad de San Francisco, después de la Segunda Guerra Mundial. Tras sufrir las consecuencias de que una facción de irreales tomase el control de un país entero, los distintos dirigentes del mundo decidieron que la mejor forma de evitar que esto volviese a ocurrir era crear un órgano de decisión internacional. Y con este objetivo se creó la OMNI, que orquestó la Gran Farsa durante años. Sus miembros hacían uso de las ruedas para ocultarse hasta que el proyecto del Entramado estuvo a punto.

Desde su fundación hasta 2001 se ocupó de la ocultación de los irreales. Sin embargo, tras los incidentes del World Trade Center, esta función se transfirió a la recién creada Agencia Internacional de Tejedores (AIT), organización que prometió rendir cuentas ante la OMNI, que quería asegurarse de que se movería siempre dentro del marco legal establecido.

Actualmente, la OMNI se encarga de mediar entre las distintas naciones irreales del mundo y de velar por los derechos de sus miembros. Además, se ocupa de la toma de decisiones relacionadas con el derecho internacional, la seguridad mundial, la economía y la política global. Prácticamente todos los países del mundo tienen representación en la OMNI, incluso las naciones puramente irreales, como Svartholm y Veleidar. Todos los miembros de la organización tienen voz y voto en las asambleas, pero, como en toda organización, requieren de un dirigente que lleve la voz cantante de cara al mundo. Cada cuatro años la OMNI elige a su Secretario General de entre una serie de candidatos propuestos por los distintos miembros. Hoy en día, Leymar Sodner, un semihumano, ocupa ese puesto. Muchos han criticado la elección de Leymar como Secretario General por su ascendencia humana, mientras que él mismo y sus partidarios usan este aspecto como bandera. ¿Quién mejor para dirigir la OMNI que alguien que pertenece a los dos mundos? Una muestra viva de que la coexistencia pacífica es posible. Esto, sin embargo, ha llamado la atención de algunas organizaciones terroristas, que han convertido a Leymar en el

objetivo de algunos de sus atentados (por suerte, todos fallidos hasta el momento).

La sede central de la OMNI se encuentra en la vecindad de Turtle Bay, en la parte oriental del Midtown de Manhattan y, aunque está en Nueva York, se considera territorio internacional.

La OMNI dispone de investigadores u observadores que velan por el cumplimiento de la ley irreal. Cuando sus intereses se ven en peligro, usan a sus cuerpos de seguridad. En los últimos años han intervenido en diversos conflictos en el África oriental, en zonas donde las Águilas del Desierto intentan propagar el caos, y en aquellos ataques donde han tenido que cubrir a los agentes de la AIT, como en Afganistán.

Además, en la mayoría de países existe una sede de la OMNI, centros que suelen contar con la ayuda de personal auxiliar que se encarga de revisar los casos en los que algún irreal denuncia la violación de sus derechos; se descentraliza el poder para atender así a un mayor número de irreales. Sin embargo, todos los agentes se ven obligados a acatar la jurisprudencia sentada por el Tribunal Internacional de la OMNI.

Helen Anastassia Foster *Adalid de la justicia*

Alias: No tiene

Fecha de nacimiento: 17/2/1979

Situación: Nueva York

Raza: Kelónica

Ocupación: Médico forense

Estatura: 173 cm

Peso: 65 kg

Pelo: No tiene.

Ojos: Amarillentos.

Características: Fortaleza («Peso pluma») 4, Reflejos («Reacciona instintivamente») 5, Voluntad («Fuerzas convicciones») 7, Intelecto («Mente sin igual») 10.

Habilidades: 🦶 «Footing» 5, 🐾 «Dar coces como una mula» 3, 🧠 «Paranoica» 4, 🗨️ «Mentir» 4, 🗣️ «Moverse en sociedad» 7, 📖 «Ávida lectora» 8, 🩺 «Médica forense» 9.

Hitos: Rompió con el amor de su vida. Se licenció en Medicina. Estaba cerca de Wall Street cuando las Torres Gemelas fueron atacadas. Ingresó en la Policía como forense.

Complicación: Le dan miedo las ratas, las arañas y las cucarachas.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 10, Daño +1/+0, Defensa 15.

Rasgos raciales: Armadura natural (escamas), Cola.

Tara racial: Necesidad solar.

Drama: 3.

Cobertura: 0.

Patrón: Helen Foster es una kelónica de escamas rojizas y ojos amarillentos. Su patrón nos presenta a una mujer atlética de piel rosada, pelo rubio y liso y ojos azul claro.

Helen Foster nació en una familia de clase media de Nueva York. Su padre era un obrero de la construcción y su madre trabajaba de camarera en el Yankee's Diner. Durante su juventud, Helen demostró en diversas ocasiones que poseía una capacidad intelectual superior a la media.

Sus padres trabajaron muy duro para darle a su hija una educación que le permitiese llegar lejos en la vida, y ella se esforzó mucho. La ruptura con el que consideraba el amor de su vida no hizo más que centrarla en lo que era realmente importante. Se juró a sí misma que ningún otro kelónico la alejaría de sus objetivos.

Estudió duro hasta que, por fin, se licenció en Medicina, convirtiéndose en la más joven y la más premiada de su promoción. Enseguida le llovieron muchas ofertas de trabajo por parte de los distintos hospitales del área metropolitana y de algunos más alejados. Se convirtió en una doctora de éxito. Sin embargo, se sentía obligada a darle más a su ciudad, por lo que, aparte de su trabajo, hacía turnos extras en el hospital público. No contenta con ello, ayudaba en los comedores sociales de la ciudad cuando su horario se lo permitía. Fue en uno de estos comedores donde conoció al actual terrorista Alfred Hoffman.

Años más tarde, cuando sucedieron los atentados de las Torres Gemelas, se encontraba en Wall Street, por lo que vivió en primera persona los horrores que provocaron las Águilas del Desierto. Colaboró en todo lo que pudo, pero no le pareció suficiente.

Acostumbrada a sacar lo mejor de sí en los malos momentos, decidió ayudar de otra manera. Ingresó en el Cuerpo de Policía de Nueva York como médico forense, decidida a contribuir en la detención de criminales. Poco más tarde, realizó la prueba de acceso para convertirse en parte del personal auxiliar de la OMNI. Tras superarla, fue asignada al grupo de Nueva York y pasó a estar supeditada por el teniente Hacksley. Su misión consiste en observar a los miembros de la Agencia y velar por que sus métodos y motivaciones no sean arbitrarios y se ajusten al marco legal irreal. Además, debe informar de posibles extralimitaciones en el cumplimiento de su deber.

A pesar de su impoluto expediente, hoy en día es vigilada por su conexión con Alfred Hoffman. Si bien no han vuelto a verse desde que este traicionara a la Agencia, a veces Helen recibe mensajes suyos de forma segura. Aunque Alfred nunca le ha

pedido que se una a él y a los Revelados, sí le explicó los motivos que le llevaron a traicionar a la AIT. Las noticias sobre los atentados del grupo de Alfred hacen que no lo acabe de creer, pero la duda está ahí.

PROTOCOLO DAMOCLES

La espada de Damocles hace referencia a una historia de la mitología griega cuya moraleja final es que todos aquellos que ostentan un gran poder han de ser conscientes de que el peligro está siempre por encima de ellos, amenazando con quitarles todo, incluso la vida.

Damocles también es el nombre de uno de los protocolos secretos de actuación de la OMNI. Su función es retirar el poder que se le cedió a la AIT si esta se sale del marco legal establecido en los Acuerdos de Alberta de 2002. Para ello, en 2001, durante la gestación de la AIT, se creó un cuerpo de élite conocido simplemente como «Damocles», una fuerza armada en constante entrenamiento y formación, posiblemente la mejor unidad secreta del mundo. Para cuando la AIT comenzó su andanza, Damocles ya estaba familiarizado con todo su equipo y sus protocolos de actuación, y así suelen ir casi siempre un paso por delante de ella.

En caso de que el protocolo tuviera que ser activado, se procedería a derogar el control que la AIT mantiene sobre el Entramado. En primer lugar, se pondría bajo custodia a los dirigentes de la Agencia; posteriormente, se procedería a desarmar a sus efectivos y, por último, se ocuparían las instalaciones de los distintos niveles.

La OMNI sabe que arriesgó mucho al poner tanto poder en manos de una sola organización. Sin embargo, las disensiones dentro de los grupos parlamentarios que forman la Asamblea Internacional impedirían que la OMNI fuese una fuerza de defensa eficaz contra el terrorismo global. Se necesitaba, pues, una respuesta unificada contra las amenazas a las que se enfrenta el mundo actual. Este es el motivo de la existencia de la AIT y, sin embargo, es también la razón de ser de Damocles. Si la Agencia hace un uso indebido o abusivo del poder que la OMNI le ha legado, entonces se activa el protocolo Damocles para detener estas prácticas.

Solo un grupo selecto de dirigentes mundiales sabe de la existencia del Protocolo Damocles, pues ellos mismos ordenaron su fundación inmediatamente después de que el World Trade Center fuese atacado y se volviese a hablar del proyecto del Entramado. Tal es así que ni la AIT sabe que existe; solo han oído rumores sobre algún cadáver recuperado en operaciones que han salido mal. En esos cuerpos lo único que se ha hallado han sido unos extraños tatuajes con forma de espada. Uno de los alfileres de la Agencia está obsesionado

con estos cuerpos: les atribuye la pertenencia a un grupo al que denomina simplemente la «Espada», pero por ahora no posee más información.

Además, los miembros del Proyecto Damocles no tienen identidad: sus huellas dactilares y su ADN han sido borrados de todos los registros del mundo, incluyendo su pasado. Cuando entran en el grupo, se les asigna una nueva identidad relacionada con un tipo de espada, tales como gladius, falcata o cimitarra. En las raras ocasiones en las que han sido descubiertos se los ha considerado terroristas.

No se sabe nada acerca de ellos: si tienen algún lugar de reunión, los métodos que usan para comunicarse entre sí... Damocles vive del secretismo más que la propia Agencia, maestra del engaño a escala mundial.

GRUPOS TERRORISTAS

LAS ÁGUILAS DEL DESIERTO

Las Águilas del Desierto son un grupo terrorista irreal cuya misión es destruir la coexistencia pacífica entre los irreales y los humanos. Están totalmente en contra de las doctrinas de la OMNI y de la AIT y profesan la idea de que los irreales no deberían esconderse, ni siquiera mostrarse abiertamente con el objetivo de lograr una coexistencia pacífica, sino dominar a la raza humana. Los irreales son, a su parecer, superiores en todos los sentidos y, por ello, deberían someter al mundo.

Sus miembros cometen atentados por todo el mundo, ya sea derribando antenas o asesinando a sus enemigos. Usan todo tipo de técnicas de guerra para llevar a cabo sus objetivos, incluso utilizan esclavos humanos como bombas andantes. La Agencia es su principal enemigo. Las intervenciones militares en Irak, Irán, Kuwait o Egipto, entre otras, han sido varios intentos de la AIT de acabar con ellos.

Todas las acciones que llevan a cabo responden a la convicción de su supuesta superioridad. Ya desde su fundación, aproximadamente hace mil años, sus integrantes fueron exclusivamente irreales, y usaban a los humanos como simples bestias de carga. Su fundador era un descendiente del Reino de Himyar, un antiguo reino irreal ubicado en la península arábiga, que viajó por el mundo predicando la superioridad irreal. Su nombre se ha perdido, pero todos lo conocen como el Anciano, un título honorífico que alude a su sabiduría y experiencia. Allí donde los irreales fueran maltratados o se aliasen con humanos acudía el Anciano para mostrarles lo equivocados que estaban. De hecho, algunas revueltas de irreales fueron orquestadas por él. Sin embargo, cansado de lo poco que conseguía solo con la palabra, decidió fundar

una orden que se dedicaría exclusivamente a restituir lo que por naturaleza les correspondía. Muchos fueron sus nombres, y de entre ellos, *hashshashin* fue el más destacado.

Actualmente sus integrantes responden a las órdenes de su líder absoluto, un cefalógrado que ostenta el título del Anciano, máximo dirigente político y militar de las Águilas que, además, dicta su ideología, sus valores morales y su forma de vida. Muchos de sus miembros son ferales y daemons que han hecho suya la causa. Destaca uno de sus líderes, el Chacal, un feral sin escrúpulos buscado por todo el mundo, casi al mismo nivel que el Anciano.

Entre todas las armas usadas por las Águilas, hay una muy cruel y virulenta: el gas Sallazar, inventado por un daemon llamado Alexandros Sallazar, un nigromante que estudió los secretos de la vida y la muerte. Este gas actúa rápidamente: convierte a todo aquel que lo inhala en un zombi ávido de carne en pocos minutos. Tal es su poder de destrucción que, cuando se usa, la AIT apenas puede limitarse a destruir la zona y eliminar cualquier foco de infección. La gripe aviar, el virus H1N1, etcétera, son solo intentos de ocultar la terrible verdad al mundo.

Debido al gran gasto que requiere poner en funcionamiento una organización de esta magnitud, las Águilas del Desierto utilizan el contrabando de armas y la extorsión como medio de financiación, aprovechándose del caos y de las malas relaciones entre países humanos, situaciones que, a veces, han provocado ellos mismos.

Las Águilas del Desierto se ocultan generalmente en lugares con poca o ninguna cobertura, desde donde ejercen su poder plenamente ajenos al control de la AIT. Desde la península arábiga, pasando por África y algunas zonas de Asia, muchos agentes durmientes se infiltran entre la población del mundo. Su principal base de operaciones se encuentra en la ciudad de Mashhad, en Irán.

Abdel Al Azim *Terrorista irreal*

Alias: Lince

Fecha de nacimiento: 24/7/1981

Situación: Desconocida

Raza: Feral (felino)

Ocupación: Terrorista de las Águilas del Desierto

Estatura: 165 cm

Peso: 60 kg

Pelo: Negro.

Ojos: Amarillentos.



Características: Fortaleza («*Sparring*») 5, Reflejos («Dedos ágiles») 8, Voluntad («La misión es lo que importa») 8, Intelecto («Vista de lince») 5.

Habilidades: 🦶 «Seguir en pie» 7, 🦶 «Desgarrar» 8, 👁 «Ojos en la nuca» 5, 🗨 «Nada está cerrado del todo» 6, 🗨 «Imitar» 4, 🗨 «Piratear el Entramado» 6, 🦹 «Artificio» 4.

Hitos: Su padre y sus hermanos fueron eliminados por la Agencia. De pequeño fue captado por el Anciano para unirse a la causa. Trabajó como alfiler infiltrado durante dos años. Es uno de los terroristas más buscados por la AIT.

Complicación: Cree firmemente en sus ideales y estaría dispuesto a sacrificar cualquier cosa por ellos.

Combate: Aguante 9, Iniciativa 10, Daño +3/+2, Defensa 21.

Rasgos raciales: Armadura natural (pelaje), Garras.

Tara racial: Los animales lo odian.

Drama: 3.

Cobertura: 0.

Patrón: Abdel usa distintos patrones piratas para permanecer oculto ante la AIT, cuyos agentes tienen una base de datos de los más conocidos. Su verdadero aspecto es el de un feral parecido a un lince, de ahí su apodo.

Abdel Al Azim es un hombre de principios. Ya desde pequeño creía que no existían motivos para ocultarse ante los ojos de los humanos. Su familia pensaba lo mismo y fue eliminada por la AIT durante un acto terrorista en Nayaf, siendo él aún un niño. Fue criado por una célula terrorista de los Revelados, a la que también pertenecía su padre. Durante toda su juventud contribuyó a la causa, aunque con resentimiento e ira contenida: siempre quiso vengar la muerte de sus padres, pero las convicciones pacifistas de los Revelados evitaron que tomaran represalias. Cuando alcanzó la edad adulta, conoció en Bagdad a un irreal, al que todo el mundo llamaba el Anciano, que le abrió los ojos. Gracias a él, logró graduarse en Informática y viajar a los Estados Unidos. Allí cursó varios másteres y destacó hasta que la AIT le ofreció un puesto en el alfilerero de Washington. Durante dos años estuvo trabajando y familiarizándose con el Entramado, pero fue descubierto por una compañera durante una entrevista rutinaria y tuvo que escapar del país.

Desde entonces es uno de los terroristas más buscados por la AIT. Es el responsable de que se hayan modificado la mayoría de los protocolos y de que se haya fortalecido más aún la seguridad en la AIT, llegando casi a un nivel de paranoia.

Experto en el Entramado, en buscar sus puntos débiles o deshilachados, ha sido el responsable directo o indirecto de más de una treintena de atentados irreales en todo el mundo. Se

sabe que ha llegado incluso a sacrificar a miembros de su propia organización para lograr sus objetivos.

Los que lo conocen dicen que siempre tiene un plan, que todo lo que ocurre en sus operaciones está previsto de antemano. Sus hombres trabajan con miedo a fallarle, ya que podrían ser los siguientes sacrificados en pos de la misión. Se rumorea también que es la mano derecha del Anciano y del Chacal.

Poco más se sabe sobre este peligroso terrorista. La mayoría son habladurías y rumores que bien podrían haber sido difundidos por él mismo para contribuir a crearse una reputación temible.

LOS HIJOS DE GAIA

Los Hijos de Gaia son un grupo antisistema formado tanto por irreales como por reales de diversas procedencias y condiciones, aunque la mayoría de sus integrantes son salvajes e inmortales. El grupo capta a sus miembros de otras asociaciones proanimales y medioambientales, personas predispuestas a seguir el ideario de su organización. Hay gente que incluso lo considera tanto una organización proambiental como un culto a la naturaleza, pues algunos de sus miembros celebran festividades en su honor, hacen ofrendas...

Este grupo se dedica a llevar a cabo acciones de todo tipo contra cualquier cosa que dañe el medio ambiente, desde protestas pacíficas hasta hacer volar antenas para liberar la magia de las ataduras del Entramado, intentando restaurar así el campo mágico natural de la Tierra. Según los Hijos, la destrucción del medio ambiente se ha acelerado de manera exponencial desde que la OMNI lanzó los telares al espacio, atrapando la magia para sus propósitos. Como consecuencia lógica de este propósito, abogan por la coexistencia pacífica entre humanos e irreales, como existió en épocas anteriores, y por que estos se muestren abiertamente como son.

Si bien los Hijos de Gaia se formaron hace relativamente poco, su historia se remonta a la colonización americana, cuando los colonos llegaron a Canadá. Allí nació su fundadora, Madre Sauce, una deidad iroquesa que protegió a los indígenas y luchó junto a ellos contra la invasión del hombre blanco.

En realidad, Madre Sauce era una salvaje de aproximadamente unos seiscientos años que usaba la magia desatada para ayudar a los indígenas, los cuales la consideraban una deidad de la naturaleza. Sin embargo, nada pudieron hacer contra la expansión de los colonos por sus tierras y, poco a poco, los expulsaron o los asesinaron.

Madre Sauce, derrotada y humillada, perdió a sus adoradores y tuvo que aceptar que su vida había cambiado. Esperó pacientemente, anhelando que las continuas guerras y plagas acabaran con el hombre blanco y poder así reclamar lo que le pertenecía. Pero no fue así.

Varios siglos más tarde volvió a hacer acto de presencia, decidida a tomar cartas en el asunto. Adoptó el nombre de Willow Lafleur y, desde la sombra, orquestó la creación del grupo medioambiental conocido como Greenpeace. Sin embargo, la presencia de humanos en el grupo acabó pervirtiendo los objetivos originales de la organización, tal y como Willow la había ideado: sus métodos se volvieron demasiado blandos para lo que Madre Sauce quería.

Volvió a intentarlo más tarde, buscando gente afín a sus pensamientos, y formó el grupo conocido como la Madre, el brazo armado de los Hijos de Gaia. Esta facción se encarga de cometer atentados contra fábricas y factorías que contaminan el medio ambiente. Alguna vez han conseguido dañar también alguna antena. Aunque generalmente intentan evitar los daños personales, los consideran colaterales: lamentables, pero necesarios.

La Madre está formada casi exclusivamente por irreales, que reciben un nuevo nombre al ingresar, uno que se aleje de los artificios mundanos y vaya más acorde con sus ideales. Así pues, son recurrentes los nombres de animales y plantas.

Los miembros de los Hijos de Gaia están repartidos por todo el mundo. En el Amazonas se encuentra un gran grupo, pues sus ideales casan perfectamente con la política del Reino de Veleidar. En su mayoría son jóvenes salvajes que, aunque no consideran a Madre Sauce una diosa, la ven como una verdadera madre, sabia y justa.

En el primer mundo proliferan grupúsculos de los Hijos en casi todas las ciudades, pues la artificiosa vida de hoy en día es un caldo de cultivo para aquellas personas que desean volver a las raíces y que ven en ellos una solución a los problemas del mundo contemporáneo.

En Canadá, donde la cobertura es irregular en los bosques helados del norte, existe todavía un pequeño culto a la Madre Sauce. Si bien no es tan poderosa como antaño, todavía es capaz de defenderse con la furia desatada de la naturaleza. Probablemente esto, sumado a que tampoco es un grupo esencialmente violento, explicaría por qué la Agencia no ha intentado acabar activamente con los Hijos.

Willow Lafleur *Activista de la Madre*

Alias: Madre Sauce

Fecha de nacimiento: 1400 aproximadamente

Situación: Desconocida

Raza: Salvaje

Ocupación: Activista ecologista

Estatura: 180 cm

Peso: 65 kg

Pelo: Rubio dorado.

Ojos: Azules.

Características: Fortaleza («Delicada») 3, Reflejos («Puntería certera») 10, Voluntad («Carismática») 8, Intelecto («Vista de águila») 5.

Habilidades: 🏹 «Tregar por los árboles» 7, 🏹 «Tiro con arco» 8, 🧐 «Consciente del entorno» 6, 🧐 «Hacerse la débil» 6, 🗨️ «Encanto» 6, 🌱 «Desarrollo sostenible» 4, 🌿 «Remedios naturales» 3.

Hitos: Nació hace más de seiscientos años en el continente americano y los indios nativos iroqueses de Canadá la consideraron una diosa. Con la llegada del hombre blanco, observó impotente cómo destrozaban a la madre naturaleza durante siglos. Participó en la creación de Greenpeace, pero salió de esta organización porque consideraba que sus métodos eran demasiado blandos. Desde hace diez años es la líder de la facción más extremista de los Hijos de Gaia: la Madre.

Complicación: Desprecia hasta la tecnología más primitiva, pues cree que es el verdadero mal de la Tierra.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 12, Daño +2/+2, Defensa 23.

Rasgos raciales: Comunicación con animales y plantas, Inmortal, Visión en la penumbra.

Tara racial: Negada para la arcanotecnología.

Drama: 2.

Cobertura: 0.

Patrón: Cuando sale a la luz, Madre Sauce parece una joven cautivadora de pelo dorado y mirada confiada y sabia. Su auténtico aspecto es el de una salvaje delicada y sensual, despiadada y justa, la viva imagen de la naturaleza.

Poco se sabe de Willow Lafleur antes de 1971, cuando participó en la creación de una de las organizaciones ecologistas más importantes del planeta. Pero la Madre Sauce, como la llaman todos, nació hace casi seis siglos en las extensas tierras de Canadá. Allí los iroqueses la veneraban como una diosa que los protegía de depredadores y del frío invierno con su magia elemental. Varias generaciones de nativos americanos recibieron su protección y guía hasta que llegó el hombre blanco.

Al principio trataron de convivir en paz, pero el conflicto armado era inevitable. El gran número de colonos acabó con los compañeros iroqueses de Madre Sauce, que pronto tuvo que aceptar que su vida había cambiado para siempre.

Durante varios siglos contempló cómo los colonos destrozaban su amada patria: talaban bosques, horadaban la tierra... Madre Sauce esquivó conflictos y guerras, mientras deseaba que estas

acabasen con la plaga de hombres blancos que cada día llegaban en barcos de madera. Mucho tiempo después fue testigo pasivo de la Gran Farsa: observó desde el bosque cómo le quitaban su magia, que fue capturada por una red misteriosa y pasó a estar controlada por artefactos incomprensibles.

Privada de sus adoradores, de su territorio y de su magia, buscó a otros que pensasen como ella y ayudó a fundar Greenpeace. Durante algunos años luchó para que no ocurriese en el resto del planeta lo que había ocurrido con su tierra, pero demasiados hombres blancos comenzaron a participar en la organización y estos no compartían sus ideas, no tanto radicales.

Decidida a dar un paso más, buscó a aquellos que eran como ella y fundó un nuevo grupo ecologista, esta vez solo de irreales, llamado los Hijos de Gaia. Aquí se unía la decepción por el maltrato al planeta y la frustración por todo lo que les había sido arrebatado como irreales.

En este nuevo grupo, las manifestaciones en contra de la arcanotecnología y el llamado «progreso» se volvieron cada vez más extremistas, hasta que se formó la Madre, el brazo armado de los Hijos de Gaia. Este grupo, liderado por la Madre Sauce, está dispuesto a cualquier cosa para devolver la Tierra a su estado natural. Derriban construcciones, sabotean fábricas e incluso matan si con ello logran su objetivo.

LOS REVELADOS

Definir a los Revelados como un grupo terrorista es una estrategia de la Agencia para poder actuar contra ellos. En realidad, los Revelados son más un movimiento ideológico formado por muchísimas personas alrededor del mundo, cuyos principios morales aglutinan a muchos humanos e irreales que están en contra del ocultamiento y de la Gran Farsa. Sin embargo, muchos terroristas de la actualidad tienen sus raíces en algún grupo de Revelados, lo que le permite a la AIT aplicar las leyes con más dureza, aprovechando el miedo que esto suscita entre los ciudadanos.

Todos sus miembros piensan que el sistema creado por la OMNI y heredado por la AIT es simplemente un medio de control opresor basado en una mentira. Además, no soportan la idea de que sus vidas estén controladas hasta el más mínimo detalle, desde su aspecto externo hasta temas fundamentales como la decisión de tener descendencia. Abogan, pues, por una coexistencia pacífica con los humanos, y defienden una comprensión mutua basada en la realidad y no en las mentiras de la AIT.

El movimiento tiene sus precedentes en varios dirigentes y soldados de la Segunda Guerra Irreal, que criticaban a la recién creada OMNI por ocultar a los irreales ante sus aliados humanos, ya que no les parecía honroso para ellos y sus descendientes. Durante aquellos años, hubo varias manifestaciones, pero fueron silenciadas por los dirigentes de las principales potencias. En la década de los sesenta, un irreal, de nombre Martin Luther King, defendió la igualdad de derechos y sentó las bases del movimiento actual.

Años más tarde, la política de la OMNI dio paso a la AIT. Tras los incidentes del World Trade Center, se endurecieron las condiciones de vida de los humanos, pero aún más las de los irreales, que vieron cómo, de repente, todos los aspectos de sus vidas eran controlados por este nuevo organismo. De nuevo hubo protestas y, en algunas partes del mundo, conatos de violencia. Estas fueron rápidamente atajadas con la ayuda de los dedales, lo que avivó el odio contra la Agencia.

En 2005 comenzó a circular por la red un libro que hablaba de las ventajas de la convivencia pacífica entre humanos e irreales. El nombre del libro era *La revelación*, un texto anónimo que explicaba un ideario basado en la libertad del individuo, el bien común de los habitantes del mundo y la fuerza que la verdad otorgaría a la nueva sociedad. El libro se extendió hasta tal punto que la AIT desconectó la red mundial durante un día entero para, en una operación de escala internacional, destruir todos los servidores que lo alojaban. Pero la situación ya estaba fuera de su alcance y *La revelación* había sido distribuida por todo el mundo. Ni que decir tiene que poseer una copia de este texto es delito según las leyes de la AIT, penándose con multas, degradación del patrón y hasta cárcel.

Los Revelados lo componen innumerables razas de irreales y humanos que conocen la verdad del mundo. Dentro del movimiento existen varias facciones que realizan actos de oposición contra el gobierno desmedido de la AIT, actos que van desde la simple muestra de símbolos simpatizantes con su ideario hasta la guerra abierta contra las fuerzas de la Agencia.

En la actualidad, dos facciones se disputan el poder representativo de los Revelados. Un sombrío, llamado Cicerón, comanda a los Reveladores, un grupo armado que utiliza cualquier método a su alcance para destruir a la Agencia. Por otro lado, están los Buscadores, una facción menos radical pero que no duda en utilizar la fuerza para defender a las víctimas de los abusos de la AIT. Su líder es un mediano de avanzada edad llamado Syger.

Como movimiento presente a nivel mundial, se pueden encontrar revelados en cualquier parte del globo, si bien es cierto que existen lugares donde su número es mayor, debido a la propagación de la información. Suelen ser hospitalarios con todo el mundo si no tienen ninguna sospecha. El campamento New Chance, un refugio de los Buscadores, es un buen ejemplo de ello.

Jerry Douglas *Líder proconvivencia*

Alias: Syger

Fecha de nacimiento: 31/1/1914

Situación: Campamento New Chance

Raza: Mediano

Ocupación: Líder de los Buscadores

Estatura: 112 cm

Peso: 34 kg

Pelo: Blanco.

Ojos: Verdes azulados.

Características: Fortaleza («¡No soy lento, soy viejo, idiota!») 3, Reflejos («¿Qué era eso?») 3, Voluntad («El viento no mueve montañas») 10, Intelecto («Más sabe el diablo por viejo...») 10.

Habilidades: 🧠 «La edad no perdona» 2, 🧠 «Mucho tiempo con un bastón en las manos» 8, 🧠 «Sentir el peligro» 5, 🧠 «Desaparecer en las sombras» 6, 🧠 «Saber qué decir» 9, 📖 «Historia auténtica» 4, 🗨️ «Orador» 6.

Hitos: Lo criaron a favor de una coexistencia pacífica basada en la verdad y la sinceridad. Viajó por Norteamérica predicando sobre esa coexistencia. Leyó *La revelación* y los Revelados comenzaron a juntarse a su alrededor. Cicerón lo traicionó.

Complicación: Es muy viejo, por lo que los esfuerzos excesivos le pasan factura. Si realiza una acción que requiera un esfuerzo físico considerable (una carrera, un ataque, etcétera), en las posteriores usará el dado m hasta que pueda tomarse un descanso.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 8, Daño +2/+2, Defensa 16.

Rasgos raciales: Dedos ágiles, No deja huella, Pequeño tamaño, Precisión.

Tara racial: Miedo a la soledad.

Drama: 1.

Cobertura: 0.

Patrón: Syger es un halfling, un ser parecido a un humano pero que mide menos de ciento veinte centímetros, con las orejas ligeramente puntiagudas y los ojos almendrados. Está cubierto de arrugas y la edad le pasa factura, pero una sonrisa amable no abandona nunca su rostro. Su patrón hace que tenga prácticamente el mismo aspecto, pero le añade cuarenta centímetros a su altura, le disimula las orejas y le da el aspecto de un nativo americano humano de aproximadamente ochenta años.

Syger nació en Estados Unidos, concretamente en el estado de Pensilvania, en el seno de una familia con una ascendencia que se remonta a los primeros nativos americanos. Sus antepasados vivieron en pacífica coexistencia con los indios de la tribu lenape durante cientos de años, antes de que llegara el hombre blanco. Vivían en perfecta armonía y ambas razas se complementaban perfectamente.

Así pues, Syger creció en un ambiente donde el trato con humanos se consideraba natural. Para su familia, la creencia de que los irreales deberían mostrarse como son ante el mundo es ley de vida, pues sin sinceridad y sin confianza la coexistencia es imposible. Así lo demuestran las constantes guerras, atentados y asesinatos que asolan el mundo.

Ya desde pequeño se le inculcaron estas ideas, que guiaron su vida: desde la escuela hasta el instituto predicó con el ejemplo. Más tarde, decidió que no quería ir a la universidad, así que se embarcó en un viaje por Estados Unidos y visitó las tierras de sus ancestros y otros lugares donde los desajustados vivían marginados o los retales eran asesinados directamente. Durante estos viajes conoció a muchas personalidades, entre ellas a Martin Luther King, del cual aprendió mucho sobre derechos y sobre hacer lo correcto.

Se ganaba la vida con pequeños trabajos o gracias a la caridad de las personas de buena voluntad. Había conocido a muchísima gente que estaba de acuerdo con sus ideas a lo largo y ancho de todo el país. Cuando en 2005 apareció la primera copia de *La revelación*, Syger era ya un mediano de avanzada edad que había viajado mucho predicando ideas que aparecían en ese texto. No es de extrañar, pues, que todos sus conocidos pensarán que era el autor del manifiesto.

Mucha gente dejó sus hogares y lo buscó, pensando que él los guiaría hacia una nueva sociedad en la que los seres humanos y los irreales podrían convivir en paz. Syger siempre negó ser el autor del libro, pero nadie lo creyó; se amparaban bajo su protección y aprendían de sus enseñanzas. Su seguidor más acérrimo fue Cicerón, un sombrío que más tarde se convertiría en el líder de los llamados Reveladores.

Syger sabe quién es el autor del texto por un párrafo que está escrito en él. Sin embargo, se ha negado en rotundo a revelar la identidad del escritor, alegando que ya llegará el momento en que él mismo se dé cuenta de que debe mostrarse ante el mundo.

CAJÓN DE SASTRE

Cajón de Sastre es el nombre con el que se conoce a uno de los mayores grupos terroristas europeos, responsables de muchos atentados que la AIT ha tenido que camuflar como accidentes o desastres naturales. Se les atribuye también el conflicto bosnio de 1992. En su mayoría son personas marginadas por la sociedad por un motivo u otro, lo que provoca que entre sus filas se encuentren muchos desajustados: irreales a los que, por alguna razón, el patrón no termina de ocultar correctamente, dándoles un aspecto inquietante o extraño.

Los integrantes del grupo se dedican a extender la anarquía, destrozando las antenas para crear sietes y así poder mostrarse abiertamente a todo el mundo. Desean dominar a la raza humana, a la que consideran débil y a la que responsabilizan de sus desgracias. No les importa la destrucción que provocan, ya que casi siempre están movidos por un odio acérrimo contra los humanos.

Los orígenes de Cajón de Sastre no están claros, pero la hipótesis más reciente de la Agencia apunta a un no muerto conocido como Père Vermine, el Padre Gusano. Según parece, este habría

recorrido Europa buscando miembros para la organización, a los que encargaba, a su vez, que reclutaran a más irreales en sus respectivas ciudades. Gracias a este sistema, el grupo creció muy rápido, aunque con un inconveniente: Père Vermine se convirtió en una figura casi desaparecida. Los nuevos reclutas eran más fieles a la persona que los había convencido para unirse al Cajón que al creador de este, por lo que no es de extrañar que, al cabo de un tiempo, hubiese disensiones y peleas por el poder de la organización.

Así, se formaron varios frentes en la organización. El más destacado lo lideraba un semipétreo llamado Hostaff Bartohl, que consiguió reunir bajo su mando a un pequeño ejército en la antigua república de Yugoslavia. Durante tres años, mantuvieron una guerra secreta contra la OMNI y los humanos, conocida como la Guerra de Bosnia. Aunque se disfrazó como un conflicto independentista entre naciones humanas, en realidad fue un intento de crear una república de irreales. La OMNI acabó con la rebelión y, según algunos testigos, se detuvo a Bartohl, de quien no se ha vuelto a saber nada. Desde entonces, el Cajón de Sastre ha recuperado al Padre Gusano como principal dirigente. Sin embargo, aunque nadie lo cuestiona abiertamente, la sombra de Bartohl está siempre presente y las facciones siguen enzarzadas en sus luchas de poder internas.

Los integrantes de Cajón de Sastre, uno de los grupos antisistema más conocidos del Viejo Mundo, suelen ser desajustados, retales y no muertos. Sin embargo, se puede encontrar cualquier tipo de irreal entre ellos. Los líderes del grupo se aprovechan del odio, la tristeza y la soledad que la sociedad actual provoca en muchos irreales, que ven cómo tienen que ocultarse y negar su verdadera naturaleza. A los reclutadores del grupo les basta con darse una vuelta por los barrios marginales de cualquier ciudad para encontrar a los descontentos, a los parias y a cualquiera al que le gustaría enterrar a la Agencia y su mezquino y antinatural orden mundial.

Existen escondrijos de este grupo por casi toda Europa y algunos lugares del continente asiático, aunque, sin duda, el más importante se encuentra en Francia. Bajo la capital parisina se encuentra L'Empire de la Mort, un complejo subterráneo regentado por Père Vermine, el líder cuasi mesiánico de Cajón de Sastre, predicante de la superioridad irreal.

Varios factores impiden que Cajón de Sastre se convierta en una amenaza de orden mundial. El principal es la ya mencionada división interna. Por otro lado, libran una continua guerra en las sombras contra los Martillos de Dios y la Agencia. Y esto, unido a que se encuentran en áreas muy vigiladas por la AIT, les impide desarrollar un potencial destructivo equiparable al de las Águilas del Desierto.

Basille Bebitte *Desajustado inquieto*

Alias: Bb

Fecha de nacimiento: 1/6/1990

Situación: Alcantarillas de París

Raza: Desajustado

Ocupación: Miembro de Cajón de Sastre

Estatura: 170 cm aproximadamente

Peso: Poco más de 50 kg

Pelo: No tiene.

Ojos: No tiene.

Características: Fortaleza («Palos y piedras no pueden dañarme») 10, Reflejos («Escurridizo») 7, Voluntad («Amedrentador») 5, Intelecto («Hiperactivo») 4.

Habilidades: 🕷 «Merodear por las alcantarillas» 6, 🦋 «Cientos de agujones y pequeñas fauces» 8, 🦋 «Alerta» 5, 🦋 «Colarse por cualquier resquicio» 6, 🦋 «Inquietante» 8, 🦋 «Construcciones subterráneas» 4, 🦋 «Clochard» 3.

Hitos: Se crio en un orfanato y no aprendió a hablar hasta los seis años. Un grupo de mendigos lo cuidó, pero todos acabaron muriendo. Intentó adaptarse a la sociedad, pero no salió bien; acababa siempre en peleas. Cajón de Sastre lo acogió como una familia.

Complicación: No lleva nada bien que le nieguen cosas o que le lleven la contraria.

Combate: Aguante 12, Iniciativa 9, Daño +4/+2, Defensa 20.

Rasgos raciales: Cuerpo enjambre (insectos), Furia, Orientación subterránea, Visión 360°.

Tara racial: Beligerante.

Drama: 1.

Cobertura: 0.

Patrón: Basille es un irreal enjambre formado por diminutos insectos. Su patrón muestra a un hombrecillo con el pelo oscuro y la piel pálida, con tics y algo en su mirada perdida que produce desasosiego.

Se crio en un orfanato de Pigalle, París. Su cuerpo estaba formado por casi un millar de insectos en continuo movimiento, lo que, a pesar de poseer un patrón, le daba un aspecto inquietante. Esto lo llevó a criarse como un inadaptado y a no aprender a comunicarse. Fue recluido en una habitación de aislamiento de la que no tardó en escaparse, con tan solo seis años. Durante mucho tiempo, vivió mendigando y cometiendo pequeños hurtos, hasta que fue acogido

por un grupo de *clochards* (mendigos) humanos, que lo criaron como si fuera uno de ellos, le pusieron un nombre y le enseñaron a hablar. Durante catorce años vivió con este grupo, hasta que uno a uno los fue perdiendo, víctimas de enfermedades, accidentes y otras desgracias.

Cuando se quedó solo, intentó adaptarse de nuevo y, poco a poco, fue integrándose en la sociedad. Logró su primer trabajo en las alcantarillas de París, ya que parecía conocerlas como la palma de su mano y no había sitio, por estrecho que fuera, al que no pudiese acceder. Sin embargo, pronto fue expulsado de su trabajo, ya que incomodaba a sus compañeros con su aspecto y eran frecuentes las burlas que irremediablemente acababan en peleas.

Una vez más, se vio solo y angustiado. Conoció a un grupo de desajustados mientras merodeaba por las alcantarillas. Estos lo llevaron a ver a Père Vermine (Padre Gusano) a *les carrières* de París, todo un complejo subterráneo de catacumbas. Allí, en L'Empire de la Mort, el Padre Gusano, un no muerto, le abrió los ojos a la verdad. Todo lo malo que le había sucedido en la vida hasta ese momento era por su naturaleza diferente, por su naturaleza irreal. Durante demasiado tiempo lo habían convencido de que él era una criatura inferior, cuando en realidad es superior a la mayoría de los humanos. Ya era hora de ponerlos en su sitio. Con este grupo de desajustados, conocido como Cajón de Sastre, Basille ha vuelto a sentir que tiene una familia.

LOS VIAJEROS

Los Viajeros son un grupo terrorista de alcance internacional responsable de atentados de gran importancia. Se los considera uno de los grupos más peligrosos que existen en la actualidad, debido a la total falta de escrúpulos de la que hacen gala cuando llevan a cabo sus atentados.

Tienen la teoría de que es posible viajar en el tiempo, pero creen que el Entramado que recubre la Tierra impide el proceso. Por este motivo, sus atentados consisten en la creación de sietes y, por la misma razón, carecen de escrúpulos, ya que, si consiguen viajar al pasado, podrán arreglar la historia y salvar las vidas de las víctimas de sus propios atentados. Todas sus acciones están dirigidas, pues, a la creación de sietes para liberar el campo mágico en aras de poder viajar en el tiempo. Las consecuencias sociales o políticas de sus acciones les resultan indiferentes. Por supuesto, esta teoría no es más que una hipótesis que no ha sido probada. Su postura se basa en las desapariciones de varios miembros del grupo al principio de la década de los setenta, las cuales fueron documentadas por Charles Berlitz en su libro *El Triángulo de las Bermudas*. Consideran también que los sucesos posteriores que dieron lugar a la

caída de Richard Nixon y al final de la guerra de Vietnam son indicadores de misiones en el tiempo que se han llevado a cabo con éxito, lo que demostraría que su teoría es cierta.

El grupo fue creado por Thomas Lathrop (exprofesor del MIT) tras haber contraído cáncer linfático. El profesor asegura haber recibido la visita de un individuo que decía ser él mismo desde el futuro y que le dio instrucciones para convertirse en un mecano y poder así salvar su vida. Durante los años posteriores, se puso en contacto con otras personalidades del mundo de las ciencias e intentó reclutarlos para su causa. Al principio, solo unos pocos se unieron a Lathrop, pero hoy en día cuenta con numerosos seguidores. Los más radicales se nombran a sí mismos como los Anacronistas, quienes afirman haber conseguido retroceder en el tiempo. La AIT creó una unidad especializada en este grupo en particular dada la peligrosidad de sus ataques, pues pretenden destruir el Entramado y no siguen ningún *modus operandi*, sino que se limitan a aprovechar cualquier ocasión para provocar sietes.

Al igual que Lathrop, el resto de miembros de los Viajeros poseen unas mentes singulares pero brillantes. Suelen ser científicos o amantes de la ciencia ficción con un alto coeficiente intelectual. La mayoría de sus miembros son mecanos e inmortales, pero entre sus filas se pueden hallar todo tipo de razas, incluso seres humanos. También tienen un gran apoyo fuera del grupo, pues se han puesto en contacto con periodistas, escritores y científicos para comunicarles sus proyectos.

No hay ninguna ubicación conocida que los Viajeros utilicen a menudo. Debido al carácter generalmente introverso de sus miembros o, a veces, a su prepotencia, solo buscan la compañía de personas afines a ellos.

Thomas (Tym) Lathrop *Científico irreal*

Alias: Doctor

Fecha de nacimiento: 12/9/1944

Situación: Miembro de los Viajeros

Raza: Mecano

Ocupación: Exprofesor de Física Cuántica

Estatura: 180 cm

Peso: 70 kg

Pelo: Blanco, muy largo y electrificado.

Ojos: Azules.

Características: Fortaleza («Infatigable») 4, Reflejos («Patoso») 2, Voluntad («Impertérrito») 8, Intelecto («Superdotado») 12.

Habilidades: 🏹 «Transportar material pesado» 5, 🧠 «Mi arma es la ciencia» 10, 📊 «Notar el más mínimo cambio» 4, 🎭 «Engañar» 2, 🌀 «Lunático» 3, 📖 «Historia real e irreal» 8, 🌌 «Física cuántica» 8.

Hitos: Cíborg humano construido a sí mismo. La AIT ha intentado captarlo. Está obsesionado por volver al pasado para arreglar la historia. La AIT lo persigue por destruir el Entramado como miembro fundador de los Viajeros.

Complicación: Cree que todos los que lo escuchan saben lo mismo que él.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 8, Daño +3/+2, Defensa 17.

Rasgos raciales: Afinidad con la arcanotecnología, Armadura natural (cuerpo mecánico), Autonomía, Memoria eidética.

Tara racial: Carácter difícil.

Drama: 0.

Cobertura: 16.

Dispositivo arcanotecnológico: Condensador cuántico («Control temporal»).

Patrón: Con el patrón, el profesor parece un hombre delgado con el pelo blanco y alborotado. Su verdadera forma es parecida, pero es más grande y está lleno de cables y mecanismos.

Aunque Thomas Lathrop pueda parecer un lunático escuálido y desaliñado, es una de las mentes más brillantes de este siglo. Esto se debe a que su cuerpo es, en parte, una máquina. El doctor Lathrop, profesor de Física Cuántica del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts), descubrió demasiado tarde que tenía cáncer linfático. Más que tener miedo a la muerte, Thomas lamentaba profundamente no poder seguir con sus experimentos. Abatido con los resultados médicos, se mudó a su laboratorio en los sótanos del MIT para maximizar el poco tiempo que le quedaba.

Una noche, tras un experimento fallido que fundió de nuevo los plomos, el ambiente se llenó de estática y una figura, en parte humana y en parte robótica, se le apareció de la nada. El doctor quedó asombrado ante la criatura: reconocía sus propias facciones en ella. El cíborg le explicó que eran la misma persona, pero que él venía del futuro. Le facilitó unos planos para poder salvar su vida y convertirse en la persona que es ahora.

Su yo futuro le enseñó cómo debía ensamblarse y sustituir sus partes humanas dañadas y débiles por polímeros y cables. Según el doctor del futuro, gracias a él se podrían impedir las guerras y las injusticias, ya que perfeccionaría el viaje en el tiempo con sus conocimientos de física cuántica y podría arreglar los fallos cometidos en el pasado.

Dos días después, Thomas fue encontrado inconsciente en medio del caos que había en su laboratorio. Quién sabe cuánto tiempo

habría pasado garabateando todo tipo de ecuaciones y planos. Cuando recuperó la consciencia, comenzó a hablar de su yo futuro y de los viajes en el tiempo, lo que le valió una suspensión cautelar hasta su evaluación psicológica. El doctor jamás se presentó a la evaluación y estuvo desaparecido durante dos años.

Un día, de repente, volvió a la universidad como si no hubieran pasado más que dos horas y pidió que el psicólogo lo evaluara. Aunque fue diagnosticado con síndrome de Asperger, siguió en plantilla varios meses más, pero su carácter difícil lo apartó primero de la enseñanza y más tarde del MIT, cuando lo expulsaron de nuevo.

La AIT lo identificó como un mecano y trató de captarlo para el alfilerero de Boston. Ante su negativa, se estimó que era demasiado inestable y que debía ser recluido, pero se las arregló para desaparecer a plena vista de una celda de interrogatorios sellada con tres dedos vigilándolo.

Desde entonces, reunió a colegas y colaboradores que compartían el sueño de viajar en el tiempo y fundó la organización terrorista de los Viajeros, responsable de muchos de los primeros sietes del Entramado.

LOS ARCANOS

Los Arcanos son un colectivo considerado hostil por la AIT, pues sus miembros, a veces de manera individual y otras en grupos reducidos, atacan antenas e instalaciones de la Agencia. Sus integrantes son tanto reales como irreales, y todos tienen dos cosas en común: son usuarios de la magia desatada y están en contra del yugo arcanotecnológico impuesto por la AIT.

Estas personas intentan liberar el campo mágico del planeta de las ataduras del Entramado y, para conseguirlo, destruyen antenas. Esto, por supuesto, crea sietes, pero como cada uno tiene sus propias ideas con respecto a la coexistencia pacífica o no de reales e irreales, lo consideran más un daño colateral que un fin. La cuestión es desatar la magia que el Entramado ha aprisionado.

La magia es un don que tienen aquellos que poseen la disciplina y el poder suficiente para manipular el campo mágico; es su derecho, y creen fervientemente que la Agencia no tiene potestad para privarlos de él. La magia debe ser libre, como ha sido siempre hasta la creación de los telares. Tampoco conciben la idea de la comercialización de los dispositivos arcanotecnológicos, porque consideran que es una irresponsabilidad y una aberración otorgar esos poderes a personas que carecen de los necesarios años de estudio y práctica en las artes arcanas.

Pero la idea que más les preocupa es la convicción de que el campo mágico de la Tierra está cambiando y se está debilitando por culpa de las cadenas que la AIT le ha impuesto. Comprimido por el Entramado, corre el riesgo de desvanecerse o incluso de colapsarse y causar la devastación del planeta. Afirman que el agujero de la capa de ozono es una prueba de esto.

Los usuarios de la magia llevan conviviendo con las gentes del mundo desde el principio de los tiempos. Suelen ser individuos solitarios y huraños que, en algún momento de sus vidas, descubrieron que tenían un don especial para manipular la magia, lo que ellos llaman el «arte». Generalmente, se reclusen por voluntad propia, escapando así de las distracciones que los alejaban de perfeccionar su dominio sobre los poderes que el campo mágico les otorgaba.

A veces, algún mago salía al mundo exterior e influía activamente en el devenir del mundo. El ejemplo más conocido es el del mago Merlín, un mediano al que la ficción ha dado vida de nuevo en numerosas ocasiones. Otras veces los movía la codicia, como es el caso de los magos de Egipto, que recurrieron a sus poderes para dominar las tierras bañadas por el Nilo durante cientos de años.

Existen muchos tipos de usuarios de la magia. Sin embargo, hoy en día es raro ver a uno de verdad. Los magos de las Águilas del Desierto, por poner un ejemplo, son meros novicios al lado de un verdadero arcano. Teniendo en cuenta esta exclusividad, no se los suele molestar en sus dominios. Nadie quiere soliviantar a un arcano, ni siquiera la AIT, que solo manda a sus dedos a luchar contra ellos cuando atacan una antena o una de sus instalaciones.

Los Arcanos están formados por usuarios de todas las razas y de casi cualquier parte del mundo. El problema es que solo pueden desarrollar su verdadero potencial en las zonas sin cobertura, donde la magia fluye libremente. Por este motivo suele haber arcanos en África, en los bosques helados de Canadá, en el norte de Europa y en una gran parte de Rusia. Europa del Este tiene una cobertura parcial, y cada día se hacen avances por mejorarla, por lo que es quizá la zona donde más actividad de arcanos se ha registrado.

Los Arcanos se reúnen de vez en cuando en la torre de Zarwyck, donde debaten los asuntos relativos a la magia que ponen en peligro su modo de vida. A veces también acuerdan atacar alguna zona que esté menos protegida con la intención de conseguir más territorios en los que puedan manipular la magia. A pesar de ser solitarios, en algunas ocasiones acuden a la torre acompañados de jóvenes que han sido atraídos hacia las zonas sin cobertura. Esto es debido a que la magia desatada forma parte de todos los seres vivos y algunos de ellos se sienten incómodos en las zonas del mundo donde el Entramado la aprisiona, aunque no saben por qué. Así que viajan hasta que el destino hace que se crucen en el camino de un verdadero mago. Esto si tienen suerte, claro; la otra opción es que aprendan por ellos mismos o que mueran en el intento, lo que generalmente viene a ser la misma cosa.

Ramses Ravic *Terrorista arcano*

Alias: Ozymandias

Fecha de nacimiento: 07/07/954

Situación: Mago en Las Vegas

Raza: Inmortal

Ocupación: Miembro de los Arcanos

Estatura: 170 cm

Peso: 60 kg

Pelo: No tiene.

Ojos: Miel.

Características: Fortaleza («No es un hombre de acción») 3, Reflejos («Movimientos calculados») 3, Voluntad («Como un perro con un hueso») 8, Intelecto («Erudito») 12.

Habilidades: 🌀 «Contorsionismo» 4, 🦵 «Golpear puntos débiles» 5, 🕒 «El Infierno está en los detalles» 5, 🎩 «Prestidigitación» 4, 🗝️ «Enigmático» 3, 📡 «Arcanotecnología» 4, 🎪 «Espectáculos» 1, 🧠 «Hipnotizar» 8, 🕒 «Ahora me ves...» 6.

Hitos: Fue mago en la corte de Saladino por el año 1187, durante la Tercera Cruzada. En la guerra lo hirieron de gravedad y, a causa de las secuelas, perdió la razón. Durante años, vagó por el mundo aprendiendo magia con los mejores. Desde la creación del Entramado ha tenido que ganarse la vida como prestidigitador.

Complicación: Necesidad enfermiza de tener el control de la situación. Delirios de grandeza: cree ser un faraón del Antiguo Egipto.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 9, Daño +2/+1, Defensa 13.

Rasgos raciales: Afinidad con la arcanotecnología, Inmortal, Telepatía.

Tara racial: Vida complicada.

Drama: 1.

Cobertura: 16.

Dispositivo arcanotecnológico: Nokia 3310.

Patrón: Como inmortal, Ramses es un hombre sin vello de piel dorada oscura, casi bronce, y globos oculares completamente blancos. Su patrón es el de un hombre caucásico de mediana edad de cabello castaño con ligeras canas en las sienes y una pintoresca perilla.

Ramses Ravic nació hace más de mil años, aunque desafortunadamente no logra recordar la mayoría de ellos. Consejero y mago en la corte de Saladino, era conocido como el Sabio o el Arcano. Vivió la toma de Acre y Jerusalén, aunque en esta última cayó

bajo la maza de un cruzado que le hundi6 el cráneo. Con suerte y grandes cuidados logró volver al mundo de los vivos en la ciudad de El Cairo, donde Saladino, señor de Egipto, tenía sus casas de curación. Se podría decir que Ramses Ravic volvió a nacer ese día, ya que la primera vez que abrió los ojos entre la arquitectura faraónica de El Cairo, nació Ozymandias, el rey de reyes.

Ramses creyó ser un antiguo faraón de Egipto fuera de su tiempo, que gracias a Ra logró escapar del destino final junto con Anubis.

Rechazó la superioridad de su señor Saladino, quien magnánimamente perdonó su locura, pero lo expulsó de Egipto enviándolo a al-Ándalus.

Durante cuatro siglos vagó por toda Europa enseñando y aprendiendo el arte, como se llamaba antiguamente a la magia.

En 1514 conoció a un joven explorador llamado Hernando de Soto, al que acompañó al Nuevo Mundo. Años más tarde, explorando el río Misisipi, vislumbró la que reconocería como su patria, la ciudad natal de Ozymandias, Memphis. Vinculado a esta ciudad desde entonces, convivió dos siglos con los españoles y franceses que la ocuparon.

En 1862 luchó en la guerra de secesión en el bando irreal en la batalla de Memphis. Durante varios siglos vivió en la ciudad creyéndose un sabio protector de la misma. Rechazó participar en ninguna de las dos grandes guerras, obsesionado por recuperar la grandeza de su ciudad natal.

Tras la Segunda Guerra Mundial, durante la gestación de la Gran Farsa, profirió graves amenazas a la OMNI, que lo obligaron a abandonar la ciudad y cambiar de costa.

Desde entonces subsistió como mago de variedades, realizando adivinaciones y trucos, ganándose un nombre y una pequeña fortuna. En 1991 utilizó parte de esta fortuna para financiar el Piramyd Arena en su ciudad natal y, dos años más tarde, participó en la financiación del prestigioso hotel Luxor, del que es una de sus mayores atracciones («El misterioso Ozymandias»).

Con la activación del Entramado, el uso de la magia fue restringido por la AIT y su poder quedó mermado. Fue entonces cuando se decidió a usar su patrimonio para buscar a otros usuarios de la magia descontentos, y fundó la organización terrorista de los Arcanos, cuya meta principal es derribar el Entramado para volver a tener acceso al torrente de magia que emana del campo mágico de la Tierra.

EL NUEVO REICH

El Nuevo Reich es un grupo terrorista asociado al nacionalsozialismo. Son el legado más puro de la supremacía irreal representada por el Unwirkliches Reich (el Tercer Reich para los humanos) y su líder, Adolf Hitler. Se creó en 1946 durante los

juicios de Núremberg, que no fueron más que un teatro para calmar a la opinión pública. Lo que la historia no cuenta es que varios de los dirigentes nazis emprendieron una huida a sangre y fuego entre las tropas aliadas.

Los miembros del Nuevo Reich creen que los irreales son superiores por naturaleza. Tanto es así que esgrimen como argumento que en apenas siete años crearon un imperio que hubiera sido una utopía para todos los irreales de no ser por los traidores de la raza, la Alianza, que lucharon junto a los humanos en lo que llamaron Segunda Guerra Mundial.

Los métodos del Nuevo Reich abarcan desde la utilización de partidos políticos hasta el asesinato a pie de calle. Siembran el caos y el terror con el objeto de facilitar u ocultar sus verdaderos movimientos. Por este motivo, casi todo el mundo piensa que sus ataques son aleatorios o completamente sin sentido. Las autoridades están demasiado confundidas para darle un golpe de verdad al Reich, y sus miembros se aprovechan de esto y se mueven siempre entre las sombras.

El antiguo *führer*, Adolf Hitler, desarrolló un plan maestro en la década de los cuarenta con el que pretendía hacerse con el control del mundo. Para evitar que pudieran desbaratarlo, solo enseñó algunos retazos del plan a sus principales consejeros y a quien hoy en día se conoce como «Blutfahne», que fue la mano derecha del dictador. El Nuevo Reich resucitó a Blutfahne para que les mostrase el plan al completo. Sin embargo, sus tejidos cerebrales quedaron dañados tras su muerte, y ahora tienen que conformarse con obtener pequeñas partes del plan, gracias a la terapia continua a la que es sometido el no muerto en aras de que recupere la memoria. Mientras, los miembros de este grupo luchan a brazo partido para arreglar los desastres que la sed de sangre de Blutfahne provoca, pues no responde ante nadie que no sea el propio *führer*.

El Nuevo Reich está liderado por un nuevo *führer*. Nadie sabe quién o qué es, pues gobierna desde las sombras. Inmediatamente por debajo de él está la Cúpula, el círculo interno conformado por los principales consejeros de Adolf Hitler que sobrevivieron a la guerra y a la persecución posterior. En cada región del mundo existe un jefe de sección o ala que informa a los miembros que están bajo su cargo de las órdenes dadas por el consejo y el mismo *führer*.

Los miembros del Nuevo Reich son exclusivamente irreales. Aunque pueden encontrarse todo tipo de razas entre ellos, la mayoría son daemons, semipétreos y sombríos. Los humanos que luchan por el Reich no conocen la existencia de los irreales: piensan que luchan por el nacionalsozialismo y desconocen que este fue un invento de la OMNI para ocultar las mayores maldades cometidas por un irreal en la historia. Así pues, el Reich recluta humanos llenos de odio y prejuicios que luchan sin saber realmente qué intereses están defendiendo.

Los miembros del Reich odian a la OMNI, pues la ven como la descendiente de la Alianza, organización que acabó con el sueño de Hitler: conseguir un mundo donde los irreales no tuviesen miedo ni rechazasen la superioridad innata de su estirpe.

En todo el mundo existen grupúsculos de agentes del Nuevo Reich, sobre todo en el este de Europa, en Norteamérica y en Argentina, adonde huyeron los dirigentes del partido tras perder la guerra. Sin embargo, el lugar más emblemático del Nuevo Reich se encuentra en la Antártida, donde poseen una base secreta que data de 1941. Allí la Cúpula encontró gran parte del plan oculto de Das Kleine Biest (Adolf Hitler, tal y como era conocido entre los irreales aliados). Rehabilitaron la base en torno a 1965 y comenzaron a llevar a cabo los atentados previstos por Hitler treinta años antes. El más sonado fue el de Múnich de 1972. Hoy en día, la AIT busca con denuedo a los dirigentes de esta organización, aunque por ahora no ha tenido mucho éxito. Solo conoce la existencia de Blutfahne porque se le ha visto perjudicando la misión de unos dedales en Europa del Este.

Blutfahne *No muerto nazi*

Alias: Bandera de Sangre

Fecha de nacimiento: 3/6/1910

Situación: Base del Nuevo Reich en la Antártida

Raza: No muerto

Ocupación: Mano derecha del nuevo *führer*

Estatura: 170 cm

Peso: 52 kg

Pelo: Canoso y ralo.

Ojos: Rojizos.

Características: Fortaleza («Cuerpo muerto») 10, Reflejos («Lento pero seguro») 5, Voluntad («Contempló el plan maestro») 8, Intelecto («Cerebro dañado») 3.

Habilidades: 🏃 «Marcha incansable» 6, 🗡️ «Pistola Luger» 8, 👁️ «Perspicaz» 4, 🤫 «Silencioso» 6, 🏳️ «Sadismo» 5, 📖 «Discípulo de Mengele» 7, 🩸 «Asesino» 4.

Hitos: Fue consejero del *führer* y permaneció con él hasta el final, cuando se suicidó también. Ha sido reanimado por el Nuevo Reich para averiguar el plan maestro del *führer*. Su cerebro resultó demasiado dañado y no recuerda más que ecos del pasado. Está en tratamiento regenerativo para poder recordar la información que falta del plan maestro.

Complicación: Disfruta tanto haciendo daño a los demás que en ocasiones se olvida de su propósito inicial.

Combate: Aguante 14, Iniciativa 6, Daño +4/+2, Defensa 18.

Rasgos raciales: Autonomía, Difícil de matar, Infravisión, Robusto.

Tara racial: Hedor putrefacto.

Drama: 1.

Cobertura: 0.

Patrón: Tras el tratamiento de regeneración celular, Blutfahne tiene el aspecto de un hombre débil, enfermo, de cabello ralo y quebradizo, al que paulatinamente le van saliendo eccemas, pústulas y llagas de las que surgen gusanos. Su hedor a putrefacción es penetrante y perturbador. El patrón de Blutfahne muestra a un individuo delgado, con el cabello gris muy corto y cuerpo fibroso, de unos cuarenta y cinco años. Desgraciadamente, el patrón no logra enmascarar del todo la pestilencia que desprende.

Poco se sabe de la vida de Blutfahne antes del 30 de abril de 1945. Asistió al *führer* y a su esposa, Eva, durante su suicidio, a los que acompañaría segundos después. Según ha logrado recordar tras semanas de tratamiento psiquiátrico, Adolf y Eva pidieron a su hombre de confianza que los acompañara durante el proceso, pero al final fueron incapaces de hacerlo ellos mismos y tuvo que hacerlo él.

Los seguidores del Nuevo Reich trataron de continuar con el plan maestro ideado por el *führer*, pero solo disponían de pequeñas piezas del mismo. El propio *führer* destruyó todas las copias y documentos para evitar que el Ejército Rojo se hiciera con ellos. También destruyó todas las pruebas acerca de la identidad de su hombre de confianza para que no profanasen su cuerpo. Como los cadáveres de Adolf y Eva fueron incinerados, no era posible reanimarlos. Por ello, los miembros del Nuevo Reich robaron el cadáver de Blutfahne y lo metieron en un avión rumbo a Tierra del Fuego, Argentina, ya que solo este había conocido el plan maestro en su totalidad. Una vez allí, gracias a las prácticas nigrománticas mejoradas por el Tercer Reich, lo reanimaron, pero, por desgracia, gran parte de su cerebro estaba destrozado, así que lo que trajeron a la vida fue una criatura sádica, sin limitaciones morales ni inhibiciones. Tras años de tratamiento psicológico, han logrado que recuerde parte del plan, pequeños retazos que hasta ahora no han logrado vincular entre sí. Blutfahne va recordando piezas del puzle, pero sigue sin saber quién era.

Después de someterse a terapias de regeneración, el cuerpo de Blutfahne queda prácticamente recuperado, pero comienza a pudrirse a las pocas horas. Suele untarse el cuerpo y el cabello con aceites aromáticos de lavanda para mantenerse hidratado y enmascarar el olor a descomposición, pero lo que consigue es un olor acre, desagradable y mareante.

Los psicólogos recomendaron al Reich que le permitieran participar en algunas misiones para que su cuerpo recuperara la memoria gestual y así obtener también progresos en el campo

psicológico. El grupo aceptó, pero, desafortunadamente, desde que Blutfahne salió al exterior y derramó sangre, ya no ha podido parar.

A los integrantes del Nuevo Reich les cuesta admitir que temen al monstruo que ellos mismos han creado, pero confían en que el nuevo *führer* pueda controlarlo, ya que es el único ante quien Blutfahne parece rendir cuentas.

LOS VIGILANTES

Los Vigilantes es un grupo formado por individuos, la gran mayoría reales, que se dedican a combatir el crimen, generalmente en un ámbito local. Siempre que pueden, interfieren en los planes de los irreales vinculados con el terrorismo, desbaratan sus maquinaciones y los entregan a la justicia pertinente.

Conocen la existencia de la Gran Farsa y la mayoría están de acuerdo en mantenerla, pues creen que la humanidad no está lista para saber la verdad. Sin embargo, no comparten los métodos de la Agencia. Es por esta razón que los agentes de la AIT los persiguen, pues los consideran otro grupo más de terroristas, un estorbo para sus operaciones.

Los Vigilantes llevan aproximadamente desde los años veinte entre nosotros. Empezaron ocultando sus caras porque eran soldados que habían luchado junto a los irreales en la Primera Guerra Mundial y no querían que los reconocieran. Hoy en día, siguen usando las máscaras para que la Agencia no los descubra y para mantener a sus familias al margen de los peligros de su vida alternativa.

Son humanos casi en su totalidad, pero están bien entrenados y equipados. Generalmente se encuentran en los grandes núcleos urbanos, sobre todo en Estados Unidos y Europa, de cuyos territorios se consideran protectores o vigilantes, de ahí su nombre. Al principio, la OMNI no tenía una postura clara en relación a ellos, ya que en muchos casos resultaban un apoyo más que un estorbo, pero desde 2001, y con la política de tolerancia cero de la AIT, se los ha criminalizado y perseguido como a terroristas.

Los Vigilantes disponen de medios muy dispares. Por un lado, los hay que cuentan con un gran equipo, tecnología de última generación y apoyo remoto, como el Centinela. Por otro lado, y en el otro extremo, algunos tienen poco más que una máscara y férreas convicciones de hacer lo que consideran lo correcto.

Para más información sobre cómo desarrollar este grupo, recomendamos el juego de rol **La Mirada del Centinela**, publicado por **Nosolorol**.

Ronin Negro (Heihachi Mifune) *Samurái urbano*

Alias: Black Ronin

Fecha de nacimiento: 25/5/1976

Situación: Tokio

Raza: Humano

Ocupación: Maestro de kárate y kendo

Estatura: 179 cm

Peso: 80 kg

Pelo: Negro.

Ojos: Negros.

Características: Fortaleza («Resistente») 6, Reflejos («El camino del sable») 10, Voluntad («Honorable») 4, Intelecto («Directo») 4.

Habilidades: 🥋 «Taichí» 5, 🥋 «Kendo» 7, 🏹 «Tiro con arco» 4, 👁 «Ojos en la noche» 5, 🌑 «Fundirse con las sombras» 8, 🗨 «Amedrentar» 6, 🏠 «Bajos fondo de Tokio» 6, 🕵 «Vigilante» 4.

Hitos: Nació y se crio en Okinawa, donde su padre y su abuelo le enseñaron el camino del sable (kendo). Tras la muerte de su abuelo, se mudó a Tokio, donde su padre abrió un *dōjō*. La *yakuza* no tardó en extorsionarlos, lo que dio como resultado la muerte de su padre. Ha jurado acabar con la mafia japonesa.

Complicación: Desdoblamiento de personalidad: considera al Ronin una persona distinta a él.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 12, Daño +3/+1, Defensa 22.

Rasgos raciales: Dueño de su destino, Maniobra de combate adicional.

Drama: 5.

Cobertura: 0.

Heihachi nació fuera de su tiempo. Se crio en una pequeña aldea de Okinawa con su padre y su abuelo, ya que su madre murió durante el parto. Entre historias sobre honor y samuráis, el pequeño Mifune entrenaba a diario kárate con su padre y kendo con su abuelo. Fueron años sencillos, pero con la muerte de su abuelo llegaron algunos cambios radicales a su vida.

Se mudaron a Tokio, donde Heihachi descubrió que la vida no es tan cortés y honorable como le habían enseñado. Fundó junto a su padre un sencillo *dōjō* en el barrio de Kabukichō, que prosperó y pronto llamó la atención de la *yakuza*. Durante un tiempo padre e hijo sufrieron amenazas y extorsiones por parte de la mafia japonesa, hasta que el padre murió de un infarto durante uno de los ataques. Solo, en una ciudad extraña que no se regía por su mismo código de honor, Heihachi tuvo una crisis de identidad que le produjo un desdoblamiento de personalidad.

A punto de entrar en la mayoría de edad, se hizo cargo del *dōjō* Mifune y cedió a sus extorsionadores. De día era un sencillo profesor de artes marciales, pero de noche era el Ronin Negro. El *sensei* Mifune comenzó a patrullar las calles del barrio asesinando miembros de la *yakuza* vestido con una antigua armadura samurái. Poco a poco fue mejorando su indumentaria con dinero robado a la mafia japonesa, forrando la armadura de Kevlar y haciéndose con diversos utensilios para mejorar su equipamiento, tales como gafas de visión nocturna y distorsionadores de voz.

Heihachi tiene un conflicto moral, ya que sus actuaciones por la noche avergüenzan al joven que creció en Okinawa, pero el Ronin lo ha convencido de que Kabukichō debe ser limpiado de escoria *yakuza*.

CAZADORES

Los Cazadores son grupos o individuos que conocen la verdad tras la Gran Farsa y que se dedican a matar irreales por todo el mundo. La mayoría de ellos tienen un pasado sangriento o trágico relacionado con ellos. Culpan a los irreales de todo el mal que hay en la Tierra, razón por la cual les dan caza allí donde los encuentran. Lo normal es que los cazadores se agrupen por intereses comunes, por amistades o por consanguinidad.

La naturaleza clandestina de estos grupos, junto a su convicción de estar realizando una tarea por el bien común, les confiere una bien merecida fama de fanáticos. La AIT los suele presentar en sociedad como criminales que han cometido algún robo frustrado en el que ha habido víctimas o, en algunos casos especiales, como asesinos en serie que requieren una mayor búsqueda y precaución, incluso el uso de fuerza letal.

No existen muchos registros sobre las actividades de los Cazadores antes del periodo de la Inquisición, aunque es seguro que estos instigaron las Cruzadas. Esta falta de documentación se debe a que pocos textos han sobrevivido a las purgas que los irreales han hecho a lo largo de la historia para ocultarse de los humanos. Además, cuando se descubría a un cazador, era costumbre acabar con él y con toda su actividad de raíz, incluyendo sus anotaciones y sus trofeos. También con toda su familia, por si a algún miembro se le ocurría continuar con el «negocio familiar».

Sin embargo, con la llegada de la Inquisición las cosas cambiaron: los Cazadores tenían carta blanca y se vivió una época de conflictos eternos entre los reinos irreales y los humanos. Esta situación se recrudeció cuando en el siglo XVI la Inquisición española acabó con la gran mayoría de los irreales que vivían en la península ibérica: en apenas siete años se borró del mapa a toda una generación de irreales. A las tropas

españolas inquisitoriales, enaltecidas por los monarcas hispanos y la Iglesia, se les encomendó destruir el reino de Tesmerra, el actual Túnez. Este, que estaba formado exclusivamente por irreales, resistió durante años, pero acabó cayendo en 1535. Los supervivientes huyeron y se esparcieron por el mundo, buscando refugio en parajes salvajes o en otros reinos donde los irreales eran aceptados.

La Inquisición afianzó su poder durante este siglo y expandió su doctrina contra los irreales a sangre y fuego por toda Europa, como en Francia e Inglaterra, e incluso por el Nuevo Mundo, pues algunos Cazadores viajaron allí para allanar el camino a las tropas inquisitoriales. La Inquisición, además, parecía considerarse por encima de toda ley. En Rusia, a instancias del zar Iván el Terrible, varias tropas de irreales comandadas por una gorgona masacraron en Nóvgorod a un ejército de las fuerzas inquisitoriales que pretendían llegar a Moscú subrepticiamente.

En los años siguientes, tuvo lugar un tiempo de conspiraciones y contraofensivas en la sombra, que van desde la fallida Conspiración de la Pólvora en Inglaterra, promovida por el cazador John Wright, hasta el comienzo de la Primera Guerra Mundial, pasando por diversas guerras de sucesión para excluir a los dirigentes afines a los cazadores.

En ese tiempo también se produjeron los avances más significativos de la humanidad. Con principios sencillos de física y termodinámica, se promovió la invención de aparatos que dieron lugar a la revolución industrial. Además, se mejoraron las armas de fuego, progreso del que los cazadores sacarían un gran provecho en años venideros.

Sin embargo, los irreales iban ganando terreno en todos los frentes infiltrando a sus partidarios en puestos de poder dentro de los distintos Gobiernos. Las fuerzas de la Inquisición estaban en su periodo más aciago. Desesperados ante lo que parecía una derrota inminente, promovieron la tensión en Europa por distintos medios y dieron su golpe final con el asesinato del archiduque Francisco Fernando de Austria, que murió a manos de un cazador. Esto fue el detonante de la Primera Guerra Mundial.

Las fuerzas aliadas, una coalición de reales e irreales, lucharon contra los países que pretendían eliminar a estos últimos. Los restos de la Inquisición bastaron para formar un ejército que apoyara a las Potencias Centrales. Aun así, no pudieron derrotar a los aliados, que se hicieron con la victoria y destruyeron a las tropas inquisitoriales en la batalla del Somme. Dos años más tarde, cuando ya no contaban con el apoyo de la disuelta Inquisición, la guerra llegó a su fin.

Tras este conflicto, las fuerzas de los Cazadores se diseminaron por el mundo. Habían sido derrotados y mermados hasta casi la extinción, y se vieron obligados a buscar refugios donde reponer fuerzas. A lo largo de varios años salieron poco de sus

escondrijos; observaban con impotencia cómo los irreales se hacían con el control del mundo e instauraban la Gran Farsa. Hoy en día, sin embargo, los Cazadores están cobrando fuerza y se hacen notar cada vez más a menudo.

Aunque la mayoría de cazadores son humanos que han sufrido algún incidente relacionado con irreales y han acabado descubriendo la verdad que se esconde detrás de la Gran Farsa, otros muchos han sido criados desde su nacimiento para ser cazadores: existen grandes familias con una larga tradición de exterminadores de irreales en el mundo. Por otro lado, algunos integrantes son mestizos: cazadores que tienen sangre irreal y son fruto de violaciones, o cazadores engañados por otros miembros que ponen sus habilidades al servicio de la caza. No confían en la arcanotecnología o, como la llaman ellos, «basura tecnológica». Usan radios de onda corta, armas blancas y de fuego y vehículos que funcionan mediante calderas de vapor para no depender de componentes electrónicos.

Para ellos las leyes humanas no tienen ningún valor, ya que han sido manipuladas por los irreales. Por esta razón, en numerosas ocasiones se han vinculado al crimen organizado, de donde obtienen financiación para sus misiones. Disponen de incontables recursos en todo el planeta, por ejemplo, toda una red de pisos francos marcados con complejas señales que les dan cobijo y les permiten reponer fuerzas y armamento.

LOS MARTILLOS DE DIOS

Mientras que en Estados Unidos los Cazadores se agrupan en pequeñas bandas unidas por sangre, amistad o conveniencia, en Europa se pueden encontrar algunas organizaciones con más miembros y mucho mejor organizadas. Destacan, entre todas ellas, los Martillos de Dios.

Estos cazadores son auténticos fanáticos, herederos de la Inquisición que no conocen piedad alguna para con los irreales, a quienes exterminan allá donde los encuentran sin importar nada. Otra diferencia con el resto de cazadores es que no existen semihumanos entre sus filas, o al menos no que ellos sepan, pues los ejecutan en el acto.

Después de ser casi exterminados tras la Primera Guerra Mundial, aprendieron de los irreales a llevar la lucha al terreno de las sombras, con engaños y subterfugios. Sus dirigentes ocupan puestos de poder en determinados Gobiernos, entre ellos el Vaticano, donde tienen una gran fuerza y un número de adeptos considerable. La Iglesia no conoce hasta qué punto los Martillos de Dios están entre sus altos cargos, o ignora las motivaciones de este grupo, pues cada vez que surge alguna prueba de su existencia, acaba desapareciendo.

El máximo dirigente de los Martillos de Dios es el Deus Irae, cuya identidad permanece en absoluto secreto. A él se le atribuyen las matanzas de irreales más sonadas de la actualidad en Europa. La organización está dividida en trece logias, grupos más pequeños que responden ante los Padres, sus dirigentes, los cuales organizan asambleas generales junto al Deus Irae. Algunas de las más conocidas son las logias Fidelitas, Ignis Leonum o Caryophyllis.

La historia de la organización se retrotrae en el tiempo hasta 1918, tras la Primera Guerra Mundial, cuando la Inquisición estaba al borde de desaparecer. Apareció entonces el primer Deus Irae, del que nadie conoce su identidad, y requirió a cada una de las grandes familias de cazadores que le entregasen a uno de sus hijos. Estos se convirtieron en los primeros Padres, y los nombres de estas familias están tallados en las paredes del Vaticano en puntos clave, aunque nadie sabe quién las mandó tallar ni por qué están ahí. Los nombres de las trece familias son: Abad, Anderson, Beaumont, Bracco, D'Avignon, Harris, Endler, Mendoza, Schneider, Verini, Villalba, Wagner y Wright.

La principal base de operaciones de los Martillos de Dios se encuentra bajo los jardines de La Piedad, en Roma.

Ignacio Mendoza Sandoval *Fanático humano*

Alias: No tiene

Fecha de nacimiento: 10/4/1987

Situación: Logia Fidelitas

Raza: Humano

Ocupación: Martillo de Dios

Estatura: 175 cm

Peso: 80 kg

Pelo: Negro.

Ojos: Negros.

Características: Fortaleza («Obsesionado con su forma») 7, Reflejos («Las serpientes lo temen») 7, Voluntad (««Si no eres humano, no pidas piedad»») 6, Intelecto (««Dios nos da las respuestas»») 4.

Habilidades: 🕒 «Perseguir irreales» 6, 🕒 «Esgrima antigua» 10, 🕒 «Nada escapa a su escrutinio» 6, 🕒 «Ocultarse a plena vista» 6, 🕒 «Fuera de su época» 5, 🕒 «Mundo irreal» 5, 🕒 «Seminarista» 6.

Hitos: Sus padres murieron cuando él era todavía muy joven y, como consecuencia, su hermana pequeña perdió la capacidad de comunicarse. Ingresó en el seminario empujado por su fe. Su abuelo, un antiguo cazador, le contó la verdad sobre la Gran Farsa. Acompañado por su hermana, que es un ojo, se ha convertido en uno de los cazadores más sanguinarios de toda Europa.

Complicación: Siempre antepone su obsesión con enviar a los «monstruos» de vuelta al Infierno.

Combate: Aguante 10, Iniciativa 9, Daño +4/+2, Defensa 22.

Rasgos raciales: Dueño de su destino, Maniobra de combate adicional, Perseverante.

Drama: 4.

Cobertura: 0.

Ignacio Mendoza nació en el seno de una familia de fuertes creencias religiosas. Quedó huérfano de padres a una corta edad y él y su hermana fueron criados por su abuelo, Domingo Mendoza. Ignacio recuerda muy poco de la muerte de sus padres: estaba jugando en la calle cuando unos ladrones entraron en su casa y los asesinaron mientras su hermana pequeña, de tan solo dos años, lo veía todo. Solo pudieron salvarse gracias a la actuación de su abuelo, militar retirado y maestro de esgrima, que logró ahuyentar a los intrusos. Una vez llegó la policía, su hermana se encontraba conmocionada y era incapaz de decir nada.

Durante años, su abuelo les contó historias de monstruos y de cómo los combatía en la guerra. También le enseñó esgrima, «para ejercitarme un poco y que no se me engarroten los músculos», según decía.

La pérdida de sus padres marcó a Ignacio más de lo que estaba dispuesto a admitir, pero su fe le permitió seguir adelante, de forma que, al llegar a la mayoría de edad, decidió ingresar en el seminario. Su abuelo aplaudió la decisión y le prometió que se ocuparía de su hermana autista.

La vida de Ignacio volvía a tener sentido, hasta que, poco antes de tomar los votos, su abuelo le contó la verdad: los ladrones que habían entrado en su casa eran bestias infernales que venían persiguiéndolo a él. Durante su juventud, el abuelo se había dedicado a cazar a más bestias como esas, que podían esconderse de la mirada de la gente normal. Aquel día, los asesinos se ocultaron gracias a la magia. Solo su nieta pudo salvarle la vida, ya que poseía la capacidad de eludir esa magia ilusoria que los ocultaba a plena luz del día y pudo señalarlos.

Domingo Mendoza se había prometido excluir a su nieto de la tradición de los Cazadores, pero cuando se enteró de que no le quedaban más de seis meses de vida, quiso preparar a su nieto para lo que estaba por venir. Decidió presentar a Ignacio a otros cazadores como él, personas que se hacían llamar los Martillos de Dios. Pertenecían todos a una logia llamada Fidelitas. Su misión era clara: detectar a las criaturas demoniacas que habitan entre nosotros y darles muerte. Para ello iban a necesitar a su hermana autista, quien, sin saberlo, era capaz de ver la realidad, pues era un ojo y podía señalar a esos seres malignos.

Domingo le enseñó muchas cosas a Ignacio antes de morir. Su final no se debió a su enfermedad, sino a un irreal al que poco después Ignacio dio caza con la ayuda de su hermana. Según le informaron los miembros de la logia, su hermana había sido mal diagnosticada: su condición de aislamiento no tenía, en realidad, un origen genético, sino que era el resultado de ver a esas criaturas a tan corta edad.

Marcado por la muerte de toda su familia a manos de los irreales y empujado por las convicciones religiosas de la logia que lo aceptó como sucesor de su abuelo, Ignacio se convirtió en uno de los cazadores más temidos de toda Europa. Siempre va acompañado por su hermana, doce años menor que él, y armado con una recia espada toledana, una reliquia familiar perteneciente a un antiguo inquisidor. Mendoza recorre el Viejo Mundo en busca de criaturas sobrenaturales a las que enviar de vuelta al Infierno.

REMENDADORES

Los reales los llaman *hackers* o piratas informáticos. En el negocio, sin embargo, se los conoce como «remendadores». Son personas que comprenden el Entramado de una manera muy profunda. Sus conocimientos sobre los glifos y la cobertura los adquieren, generalmente, mediante el estudio. No obstante, a veces este conocimiento es innato, intuitivo, lo que hace que el remendador sea muy bueno a la hora de acometer su trabajo.

El mercado negro irreal está conformado por muchos remendadores, a los que se puede contratar por un precio que dependerá del tipo de servicio que requiera el cliente. Los remendadores se mueven en una escala de grises tan amplia que rara vez sienten escrúpulos a la hora de aceptar trabajos, provengan de quien provengan, a menos que vean un peligro inmediato sobre su vida. No obstante, entre ellos sigue habiendo personas con principios éticos, y es que, entre otras cosas, destacan por ser un grupo muy heterogéneo ideológicamente.

Las habilidades de los remendadores son muy variadas. Su trabajo más frecuente, y más barato, es el pirateo de patrones para mejorarlos sin que la Agencia lo note, pues a nadie le gusta tener un patrón degradado. Suplantación de personalidad, asignación de un patrón completamente nuevo, infiltraciones arcanas... pocas cosas están fuera del alcance de un buen remendador. Los más hábiles son capaces de parchear el Entramado si este ha sufrido alguna rotura hasta que llegue una unidad de la AIT para repararlo. Quizá esta sea una de las razones por las que la Agencia mantiene con ellos un acuerdo tácito: no los persiguen y les dejan llevar a cabo sus operaciones siempre que no sean demasiado llamativas ni interfieran con el statu quo. Así todos salen beneficiados, ya que si un remendador avisa de una rotura

en el Entramado que la Agencia no ha podido encontrar, esta quizá sea más indulgente la próxima vez que lo pille reparando un patrón sin autorización.

Muchos remendadores actúan por dinero, puesto que es una buena fuente de ingresos. Pero hay muchas más motivaciones que llevan a alguien a hacerse remendador, aparte del beneficio material, desde querer ayudar a los demás hasta simplemente sentir la emoción de un nuevo reto.

La historia de los remendadores es bastante corta. Se podría decir que sus predecesores son los arcanotécnicos que dieron vida al Entramado y a la Gran Farsa entre 1950 y 1980. En la década de los noventa, los primeros remendadores tantearon la arcanotecnología por su cuenta; conforme la red iba tomando forma, iban experimentando con los rudimentos básicos de lo que vendría más tarde.

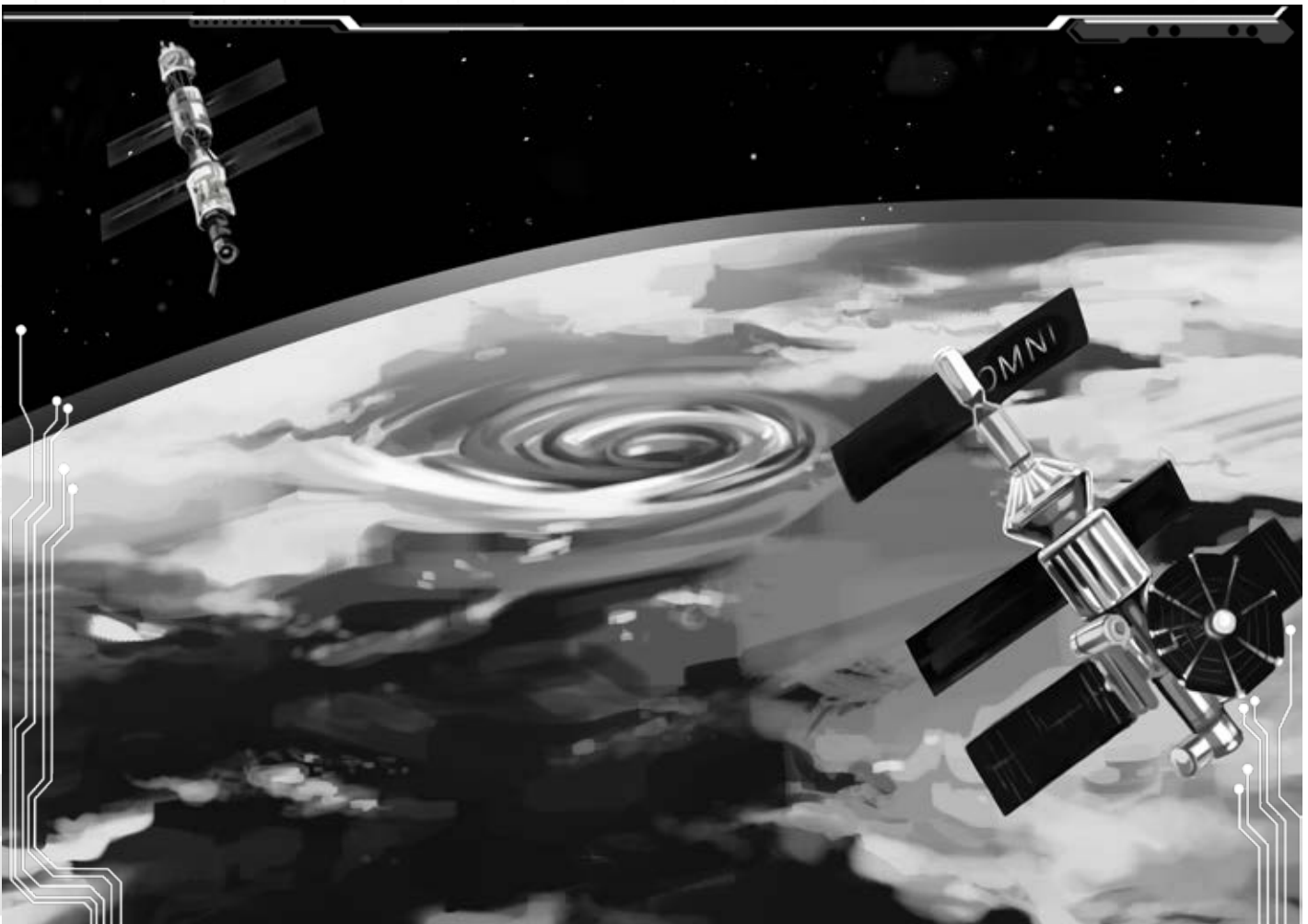
El ataque al World Trade Center hizo que el proyecto del Entramado despertara de forma súbita, y fue entonces cuando los remendadores comenzaron a ver realmente el potencial que la nueva red les abría. Aprendieron con avidez el funcionamiento de la nueva realidad y muchos de ellos fueron contratados como miembros de la AIT. Es tal la habilidad de estos remendadores que, sin ninguna formación oficial, han ayudado a la Agencia, la

propia administradora del Entramado, a llevar a cabo algunas de sus misiones encubiertas.

En cada gran núcleo urbano existe algún grupo más o menos significativo de remendadores. Aunque no se hayan organizado, se conocen entre ellos y, a pesar de que pueda haber rivalidades entre los mismos, se apoyan mutuamente ante agresiones externas. Los remendadores son un colectivo pluralista, pues está formado por una gran variedad de tipos de personas, reales e irreales.

Muchos remendadores fueron miembros de la Agencia que hoy en día se hallan retirados o fuera de servicio y que han decidido seguir sacando provecho de sus habilidades. En algunos casos, estos individuos optan por abrir una mercería, donde ocasionalmente otros remendadores se reúnen para presumir de sus logros, aprender nuevos métodos o simplemente reunir algo de información con la que pasar el tiempo.

Los remendadores, dada la naturaleza de su trabajo, suelen ser personas muy solitarias y, a pesar de verse de vez en cuando con sus iguales, no tienen muchos lugares de reunión. Es especialmente conocida su afición a los clubs de música tecno o *cyberpunk*, como el ReBirth-338 en Detroit o el IEM en Akihabara.



Nobuaki Ishio *Remendador irreal*

Alias: Kingston

Fecha de nacimiento: 30/4/1989

Situación: Desconocida

Raza: Mediano (goblin)

Ocupación: Programador *freelance*

Estatura: 120 cm

Peso: 30 kg

Pelo: Verde, en lugares insospechados.

Ojos: Amarillos.

Características: Fortaleza («Vida en la red») 2, Reflejos («Teclear frenéticamente») 10, Voluntad («¡Desafío aceptado!») 6, Intelecto («En ocasiones veo líneas de código») 8.

Habilidades: 🕒 «Horas de inactividad» 2, 🎨 «Paintball» 4, 👁 «Siempre atento» 4, 😬 «Escabullirse» 6, 🗨 «Conocido en la red» 6, 📡 «Cables y chips» 6, 🏗 «Infraestructura de la AIT» 4, 🕸 «Piratar el Entramado» 8.

Hitos: Superdotado japonés que acabó la universidad con quince años. Fue reclutado por el Nivel 5 de la AIT en Tokio con tan solo dieciocho años. Trabajó un tiempo para los tejedores, pero este empleo no lo estimulaba. Trabaja por libre como remendador para cualquier bando, siempre que le resulte un desafío.

Complicación: No puede dejar pasar un desafío.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 14, Daño +1/+1, Defensa 19.

Rasgos raciales: Dedos ágiles, No deja huella, Pequeño tamaño.

Tara racial: Miedo a la soledad.

Drama: 1.

Cobertura: 0.

Dispositivo arcanotecnológico: *Smartphone* OnePlus 2 Snapdragon («Cremallera», «Hilvanar», «Impulso arcano»).

Patrón: Pequeña criatura calva de orejas puntiagudas y boca llena de pequeños dientes afilados. Tiene la piel verdosa, los brazos largos y las piernas cortas, además de unas manos y unos pies más grandes de lo normal. Su patrón lo muestra como un asiático enclenque que mide poco más de metro cincuenta, de grandes ojos rasgados y piel clara.

Nobuaki no puede estar quieto. Desde bien joven, siempre estuvo conectado a la red y rodeado de cables y chips; destripaba todo tipo de dispositivos y mejoraba su rendimiento. No tardó en destacar en la escuela y se saltó varios cursos hasta que se graduó como programador en la Universidad de Tokio con tan solo quince años.

Durante tres años le llovieron ofertas de trabajo en el sector de la informática y la electrónica, por lo que estuvo saltando de un trabajo a otro. La mayoría no le resultaban un reto y terminaban echándolo por su desinterés y poco rendimiento.

Un día, almorzando en un restaurante de la ciudad, se vio envuelto en una extraña situación y acabó ayudando a un dedal a piratear un dispositivo en tiempo récord, evitando así que se produjese un desgarró en el Entramado (mientras tanto, el dedal luchaba contra media docena de irreales armados hasta los dientes). Tras el informe positivo del dedal, la AIT invitó a Nobuaki a que se uniera al Nivel 5.

Lo tuvieron varios años entretenido diseñando dispositivos arcanos, pero de nuevo su trabajo comenzó a volverse tedioso. Aunque estaba capacitado para dirigir él mismo una parte del Nivel 5, no consiguió un ascenso, pues mostraba poco interés por desarrollar proyectos de poca complejidad. Así, comenzó a piratear la red de la AIT por pura diversión. Cuando llevaba más de dos horas desentrañando secretos, los dedales asaltaron su cubículo y lo llevaron ante sus superiores.

Tras ser suspendido cautelarmente de empleo y sueldo, y puesto bajo vigilancia, volvió a casa pensando en lo fácil que le había resultado piratear el Entramado y en cómo podría obtener con ello un beneficio económico. Esa misma noche desapareció de su piso en Akihabara sin dejar ningún rastro, y desde entonces la Agencia no ha sido capaz de dar con él, ya que los sistemas de vigilancia y monitorización los creó él mismo.

La Agencia no tiene una postura clara en lo relativo a Nobuaki. En realidad, no había incumplido ninguna norma, aunque los había dejado en ridículo al no ser capaces de localizarlo. Esto no tardó en labrarle una reputación en la red, donde utilizaba un seudónimo que atrajo el interés de otros remendadores.

Desde entonces, trabaja por libre y acepta todo tipo de encargos de cualquier bando, con una serie de condiciones: no hará trabajos que dañen a inocentes y, además, deben resultarle un reto, ya sea por su complejidad o porque exijan llevarse a cabo contra reloj.

LOCALIZACIONES

C A P Í T U L O 8

LOCALIZACIONES DE LA AIT

La Agencia tiene un alfilerero en casi todas las capitales del mundo. Conforme nos acercamos a zonas sin cobertura, la presencia de la AIT se hace menos visible, llegando a desaparecer completamente en los dominios de señores de la guerra rebeldes. A continuación pasaremos a detallar algunas de las localizaciones más importantes de la AIT.

NIVEL 1. NUEVA YORK

La ciudad de Nueva York aloja el Nivel 1 de la AIT, el cual se encarga de los casos de crímenes cometidos por o contra irreales. Lo componen miles de agentes, ya que su tarea es de una envergadura tan grande que requiere varias subdivisiones a lo largo del mundo. El director es el teniente Derris, un sombrío con un sentido del humor algo extraño. La central se encuentra en un lugar oculto desde el ataque de las Águilas del Desierto al World Trade Center, donde estaba la sección de la OMNI predecesora al Nivel 1. La OMNI perdió muchos agentes ese día, entre ellos, al antiguo líder de la sección. Derris se hizo con las riendas de la situación y solventó la crisis como pudo, dando muestras de un gran liderazgo. Por esta razón, se le ofreció el mando del recién creado Nivel 1. Los integrantes de esta central suelen ser detectives, cazarrecompensas, agentes de la ley y demás profesiones afines.

Donald Derris *Agente de la paz*

Alias: No tiene

Fecha de nacimiento: 24/10/1976

Situación: Nivel 1, Nueva York

Raza: Sombrío

Ocupación: Teniente, dirigente del Nivel 1

Estatura: 184 cm

Peso: 78 kg

Pelo: Negro.

Ojos: Blanquecinos.

Características: Fortaleza («Fibroso») 5, Reflejos («Más rápido que la vista») 6, Voluntad («Debe hacerse lo correcto») 7, Intelecto («Genio de la criminología») 8.

Habilidades: 🦾 «Músculos de acero» 7, 🦾 «Combatir a oscuras» 8, 🦻 «Escucha mejor en la oscuridad» 5, 🦻 «Fundirse en la noche» 3, 🗣️ «Dotes de liderazgo» 8, 📖 «Amante de la criminología» 3, 🚔 «Policía» 6.

Hitos: Fue herido en un tiroteo, en el que murió un compañero suyo. Fue reclutado por la OMNI. Tomó el control de la sección de Criminología de la OMNI durante el ataque al World Trade Center. Se le otorgó el mando del Nivel 1 de la recién creada AIT.

Complicación: Humor macabro. Las interacciones que no tengan que ver con el liderazgo lo pueden poner nervioso. Si es así, comenzará a contar chistes de humor negro, probablemente ofensivos o de mal gusto.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 10, Daño +3/+2, Defensa 19.

Rasgos raciales: Arma natural (garras), Devorar, Visión en la oscuridad.

Tara racial: Sustancia exterminadora (agua bendita).

Drama: 2.

Cobertura: 0.

Patrón: Derris parece un hombre más joven de lo que es. Tiene algunas canas en un cabello negro y cuidadosamente descuidado. En realidad es casi como muestra su patrón, pero con un aspecto un poco más siniestro y demacrado, con unos ojos sin iris ni pupilas.

Los miembros de la familia Derris siempre han sido agentes de la ley, lo que es motivo de orgullo para todos ellos. Donald es el menor de tres hermanos. Todos ellos fueron educados bajo la atenta mirada de sus padres, un oficial de policía y una enfermera, que les inculcaron grandes valores morales.

Donald entró en el Cuerpo de Policía tras estudiar Criminología en la universidad. Siempre le gustó la rama científica del oficio, por lo que no le fue difícil llegar al puesto de investigador. El apellido Derris supuso un buen referente para Donald, ya que se asociaba a la honestidad, la valentía y la incorruptibilidad.

Durante tres años, investigó y resolvió multitud de crímenes, hasta que un sospechoso al que estaban vigilando los pilló desprevenidos a él y a su compañero. Donald estaba en el

coche cuando el sospechoso se les acercó por detrás y comenzó a tirotear el vehículo. Las balas alcanzaron a su compañero, que murió desangrado pocos minutos después, mientras que a él le impactaron en el hombro y en la pierna. Aun herido como estaba, consiguió devolver el fuego y abatir al asesino.

El daño estaba hecho y Donald tuvo que pasar varios meses en el hospital recuperándose de las heridas físicas. Sin embargo, psicológicamente estaba destrozado, puesto que un descuido hizo que matasen a su compañero y casi a él mismo. Antes de volver al cuerpo, tuvo que hacer exámenes psicológicos para determinar las secuelas que el incidente le había producido y determinar si podía seguir desempeñando su trabajo. El psicólogo de la Policía dio el visto bueno para su reinserción, si bien en las observaciones escribió las siguientes líneas: «La única secuela visible en el agente Donald Derris es que ha desarrollado un gusto casi obsesivo por el humor negro, un simple mecanismo de defensa contra situaciones que escapan a su control. Por lo demás, es totalmente apto para el servicio activo».

Durante el tiempo que estuvo de baja, el agente Derris escribió varios ensayos sobre psicología criminal que fueron publicados en la Sociedad Americana de Criminología. Uno de estos ensayos llegó a manos de la OMNI, que no dudó en reclutarlo para la sección de Criminología tras ver su expediente. Entró directamente en el departamento de Homicidios, se ganó cierta fama entre los integrantes de la sección y llegó a estar a su frente en 1997.

Cuando llegó el primer ataque del World Trade Center, se encontraba en una de las torres, y enseguida comprendió lo que estaba pasando. Intentó ponerse en contacto con la sede central de la sección, pero el dragón había destruido la planta entera junto con todas las personas que se hallaban en ella. Derris tomó el control de la situación y organizó tanto a los agentes que se encontraban en condiciones de actuar como a las evacuaciones y el trabajo de enlace con el grupo de militares de élite enviados por la OMNI, los cuales acabaron matando a uno de los durmientes y sometiéndolo al otro.

Debido al buen trabajo que Derris desempeñó en esta crisis, el comandante James Preston lo ascendió a jefe del nuevo Nivel 1 de la AIT. Muchos criticaron semejante medida, pero, tras varios años en el cargo y con un porcentaje de éxito increíble, las voces contrarias se fueron acallando y ya nadie duda de que nombrar a Donald Derris jefe del Nivel 1 fue una buena decisión.

NIVEL 2. BERLÍN

El Nivel 2 se ocupa de las relaciones políticas entre los distintos países, las comunidades más grandes de irreales y sus intereses en el mundo. Las políticas humanas muchas veces amenazan con provocar, sin saberlo, situaciones de conflicto que pueden poner en peligro la integridad del sistema, como, por ejemplo, la explotación del Amazonas, lugar donde se encuentra una de las comunidades más grandes de irreales salvajes del mundo, o las relaciones con Corea del Norte, la única nación compuesta íntegramente por irreales (el Nivel 2 es responsable de la invención creada alrededor de esta). Este nivel es dirigido por Markus Köhler, un humano de nacionalidad desconocida al que siempre acompaña un ogro llamado Olaf, su guardaespaldas.

Markus Köhler *Mentiroso despiadado*

Alias: Calavera

Fecha de nacimiento: 27/8/1936

Situación: Nivel 2, Berlín

Raza: Humano

Ocupación: Jefe del Nivel 2

Estatura: 168 cm

Peso: 53 kg

Pelo: Gris.

Ojos: Negros.

Características: Fortaleza («Esquelético») 3, Reflejos («No hay prisa») 2, Voluntad («Inquebrantable») 10, Intelecto («Mente privilegiada») 9.

Habilidades: 🧠 «Vida sedentaria» 2, 📖 «Pistolero casual» 3, 👁 «Leer intenciones» 6, 🗨 «Mentir es como respirar» 7, 🗂 «Dar órdenes» 6, 🌐 «Política mundial» 9, 📊 «Estadista» 7.

Hitos: Su poder de ojo despertó a una edad muy temprana. Viajó y se educó por medio mundo. Descubrió la OMNI cuando le ofrecieron un puesto en su organización. La AIT lo reclutó como jefe del Nivel 2 en Berlín.

Complicación: Cuando huele sangre o cualquier otro hedor, siente náuseas; usa el dado m para realizar cualquier acción en estas condiciones. Está obsesionado con la limpieza y siente la necesidad de asearse constantemente.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 6, Daño +1/+0, Defensa 10.

Rasgos raciales: Dueño de su destino, Perseverante, Ojo.

Drama: 3.

Cobertura: 0.

El poder de Markus despertó a una edad muy temprana. Aunque esto le provocó muchas pesadillas de pequeño, sus procesos cognitivos se desarrollaron viendo a los irreales tal y como eran, razón por la cual en la edad adulta está acostumbrado a tratar con ellos sin temores ni prejuicios.

Él y sus padres emigraron a Inglaterra justo antes del comienzo de la Segunda Guerra Mundial, huyendo de los cada vez más frecuentes ataques de irreales alemanes contra los humanos. Fue en ese clima de tensión cuando despertó su segunda vista: contempló cómo unos irreales le daban una paliza de muerte a un hombre. Mientras lo golpeaban, un miembro del partido del Reich detuvo a los irreales y acabó con la víctima de un disparo. Ese momento quedaría grabado en la mente de Markus para toda su vida, no porque fuera testigo de la pérdida de una vida inocente, sino por ver a esos monstruos recibiendo órdenes. Desde entonces supo que hasta los monstruos son dominables.

El padre de Markus, un prestigioso científico, tenía dinero suficiente para ofrecerle una buena educación en la misma Inglaterra. Sin embargo, lo envió a estudiar por medio mundo, y recibió siempre la formación necesaria para convertirse en un líder. Estudió Ciencias Políticas en las más prestigiosas universidades del planeta e hizo un máster en Política y Relaciones Internacionales. Gracias a estos viajes, acabó perdiendo todo acento y costumbre de su país de origen.

Su fama fue creciendo, y llegó a dar clases maestras en distintas universidades de Europa y Norteamérica, además de ser invitado a numerosos congresos sobre política y derecho internacional. No es de extrañar que en algún momento llamase la atención de la OMNI, que le ofreció un puesto medio en la organización. Fue una gran sorpresa para Markus saber de la existencia de un gobierno internacional de irreales, aunque no fue menor el desconcierto de los enviados al descubrir que Markus era un ojo.

Markus progresó dentro de la organización hasta hacerse con un cargo importante, asesorando al consejo de ministros de la OMNI sobre relaciones internacionales entre gobiernos humanos e irreales. Durante este periodo de trabajo, descubrió el carácter de los irreales. Tomó buena nota de su forma de pensar, sus costumbres, etcétera. También fue aquí donde recibió el mote de «Calavera», por su constitución enclenque.

Tras los atentados del World Trade Center, la recién fundada AIT buscó entre los asesores de la OMNI a alguien que pudiese dirigir el Nivel 2, que se encargaría de supervisar y encauzar las políticas internacionales para que no interfiriesen con los objetivos de la Agencia. El nombre de Markus fue el primero en salir en la pizarra. Y poco tiempo después estaba sentado en su nuevo despacho en Berlín, junto con un guardaespaldas;

se trata de un ogro llamado Olaf, totalmente fiel. Este, a su vez, lo trata con respeto, cosa que el ogro valora, pues no recuerda que haya pasado nunca.

Markus es un poder en la sombra, siempre acorde a los idearios de la AIT, por supuesto. Pero esto no impide que lleve a cabo sus propios juegos secretos. Es un hombre ávido de poder que piensa que los demás están ahí solo para ayudarlo a conseguir sus aspiraciones. Por este motivo, se ha convertido en uno de los principales objetivos de algunos grupos contrarios a la AIT, pero él sabe que es inevitable. Por ello, siempre tiene planes alternativos para salvaguardar su seguridad, aunque estos se lleven a cabo a costa de algunos elementos desechables. Dada su avanzada edad y gracias al puesto que posee en la AIT, tiene acceso a tratamientos que le permiten alargar su vida.

NIVEL 3. MOSCÚ

El Nivel 3 se encarga de la administración de los patrones y de la financiación que la Agencia obtiene con los impuestos generados por estos. Se encuentra en la capital moscovita y es dirigido por Svetlana Vasiliev, una inmortal con una apropiada falta de imaginación para el trabajo que lleva a cabo. Entre sus funciones están la recogida de impuestos, la asignación de los distintos tipos de patrones (*sport, casual, suit*) en función del nivel adquisitivo, la degradación de los patrones impagados y la administración de los recursos para sustentar a la AIT en todas sus demás vertientes.

Svetlana Karenina Vasiliev *Trabajadora diligente*

Alias: No tiene

Fecha de nacimiento: 22/3/1905

Situación: Nivel 3, Moscú

Raza: Inmortal

Ocupación: Dirigente del Nivel 3

Estatura: 160 cm

Peso: 53 kg

Pelo: No tiene.

Ojos: Blancos.

Características: Fortaleza («Resistente a los elementos») 4, Reflejos («Reacciones calculadas») 4, Voluntad («La disciplina lo es todo») 8, Intelecto («Realista») 10.

Habilidades: 🌀 «Hace pilates todas las mañanas» 4, 🗡️ «Shashka» 8, 👁️ «Ver más allá de lo evidente» 4, 🎭 «Manipular» 7, 🗣️ «Acostumbrada a dar órdenes» 8, 🎵 «Música clásica» 3, 📊 «Contable» 6.

Hitos: Fue repudiada en su ciudad natal cuando era pequeña. Estuvo exiliada en Francia durante la Segunda Guerra Mundial. Regresó a Rusia tras ser reclutada por la AIT. Se encargó de la instalación de las ruelas en las principales ciudades europeas.

Complicación: Svetlana suele estar tranquila. Sin embargo, cuando algo la saca de sus casillas, automáticamente vuelve a su idioma natal y es incapaz de mantener una conversación civilizada hasta que no se ha calmado. Durante ese tiempo, Svetlana usará el dado m en cualquier prueba de ☹ o en cualquier acción que requiera del habla para resolverse.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 9, Daño +3/+2, Defensa 17.

Rasgos raciales: Inmortal, Memoria eidética.

Tara racial: Cuadriculada.

Drama: 2.

Cobertura: 0.

Patrón: Svetlana es una inmortal. Carece completamente de pelo y su piel se ha vuelto color lavanda oscuro con los años. Parece rondar los veinte años, pero sus ojos desmienten esa impresión. El patrón de Svetlana nos presenta a la típica joven moscovita: rubia, con la piel pálida como la nieve y unos ojos de un color azul claro impresionante.

Svetlana nació en 1905 en la ciudad de Smolensk, en lo que era el Impero ruso. Criada en el seno de una familia noble, pronto se hizo evidente que no era una niña normal, pues no tenía pelo y su piel era de un color entre azulado y lavanda. Su familia la tuvo escondida hasta que se vieron obligados a irse del país en 1918, justo antes de empezar la guerra civil rusa, porque habían descubierto a la muchacha y la tildaron de monstruo.

Huyeron a Francia. Allí sobrevivieron con el dinero que su padre logró salvar, que no era una gran cantidad, por lo que pronto tuvieron que vender sus posesiones más preciadas y buscar empleo para poder comer. Sus padres, orgullosos nobles que nunca antes habían tenido que trabajar, lo pasaron muy mal con este cambio. Ella se adaptó mejor y colaboraba trayendo comida a casa. A pesar de las privaciones, Svetlana recuerda aquella época como una de las más felices de su vida, aunque nunca lo admitiría abiertamente.

Vivieron en París hasta que la Alemania nazi invadió la ciudad en 1940. Por aquel entonces, Svetlana tenía treinta y cinco años, aunque parecía seguir teniendo veinte, pues su envejecimiento se había detenido. Durante la invasión nazi, se unió a la resistencia clandestina y llevó a cabo

varios actos de sabotaje. Estuvo practicando todo un año con el *shashka*, arma que ponía en práctica para asesinar a oficiales alemanes cuando caminaban por las calles parisinas de noche. Llegó un momento en el que nadie salía a la calle cuando estaba oscuro sin la compañía de varios soldados; así de temida era la resistencia francesa en aquellos días.

En 1941 su ciudad natal fue tomada por los alemanes, razón por la cual viajó a toda prisa hacia Smolensk para participar en la contraofensiva que se organizó al mes siguiente de su ocupación. Aunque no ganó la batalla, Svetlana se ocupó de retrasar el frente alemán durante dos meses en los alrededores de Smolensk, lo que, a la larga, permitió al ejército ruso defender Moscú.

Tras la Segunda Guerra Mundial, se creó la Organización Mundial de Naciones Irreales, y Svetlana, después de todo lo que había pasado (ser repudiada por sus conciudadanos y sufrir las ínfulas de superioridad de Das Kleine Biest), decidió unirse a ella y poner sus talentos al servicio de un bien mayor. En los años posteriores a la guerra, se encargó de la persecución de irreales afines al régimen de Hitler y de la instalación de las ruelas en las principales ciudades europeas. Más tarde, participó como oficial de enlace entre la OMNI y el Gobierno moscovita en la Gran Farsa. Después de esto, y con la creación de la AIT, se le encomendó el puesto de dirigente en el Nivel 3, cuya responsabilidad es la administración de los patrones en todo el mundo.

Svetlana se ha vuelto una burócrata más dentro de la red internacional de la AIT. Sin embargo, nunca ha olvidado su pasado combativo y se entrena con el *shashka* siempre que tiene ocasión. Todos sus conocidos han muerto y solo ahora se hace patente la carga de ser un inmortal.

NIVEL 4. LOS ÁNGELES

La ciudad de Los Ángeles alberga el Nivel 4 de la AIT, encargado de que la existencia de los irreales siga siendo un secreto mediante la desinformación y la vigilancia. Entre sus actividades está la industria del cine, uno de los medios más apreciados por la Agencia para transformar la realidad en ficción. También controla los medios de comunicación para evitar cualquier filtración. Myklioazsth es el dirigente de esta división. Se trata de una singular criatura psíquica a la que llaman «Observador», cuya consciencia es capaz de vigilar cientos de imágenes, conversaciones y sucesos a la vez. Si surge algún problema, se procesan los datos y se proporcionan soluciones para que pueda ser encubierto. Y si el problema es demasiado difícil de ocultar, se avisa inmediatamente al Nivel 7.

Mykliozasth *Observador absoluto*

Alias: Observador

Fecha de nacimiento: Desconocida

Situación: Nivel 4, Los Ángeles

Raza: Inmortal

Ocupación: Jefe del Nivel 4

Estatura: 400 cm

Peso: 300 kg

Pelo: No tiene.

Ojos: Múltiples colores.

Características: Fortaleza («Inamovible») 4, Reflejos («No hacen falta reflejos cuando lo ves todo») 4, Voluntad («Nada puede hacerle cambiar de idea») 9, Intelecto («Genio») 9.

Habilidades: 🌀 «Flotando se llega adonde quieras» 1, 🦷 «Mordisco» 7, 👁️ «Mil ojos» 10, 🗨️ «No le hace falta mentir» 1, 🗣️ «Despreciar a los demás» 1, 📺 «Televisión» 10, 🕵️ «Vigilante» 10.

Hitos: Ninguno conocido. Solo él lo sabe.

Complicación: Tiende a tratar a todo el mundo como si fuera un insecto que apenas merece su atención. Se aplicará el dado m en cualquier prueba de 🗣️, menos cuando dé órdenes.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 8, Daño +2, Defensa 16.

Rasgos raciales: Ataque elemental (mirada), Memoria eidética, Miembros adicionales (ojos tentaculares), Telepatía, Visión 360°.

Tara racial: Enorme.

Drama: 0.

Cobertura: 0.

Patrón: No suele llevar ninguno; se encuentra en un lugar donde siempre hay activa una cremallera para poder vigilarlo bien.

Mykliozasth es una criatura única formada por una boca y cientos de ojos alrededor de ella. No se sabe de ninguna otra igual en toda la creación y si él sabe algo, ha preferido guardárselo para sí mismo. La OMNI lo encontró en los años cincuenta en las ruinas de un templo amerindio en el desierto de la Gran Cuenca de Nevada, enterrado a veinte metros por debajo de la



superficie. No se sabe la edad del Observador, como él mismo se nombra, pero, por cómo habla, se calcula que al menos tiene novecientos años.

Desde que lo encontraron, ha demostrado ser un aliado leal, algo difícil de tratar, pero con buenas intenciones. Aun así, siempre se le ha vigilado, y más desde que James Preston lo reclutó para ser una de las herramientas más importantes de la AIT. A nadie se le escapa la ironía de intentar vigilar a una criatura que es consciente de absolutamente todo lo que la rodea y que es capaz de seguir más de doscientas conversaciones y eventos a la vez.

NIVEL 5. TOKIO

Como no podía ser de otro modo, el nivel encargado de la arcanotecnología se encuentra en Japón, concretamente en la ciudad de Tokio. El Nivel 5 estudia las posibles aplicaciones de la magia en las vidas cotidianas de todas las personas del planeta, promoviendo siempre las tres enes: negación, normalidad, necesidad. En primer lugar, los dispositivos arcanos tienen que negar la realidad mediante los glifos ilusorios incorporados en todos ellos. En segundo lugar, tienen que ser acordes a la norma, siempre dentro de lo que los humanos quieren comprender, para que no se den cuenta de que la ciencia no existe como tal, sino que es la magia la que hace posibles las funciones de estos. Y, muy importante, deben crear una falsa sensación de necesidad para mantener la ubicuidad del Entramado mediante la distribución barata de dispositivos móviles a todas las personas posibles.

Ferria, una mecana fría y calculadora, es quien dirige el Nivel 5. Ha creado los últimos dispositivos controlados por el pensamiento, los cuales esperan poder sacar al mercado dentro de unos treinta años.

Ferria *Androide de investigación*

Alias: No tiene

Fecha de nacimiento: 14/7/1974

Situación: Nivel 5, Tokio

Raza: Mecano

Ocupación: Jefa de Investigación del Nivel 5

Estatura: 210 cm

Peso: 78 kg

Pelo: No tiene.

Ojos: Cámaras.

Características: Fortaleza («Fisionomía delicada») 3, Reflejos («Movimientos calculados») 3, Voluntad («Férrea») 8, Intelecto («Más allá de lo posible») 12.

Habilidades: 🌀 «Articulaciones hidráulicas» 5, 🦾 «Puntería milimétrica» 8, 🦻 «Sentido de la vibración» 5, 🦺 «Plan de huida» 3, 🗣️ «Voz distorsionada» 2, 📖 «Historia de la arcanotecnología» 10, 🔍 «Investigadora» 7.

Hitos: Tomó consciencia de sí misma. Comenzó a experimentar con la arcanotecnología tras la muerte de su creador. La reclutó la OMNI y posteriormente la AIT. Ha sido la precursora de numerosos adelantos arcanotécnicos.

Complicación: Siempre que no interactúe con un mecano, Ferria usa el dado m.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 9, Daño +2/+2, Defensa 16.

Rasgos raciales: Afinidad con la arcanotecnología, Autonomía, Memoria eidética, Miembros adicionales (brazos).

Tara racial: Carácter difícil.

Drama: 1.

Cobertura: 0.

Patrón: Ferria es un androide que, a pesar de su nombre, parece estar hecho de un metal rojizo, como el cobre recién pulido. Tiene unas formas suaves y una especie de gracia mecánica bien calculada. Su patrón la muestra como una mujer pelirroja de poco más de metro y medio de altura, con gafas y una bata de investigación.

Ferria fue construida en el año 1974 como un androide de apoyo para el profesor Walter Connors, un prometedor mediano que se especializó en el campo de la arcanotecnología. Debido al pequeño tamaño del profesor, este la construyó para que realizara tareas como acarrear material delicado y analizar resultados.

En 1977, durante un experimento fallido, Ferria adquirió consciencia de sí misma. Aunque no tenía sexo en aquel momento, tras varios años conviviendo con las demás formas de vida, decidió que sus procesos cognoscitivos y sociales eran más parecidos a los de las hembras, por lo que se considera como tal.

Walter, encantado con el cambio, le enseñó todo lo que sabía hasta que la alumna se convirtió en maestra y se puso a trabajar con el profesor de igual a igual. Por desgracia, esta relación profesional no duró mucho: un accidente de tráfico acabó con la vida de Walter, y Ferria, que continuó con los experimentos que ambos habían empezado, se quedó sola.

La OMNI había seguido los progresos de Walter y se extrañaron al ver que su laboratorio continuaba consumiendo energía. Encontraron allí a Ferria, y tras un examen psicológico, le ofrecieron un puesto en sus laboratorios, que estaban mejor equipados y en los que contaría con personal a su cargo para desarrollar los experimentos que considerase oportunos. Ferria aceptó, pues aumentaría el rendimiento de sus pruebas.

Ayudó en el desarrollo y mejora de los nuevos telares, de los dispositivos arcanos y de todo el equipo de los cuerpos de la OMNI. Esta circunstancia la puso en contacto con James Preston, el que era comandante de la OMNI, encuentro que Ferria recuerda como interesante, y eso es algo que no suele sucederle con otras formas de vida que no sean mecanos.

Cuando se creó la AIT, James Preston le ofreció un puesto en la nueva Agencia, que consistía en desarrollar los dispositivos de ocultamiento y otros materiales de los nuevos cuerpos que se crearían. El comandante le dio carta blanca para sus experimentos más arriesgados, por lo que no dudó en aceptar la oferta.

Prácticamente Ferria es la precursora de todos los dispositivos arcanos que se han creado desde su entrada en la OMNI. No obstante, enseguida se aburre y deja los prototipos casi finalizados para que todo el personal que tiene detrás se encargue de llevarlos a buen puerto. Mientras tanto, ella sigue yendo hacia delante. Sus nuevos inventos necesitan un gran periodo de suspensión antes de su lanzamiento para que la especie humana pueda adaptarse a ellos. Su última creación son los dispositivos controlados por el pensamiento, que no podrán salir a la luz hasta dentro de unos treinta años.

NIVEL 6. SINABUNG

El Nivel 6 es un completo misterio. Su sede estaba a los pies del monte Sinabung, en Indonesia. Sin embargo, en 2010 ocurrió una catástrofe y tanto el nivel como sus miembros desaparecieron de la faz de la Tierra. La AIT desconoce aún qué es lo que provocó la erupción volcánica y la desaparición de las instalaciones. Todos los archivos están clasificados como alto secreto y lo único que se sabe es la antigua localización del nivel y el nombre de su dirigente: Hanz Peter Liebewickeln. El Nivel 6 aún no ha sido reconstruido. Mientras, se investigan los hechos acaecidos en Indonesia.

NIVEL 7. ITINERANTE

El centro neurálgico de la AIT lo constituye el Nivel 7. Su localización es itinerante, pues está alojado en las entrañas de un colosal submarino, construido expresamente para dar cabida a más de dos mil almas que trabajan sin descanso para mantener al mundo en pie. Todos los atentados contra la integridad del Entramado pasan por sus analistas, tácticos y genios de cualquier índole, quienes buscan siempre la mejor solución para cualquier problema. El Nivel 7 está comandado por su propio creador, el inmortal James Preston, un militar con más de trescientos años de vida y con una capacidad analítica y militar sin igual, que no duda en darlo todo por mantener el statu quo. Además de la tripulación, el personal militar y los

consejeros de la Agencia, el Nivel 7 cuenta con una fuerza activa de quinientos dedales de élite, preparados en todo momento para cualquier contingencia. Absolutamente todos los miembros del Nivel 7 son reclutados por el propio Preston, para prevenir cualquier posible espionaje.

James Francis Preston *Comandante de la AIT*

Alias: Coronel

Fecha de nacimiento: 25/05/1713

Situación: Base itinerante de la AIT

Raza: Inmortal

Ocupación: Comandante de la AIT, Nivel 7

Estatura: 190 cm

Peso: 95 kg

Pelo: No tiene.

Ojos: Avellana.

Características: Fortaleza («Una roca») 6, Reflejos («En forma») 5, Voluntad («Decidido») 5, Intelecto («Siglos de estudio») 10.

Habilidades: 🏆 «Entrenamiento militar» 4, 🛡️ «Defensa personal» 5, 👁️ «Perspicaz» 7, 🎭 «Actuar» 6, 🗨️ «Dar órdenes» 8, 📖 «Lector voraz» 4, 🎖️ «Militar» 6.

Hitos: Participó en las dos guerras mundiales. Ha sido comandante de la OMNI desde su fundación en 1945. Fundó el Nivel 7 en 2001. Siempre ha sido un fervoroso defensor de la Gran Farsa.

Complicación: Se vuelve excesivamente intransigente cuando no se cumplen sus órdenes. Menosprecia todo aquello que no tenga un componente militar.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 10, Daño +2/+1, Defensa 15.

Rasgos raciales: Inmortal, Memoria eidética, Recuerdo de vidas pasadas.

Tara racial: Vida complicada.

Drama: 2.

Cobertura: 0.

Patrón: James Preston es un inmortal con la piel morada y sin vello. Su patrón nos muestra a un hombre de mediana edad, con pinta de duro y con la cabeza afeitada.

James Preston es un inmortal relativamente joven para los estándares de su raza. Con apenas tres siglos de vida, su existencia ha estado ligada casi siempre al campo bélico. Luchó junto a Washington en Saratoga por la independencia de

Estados Unidos, junto a Lincoln en Gettysburg por la liberación de los irreales como esclavos, junto al bando aliado en 1914 y contra Das Kleine Biest en 1939.

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial participó en la creación de la OMNI en octubre de 1945 en San Francisco, desde donde ha estado trabajando para conseguir un mundo mejor sin irreales que traten de imponer su supuesta superioridad. Tras los graves incidentes de 2001, reunió a los mejores agentes y analistas de la OMNI para contribuir a crear la Agencia Internacional de Tejedores. Una vez fundada la nueva Agencia, Preston abandonó su puesto en la OMNI para dirigir el Nivel 7, una base itinerante encargada de vigilar y detener a terroristas del Entramado que está dotada de los últimos hitos arcanotecnológicos y que cuenta, además, con selectos miembros reclutados personalmente por el coronel para evitar el espionaje irreal. Sus métodos son poco convencionales y en ocasiones demasiado expeditivos. Su ira es legendaria. Pero, de momento, en los doce años que el Nivel 7 lleva activo, ha contribuido a mantener estable la Gran Farsa, por lo que tanto la AIT como la OMNI confían en su buen hacer y su criterio.

Para el coronel Preston no ha cambiado nada. Sigue en guerra permanente, aunque ahora no de manera abierta.

LOCALIZACIONES DE LOS CAZADORES

Los Cazadores no suelen quedarse mucho tiempo en un mismo sitio: sus miembros son itinerantes y se mueven en grupos pequeños. Sin embargo, existen algunos lugares donde se sienten seguros o que usan para celebrar reuniones.

THE DEVIL'S NEST

Es un bar cerca de Jefferson City, en el estado de Misuri, regentado por un humano llamado Billy. Es el centro de reunión de los Cazadores. Billy guarda en el sótano del local un arsenal capaz de armar a un pequeño ejército, además de muchos estudios sobre los irreales y sus debilidades; siempre busca la forma de acabar con ellos. En el sótano, además, hay una cámara secreta en la que, detrás de muchos glifos antilocalización, hay encerrado un inmortal de al menos mil años de edad cuyo nombre es Etrogan. Para capturarlo se sacrificaron muchos cazadores, como Cox Delaware o Henry «Devilson» Hott. Tras años de tortura, han logrado sonsacarle secretos que pueden usar contra la AIT y los irreales.

Robert Delaware *Vengador sin escrúpulos*

Alias: No tiene

Fecha de nacimiento: 11/2/1986

Situación: Itinerante

Raza: Humano

Ocupación: Cazador

Estatura: 175 cm

Peso: 73 kg

Pelo: Negro.

Ojos: Marrones.

Características: Fortaleza («Duro de matar») 5, Reflejos («Reacción rápida») 8, Voluntad («No se resiste a los vicios») 3, Intelecto («Solucionador de problemas») 8.

Habilidades: 🏹 Obsesión por el entrenamiento 6, 🧠 Experto en cuchillos 7, 🎯 Tirador en espacios cerrados 8, 🗨️ Mentiroso consumado 4, 👁 Sexto sentido 4, 🔍 Explorador avanzado 8, 📖 Conocimiento de armas 3, 🗡 Exterminador de irreales 4.

Hitos: Pertenece a una familia de cazadores. Mató por primera vez a un irreal con trece años. Intimó con una chica de su misma banda de cazadores, pero fue asesinada por un dedal en una operación contra el grupo. Presenció la muerte de su tío, Cox Delaware, durante la captura de Etrogan, el inmortal.

Complicación: Demofóbico. Tiene miedo a las multitudes.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 12, Daño +3/+2, Defensa 21.

Rasgos raciales: Dueño de su destino, Maniobra de combate adicional.

Drama: 5.

Cobertura: 0.

La familia Delaware tiene una gran tradición de cazadores desde los tiempos del salvaje oeste, cuando sus antepasados lucharon contra los indios y sus aliados irreales. Este legado supone un gran peso para Robert, que quiere estar a la altura de sus predecesores. Desde pequeño fue instruido en la caza: mató a su primer irreal cuando solo tenía trece años de edad. El hecho de que el irreal fuera apenas un niño hizo que la inocencia de Robert desapareciera muy rápido.

Pasó sus años entre cacerías, matando junto a su tío Cox irreales que se encontraban por Estados Unidos. Su tío era una auténtica leyenda entre los Cazadores, sobre todo después de que destruyera un cuartel de dedales en

Nebraska con la ayuda de unos pocos compañeros. No es de extrañar que, cuando el grupo se disolvió, los aceptaran rápidamente en un equipo que operaba por Arkansas. Cox ostentó pronto el segundo puesto al mando. Bajo su dirección, el grupo comenzó a realizar operaciones de mayor envergadura.

Fue allí donde Robert conoció Mary Ann Dawson, la que hubiera sido su esposa. Por desgracia, los dedales siguieron el rastro que la reputación de Cox había ido dejando. Una noche se presentaron de improviso en el campamento y mataron a casi todos los cazadores. Algunos, como Mary Ann, lograron escapar, pero las heridas que había sufrido en la pelea acabaron con ella durante el viaje de huida. Robert vio cómo moría entre sus brazos e hizo detener el convoy el tiempo suficiente para darle sepultura antes de proseguir. Haciendo honor a su falta de piedad, llenó los alrededores de la tumba con minas antipersona, pero no volvió jamás por allí.

Desde entonces Robert se sumió en una espiral de violencia y alcohol. Las cosas fueron de mal en peor, hasta que Billy los citó a su tío y a él en su bar, el Devil's Nest, para llevar a cabo una operación de secuestro. Esta tuvo éxito y se capturó al inmortal Etrogan, pero el precio fue demasiado alto: Cox murió bajo el fuego enemigo. Robert tuvo una importante pelea con Billy, pues no entendía por qué mantenían con vida al inmortal que le había costado la vida a su tío. No ha vuelto a pisar el Devil's Nest desde aquel día, a pesar de que Billy no le guarda rencor y de vez en cuando se pone en contacto con él para darle información relevante sobre los irreales, aunque omite que esa información proviene de las sesiones de tortura a las que someten a Etrogan desde hace años.

Robert sigue en activo por Estados Unidos junto a otros grupos de cazadores. Por ahora no ha llamado mucho la atención, pero poco a poco se está labrando una reputación que quizá algún día deje de ser eclipsada por la sombra de su tío.

GUNS & SHOTS

Es una tienda de armas situada en las afueras de Nueva York que pertenece a la familia de cazadores Stone. Aunque la presencia de cazadores es extraña en ciudades superpobladas como esta, tienen un par de pisos francos en ella. Guns & Shots es un lugar en el que pueden recoger noticias y misiones o buscar protección. Cuando un miembro de la familia llega a cierta edad o es herido de tal forma que no puede seguir con la caza (que es lo más frecuente), se retira para formar parte del grupo de apoyo en la tienda.

BASE DELLA PIETÀ

En el parque de Santa María de la Piedad, en Roma, se encuentra la base de los Martillos de Dios, un complejo subterráneo que alberga toda la historia que pudieron rescatar de los irreales, además de un auténtico arsenal. La base está lo bastante cerca del Vaticano para prevenir cualquier ataque contra la Santa Sede, pero lo bastante lejos para que ningún espía sospeche. Las logias tienen distintas dependencias en la base, pero cada una de ellas tiene un lugar propio y secreto a lo largo de Europa.

LOCALIZACIONES DE ORGANIZACIONES TERRORISTAS Y ANTISISTEMA

Los grupos terroristas infestan las ciudades de todo el mundo, valiéndose de pisos francos y agentes durmientes para llevar a cabo sus maquinaciones. Los grupos antisistema se esconden entre la multitud o en la soledad de las zonas rurales, esperando la oportunidad de actuar.

CAMPAMENTO NEW CHANCE

Al sur de Stanton, en Kentucky, se encuentra el campamento New Chance, que es más bien un pequeño poblado de caravanas. La mayoría de sus residentes son irreales, excepto un par de humanos y algún mestizo. En realidad, se trata de un lugar al que los Revelados han llevado a sus familias para darles algo parecido a una vida normal mientras esperan a que algún día puedan convivir con los humanos. El asentamiento es totalmente legal: paga sus impuestos y se somete a las leyes del Estado, al menos en apariencia, e incluso tienen una mercería donde mostrarse libremente. Los Revelados que están siendo perseguidos o buscados pueden esconderse aquí, pero solo lo utilizan como última opción, pues ninguno desea poner en peligro a sus familias o a sus compañeros. Aunque el lugar parece anclado, existen protocolos de escape por si la AIT descubre su relación con los Revelados.

Alfred Hoffman *Luchador por la libertad*

Alias: Henkersbeil

Fecha de nacimiento: 8/3/1918

Situación: Campamento New Chance

Raza: Enano

Ocupaciones: Miembro de los Revelados

Estatura: 145 cm

Peso: 97 kg

Pelo: Negro.

Ojos: Grises.

Características: Fortaleza («Inamovible») 10, Reflejos («Lento pero seguro») 4, Voluntad («Nervios de acero») 7, Intelecto («Calculador») 5.

Habilidades: 🗡️ «Duro como una piedra» 9, 🧠 «Dale un hacha y cortará lo que sea» 8, 👁️ «Oye las hojas caer» 7, 😊 «As en la manga» 6, 🗨️ «Hosco en sus mejores días» 4, 🎵 «Se sabe todos los discos de Rush» 3, 🎲 «Dedal rebelde» 3.

Hitos: Su familia murió en los campos de concentración nazis. Entró a formar parte de la AIT como dedal. Desobedeció órdenes directas de eliminar a una niña irreal. Se ha hecho un nombre dentro de los Revelados.

Complicación: Su naturaleza honorable le hace incapaz de mentir o engañar.

Combate: Aguante 13, Iniciativa 6, Daño +4/+2, Defensa 18.

Rasgos raciales: Orientación subterránea, Robusto.

Tara racial: Carácter difícil.

Drama: 3.

Cobertura: 0.

Patrón: Alfred es un enano en toda regla, de cejas pobladas y gran nariz. Una barba gris con mechones blancos le cubre la cara y tiene unos ojos que dan la impresión de haber visto ya demasiado. Su patrón muestra a un hombre robusto, más o menos igual que su verdadera forma, pero que parece más un mendigo.

Alfred se crio en Alemania. Desde pequeño fue un irreal muy fuerte, por lo que sus padres lo iniciaron en el trabajo familiar de la minería, que no se le daba muy bien, a pesar de orientarse de forma extraordinaria en las minas. Por este motivo, se dedicó a la tala de árboles. El hacha se convirtió en una extensión de sus brazos.

Cuando Das Kleine Biest llegó al poder, los familiares directos de Alfred se opusieron al régimen, pues muchos de sus mejores amigos se encontraban entre los humanos y no podían soportar lo que les hacían. Su rechazo a colaborar con la masacre de humanos hizo que los mandaran a los campos de concentración; muchos acabaron en las cámaras de gas. Sin embargo, Alfred escapó y se unió a la resistencia. Sus acciones contra el Reich le valieron el apodo de Henkersbeil («el Hacha del Verdugo»), por usarla como arma predilecta.

Cuando la guerra acabó, su familia había muerto, sus tierras y posesiones habían sido destruidas y no le quedaba nada, salvo

malos recuerdos. Se fue a probar suerte a América, donde quizá podría empezar de nuevo. Las cosas no le iban muy bien, pero entonces conoció a Helen Foster, una kelónica que trabajaba de médico forense para la OMNI y que puso a Alfred en contacto con un reclutador local de los dedales.

Alfred entró a trabajar para la Agencia totalmente convencido de que ayudaba a crear un mundo mejor. La mayoría de las misiones lo llevaron a enfrentarse con los distintos grupos terroristas y antisistema, arreglando siete que estos hacían en el Entramado. Sin embargo, su última misión lo cambió todo: el objetivo era deshacerse de un irreal cuyo nombre en código era Aurora. Esta resultó ser una niña huérfana a la que no se le podía ajustar ningún patrón. Era una retal y, por ello, suponía un peligro para la Agencia. Enviaron a Alfred y a su equipo para eliminar a la niña, aunque no revelaron en ningún momento la naturaleza del objetivo. Alfred se quedó impactado cuando descubrió lo que sus superiores esperaban de él. Desobedeció las órdenes y huyó junto con la niña, a la cual acabó adoptando.

Poco después se unió a los Revelados. Tras conocer de primera mano las condiciones en las que vivían muchos de los irreales a los que la Agencia había dejado de lado, decidió que era necesario que la humanidad y los irreales fueran conscientes de una posible coexistencia pacífica y sincera entre ambos bandos. Alfred se fue haciendo un nombre entre los Revelados y se convirtió en una pieza imprescindible en muchas de las operaciones.

Gracias a sus contactos en la Agencia, supo de la existencia de Michael Uppmärksam, un ojo al que la AIT estaba a punto de secuestrar para reclutarlo en sus filas. Alfred y Joan Doyle consiguieron rescatar a Michael antes de que este cayera en manos de sus enemigos y le mostraron la verdad. El carisma de Michael lo llevó a liderar una parte importante de los Revelados; Alfred y Joan seguían siendo sus consejeros más preciados. Hoy en día los tres continúan su lucha contra las mentiras de la AIT.

BASE DE OPERACIONES DE LAS ÁGUILAS DEL DESIERTO

Se encuentra ubicada en la ciudad de Mashhad, Irán. Si bien el Gobierno de Irán defiende de cara al exterior que esta ciudad pertenece a su país, lo cierto es que está bajo el mandato de las Águilas del Desierto, pues en ella ejercen un poder absoluto al margen del Gobierno iraní. La ciudad no posee cobertura, y los ciudadanos humanos están confinados en ella y trabajan para la casta irreal que gobierna allí. Por el pacto de Ajfá, el Gobierno iraní no intervendrá en la política de Mashhad ni revelará su condición a los enemigos de las

Águilas del Desierto, siempre que estos no intervengan en el poder del país. Esto sería impensable si no fuera porque los dirigentes de Irán son, en realidad, todos la misma persona: un *doppelgänger* llamado Istabdala que trabaja para el Anciano.

RESERVA HANHOWUZ, TURKMENISTÁN

En Turkmenistán está el campamento de entrenamiento de las Águilas del Desierto. Las fuerzas del Anciano, al contrario de lo que se piensa, están formadas por combatientes perfectamente entrenados y disciplinados. A pesar de la contrapropaganda de la Agencia, los miembros de las Águilas del Desierto no suelen inmolarse en sus ataques. Si alguna vez lo hacen, es porque no hay otra salida, pero en general ese tipo de ataques los llevan a cabo esclavos humanos prescindibles. En la reserva Hanhowuz, el entrenamiento corre a cargo de Faruq Manzur, un feral con aspecto leonino que dirige con mano de hierro. Los agentes de la AIT buscan esta zona sin descanso, pero el campamento está fuera de la cobertura, por lo que los magos de las Águilas del Desierto lo mantienen oculto con magia desatada.

Faruq Manzur *Instructor de asesinos*

Alias: Coach

Fecha de nacimiento: 16/4/1957

Situación: Reserva Hanhowuz

Raza: Feral (león)

Ocupación: Instructor de las Águilas del Desierto

Estatura: 210 cm

Peso: 120 kg

Pelo: Rubio.

Ojos: Ámbar.

Características: Fortaleza («Fuerza animal») 5, Reflejos («Velocidad inhumana») 8, Voluntad (««Nuestro punto de vista es innegable»») 5, Intelecto («Mentalidad de depredador») 8.

Habilidades: 🏋️ «Entrenamiento diario» 7, 🥊 «Luchador experto cuerpo a cuerpo» 8, 🎧 «Escuchar a su presa» 5, 🦮 «Acechar» 5, 🗣️ «Instruir» 6, 🗡️ «Armas» 6, 🚚 «Contrabandista» 3.

Hitos: Creció en una familia demasiado orgullosa. Desde pequeño ya sabía que el mundo era cruel. El Anciano en persona lo reclutó. Una herida en la pierna lo dejó fuera de las operaciones de campo.

Complicación: Demasiado temperamental. Durante una misión o mientras da órdenes no aguanta ningún tipo de conducta fuera de lugar, y puede reaccionar de forma violenta.

Secuelas: Antigua herida en la pierna. Usa el dado m en acciones que requieran el uso de las piernas y conlleven un gran esfuerzo: saltos, carrera prolongada, etcétera.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 12, Daño +3/+2, Defensa 21.

Rasgos raciales: Arma natural (fauces), Arma natural (garras), Armadura natural (pelaje), Furia.

Tara racial: Olfato sensible.

Drama: 1.

Cobertura: 0.

Patrón: No tiene un patrón concreto porque la mayor parte del tiempo la pasa en un territorio sin cobertura dominado por las Águilas del Desierto. Al ser un terrorista, cambia constantemente de patrón en caso de necesitar uno.

Faruq Manzur proviene de una larga línea de guerreros: sus antepasados venían de las estepas de Asia y su sangre se remonta, según su padre, a Gengis Kan. Con semejante legado sobre sus hombros, la familia de Faruq pasaba hambre, pues el cabeza de familia no les permitía nada que no fuese ganarse la comida. Cualquier muestra de compasión para con ellos se lo tomaba como un insulto al que tenía que responder de la forma más altanera posible. No es de extrañar que al cabo de un tiempo ya nadie ofreciese ayuda a la familia de Faruq.

Cuando tenía once años, su padre lo mandó a vivir con su tío, Abbas, un feral que se ganaba la vida como guardaespaldas de un señor de la guerra. Abbas empezó a enseñarle los rudimentos de la guerra, que Faruq aprendía con avidez. Un día, el señor de la guerra para el cual trabajaba su tío lo hizo llamar, y, cuando ya estaban a solas, este intentó violarlo. En ese momento su tío regresaba de una vigilancia al otro lado de la ciudad. Conociendo a su señor, salió corriendo hacia la mansión en cuanto se enteró de que había hecho llamar a su sobrino. Cuando llegó a las habitaciones, encontró a Faruq sobre un charco de sangre mientras seguía clavando un pequeño cuchillo de untar en el pecho del señor de la guerra. El chico, con apenas once años, había sido capaz de matar a la única fuente de ingresos que tenía. Abbas vio la oportunidad y la aprovechó: se hizo con el control de la mansión y mandó sacrificar a los guardias leales al antiguo señor antes de que estos pudiesen emprender algún tipo de represalia. Faruq se benefició enormemente del cambio, pues ya no le hacía falta dinero y todo lo que tenía se lo gastaba en aprender nuevas formas de combate. Se hizo famoso en el lugar por

ser imbatible en las peleas cuerpo a cuerpo, y esa fama llegó a oídos del Anciano, que se presentó un día en la puerta de la casa de Faruq buscándolo.

El Anciano le habló de la superioridad de los irreales y de su causa. Faruq le contestó que él no seguiría a nadie que no pudiese vencerlo en combate, así que el Anciano y él se enfrentaron en las arenas del desierto, enfrente de la mansión que Faruq había convertido en su hogar. El Anciano ganó y reclutó a Faruq, pues sabía que era una buena adquisición para las Águilas del Desierto.

Faruq se hizo un nombre dentro de las Águilas y cometió muchos atentados que hoy en día hacen estremecerse a la AIT. Sin embargo, su suerte no duró mucho más y, al tiempo, lo hirieron en una pierna, por lo que tuvo que dejar las misiones de campo. El Anciano le ordenó que se quedase en la reserva Hanhowuz para entrenar a los nuevos reclutas de las Águilas. Faruq aceptó y se dedicó a mejorar el rendimiento de las tropas del Anciano, y desde entonces son el grupo más peligroso del mundo. De vez en cuando, Faruq vuelve a las misiones de campo, aunque la pierna no le funciona como debiera.

ISLA KATEGURWA

En las aguas tanzanas del lago Victoria, se alza la isla de Kategurwa. Los pescadores de la zona evitan pasar por allí, ya que lo consideran un lugar maldito donde los muertos andan y los rayos fulminan a todo aquel que se acerca a su costa. Esto no se aleja mucho de la verdad: es cierto que existen no muertos sin alma custodiando la isla y que un sistema mágico de defensa ataca a todo aquel que no esté autorizado. En medio de Kategurwa se erige la Torre de Zarwyck, un lugar de encuentro para los Arcanos. Los verdaderos magos suelen ser solitarios, pues así evitan distracciones que los alejen de sus estudios en el arte. Sin embargo, cuando necesitan debatir temas sobre la seguridad de la magia, la torre es el lugar perfecto para reunirse y decidir qué medidas tomar. No se sabe a ciencia cierta quién la construyó, pues hoy en día nadie ocupa el trono que existe en la cámara más alta, un espacio que los magos dejan vacío adrede, en deferencia al auténtico señor de Zarwyck.

El nombre del lugar viene dado por una inscripción que se encuentra tallada en su base: *Si tamen artem Zarwyck ingreditur* («Si practicas el arte, entra a Zarwyck»). Este edificio posee un sistema de defensa mágico que agrede a todo aquel que no demuestra ser un verdadero mago. Y a aquellos que logran franquear el acceso los esperan los cuerpos sin vida de los que no sobrevivieron.

L'EMPIRE DE LA MORT

Las catacumbas parisinas fueron antiguas minas que se usaron como cementerio en el siglo XVIII, pues había una gran cantidad de restos que llenaban los campos santos. Hoy en día son una atracción turística. Sin embargo, solo una pequeña parte de las catacumbas, conocidas también como *les carrières*, está abierta al público. Kilómetros y kilómetros recorren los subterráneos de la capital francesa, y en ellos se halla la célula principal del grupo terrorista Cajón de Sastre. Desde este lugar, Père Vermine dirige a los desposeídos y los marginados, aquellos que odian al mundo que los ha dejado de lado y que luchan por obtener el lugar que les corresponde por naturaleza: ser los amos y señores de la raza humana.

LOCALIZACIONES INDEPENDIENTES

SVARTHOLM

Conocido como «Svartalfheim» en la antigüedad, ha sido siempre la patria de los enanos. Por muy diseminados que estén por el mundo, cualquier enano tiene siempre presente Svartholm como su hogar. El reino es totalmente subterráneo y se encuentra en Noruega, a ciento setenta kilómetros al norte de Oslo. Si bien es territorio neutral, la AIT provee de cobertura, camuflándolo como una simple mina. La Agencia no se inmiscuye en los asuntos de Svartholm, salvo de manera diplomática, pues es el mayor suministrador de minerales del mundo, y con estos se fabrican, por ejemplo, los dispositivos arcanos. Svartholm tiene mucho poder en la OMNI. Tal es así que la mitología nórdica inventada a principios del siglo XX apenas se aleja de la realidad en lo que concierne a los enanos, y adoran a Mótsognir como el padre de todos ellos. Es su linaje el que gobierna el reino desde hace milenios. Snorri Vilinson es el regente actual.

AMAZONAS

En lo profundo de Sudamérica se encuentra la selva más grande del mundo, un auténtico territorio virgen que, si bien las noticias lo pintan como un territorio muy peligroso, lo es incluso más. En sus profundidades se encuentra la congregación más grande de salvajes del planeta, una nación por derecho propio conocida como Veleidar. Sus habitantes son descendientes de los salvajes europeos que huyeron al Nuevo Mundo cuando intentaban escapar de los humanos. Está regido por un consejo de ancianos, los más sabios de entre los salvajes, que se reúnen en el Claro del Árbol, un santuario salvaje donde toman todas las decisiones. A este consejo se une, además, un salvaje mutado llamado Urgorh, que está confinado en el Claro, no se sabe por qué.

COREA DEL NORTE

Desde hace mucho tiempo este país asiático ha sido acusado de ser una dictadura comunista, pero la realidad es algo distinta. Muchos irreales contrarios a la Gran Farsa hicieron de este país un punto de encuentro, formaron un Gobierno y proclamaron su independencia del resto del mundo, ya que no estaban dispuestos a aceptar los mandatos de la OMNI. No quieren saber nada de aceptación ni coexistencia: es el único país del mundo completamente poblado por irreales. La AIT ha hecho un gran esfuerzo para ocultarlo, inventando toda una serie de escenarios y sucesos en torno a este país. Incluso han desdibujado los mapas reales, de modo que todo aquel que viaja a Corea del Norte, en el fondo está visitando ciudades construidas exprofeso para dar la impresión de que está en ese país. Los GPS también son intervenidos para conseguir el mismo efecto. El mundo, en definitiva, es más grande de lo que pensamos. Poco se sabe de lo que ocurre dentro de las fronteras de Corea del Norte. Lo único cierto es que el control del Gobierno es total, ya que ningún espía ha salido jamás con información relevante y los seres humanos no entran en él.

IGLESIA DE SANTA MARÍA DE LOS ÁNGELES

La iglesia está presidida por el padre Gregor, un ceflágelo terrorista que se arrepintió de sus actos para intentar redimirse. Pocos saben algo de su pasado. Desde luego, la AIT lo desconoce. Fue uno de los terroristas más buscados de Estados Unidos cuando actuaba como cerebro de una célula terrorista de los Revelados. Por azares del destino, acabó ordenado sacerdote y se convirtió en un pilar de la comunidad irreal. En Santa María de los Ángeles, los necesitados, los pobres, los marginados o aquellos que quieran hacer de este un mundo mejor tienen un lugar al que recurrir cuando todo lo demás falla. La iglesia se encuentra en Stamford, Connecticut, y desde allí Gregor mueve los hilos de antiguos contactos y nuevos integrantes metidos en el juego que supone la lucha de poderes del mundo, pues aunque se arrepiente de su pasado, sabe que hará más bien haciendo lo que mejor sabe: luchar desde la sombra y dirigir las piezas por el tablero.

Edward Finnigan McArthur *Espíritu arrepentido*

Alias: Padre Gregor

Fecha de nacimiento: 19/9/1973

Situación: Iglesia de Santa María, Stamford

Raza: Ceflágelo

Ocupación: Pastor

Estatura: 183 cm

Peso: 60 kg

Pelo: No tiene.

Ojos: Blancos.

Características: Fortaleza («Enclenque») 3, Reflejos («Se toma las cosas con calma») 4, Voluntad («Dios es mi pastor») 9, Intelecto («Reflexivo») 10.

Habilidades: 🕒 «Vida contemplativa» 3, 🕒 «Apresador nato» 8, 🕒 «Oído agudo» 3, 🕒 «Los caminos del Señor son misteriosos» 2, 🕒 «Saber qué decir» 9, 🕒 «Religiones» 8, 🕒 «Pastor de Dios» 7.

Hitos: Se unió a los Revelados y llegó a ser un estratega de la rama más radical. Estuvo presente en uno de los atentados, donde vio de primera mano el resultado de sus planes. Se sumió en una fuerte depresión, pero salió de ella. Halló a Dios.

Complicación: Tiene miedo a volver a equivocarse. Cuando se planteen dudas morales sobre sus planes, usará el dado m en todo lo que tenga que ver con estos, hasta que se convenza de que hace lo correcto. Juró no volver a empuñar un arma en su vida.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 9, Daño +2/+2, Defensa 17.

Rasgos raciales: Comunicación mental, Devorar.

Tara racial: Vida complicada.

Drama: 3.

Cobertura: 0.

Patrón: Su patrón muestra al padre Gregor como un hombre de unos cuarenta años, con el pelo gris y mirada afable. Su verdadera forma es la de un ser de piel azulada, sin pelo y con varios tentáculos que le salen de la cara.

Edward Finnigan McArthur nació en la ciudad costera de Ardglass, Irlanda. Desde muy pequeño, los irreales de la comunidad le hablaban de la supuesta superioridad sobre los humanos. No es de extrañar que posteriormente entrase a formar parte de un grupo que abogaba por la dominación de la humanidad a manos de los irreales.

Edward estudió sin descanso, decidido a ser un adalid entre su propia gente, y llegó a licenciarse en la Escuela de Ciencias Políticas y Económicas de Londres con excelentes calificaciones. Su actitud frente a los demás estudiantes siempre fue despectiva, ya que se consideraba superior incluso entre los que sacaban las mismas notas que él. Cuando terminó sus estudios viajó a Alemania en busca de mejores oportunidades de trabajo. Estuvo empleado en subsectores de la AIT de Berlín, analizando la

política mundial para dar soluciones con las que manejar a la humanidad acorde a los intereses de la Agencia. Aquí es donde verdaderamente Edward se dio cuenta de la superioridad de los irrealistas. Sin embargo, no estaba de acuerdo con la política de ocultamiento de la AIT, por lo que acabó dejando el trabajo y se mudó a Estados Unidos, después de haber escuchado hablar de los Revelados.

En el poco tiempo que estuvo entre los Revelados se dio cuenta de que la mayoría solo quería mostrarse al mundo, pero ninguno se mostraba dispuesto a ir más allá y dominar a la raza humana. Sin embargo, había unos pocos que se autodenominaban los Reveladores y que durante algunos años fueron la rama más radical dentro de los Revelados. No les importaba si había alguna víctima mientras cumplieren su misión, y atentaron contra varios puestos de la AIT y algunas antenas.

Edward demostró una gran habilidad para coordinar los ataques y sacar el mayor provecho de los puntos débiles de cualquier estructura, por lo que acabó convirtiéndose en el estratega de campo de los Reveladores. Sus planes trajeron de cabeza a la Agencia durante algún tiempo, pero en uno de los ataques no se dio cuenta de que un autobús escolar tenía su ruta programada por el lugar en el que estallarían las bombas. Edward vio por los monitores cómo el autobús se acercaba a la zona de efecto de las bombas y, aunque intentó ponerse en contacto con algún agente de campo para que lo detuviese, los Reveladores hicieron caso omiso de sus advertencias. Edward corrió para detener el autobús y llegó justo en el momento en que las bombas hacían explosión.

En el noticiario del día siguiente, Edward vio cómo relataban lo sucedido: gracias a la destreza del conductor, el autobús se había librado de lo peor y ningún niño había perdido la vida, aunque dos de ellos estaban en estado grave (uno de ellos, paraplégico, y el otro, en coma). A pesar de la consciencia de su superioridad, Edward se tomó muy mal que los niños resultasen heridos, lo que le sumió en una espiral de alcohol y culpa durante los siguientes meses. Movido por la culpabilidad, visitó a uno

de los niños en coma en el hospital, donde se encontró con la madre del pequeño; le confesó su culpa. Edward esperaba que ella se enfadase, que le pegase o llamase a la policía, pero ella solo le dio un libro y no dijo ni una sola palabra. Ese libro era una Biblia.

Edward leyó el libro con tranquilidad, absorbiendo las enseñanzas que había en él. Sorprendido, notó cómo la culpa cambiaba. Seguía allí, pero ya no era un motivo de destrucción, sino una razón para intentar redimirse. El día que se hizo sacerdote, el niño despertó del coma en el hospital, y él supo que las cosas debían ser así. Cambió su nombre para ocultar su pasado y se convirtió en el padre Gregor.

El padre Gregor es hoy en día un pilar de la comunidad irreal. Ha dejado de lado las razones políticas para centrarse en la gente, ya sea real o irreal, y convertir este mundo en un mejor lugar donde vivir.

IEM

El IEM (Impulso Electromagnético) es un local mundialmente conocido como el mayor centro de reunión de remendadores del mundo. Está ubicado en el barrio de Akihabara, en el distrito de Chiyoda (Tokio) y es casi un lugar de peregrinación obligado para todo aquel que se dé a sí mismo el nombre de remendador. Akihabara es el centro de la cultura *geek* del planeta, donde se muestran al mundo los últimos avances en los dispositivos arcanotecnológicos desarrollados en el Nivel 5 o por desarrolladores independientes. Entre las callejuelas atestadas de amantes de la tecnología se encuentra el IEM. En su interior puede encontrarse lo que parece ser un local con tintes *cyberpunk*, donde la música tecno resuena entre conversaciones relacionadas con el último asalto informático a la central de la AIT, la mejor manera de enhebrar un siete o, a veces, provocarlo. Solo los mejores se hacen un lugar en el IEM. Si quieres encontrar a un remendador, este es el lugar por donde deberías empezar a buscar. El local se fundó en el 2007 por un semihumano al que conocen simplemente como RAM, que, extraoficialmente, se encarga de encontrar trabajitos a remendadores novatos, llevándose algún beneficio por el camino.

AVENTURAS

C A P Í T U L O 9

En este capítulo se presentan seis aventuras, dos para cada estilo de juego: en las dos primeras, los jugadores encarnarán a miembros de la **AIT**, en las dos siguientes jugarán con **terroristas** y en las dos últimas con **cazadores**. Cualquiera de las aventuras puede ser el principio de una campaña mayor.

El director de juego debería leerse cada partida al menos una vez antes de jugarla.

MISIONES DE LA AIT

EL TRABAJO EN ESTAMBUL

La Agencia contrata a los personajes jugadores (desde ahora, personajes) como dedales a través de su contacto habitual, el señor Sonrisas; lo llaman así porque aún no saben su nombre. Se trata de un individuo alto, delgado, de rostro duro, serio y de mirada implacable. Posee un cuerpo atlético para sus

LA TRANSMISIÓN

La transmisión se produce en árabe. Por la forma de comunicarse, ambos interlocutores están familiarizados. Uno de ellos dice estar dispuesto a dar el paso. El otro lo celebra y le contesta que no se arrepentirá, que la Agencia lleva años explotando a los irreales y obligándolos a ocultarse cuando en realidad son superiores. El primero dice que después de setecientos años, ha vivido demasiado tiempo como para que esto le importe, que a él solo le interesa conseguir el suero y que lo que hagan con la información no le importa. El otro le responde que quedará satisfecho.

Se citan en *Kapalıçarşı* (el «Gran Bazar» en turco) a medio día, dentro de tres días (los personajes ya han gastado uno), en el *bedestan* interior, que contiene librerías, joyerías y tiendas de disfraces y sombreros.

Y no dicen nada más. No utilizan ningún tipo de clave, por lo que deben de conocerse o tienen alguna forma de hacerlo. Es fácil deducir que el interlocutor que afirma haber vivido setecientos años es un inmortal. Su voz no está registrada por la AIT, pero la del otro sí. Es Said Assad, un terrorista feral perteneciente a las Águilas del Desierto, por lo que los personajes deberán tener en cuenta un posible contagio con gas Sallazar.

aparentemente más de cincuenta años. Como es habitual, viste un traje gris oscuro de raya diplomática (si hay algún ojo en el grupo, puede constatar que el señor Sonrisas es un humano).

Nada más presentarse en uno de los almacenes abandonados de la zona este de la ciudad, el señor Sonrisas empieza el *briefing* abriendo su maletín, en cuyo interior se encuentra un proyector 3D.

—Caballeros, lo han hecho bien hasta ahora. Pero no comencemos a darnos palmaditas, lo difícil empieza en este momento. Han demostrado que pueden jugar en las grandes ligas. ¡Muy bien! Ahora deberán probar que tienen lo que hace falta para mantenerse aquí.

Mientras habla con metáforas deportivas, pueden ver los planos en 3D de la ciudad de Estambul y el Gran Bazar.

—Hemos interferido unas transmisiones de radio de un grupo internacional de terroristas. Han contactado con un inmortal que dice tener documentos de antes de la Gran Farsa. No disponemos de descripciones de ninguno de los dos bandos, pero sabemos que el intercambio tendrá lugar en el Gran Bazar de Estambul dentro de tres días, a las 12:00. Su avión sale en dos horas. Hagan su equipaje e intercepten esos documentos. Ni que decir tiene que deben ser todo lo discretos que puedan. El Bazar normalmente se encuentra atestado a esas horas. Intenten no provocar desajustes en el Entramado y, por Dios, no vuelvan a hacer un siete como en Wall Street.

Dicho esto, cierra el maletín y simultáneamente todos reciben un mensaje en sus dispositivos arcanos. El señor Sonrisas recoge sus cosas y se dirige a la salida del almacén.

—Les espero en la zona de anotación. Traíganme ese balón. Consigan este *touchdown*.

Cuando el señor Sonrisas ya se ha marchado, pueden comprobar que en sus dispositivos tienen toda la información del caso, mapas y una transcripción de la grabación de radio. También disponen de billetes electrónicos de Oceanic Airlines a Estambul, y el nombre y dirección de un contacto en la ciudad que les proporcionará equipo y apoyo: Yefer Salim.

En las dos horas siguientes tendrán tiempo de hacer la maleta y dirigirse al aeropuerto. Después de siete horas de vuelo, llegarán a Ataturk Airport. Allí, los recogerá un taxi y los llevará a la dirección de Yefer, una casa de dos plantas situada en el distrito del mercado.

Su contacto resulta ser una mujer turca de figura esbelta y unos profundos ojos negros. Si hay un ojo en el grupo, podrá advertir sus marcados rasgos irreales: su piel parece estar hecha de

arena. Si alguien le pregunta, reconocerá ser una *djini* o moradora de las arenas. Yefer se expresa en un inglés correcto, con acento nativo. Es una colaboradora de la Agencia que trabaja como imperdible, es decir, una analista especializada en cubrir temporalmente roturas del Enramado mientras espera la llegada de tejedores o dedales. Es quien interceptó la transmisión.

En el sótano dispone de armamento ligero, munición y chalecos antibalas, así como de diverso material de costura (todo tipo de dispositivos arcanotecnológicos de comunicación, escucha y transmisión):

- Cuchillos y armas ligeras cuerpo a cuerpo: daño C.
- Pistolas y armas de fuego pequeñas: daño mM.
- Subfusiles, escopetas y armas de fuego medianas: daño CM.
- Chalecos antibalas (RD 8 para ataques balísticos, RD 2 para el resto).
- Transmisores de onda corta, pinganillos *bluetooth*, gafas de realidad aumentada con cámaras en miniatura *bluetooth*, un par de patrones *sport* locales, ropa autóctona de distintas tallas.
- Atropina inyectable: permite realizar una prueba de recuperación instantánea siempre que el personaje esté herido o malherido (una por personaje como máximo). Además, detiene la infección por gas Sallazar, pero deja

fuera de juego al personaje durante diez asaltos menos la mitad de su Fortaleza.

- Dispondrán, además, de una furgoneta Ford y un par de motocicletas para moverse por la ciudad.

También ha dispuesto varias camas de *camping* por toda la casa para hospedar a los personajes.

El frigorífico está lleno de comida típica estadounidense: cerveza de importación, hamburguesas y perritos, copiosos desayunos de bacán, tortitas y huevos revueltos... Una desproporcionada bandera de Estados Unidos decora el salón. Yefer tiene prejuicios hacia sus nuevos compañeros y continuamente usará tópicos para hablar con ellos, rayando en la xenofobia. Pero no actúa de mala fe, sencillamente cree que todos los estereotipos estadounidenses son ciertos.

El Bazar

Situado en el centro de la ciudad vieja, en la parte europea de Estambul, entre Nuruosmaniye, Mercan y Beyazit, el Gran Bazar tiene más de cincuenta y ocho calles y cuatro mil tiendas. Diariamente recibe entre doscientos cincuenta mil y cuatrocientos mil visitantes. Abarca muchas áreas de negocio, entre las que destacan la joyería, orfebrería, tiendas de especias y tiendas de alfombras; comercios que se agrupan por tipo de actividad, de forma gremial. El Bazar contiene dos *bedestan* o estructuras de mampostería con domo para el almacenamiento de mercancía.



A primera vista, parece imposible llevar a cabo la misión, prácticamente cualquiera de los trescientos mil visitantes podría ser el inmortal. Yefer propone que se paseen por el Bazar con las gafas de realidad aumentada mientras ella, desde la furgoneta, escanea con su equipo arcanotecnológico todos los rostros en busca de un patrón corrupto o perseguido. Tiene sentido que los terroristas no usen costosos patrones desconocidos o irrastreables, ya que, en principio, este intercambio no debería resultar peligroso. Algún personaje podría quedarse con ella como conductor o ayudándola a buscar en las pantallas utilizando su . También se podría permitir el uso de  o  si el personaje está relacionado con la AIT.

Al día siguiente, los personajes pueden dar una vuelta por el Bazar para familiarizarse con la zona, o dedicarse a mirar fotos de terroristas de las Águilas del Desierto y sus patrones conocidos. Si disponen de un ojo en el grupo, pueden pasearse por el *bedestan* interior para averiguar si hay un inmortal que trabaje o deambule por allí; de lo contrario, no tienen forma de buscarlo.

En una de las tiendas de disfraces encuentran a un inmortal de piel oscura que está «sustituyendo al encargado, que ha pedido la mañana libre». Su nombre es Muhammed. Es amigo de Raqeeb, el inmortal de la transmisión, desde hace mucho tiempo, y si los personajes le preguntan, les dirá que Raqeeb pretende comenzar una nueva vida con su esposa Prya en París, por lo que le ha pedido que vigile la tienda estos días mientras arregla las cosas para su traslado.

Muhammed

Inmortal

Características: Fortaleza («En buena forma») 6, Reflejos («Bien coordinado») 5, Voluntad («Voluntad férrea») 8, Intelecto («Deductivo») 7.

Habilidades:  «Footing» 6,  «Defensa personal» 6,  «Perceptivo» 5,  «Comadreja» 4,  «Carismático» 6,  «Religioso» 5,  «Motorista nómada» 8.

Combate: Aguante 10, Iniciativa 8, Daño +3/+1, Defensa 16.

Rasgos raciales: Inmortal, Memoria eidética.

Tara racial: Cuadriculado.

Policia turco

Vigilante aburrido

Puedes utilizar las puntuaciones del policia de la página 84.

Equipo: Esposas, radio, pistola ligera (daño mM), porra (daño M).

El día señalado

Los personajes se dirigen al mercado muy temprano para poder monitorizarlo. Yefer aparca la furgoneta cerca de una de las entradas principales que conducen al *bedestan* interior, a casi dos kilómetros.

Es posible vigilar el *bedestan* desde el tejado por cualquiera de las muchas claraboyas que iluminan el mercado. Para ello será necesario una prueba de  13, además de una prueba de  15 para no alertar a la seguridad del mercado. Si los detectan, será muy difícil dar explicaciones, para lo que deberán superar una prueba de  25. Los policia pedirán refuerzos si la cosa se complica, que tardarán en llegar 6 + 1d10 asaltos.

Las primeras horas de vigilancia son aburridas: numerosos turistas y turcos haciendo compras, tomando té y deambulando por el bazar. Si hay un ojo en el grupo, podrá constatar que al menos un tercio de los que han pasado por el bazar hasta ahora son irreales. Los hay de todo tipo, tanto turistas como vendedores y compradores.

A medida que se acerca el medio día aumenta el número de turistas y compradores, hasta que llega a estar realmente atestado.

Una prueba de Intelecto +  20 les permite detectar entre la multitud a un puñado de compradores aparentemente oriundos que van tomando posiciones en las distintas salidas del *bedestan* (un ojo constatará que se trata casi en su mayoría de ferales). Al menos hay tantos como personajes. Con una prueba de Voluntad +  15 podrán comprobar que los sospechosos están vigilando todas las entradas y salidas, así como a los visitantes del Gran Bazar.

Los personajes tendrán que superar una prueba de Intelecto +  15 para no llamar la atención de los ferales. Si alguno no lo hace, estos se comunicarán por pinganillos y se moverán para rodear al personaje descubierto.

Feral

Esbirro fanático

Características: Fortaleza («Depredador») 5, Reflejos («Escurridizo») 4, Voluntad («Fanático») 1, Intelecto («Racista») 2.

Habilidades:  «Grandes zancadas» 4,  «Despedazar» 5,  «Cazar» 4,  «Notar que eres diferente» 3,  «Lealtad inquebrantable» 3,  «Intimidar» 4,  «Credo de las Águilas del Desierto» 2.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +2/+1, Defensa 14.

Rasgos raciales: Armadura natural (pelaje) y una de las siguientes: Arma natural (garras y dientes) u Olfato.

Tara racial: Olfato sensible.

Equipo: Armas de fuego pequeñas (dado mM).

El intercambio

Casi a medio día llegará Said Assad. Su patrón es el de un árabe de unos treinta y cinco años, de pelo negro y rizado, con barba corta y recortada (su aspecto irreal es el de un feral con rasgos lupinos). Se sentará en una tetería del *bedestan* y mirará su reloj de vez en cuando.

Al poco tiempo, un individuo calvo, de piel oscura, rasgos árabes y edad indeterminada (alrededor de los cuarenta), toma asiento junto a Said y comienzan a hablar. Se trata de Raqeeb, el inmortal. Aquellos personajes que presencien el encuentro pueden hacer una prueba de Intelecto + 🧠 14 para constatar que Said no conoce al irreal, aunque trata de aparentar calma y actúa como si todo lo que está sucediendo estuviese bajo su control.

Escuchar lo que están diciendo sin llamar la atención de los ferales que vigilan el encuentro les va a resultar muy difícil, más aún con el Bazar atestado. Para ello, deberán superar una prueba de Intelecto + 🧠 25.

La conversación

Said y Raqeeb se saludan e intercambian frases sin aparente contenido: hablan sobre el tiempo (quizá es algún tipo de código) y después se miran con complicidad. Said pregunta si *lo* ha traído. Raqeeb, le responde que está cerca, pero que hasta que no vea el suero no lo traerá. Said se lo piensa un poco mientras mira fijamente a los ojos al inmortal, y busca en su chaqueta para sacar un inyectable. Raqeeb pregunta si será suficiente una sola dosis y Said asiente, asegurándole que «el mismo Sabbah lo tomó». Cuando Raqeeb coge el inyectable, Said le agarra la mano con la velocidad de una cobra. Raqeeb lo tranquiliza, se levanta y lo invita a dar un paseo por el Bazar.

De paseo por el Bazar

Todo el dispositivo se mueve: los ferales están por delante y por detrás de la pareja. Deambulan por el Bazar y simulan que están viendo las tiendas. De repente, Said y Raqeeb entran solos en una pequeña librería de libros antiguos, llamada «El Corán». Los ferales se agolpan en la entrada y consultan por los pinganillos; Said los calma y ellos toman posiciones, sin disimular demasiado, en la entrada del local.

La librería hace esquina. No hay manera de ver lo que ocurre dentro, el minúsculo escaparate está repleto de libros antiguos y los ferales ocultan la entrada. Momentos de tensión para los personajes; el tiempo apremia.

Si intentan hacer algo, los ferales defenderán la entrada del local como si les fuera la vida en ello. Cada feral va cargado con una pequeña bomba de gas que activará como último recurso antes de morir, para liberar el peligroso gas Sallazar entre los visitantes del Bazar y él mismo.

Zombi

Infectado por el gas Sallazar

Puedes utilizar las puntuaciones del zombi de la página 89.

Cuando el gas se libere, cundirá el caos y el terror en el Bazar. Todo el mundo correrá para salvar su vida y será toda una proeza localizar a cualquiera de los terroristas entre la multitud (Intelecto + 🧠 25).

Es posible subirse a los tenderetes o barras que cruzan el *bedestan* de pared a pared e ir avanzando por ellos (Reflejos + 🧠 15), pero los zombis seguirán a los personajes desde el suelo.

Lo que ocurre en la tienda

Raqeeb se acercará a la anciana dependienta simulando que quiere preguntarle algo y, sin más, le inyectará el suero de Said en el cuello. Said contemplará asombrado cómo la anciana sufre convulsiones y se desmaya sobre el escritorio, visiblemente agotada, aunque con unos veinte años menos (ahora ronda los cincuenta). El inmortal sonríe y toma un libro de una estantería que no parece tener ninguna marca o distinción. Se lo entrega a Said, no sin antes advertirle:

—Su contenido es peligroso, tenga cuidado con quién lo lee.
—Después tomará a la anciana entre sus brazos y abrirá una trampilla en el suelo—. *Ma'a as salaama, In chaa' Allah* («Adiós, si Dios quiere») —dice sonriendo irónicamente.

Si los personajes han organizado una pelea en la entrada de la tienda, los tres que estaban dentro bajarán por el pasaje secreto. Si no han hecho nada, Said saldrá de la tienda y pondrá el cartel de «cerrado» mientras guarda un pequeño libro antiguo en su chaqueta. Los personajes deberán decidir si atacarlo allí mismo o seguirlo hasta la salida del Bazar, donde hay menos público. Deberán superar una prueba de Intelecto + 🧠 15 para no llamar su atención.

Los ferales se dirigen a una de las veintidós puertas del Bazar; allí los esperan dos todoterrenos negros. Si descubren a los personajes, Said activará un dispositivo que soltará el gas Sallazar de sus compañeros y huirá entre la confusión.

Si siguen a los todoterrenos, verán que estos se dirigen al puerto de Estambul, donde los espera un yate llamado Alamut. Y no tarda en zarpar rumbo a mar abierto (en el yate, Said no podrá escapar entre la confusión).

Said Assad el Lobo

Terrorista irreal

Características: Fortaleza («Resistente») 6, Reflejos («Pulso firme») 10, Voluntad («Decidido») 5, Intelecto («Cultivado») 5.

Habilidades: 🧠 «Entrenamiento militar» 5, 🏹 «Tirador experto» 7, 🚗 «Alerta» 5, 🕵️ «Infiltración» 6, 🗨️ «Intimidar» 5, 🎓 «Doctorado en Bioquímica» 7, 🎭 «Artificio» 5.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 12, Daño +3/+1, Defensa 22.

Rasgos raciales: Armadura natural (pelaje), Furia (daño M).

Tara racial: Olfato sensible.

Equipo: Pistola (daño mM), detonador, comunicador de pingullo, suero inmortal.

CONCLUSIÓN

Reparto de experiencia

- Por acabar la aventura con vida, los personajes recibirán 1 punto de experiencia.
- Por hacerse con el texto prohibido (el libro que se guardó Said), recibirán 1 punto de experiencia.
- Si, además, logran detener al líder de las Águilas del Desierto, recibirán otro punto de experiencia.

Recompensas

- Si logran recuperar el texto prohibido, sus Recursos aumentarán en 1 punto como recompensa por su trabajo.
- Si crean un desajuste considerable o un siete, sus Recursos bajarán en 1 punto.
- Por la captura o eliminación del líder de las Águilas, la Agencia los recompensará con 1 punto de Recursos.

UN ENCARGO SENCILLO

Los personajes son mercenarios a los que la AIT suele contratar como dedales, principalmente en tareas de extracción y eliminación. Su contacto es un pulcro y anodino funcionario a quien conocen sencillamente con el nombre de Mr. Clean: sin hablar más de lo necesario, descarga un *briefing* electrónico en sus dispositivos y se marcha sin dar explicaciones. Muy en su línea.

Briefing: Han recibido el encargo de localizar y capturar a un ojo en un edificio de apartamentos en el Upper West Side de Nueva York.

Roger Polson es un simple mensajero que lleva varios meses de baja por depresión. Según su informe médico, sufre alucinaciones y psicosis postraumática tras haber presenciado un terrible accidente

en el que murieron mutiladas veinte personas (lo provocó un camión cargado con productos químicos en una calle transitada).

La AIT monitoriza todas las evaluaciones psicológicas que coincidan con roturas del Entramado y otros actos terroristas. Por ello saben que, en realidad, el señor Polson presenció un ataque terrorista de las Águilas del Desierto que consistió en un contagio zombi creado por el gas Sallazar.

Junto con su informe, los dedales recibirán toda la información sobre el caso: diversas fotografías de Roger Polson, una relación de sus gastos con tarjeta, sus aficiones, su evaluación psiquiátrica, dirección, planos de la zona, etcétera.

Se trata de un encargo sencillo: deben poner a Polson en custodia. Los ojos son individuos a los que la Agencia debe controlar, ya que perciben la realidad tal y como es y pueden ignorar el Entramado, lo que los convierte en una herramienta útil para descubrir cualquier tapadera terrorista.

La primera fase será capturarlo. Pocos ojos se muestran voluntarios, ya que la naturaleza irreal de sus captores los atemoriza, así que está autorizado el uso de una violencia moderada, sin dañar permanentemente al sujeto. La Agencia pondrá a disposición de los dedales una furgoneta oscura de cristales tintados.

La segunda fase tendrá lugar tras un breve periodo de reclusión y consistirá en revelar poco a poco la Gran Farsa y contratarlo como miembro activo de la Agencia. A todos aquellos incapaces de asimilarlo se los encierra en centros psiquiátricos.

Polson vive en el cuarto piso de un edificio de apartamentos de seis plantas situado en una zona residencial de Manhattan cercana a Central Park. La calle está transitada y es de doble dirección.

Con una prueba de Intelecto + 🧠 15, los personajes descubrirán que un sedán negro se encuentra aparcado a pocos metros. En su interior hay un par de individuos sospechosos. Además, una prueba de Voluntad + 🧠 12 revelará que vigilan la puerta del edificio con atención.

No hay ni rastro del portero, y el ascensor tiene un cartelito de «fuera de servicio» bastante antiguo. Al subir al cuarto piso, se encuentran la puerta del 4.º B entreabierta.

Para escuchar lo que ocurre dentro del apartamento, deberán superar una prueba de Intelecto + 🧠 12: dos individuos discuten. Si superan la dificultad 15, podrán escuchar la siguiente conversación:

—Se suponía que estaba en el piso, nos la vamos a cargar. ¿Por qué llamaste? Deberíamos haber echado la puerta abajo.

—No quería llamar la atención. A lo mejor está en el piso aún, ¿no? Escondido en un armario o bajo la cama...

Feral

Esbirro fanático

Puedes utilizar las puntuaciones del feral de la página 85.

Equipo: Armas de fuego pequeñas (daño mM).

Los personajes deberán superar una prueba de Reflejos + ☹️ 12 para acercarse sin que los oigan.

Aquellos personajes que superen una prueba de Intelecto + ☹️ 15 descubrirán que Roger se encuentra oculto tras las ventanas de la escalera de emergencia, visiblemente asustado.

Si comienza un combate en el piso, una prueba de Intelecto + ☹️ 12 les permitirá detectar que Roger huye a toda prisa por las escaleras hacia la calle. Subirá hasta la azotea a toda velocidad, ya que dos ferales se han bajado del coche que vigilaba la entrada.

Roger tratará de huir por las azoteas mientras los ferales o los personajes lo persiguen. Las reglas de persecución se pueden consultar en la página 47. Roger comienza a media distancia de sus perseguidores, corriendo y saltando de azotea a azotea. Tiene Reflejos 6 y 🏃 «Parkour» 8, un total de 14. Además, si la persecución dura más de cinco asaltos, Roger llegará al borde de una azotea para dar un salto de seis metros que los personajes deberán imitar si quieren darle alcance: tendrán que superar una prueba de Reflejos + 🏃 16. Un resultado de 13 o menos implica una caída de doce metros (daño mM).

Poco después, Roger bajará a la calle por una escalera de incendios para internarse en Central Park. Aquí tendrán que hacer pruebas de Intelecto + ☹️ 14 para localizarlo entre la gran cantidad de neoyorquinos que ocupan el parque. Si no lo ven entre la marea de gente, pueden intentarlo un par de veces más, antes de que esté demasiado lejos para seguirle el rastro.

Si logran dar con él y consiguen superar una prueba de Voluntad + ☹️ 12, se darán cuenta de que Roger está aterrado y de que, en realidad, pueden intentar calmarlo y explicarle que no quieren hacerle daño.

Si logran atraparlo, habrán concluido satisfactoriamente la misión. De lo contrario, tendrán que dar explicaciones a Mr. Clean.

Los matones reducidos se negarán a hablar. Sus creencias radicales los dotan de una voluntad férrea y prefieren morir antes que delatar a sus hermanos.

Las pistas

Uno de los matones ferales lleva unas cerillas de un club de *striptease* llamado Luna Llena, situado en el Bronx. Quizá sea

una pista que investigar, pues Mr. Clean les ordenará que no dejen cabos sueltos.

El coche de los ferales aparcado en la entrada del edificio es alquilado. Una prueba de Intelecto + 🕵️ (como «Policía» o «Detective») 14 les permitirá descubrir que fue alquilado con el nombre falso de John Milton y con una cuenta bancaria fantasma. Superar una prueba de Intelecto + 🕵️ («Informático», «Hacker») 15 permite a los personajes seguir el rastro del dinero hasta una firma de abogados llamada Kaplan & Asociados. Aquí no hay nada más que hacer. La firma de abogados es una mercería respetada por la Agencia. Sin pruebas concluyentes, se enfrentarían a meses y meses de papeleo solo para poder acceder a sus archivos. Mr. Clean no autorizará emprender acciones legales contra esta firma de abogados, así que tendrán que seguir con la investigación por otros medios.

Si Roger logró escapar

Si no lograron atrapar a Roger, aún tendrán que darle caza en Nueva York. Con una prueba de Intelecto + 🕵️ («Detective») 12 averiguarán que Polson es un enamorado del *parkour*. Solía practicarlo en su antiguo barrio de Brooklyn, hasta que heredó el piso de renta antigua de su abuela. Ahora lo hace siempre que puede en Central Park. Pertenece a una comunidad de trazadores que suele reunirse en una zona rocosa conocida como The Ravine. Suelen quedar por Twitter o Line.

Si consiguen *hackear* sus cuentas de Twitter superando una prueba de Intelecto + 🕵️ («Informático», «Hacker») 14, podrán descubrir que Roger ha quedado con un compañero trazador a media noche para que le traiga algo de ropa, un móvil y algunas cosas que dejó en su piso.

David Belle, su compañero de *parkour*, se reunirá con él y lo llevará a su piso, en Harlem, donde lo acogerá durante unos días. Aquí podrán capturarlo o tratar de convencerlo de que su intención no es hacerle daño, sino protegerlo (superando una prueba de Voluntad + ☹️ 20).

Siguiendo las pistas

La Luna Llena es un local de *striptease* de mediana reputación, situado en una zona conflictiva del Bronx y regentado por un daemon llamado Chet. Al tratarse de una mercería, solo pueden acceder a su interior seres irreales. Para asegurarse de esto, uno de los gorilas de la puerta es un ojo. El propietario no quiere problemas con la Agencia, pero no es un soplón. Podrán sonsacarle información con una prueba de Voluntad + ☹️ 12 o intimidarlo con Fortaleza + ☹️ 15, con lo obtendrán una dirección de Brooklyn donde Chet ha enviado a varias chicas para hacer «servicios a domicilio».

Si interrogan a estas chicas, descubrirán que se trata de un almacén en el que hay al menos diez irreales (cuatro de ellos son los matones del piso de Roger) y su jefe, con el que nunca han hablado. Tienen allí armas y munición para montar una pequeña guerra. Siempre hay

al menos un par de matones de guardia, aunque prestan más atención a la fiestecilla que a vigilar. Se mueven por la ciudad en moto, aunque en el almacén hay una furgoneta negra de cristales tintados.

El cubil de las Águilas del Desierto

Se trata de un almacén abandonado tras las antiguas vías del metro, en Bushwik, un barrio de Brooklyn.

Cuando los personajes lleguen al almacén, una prueba de Intelecto + 🧠 12 revelará la presencia de toscas alarmas y una cámara de vigilancia que cuelga del tejado.

Será necesaria una prueba de Intelecto + 🧠 15 para desactivar las alarmas. Otra prueba de Reflejos + 🌀 15 les permitirá colarse en el interior del almacén sin que los detecten.

Feral

Terrorista fanático

Puedes utilizar las puntuaciones del feral de la página 85.

Equipo: Armas de fuego pequeñas (daño mM) y medianas (daño CM).

Una vez que se hayan deshecho de los ferales, los personajes podrán descubrir que tienen tierra tratada con diversos compuestos químicos, además de planos para montar un arcanocontenedor en una furgoneta, siempre que superen una prueba de Intelecto + 🧠 13.

Si superan una prueba de Intelecto + 🧠 («Arcanotecnología», «Criaturas») 14, podrán deducir que los ferales se han hecho con un durmiente (un dragón), ya que los arcanocontenedores sirven, precisamente, para mantener en letargo a los durmientes. Si logran despertarlo, podría crear un siete de dimensiones considerables.

Además de armas, munición y material de costura diverso, los personajes descubren un portátil que, como era de esperar, se encuentra encriptado. Deberán superar una prueba de Intelecto + 🧠 o 🌀 («Informática») 17 para tener acceso a los archivos (treinta minutos cada prueba).

Según los datos recabados, tienen previsto detonar la furgoneta en las próximas cuarenta y ocho horas. Además, la organización tiene un objetivo secundario, cuyo nombre clave es «Despertares», para el que necesitaban a un ojo (en este caso, Roger). Este objetivo se encuentra encriptado en segundo plano y solo podrán descriptarlo superando una prueba de Intelecto + 🧠 o 🌀 («Informática») 35, por lo que probablemente tendrán que confiar en Mr. Clean y la Agencia para obtener los datos.

No hay rastro de la furgoneta ni de dos de las motos. Los ferales no hablarán y se les acaba el tiempo. Un registro exhaustivo

del almacén hará que encuentren, en la basura, unas cintas de carroceros pintadas de blanco y varias pistolas de pintura desechadas. Además, descubren varios restos de pegatinas para vehículos. La furgoneta ha sido camuflada como una unidad móvil de televisión. Esta pista, más el tamaño del siete que pretenden crear, los llevará a buscar una gran aglomeración de personas donde permitan el paso de unidades móviles de televisión...

Esa tarde hay partido de final de liga en el estadio de los Yankees, en el Bronx, y se esperan más de cincuenta mil espectadores. Van con el tiempo justo: falta aproximadamente una hora y media para que empiece el partido. Tienen unos treinta minutos de camino para llegar al estadio desde el almacén, pero, por el tráfico, tardarán al menos una hora (con las motos de los ferales serían treinta minutos, o puede que incluso menos).

Mr. Clean puede enviarles un helicóptero en cuarenta minutos, que tardará en llevarlos al estadio unos diez minutos. Hacer una aparición así llamará mucho la atención, lo que podría provocar que detonasen la furgoneta, así que Mr. Clean se pondrá en contacto con la seguridad del estadio para que los dejen pasar en cuanto lleguen. Deben actuar lo más rápido posible.

Dentro del estadio

Las unidades móviles se encuentran aparcadas en los sótanos del estadio y alrededores. Decenas de técnicos y periodistas se agolpan por la zona ultimando los preparativos.

Mr. Clean les ha descargado a los personajes los planos del edificio y también una cremallera, por si la necesitan para descubrir a los terroristas. El mayor inconveniente es que esta revelaría a la opinión pública la existencia de irreales, pudiendo provocar un pequeño siete o desajuste, según la cantidad de gente involucrada. Necesitarán la ayuda de Roger para descubrir a los sospechosos (puede ir en el helicóptero o ser escoltado desde la base), a menos que alguno de los personajes sea un ojo.

Mientras los personajes se pasean entre los periodistas con la acreditación de seguridad que la Agencia les ha facilitado, una prueba de Voluntad + 🗨️ 16 les permitirá detectar algo sospechoso en ellos. Un técnico del Canal 47 está tirando cable hacia la zona del estadio de manera sospechosa. De repente, el técnico nota que los personajes lo observan y huye hacia el interior del estadio, saca un subfusil y siembra el pánico.

Los terroristas se encuentran bajo el estadio: están conectando el contenedor arcano a diversos dispositivos. En cuanto noten la presencia de los personajes, abrirán fuego. Mientras, su líder ultima los preparativos.

El Chacal activará una secuencia alfanumérica en el contenedor y comenzará a salir vapor de las conexiones. Con una prueba de Intelecto + 🧠 («Arcanotecnología») 13 comprobarán que el terrorista ha despertado al durmiente antes de tiempo.

El Chacal

Terrorista irreal

Puedes utilizar las puntuaciones de Said Assad el Lobo, en la página 132.

Equipo: Pistolas (mM), detonador, comunicador de pinganillo, dispositivo arcano, bombas de gas Sallazar.

Poco a poco, el túnel comenzará a llenarse de vapor, lo que otorgará una bonificación de +2 a la Defensa de quienes estén en el túnel debido a la dificultad añadida de ver al blanco. Del contenedor saldrá una figura humanoide musculosa y estilizada, de largos cabellos manchados de tierra y piel parda rojiza, como un nativo americano. El interior del contenedor estaba lleno de circuitos arcanos, tubos y tierra húmeda. El humanoide no atenderá a razones, gruñirá y comenzará a mutar poco a poco, creciendo de tamaño por asaltos.

Durmiente/dragón

Alma de la tierra

Puedes utilizar las puntuaciones del durmiente de la página 87.

Los explosivos con los que pretendían abrir un boquete en el campo de juego aún están conectados al contenedor. Los personajes pueden realizar una prueba de Reflejos + 🌀 («Mecánica») 12 para hacer estallar las tuberías. También pueden activar el sistema contra incendios.

Si se tienen conocimientos sobre ello, puede programarse una explosión que sepulte al dragón de otra forma. Una prueba de Intelecto + 🌀 («Artificio») 15 les permitirá preparar la detonación.

Si el dragón logra transformarse completamente (en veinticuatro asaltos), huirá desquiciado por uno de los pasillos hacia el exterior y sembrará el pánico.

El Chacal huirá en cuanto logre desvelar al durmiente para continuar con la operación Despertares. Utilizará gas Sallazar para cubrir su retirada, convirtiendo en zombis a los que se encuentre por el camino.

Zombi

Infectado por el gas Sallazar

Puedes utilizar las puntuaciones del zombi de la página 89.

CONCLUSIÓN

Reporto de experiencia

- Por acabar la aventura con vida, los personajes recibirán 1 punto de experiencia.
- Por reclutar a Roger Polson, recibirán 1 punto de experiencia.
- Si logran detener los planes de las Águilas del Desierto, recibirán otro punto de experiencia.

Recompensas

- Si logran reclutar a Roger Polson, sus Recursos aumentarán en 1 punto.
- Si crean un desajuste considerable o un siete, sus Recursos bajarán 1 punto.
- Por la captura o eliminación del líder de las Águilas, la Agencia los recompensará con 1 punto de Recursos.

OPERACIONES TERRORISTAS

FRENTE DE LIBERACIÓN IRREAL

Los personajes forman un grupo de irreales tachados de terroristas por la AIT. Hasta ahora han provocado algún que otro desajuste, pero ningún siete. El grupo se ha denominado Frente de Liberación Irreal (FLI), pero algunas burlas hacia su nombre les ha hecho buscar uno nuevo. No están de acuerdo con la dictadura de la AIT, que decide por los irreales dónde y cómo deben vivir, qué aspecto deben tener y, en ocasiones, si tienen derecho a tener hijos. Crean que existen otros medios y que es posible coexistir como en el pasado. No son abiertamente violentos, pero saben que en sus actuaciones puede haber daños colaterales. Para ellos, algunos deberán caer para que millones puedan vivir libres.

La partida comienza cuando Faston, su remendador, les comunica que la AIT ha planificado la eliminación de un recién nacido en su ciudad, San Francisco. Faston ha pirateado una transmisión de un grupo de dedales. Según parece, el bebé es hijo de irreales desajustados y ha nacido con la extraña capacidad de anular el Entramado. La Agencia ha mandado a un pequeño grupo de dedales para que acabe con la vida de la recién nacida.

Tienen aproximadamente dos horas para impedirlo. Faston ya ha enviado a sus dispositivos toda la información sobre el recién nacido, el hospital y la familia. Además, una cuenta atrás señala aproximadamente lo que tardarán los dedales en llegar al hospital desde el alfiletero de San Francisco (situado en Alcatraz): seguramente lo hagan por la noche durante el cambio de turno.

De camino al hospital

Los personajes se dirigen a toda prisa hacia el hospital con el poco equipo que han podido recoger a bordo de una furgoneta Chrysler negra de cristales tintados. El hospital se encuentra a pocas manzanas de Chinatown, donde viven los padres de la criatura, llamada Mei.

Una prueba de Reflejos + 🕒 («Conducir») 15 determinará lo que tardarán en llegar realmente los dedos:

- Menos de 14: Ya estarán ahí cuando lleguen los personajes.
- 15-17: Llegarán diez asaltos más tarde que los personajes.
- Más de 17: Aún van a tardar cinco minutos.

El hospital está cerrado a visitas de noche y solo atiende emergencias. Existe un servicio de seguridad privada y detectores de metales en la entrada. Pueden hacer una prueba de Intelecto + 🕒 15 para buscar rutas alternativas con poca vigilancia por las que pasar sin problemas. Una vez dentro, deberán llegar a Maternidad, situada en la octava planta, esquivando con el mayor sigilo posible a las enfermeras y la seguridad con una prueba de Reflejos + 🕒 15. Si las enfermeras detectan a los personajes, estos tendrán que dar una explicación convincente o avisarán a seguridad (Voluntad + 🕒 15).

Vigilante de seguridad

Secuaz aburrido

Puedes utilizar las puntuaciones del policía de la página 84.

Equipo: Esposas, radio, pistola ligera (daño mM), porra (daño M).

Si los personajes son descuidados o cometen errores y al vigilante le da tiempo a pedir refuerzos, en pocos asaltos llegarán tantos guardias como el número de personajes (se consideran secuaces).

En la planta de Maternidad

Una vez en la octava planta, en la sala de lactancia pueden encontrar la habitación de la madre, que duerme plácidamente bajo sedación. Pero no hay rastro del recién nacido.

Mei Xing se encuentra junto con otros bebés tras un grueso cristal en la sala de recién nacidos. Un panel con banda magnética da acceso a la sala. Los personajes deberán superar una prueba de Intelecto + 🕒 17 para piratearlo y poder entrar. También pueden

robar una tarjeta de acceso a alguna enfermera superando una prueba de Reflejos + 🕒 13.

Precisamente, por allí hay una enfermera que anda comprobando las habitaciones y los recién nacidos mirando una carpeta de historiales. Con una prueba de Voluntad + 🕒 16 podrán notar que en realidad parece algo perdida.

Los dedos de la Agencia

El jefe de la operación, un insectoide llamado Brundle, se encuentra en esta planta para eliminar a la recién nacida, pero aún no la ha encontrado. Usa un patrón de enfermera e intentará relevar a la actual enfermera del turno de noche media hora antes de que se produzca el cambio de turno para disponer de tiempo suficiente a solas en la planta. Cuenta con un par de compañeros que lo esperan en el exterior en un coche negro de la Agencia, y otro en las escaleras de emergencia cubriendo su retirada.

Brundle

Dedal insectoide

Características: Fortaleza («Duro como las cucarachas») 10, Reflejos («Insecto») 10, Voluntad («Órdenes son órdenes») 3, Intelecto («Siempre buscando una salida») 3.

Habilidades: 🕒 «Tregar por el techo» 6, 🕒 «Destripar» 7, 🕒 «Llenarlo todo de plomo» 6, 🕒 «Sentido del peligro» 5, 🕒 «Permanecer fuera de la visión» 5, 🕒 «Desagradable» 4, 🕒 «Subterráneos» 3.

Combate: Aguante 11, Iniciativa 11, Daño +4/+1, Defensa 22.

Rasgos raciales: Alas planeadoras, Arma natural (patas aserradas), Armadura natural (exoesqueleto), Miembros adicionales.

Tara racial: Carácter difícil.

Equipo: Ropas y patrón *sport* de enfermera, gafas de realidad aumentada, comunicador de pinganillo, jeringuillas con ricino, dispositivo arcano, pistola con silenciador (daño mM).

Si se topa con los personajes, tratará de eliminarlos sin llamar la atención, pidiendo ayuda a su compañero, Abraham. No acabará con el bebé de manera violenta, sino que, para no llamar la atención, intentará que parezca una muerte natural. Sin embargo, estaría dispuesto a destruir toda la planta del hospital, haciendo que parezca un escape de gas o la explosión de una bombona de oxígeno.

Abraham, el dedal de apoyo, espera junto a las escaleras interiores del edificio cubriendo a su compañero. Si los personajes salen del ascensor, les saldrá al paso con cualquier pretexto para atraerlos a las escaleras y eliminarlos.

Abraham

Dedal sombrío

Características: Fortaleza («Compleción atlética») 6, Reflejos («Sombra en la noche») 10, Voluntad («Está haciendo lo que es necesario») 7, Intelecto («No se plantea mucho las cosas») 3.

Habilidades: 🏃 «Parkour» 9, 🩸 «Abrir la yugular» 8, 👁 «Ojos en la oscuridad» 7, 🌑 «Ser tu sombra» 6, 🕸 «Espeluznante» 5, 📖 «Anatomía» 4, 🎯 «Dedal» 1, .

Combate: Aguante 9, Iniciativa 11, Daño +3/+2, Defensa 24.

Rasgos raciales: Arma natural (garras), Devorar, No deja huella, Visión en la oscuridad.

Tara racial: Criatura de la noche.

Equipo: Ropas negras y patrón *sport* de humano, gafas de sol de realidad aumentada, comunicador de pinganillo, dispositivo arcano, cuchillos (daño C).

El momento de la verdad

En algún momento los niños comenzarán a llorar. Cuando lo hagan, despertarán a Mei Xing, y en ese momento se abrirá una cremallera centrada en su persona que permanecerá abierta hasta que deje de llorar. Es posible calmarla superando una prueba de Voluntad + 🗨 16 cantándole una nana o meciéndola entre los brazos.

Si consiguen escapar del edificio con el bebé, los seguirá un coche de la AIT. Un par de coches más aparecerán de la nada a los seis asaltos (ocupados por cinco secuaces cada uno).

Durante la persecución, aquellos que permanezcan dentro del vehículo recibirán +4 a la Defensa contra ataques a distancia. Las reglas de persecución se pueden consultar en la página 47. La furgoneta tiene Defensa y Aguante 15; los vehículos de la Agencia, Defensa 15 y Aguante 10. Los modificadores negativos por los distintos estados de daño son a la conducción. Una vez incapacitados, los vehículos son inservibles (ruedas pinchadas o motor destrozado).

Cada dos tiradas viene una calle en cuesta o rampa que añade +/-2 a la prueba de conducción. Es posible tirar Intelecto + 📖 o 🎯 («Conocer la ciudad») 15 para tener solo modificadores positivos.

Algunos de los dedales tendrán alas planeadoras en lugar de algún otro rasgo para saltar a la furgoneta, e irán armados con espadas (daño M) en lugar de subfusiles.

Si los personajes logran darles esquinazo, pueden dirigirse a su base y buscar un hogar alejado de la ciudad para la recién nacida. Si despertaron a la madre y se la llevaron con ellos, pueden ir a su dirección en Chinatown para recoger al padre y llevar a toda la familia Xing a un lugar seguro.

Irreales de la Agencia

Dedales esbirros

Puedes utilizar las puntuaciones del dedal de la Agencia de la página 85.

Rasgos raciales: Todos tienen Arma natural (garras), algunos tienen Armadura natural (pelaje o quitina) y otros, Tregar cual arácnido.

Equipo: Armaduras antibalas (RD 8 contra daño balístico, RD 2 contra el resto), comunicadores de pinganillo *bluetooth*, gafas de realidad aumentada, subfusiles con silenciador (daño CM), abundante munición, pistolas automáticas (daño mM).

Cualquier personaje que supere una prueba de Intelecto + 🧠 15 recordará que existe un tipo llamado Padre Joseph, encargado de la Misión Dolores, en el edificio más antiguo de la ciudad. Se trata de un inmortal que ayuda a esconderse a los irreales de la AIT.

Hogar dulce hogar

Una vez que los personajes lleguen a su base tras haber rescatado a la irreal de ser eliminada, encontrarán a Faston visiblemente agitado: un noticiario en un televisor informa de un altercado en un hospital cercano al barrio chino. El incidente está relacionado con las Tríadas (mafia china). Se habla de decenas de muertos.

Al margen de si los personajes lograron rescatar a Mei Xing discretamente, otro incidente habrá tenido lugar en el barrio chino, donde la AIT buscaba al bebé. Faston los felicita por su discreta actuación y, mientras se toman un respiro y vendan sus heridas, Faston recibe una llamada. Después se dirige a los personajes con urgencia:

—Chicos, los siento mucho, pero parece que puedo tener algo importante aquí y necesito vuestra ayuda de nuevo.

Faston empieza a teclear como un loco en su terminal arcanotecnológico. En la pantalla van apareciendo más y más líneas de código, mientras que Faston les comenta lo que ocurre.

—Según parece, la Agencia ha emprendido una campaña de limpieza del barrio chino. En respuesta a nuestra participación en el rescate, han arrasado un refugio de desajustados en el barrio. No han dejado títere con cabeza. De cara a la opinión pública es una operación del SFPD para perseguir a los culpables de la masacre del Saint Francis Memorial.

»Uno de los desajustados del campamento, Lee, con quien jugaba al Angry Words, ha logrado escapar y se ha hecho con

un terminal arcano de uno de los dedos. Según parece, aún está activo. Si me lo traéis, podría sacar información de La Roca e incluso engañarlos durante algún tiempo.

»Lee Chang es un buen tipo, solo quería integrarse, y no se merecía ver cómo masacraban a toda su familia. La comunicación se ha cortado, pero antes me pidió reunirse conmigo en el Golden Gate Park, cerca del jardín japonés.

»No sé cuánto tiempo se mantendrá activo el terminal, pero no será mucho, así que tengo que pedirlos que salgáis cuanto antes en su búsqueda. Pensad cuántas misiones de la Agencia podríamos trancar y cuánto daño podríamos hacerle.

De vuelta a las calles

Esta vez tampoco pueden pararse a elegir equipo, pero dada su última actuación, todos tienen disponibles chalecos antibalas y silenciadores.

Los personajes salen cuanto antes en dirección al Golden Gate Park. El jardín en cuestión se encuentra en mitad del parque, junto al Stow Lake. Pueden aparcar en la Décima Avenida y atravesar una parte del parque para llegar con relativa facilidad. El parque se encuentra cerrado por la noche y solo lo vigilan un puñado de guardias. Tendrán que superar una prueba de Reflejos + 🌀 13 para no llamar su atención. Si no lo consiguen, los guardias se acercarán con linternas a investigar. Van equipados con radio y pistola. No se harán los valientes, si se ven superados pedirán refuerzos y llamarán a la policía local, que tardará en llegar quince minutos.

Guarda de seguridad

Vigilante del parque

Puedes utilizar las puntuaciones del policía de la página 84.

Equipo: Esposas de plástico, radio, pistola ligera (daño mM), porra (daño M).

El lugar señalado

Una vez lleguen al jardín japonés, los personajes pueden constatar que ha habido algún tipo de enfrentamiento allí: un miembro de la Agencia está fuera de juego, flotando sobre el lago.

Con una prueba de Intelecto + 🌀 16 descubrirán que al menos cuatro personas más deambulan por el jardín, según las huellas y distintos ruidos. Si superaron la prueba a dificultad 20, localizan a tres dedales que están buscando algo. Llevan chaleco y subfusiles MP5 con silenciador y puntero láser. Y si la dificultad superada fue de 25, además localizarán en uno de los tejados de la pagoda a un individuo de aspecto oriental que, por su actitud, parece estar aterrado.

Se trata de cuatro irreales que, junto con el fallecido, forman una escuadra: son Creed y Morgan, dos ferales; Vincent, un insectoide, y Jules, un daemon. Todos ellos están vestidos de SWAT excepto el daemon, que lleva el uniforme de la policía de San Francisco.

Irreales de la Agencia

Dedales

Puedes utilizar las puntuaciones del dedal de la Agencia de la página 85.

Equipo: Armaduras antibalas (RD 8 contra daño balístico, RD 2 contra el resto), comunicadores de pinganillo *bluetooth*, subfusiles con silenciador (daño CM), abundante munición, pistolas automáticas (daño mM).

Creed y Morgan

Rasgos raciales: Arma natural (garras), Armadura natural (pelaje), No dejan huella.

Vincent

Rasgos raciales: Alas planeadoras, Armadura natural (quitina), Difícil de matar, Miembros adicionales.

Equipo: Dos espadas (daño M) además del equipo común.

Jules

Rasgos raciales: Aliento del infierno (3 metros, daño mM. Si se esquiva con una prueba de Reflejos + 🌀 16, solo causa daño m), Arma natural (cuernos), Esconderte en las sombras, Teleportación cercana.

Equipo: Dos porras (daño M) además del equipo común.

Si los personajes abren fuego o llaman la atención, los guardias de seguridad del parque se acercarán a inspeccionar. Uno de los dedales, el daemon con un patrón y vestimenta de policía, se acercará a apaciguar los ánimos de los vigilantes y comentará que se encargan de la situación, que están siguiendo a un

sospechoso de las Tríadas, alguien armado y muy peligroso. Los SWAT están actuando, por lo que sería mejor que se retirasen y acordonasen la zona. No será necesario que llamen a la policía, los refuerzos están en camino.

Si los personajes se internan en el jardín, tendrán que superar pruebas enfrentadas de Reflejos + 🌀 contra Intelecto + 🌀 para no llamar la atención de los dedales. Es prácticamente imposible llegar a la pagoda sin cruzarse con ellos.

Cada asalto, los dedales harán una prueba de Intelecto + 🌀 25 para encontrar a su presa (sumando un +1 adicional en cada prueba por cada uno de los personajes, hasta un máximo de +4).

Si logran rescatar a Lee, se trata de un desajustado con aspecto de lagarto de rasgos orientales que trabaja en el parque como jardinero. Tiene el dispositivo aún activo, una *tablet* de última generación en una funda, manchada de sangre. Lee está herido de gravedad, pero es robusto y ha aguantado hasta ahora. Estaba esperando a Faston, al que desgraciadamente no ha visto nunca en persona y no cree poder reconocerlo. Con una prueba de Intelecto + 🌀 («Medicina», «Primeros auxilios») 12 diagnosticarán que con las lesiones internas que tiene le quedan breves instantes de vida.

Poco después pueden volver a su base con el dispositivo aún activo. Faston lamenta la noticia de la muerte de Lee y decide que le dará un sentido a su muerte. Rápidamente empieza a conectar todo tipo de cables en los diferentes puertos del dispositivo y a teclear como un poseso. Aconseja a los personajes descansar, pues su labor puede llevar horas.

A la mañana siguiente, un ojeroso Faston les comenta que puede que tenga algo: ha conseguido aislar la señal y dar por desconectado el terminal de la base, por lo que en la Agencia no lo echarán de menos. Con este dispositivo pueden tener acceso a las distintas misiones que la AIT esté planificando en San Francisco, así como localizar instalaciones secretas, patrones usados, etcétera.

CONCLUSIÓN

Reparto de experiencia

- Por acabar la aventura con vida, recibirán 1 punto de experiencia.
- Por salvar a la niña irreal, 1 punto de experiencia.
- Si logran recuperar el dispositivo de la AIT, otro punto de experiencia.

Recompensas

- Si logran recuperar el dispositivo de la AIT, podrán incrementar sus Recursos en 1 punto.

- Si crean un desajuste considerable o un siete, sus Recursos aumentarán en 1 punto, pero la AIT comenzará a verlos como una amenaza más seria (y no como una simple molestia).

EL DORADO

Los personajes pertenecen a la organización terrorista de los Arcanos. Todos son en mayor o menor medida practicantes del Arte. Recientemente han descubierto que la AIT vigila unas ruinas en Chiapas (México), no muy lejos de la zona arqueológica de Palenque, en la selva Lacandona. Su topo en la Agencia les ha dicho que en las ruinas de la ciudad, de la que hoy en día solo se ha explorado una décima parte, se han encontrado artefactos arcanos de gran poder. La información es clasificada, pero su contacto puede decirles que allí han encontrado resistencia, ya que han enviado dedales especializados en arcanotecnología. Además, aún no se ha enviado ningún artefacto a la central, así que se especula que están vinculados al complejo, están protegidos o son de dimensiones considerables. La AIT ha acordonado una amplia extensión de la selva, camuflada como prospección arqueológica llevada a cabo por la Fundación Holística.

Los personajes llegarán a México como turistas, a bordo de un autobús de un complejo turístico hotelero del golfo de México que los ha recogido en el aeropuerto con destino al complejo Aguascalas. Los Arcanos les han reservado habitaciones para una semana. Una vez se instalen, podrán comprobar que la zona arqueológica de Palenque se encuentra a ciento ochenta kilómetros de distancia (según el clima, pueden ser de tres a doce horas, debido al estado de las carreteras). Pueden alquilar un todoterreno. Lo más cómodo sería alojarse en la pequeña localidad de Palenque, para estar a unos cuarenta y cinco minutos de las ruinas.

El complejo arqueológico está cerrado por restauración y no se puede acceder a él. Todas las visitas se han cancelado. Varios guardias de seguridad lo vigilan día y noche. Una vez que los personajes logren infiltrarse en él, podrán observar que una carretera secundaria se interna en la selva. Una valla con el anagrama de la Fundación Holística, vigilada con cámaras, impide el acceso. Una carretera de tierra se interna en la selva tras la valla, con profundos surcos dejados por camiones a modo de roderas.

En la selva

El sendero se ha abierto a golpe de motosierra. No parece haber ningún otro tipo de vigilancia aparte de las cámaras situadas en el sendero cada diez metros, conectadas a focos y sensores de movimiento. Tras adentrarse varios kilómetros, pueden encontrarse extrañas huellas sin duda irreales, de

algún tipo de criatura que mora en la selva, además de algún que otro resto de algún guardia de seguridad relativamente reciente (este debe de ser el motivo real por el que han cerrado las visitas al complejo).

Criatura de la selva

Reptil camaleónico

Puedes utilizar las puntuaciones del monstruoso de la página 88.

Rasgos raciales: Arma natural (garras y fauces), Armadura natural (escamas, RD 4), Camuflaje, Cola, Robusto.

Tara racial: Enorme.

Se trata de algún tipo de lagarto evolucionado del tamaño de un rinoceronte, extremadamente rápido. Su mandíbula tiene una doble articulación que le da un aspecto aterrador cuando la abre. Puede adoptar la textura y color de su entorno, por lo que capturarlo es muy complicado. Parece reaccionar solo al sonido y al movimiento, por lo que se especula que sea ciego. Es un depredador que disfruta con la caza.

Cada cinco kilómetros hay un puesto de seguridad, una garita prefabricada con cuatro guardias que vigilan las cámaras de seguridad. Allí pueden encontrarse, además, armas y munición como para acabar con un elefante. Los guardias están visiblemente nerviosos.

Guardia de seguridad irreal

Seguridad privada

Características: Fortaleza («En buena forma») 5, Reflejos («Coordinado») 8, Voluntad (««Para esto me pagan»)» 6, Intelecto («Mirada atenta») 5.

Habilidades: 🌀 «Ejercicio regular» 6, 🧠 «Curso sobre armamento» 5, 👁 «Vigilar el perímetro» 6, 🪂 «Saltar desde las sombras» 6, 🗣 «Dar órdenes a gritos» 5, 📅 «Pasatiempos» 5, 🛡 «Permanecer despierto» 5.

Combate: Aguante 8, Iniciativa 10, Daño +2/+1, Defensa 19.

Rasgos raciales: Visión en la oscuridad y uno de los siguientes rasgos: Arma natural (garras), Cola (daño M), No dejan huella o Teleportación cercana.

Tara racial: Cuadriculados o Moralidad excesiva.

Equipo: Ropas de vigilancia, pistola (daño mM), linterna, tonfa (daño M), walkie, chaleco antibalas. Si se da la alarma, cogerán chalecos tácticos (RD 8 contra daño balístico, RD 2 contra el resto), subfusiles o escopetas (daño CM).

El campamento de la AIT

Tras quince kilómetros puede accederse al corazón de la selva, donde aguarda una pirámide de piedra iluminada por focos halógenos colocados en pequeñas torres y rodeada de más casas prefabricadas. Algunos guardias de seguridad deambulan por la zona. Además, algunos técnicos se pasean por la zona recogiendo todo tipo de muestras y lecturas con distintos dispositivos arcanos.

Una de las casas prefabricadas es más grande que el resto. Sin duda, es el cuartel central de la AIT. En su interior hay fotografías de todo el complejo en grandes tabloneros de corcho, así como fotografías borrosas de la criatura de la selva. Al parecer, su especie habitaba las ruinas y salieron de ellas para internarse en la selva tras la llegada de la AIT. Además, hay un pequeño ordenador portátil que contiene un plano del interior de la pirámide y referencias a algo llamado el «Núcleo», que se encuentra en lo más profundo del complejo. Parece ser un cubo de piedra de unos dos metros de lado cubierto de inscripciones y todo tipo de relieves. La Agencia hace referencia a él como un arma peligrosa de enorme poder arcano, así que, como medida de seguridad, ha colocado cargas explosivas a todo lo largo del complejo subterráneo para sepultarlo e impedir que caiga en malas manos.

Es posible acceder hasta la pirámide en sigilo o con alguno de los monos de trabajo de los miembros de la fundación que rodean la pirámide. Una vez dentro, podrán descubrir corredores internos que la atraviesan y se internan bajo la tierra. En las paredes se encuentran ilustraciones de enormes lagartos enroscados en la pirámide (similares a la criatura que ronda la selva) y referencias a distintas pirámides desde las que parece salir algún tipo de haz de luz.

El Núcleo

Se encuentra a casi veinte metros de profundidad, bajo corredores de piedra húmedos y claustrofóbicos. Se encuentra monitorizado por cámaras y dispositivos arcanos, y vigilado por cuatro guardias de seguridad, uno por cada una de las entradas que tiene la estancia que contiene el cubo. Una inspección rápida revela que no está fijo al suelo, pero es prácticamente imposible moverlo sin ayuda de una carretilla elevadora. Una inspección más intensiva revela que los relieves de su superficie tienen numerosas piezas móviles que pueden manipularse para modificar el diseño de dichos relieves. El núcleo desprende una señal magnética permanente que interfiere con el campo electromagnético, haciendo que los dispositivos arcanos y todo tipo de aparatos eléctricos funcionen erráticamente.

Harán falta conocimientos sobre cultura maya y su sistema pictográfico/jeroglífico de escritura para comprender que es

un artefacto capaz de modificar la estructura y composición del campo mágico de la Tierra. Además, posee un reiniciador que permitiría desactivar el campo mágico por unos minutos y volver a iniciarlo de cero, lo que podría desde terraformar el planeta hasta dañar el Entramado permanentemente, haciendo que se derrumbara y deritiendo literalmente antenas y telares. En manos de la Agencia permitiría fortificar el Entramado impidiendo la formación de sietes. Sin embargo, en manos de los Arcanos sería un elemento liberador. Por desgracia, para cualquier uso que quiera dársele es necesario llevar a cabo un complejo ritual que conlleva un sacrificio humano, y el propio Núcleo dispone de un sistema de seguridad para impedir que caiga en malas manos. Los pictogramas solo hacen referencia a una figura dorada que lo protege. ¿Será el mítico El Dorado, que cientos de buscadores de tesoros trataron de encontrar? Los gólems forman parte de la habitación en la que se encuentra

Gólem dorado

Guardián del Núcleo

Puedes utilizar las puntuaciones del gólem de la página 88.

Rasgos raciales: Arma natural (puños de hierro, daño mM), Armadura natural (metálica, RD 6), Autonomía, Difícil de matar, Robusto.

Tara racial: Enorme.

el Núcleo. Si este se manipula sin el debido ritual, despertará a uno de ellos para que acabe con los intrusos. Son metálicos, recubiertos de una capa de pintura que les hace parecer parte de la pared de roca tallada. Numerosos ideogramas mayas recubren su figura.

Si se manipula el Núcleo correctamente, con un par de pruebas exitosas consecutivas de Intelecto + 🧠 («Maya», «Pictografía») 25, un poderoso haz de luz cegador surgirá de su cima en dirección al cielo, visible desde cualquier punto del mismo hemisferio.

CONCLUSIÓN

Reparto de experiencia

- Por acabar la aventura con vida recibirán 1 punto de experiencia.
- Por hacerse con el control del núcleo obtendrán 1 punto de experiencia.
- Si además logran destruir el Entramado en la zona, ganan otro punto de experiencia.

Recompensas

- Si logran saquear las instalaciones y comunicaciones de la AIT, podrán incrementar sus Recursos en 1 punto.
- Si crean un desajuste considerable o un siete, sus Recursos aumentarán en 1 punto, pero la AIT comenzará a verlos como una amenaza.
- Si destruyen el Entramado en la zona de México, pasarán a ser identificados como enemigos públicos, con el nivel más alto de amenaza. Esto aumentará sus Recursos en 1 punto, recibiendo ayuda de cualquier grupo terrorista.

PARTIDAS DE CAZADORES

ruta 66

Los personajes forman un grupo de cazadores (en su mayoría humanos, aunque puede haber algún semihumano). Acaban de abandonar su base de operaciones en Chicago huyendo de la Agencia, que llevaba persigiéndolos durante un año. Avanzan por la ruta 66 rumbo suroeste a bordo de una autocaravana Boulder 1986 Fleetwood con todo el equipo que han logrado salvar. Su destino es Nuevo México, una ciudad llamada El Rey, donde tienen un refugio seguro. No saben a ciencia cierta si los siguen, han perdido a familiares y compañeros en el ataque a su base. Uno de sus compañeros en la furgoneta, Steve, ha recibido un tajo en el estómago y necesita ayuda médica.

Conducen en mitad de la noche a toda pastilla, reviviendo lo ocurrido:

Flashback

Los personajes se encuentran en un almacén abandonado cercano al puerto del lago Michigan. El almacén tiene tres plantas completamente desiertas que solo mantienen los pilares, el resto del almacén está en bruto. La mayoría de las ventanas están rotas y cubiertas por mamparos de madera.

Los personajes están en la tercera planta, alumbrados por lámparas de gas (no confían en la tecnología); una radio de onda corta encendida en un lado. Hay armas y munición por todos lados, así como comida china del restaurante Kum Pao abandonada en una mesa plegable. En varios tableros de corcho hay fotografías de distintos individuos marcadas con lana roja que llevan hasta distintos documentos en otros tableros formando un extraño laberinto. Doc McCoy y su esposa, Carol, limpian y comprueban las armas.

Aquellos personajes que superen una prueba de Intelecto + 🧠 20 escuchan ruidos en las escaleras y tras algunos mamparos. Además, pueden fijarse en que todos menos Steve quedaron completamente sorprendidos, pero Steve ya estaba ocultándose bajo la mesa.

De repente comienzan a subir irreales por las escaleras, otros irrumpen a través de los mamparos (curiosamente, eligen los mamparos que no tenían minas de proximidad conectadas). Los irreales visten equipo táctico, con chalecos y todo tipo de protecciones. Algunos usan armas de fuego; otros, armas blancas. Doc McCoy toma una escopeta y comienza a disparar, mientras Carol tumba la mesa y lo apoya con un par de pistolas. Steve se oculta bajo la mesa mientras activa el detonador que hace explotar las minas de proximidad en la escalera. Se oye una explosión y el edificio se sacude.

Los irreales los superan claramente en número (en el primer asalto llegarán tantos como personajes, todos esbirros, y después irán apareciendo más cada tres asaltos). La solución más clara es activar el plan de huida, aunque aún no lo han puesto a prueba. De hecho, algunos compañeros aún no lo conocen, dado el alto riesgo que entraña.

Para incentivar más aún su necesidad de escapar, de repente Carol cae abatida por un par de disparos. Poco después, Doc, sin munición, es decapitado por un irreal armado con una espada oriental.

Irreales de la Agencia

Dedales esbirros

Puedes utilizar las puntuaciones del dedal de la Agencia de la página 85, con las siguientes modificaciones:

Habilidades: 🦶 «Pisar los talones» 7, 🗨️ «Persuasivos» 5, 📖 «Historia de los cazadores» 4, 🧢 «Dedal» 1.

Rasgos raciales: Todos tienen Arma natural (garras, fauces o puños de piedra). Además, algunos tienen Armadura natural (escamas o pelaje) y otros, Infravisión, Teleportación cercana o Tregar cual arácnido.

Equipo: Armaduras antibalas (RD 8 contra daño balístico, RD 2 contra el resto), comunicadores de pinganillo *bluetooth*, gafas de realidad aumentada, subfusiles con silenciador (daño CM), espada (daño M), abundante munición, pistolas automáticas (daño mM).

El plan de huida

El plan de huida consiste en subir a la azotea y dirigirse al edificio contiguo, también vacío, saltando unos cinco metros con una prueba de Fortaleza + 🏋️ 16. Con un resultado entre 13 y 15, se llega por los pelos y se sufre un daño C.

Después tendrán que correr por la nueva azotea unos diez metros hasta una amplia claraboya y dejarse caer por ella doce metros hasta una cuba cargada de colchones usados superando una prueba de Voluntad + 🧠 17. Con un resultado entre 13 y 16, se sufre daño C al no caer todo el cuerpo dentro de la cuba.

En ambos casos, un resultado de 12 o menos implica daño mM (sin tener en cuenta la armadura).

Steve se desgarrará el estómago con la claraboya, reacio a saltar. Los personajes que superen una prueba de Voluntad + 🧠 15 recordarán que se lo estaba pensando demasiado. De hecho, estuvo a punto de darse la vuelta y entregarse.

Abajo, junto al contenedor, hay una autocaravana Bounder 1986 Fleetwood cargada con equipo de emergencia y lista para arrancar.

Mientras salen por una puerta lateral, pueden ver que su base de operaciones está rodeada por furgones de las fuerzas especiales de la AIT.

De vuelta al presente

Conduce James Thompson, el más anciano de los cazadores, un ojo de cincuenta años que, aunque se queja de uno de sus tobillos, es duro como un toro. Steve, entre gritos, suplicará para que lo lleven a un médico o lo abandonen en las cercanías de un hospital.

Superando una prueba de Intelecto + 🧠 o 📖 («AIT») 15, determinarán que es una locura, seguro que la AIT monitoriza los hospitales y alrededores. Además, los cazadores no abandonan a nadie.

Si aún no han averiguado que Steve sabía algo del ataque de la AIT, no habrán descubierto el localizador que lleva entre sus ropas y siguen por la ruta 66, con lo que, a las pocas horas y en mitad de la nada, comienzan a aparecer más furgones de las fuerzas especiales y un helicóptero con un potente foco. Los furgones circulan con las luces apagadas hasta que están casi encima. Solo una prueba de Intelecto + 🧠 27 permitirá detectarlos en la carretera a oscuras.

Deberán dar esquinazo a los furgones si no quieren que los atrapen. Hay dos furgones y en cada furgón hay diez dedales. Disponen de una ametralladora de cinta en cada furgón (mCM).

Si han descubierto que Steve es un traidor

Con una prueba de Intelecto + 🧠 10 no tardarán en encontrar un transmisor comunicador arcanotecnológico. El transmisor lleva activo desde que abandonaron su base, por lo que lo más prudente sería abandonar la ruta 66.

Steve suplicará por su vida entre lágrimas muy convincentes. Los personajes deberán superar una prueba de Fortaleza + 💪 15 para sonsacarle información y otra de Voluntad + 🧠 15 para descartar sus mentiras.

Lo que cuenta el topo

Steve fue sido captado por la AIT hace un año. Al principio solo les pasaba información sin importancia: pisos francos abandonados, zulos con armas en desuso, etcétera. A cambio, la AIT le proporcionaba un tratamiento poco invasivo para su leucemia. Poco a poco la relación se fue estrechando hasta que la AIT le prometió una cura si delataba a todo el equipo de Chicago.

Ahora los personajes deben elegir lo que hacer con el traidor: atarlo y amordazarlo hasta que encuentren a otros cazadores o liquidarlo y abandonar su cuerpo.

EL EQUIPO DE LA FURGONETA

- Armas de fuego pequeñas (mM): todo tipo de pistolas automáticas y revólveres.
- Armas de fuego medianas (CM): escopetas y subfusiles.
- Abundante munición para todas las armas y cuatro silenciadores.
- Un lanzagranadas y munición para cinco disparos (mCM).
- Cinco granadas de humo.
- Ocho chalecos antibalas (RD 8 contra daño balístico, RD 2 contra el resto).
- Diez *walkie-talkies* de onda corta (5 km) con pinganillo y laringófono.
- Radio de onda media y antena plegable.
- Generador de gasolina y diez galones de gasolina.
- Material de costura apagado y desmontado para piratear el Entramado.
- Distintas prendas y material de disfraz.
- Varias herramientas.
- Un par de juegos de ganzúas.
- Un par de baterías para la autocaravana.
- Comida para una semana en un pequeño frigorífico y cincuenta latas de cerveza.

Su perseguidor es implacable, un dedal llamado teniente Philip Gerard. Dicen que es un mecano incansable y que jamás ha archivado un caso sin resolverlo.

Decisiones

El Rey ya no es un sitio seguro. Además, cabe la posibilidad de que aún los estén siguiendo y conduzcan a la AIT al cubil de los hermanos Colt. Deben buscar otro refugio donde esconderse. Con una prueba de Intelecto + 🧠 15 (o una habilidad relacionada con la organización de cazadores) podrán estudiar la prensa y localizar mensajes secretos en los anuncios por palabras.

Aún siguen en el estado de Illinois, por lo que tienen dos opciones: volver sobre sus pasos atravesando el estado hasta llegar a Wisconsin, donde pueden buscar a Hans Heckler y Koch, o seguir la pista de un anuncio que han localizado en el *St. Louis Post-Dispatch*, un diario de la región de Misuri (el estado colindante con Illinois). La última parece ser su mejor opción, ya que si atraen a la AIT hacia la pareja de hermanos no saben a quién temer más.

Desconocen al cazador o cazadores que han dejado el anuncio, pero la señal es clara e inequívoca: «Cazadores en Saint Louis, estableciéndose, contacto para apoyo». Si quieren concertar un encuentro, solo tendrán que buscar una cabina telefónica y poner un anuncio por palabras en el diario en cuestión.

Cita en Saint Louis

Los misteriosos cazadores deciden quedar bajo el Arco Gateway a medio día. Es una curiosa elección, ya que el arco fue construido en 1965 para conmemorar la primera versión del Entramado. Su contacto llevará una gorra roja de los Rams de Saint Louis.

Para subir al arco disponen de mil setenta y seis escalones, un ascensor hasta los noventa y un metros y un tranvía donde caben ochenta personas que tarda cinco minutos. Su contacto los espera en el extremo norte. Parece ser un atlético humano (un personaje ojo podría corroborarlo) de alrededor de veinticinco años, de pelo rubio con ropa deportiva. Superando una prueba de Intelecto + 🧠 15 averiguarán que va armado, por la forma de colocarse para que no se le note la pistolera. Si superaron la dificultad 17, además detectarán que trata de no mirar hacia un grupo de árboles a cien metros, por lo que es allí donde debe de tener apoyo.

Tras una pequeña charla insustancial, donde van soltándose distintas claves de cazadores, que los personajes recordarán con una prueba de Intelecto + 🧠 15, deciden que se trata de un genuino cazador, aunque bastante novato. Su compañero, Lincoln Case, un chico moreno de la misma edad, se encuentra oculto a cien metros con un rifle de francotirador.

Tras reunirse, se dirigen a un sitio seguro a pocos kilómetros del arco, un edificio de apartamentos a orillas del Misisipi. Allí los espera otro humano llamado Buz Murdock, enfermo de gravedad.

Los tres jóvenes son cazadores desde hace relativamente poco, apenas cinco años. Son excursionistas, se toparon con un grupo irreal en el bosque que planeaba una cacería de humanos. Todos los de su grupo murieron. Aunque ellos pudieron escapar con vida, poco después la policía y el FBI los acusó de ser los culpables de la masacre. Pudieron salvarse gracias a que uno de ellos, Buz, se convirtió en un ojo. Abandonaron Minnesota y estuvieron investigando sobre los irreales, hasta que dieron con un anciano cazador llamado Jack Wright que les enseñó un par de cosas. Se han establecido en Saint Louis ya que pretenden volar el Arco Gateway para debilitar el En-tramado, ya que, por lo visto, tiene alguna relación con el En-tramado original.

Buz lleva enfermo un par de semanas. Durante un atentado contra unas instalaciones de la AIT, un grupo de dedales los sorprendió y los atacó con un extraño gas. Pudieron escapar, pero Buz está mal desde entonces: está debilitándose físicamente y perdiendo la capacidad de ser un ojo.

Con una prueba de Intelecto + 🧠 («Medicina») 15 diagnosticarán que Buz se está muriendo a causa de algún tipo de arma bacteriológica que no parece tener regresión. Tampoco parece ser contagiosa para todo el que no sea un ojo.

Si la AIT ha desarrollado un arma bacteriológica contra los ojos, puede ser el fin de la resistencia (como se llaman entre ellos, ya que el término «cazadores» lo encuentran primitivo). No han oído hablar jamás de este tipo de arma, por lo que debe de ser experimental. Deberían acercarse a esas instalaciones a investigar.

Las instalaciones de la AIT

Están camufladas como un laboratorio de investigación en un polígono industrial al oeste de la ciudad. El laboratorio pertenece a una compañía internacional conocida como Amalgam Incorporated, con sede en Dresde, Alemania. Elaboran todo tipo de fármacos, desde antihistamínicos hasta quimioterapia.

Los personajes que superen una prueba de Intelecto + 🧠 18 (relacionada con los cazadores o con la AIT) averiguarán que esta es la compañía encargada de elaborar el suero Lente que utiliza la Agencia para inutilizar temporalmente a los ojos.

En las instalaciones la AIT dispone de guardias armados y cámaras de seguridad. Los personajes sabrán, superando una prueba de Intelecto + 🧠 o 🧠 16 (relacionada con la investigación o la informática), que, como laboratorio de investigación, pueden

solicitar a la OMS (Organización Mundial de la Salud) cualquier cepa vírica para su estudio, como la viruela o la malaria, de ahí las fuertes medidas de seguridad.

El complejo está rodeado por una valla de seguridad y se compone de dos edificios diferenciados. Según les comentan los tres cazadores, en uno de ellos se encuentran los animales con los que experimentan y el otro es un edificio de administración.

Los cazadores lograron acceder al edificio de administración y desactivar las medidas de seguridad, pero debieron de activar alguna alarma silenciosa, ya que en menos de cinco minutos aparecieron guardias por todas partes. Pudieron escapar y, además, colocar un caballo de Troya en uno de los ordenadores en red. Fue durante la huida cuando los rociaron con el gas.

El caballo de Troya, llamado así por Buz, el remendador del grupo, permite insertar un virus espía en una red. Según Buz, aún no lo han detectado, ya que emite una señal clara. Ahora está demasiado enfermo para activar el virus, ya que en cuanto lo haga saltará el antivirus y cortafuegos de la compañía y tratará de ponerlo en cuarentena, por lo que tendrá que trabajar contra reloj reprogramando el virus hasta que el antivirus deje de detectarlo. De lograrlo, este virus les permitiría acceder a cualquier información que contengan los ordenadores, así como desactivar la mayoría de las medidas de seguridad. Si lo hacen bien, pueden obtener la información sin que los descubran.

Para llevar a cabo el plan es necesario que alguno de los personajes tenga una habilidad de 🧠 relacionada con la informática. Si no es así, Buz les irá diciendo por radio lo que tienen que hacer (lo que actuará como si tuvieran la habilidad 🧠 «Hacker» 5), pero dispondrán de la mitad de tiempo en todas las pruebas ya que tienen que ir describiendo a Buz lo que hacen.

Solo tendrán que superar una prueba de Intelecto + 🧠 («Hacker», «Informática») 15. Se trata de una prueba de acción prolongada. Tienen diez asaltos (un minuto) antes de que el sistema detecte el virus y levante los cortafuegos. Necesitan superar tres pruebas con éxito. Si tienen dos fallos consecutivos, la dificultad aumentará en un punto.

Si pasados los diez asaltos no han logrado camuflar la intrusión, los cortafuegos se levantarán y la dificultad se elevará a 35. Ahora dispondrán de tres minutos (treinta asaltos) para evitar ser rastreados por la Agencia. Para ello deben tener éxito en tres pruebas de intelecto + 🧠 («Hacker», «Informática») 20. Cada fallo aumentará la dificultad en un punto. Si no lo consiguen, la Agencia localizará la IP del terminal y rastreará el patrón asignado a esa IP, si lo hubiera, así como su localización, con lo que tendrán cuatro minutos antes de que los dedales de la Agencia rodeen el edificio.

Si lo logran, podrán acceder de manera remota a la base de datos del complejo y descubrir así el proyecto Talión. Por lo visto, este proyecto está dedicado a mejorar el suero Lente para convertirlo en aerosol y hacerlo permanente. Desafortunadamente, aún se encuentra en periodo de pruebas. Se trata de un intento unilateral por parte del Nivel 7, oculto ante la OMNI. Su creador es el doctor Deuter.

Con una prueba de Intelecto + 🧠 o 🧠 («Periodista») 15 pueden filtrar esta noticia a la OMNI, con lo que el proyecto será investigado. Aunque ganarían tiempo, no acabarían con él del todo. Lo ideal es volarlo. Una vez dentro del sistema, superando una prueba de Intelecto + 🧠 o 🧠 («Explosivos», «Demoliciones») 15 pueden localizar el mejor punto para sepultar todo el complejo: en el hueco del ascensor subterráneo, que llega hasta los generadores.

Con el mapa de las instalaciones y acceso a las cámaras de seguridad, colarse es un juego de niños.

Guardia de seguridad irreal

Seguridad privada

Puedes utilizar las puntuaciones del guardia de seguridad irreal de la página 140.

Rasgos raciales: Visión en la oscuridad y una de las siguientes: Arma natural (garras), Cola (daño M), No dejan huella o Teleportación cercana.

Tara racial: Cuadrículados o Moralidad excesiva.

Equipo: Ropas de vigilancia, pistola (daño mM), linterna, tonfa (daño M), *walkie*. Si se da la alarma, además vestirán chalecos antibalas (RD 8 contra daño balístico, RD 2 contra el resto), subfusiles o escopetas (daño CM) y máscaras de gas.

Dentro del complejo subterráneo

Existen anuladores de frecuencia, por lo que perderán el contacto con el exterior. Solo los guardias pueden comunicarse con dispositivos arcanos. Existen cuatro sótanos desde los que se accede por el ascensor o unas escaleras situadas al fondo de un pasillo.

En el primer sótano hay todo tipo de laboratorios. En el segundo se encuentra la sala de control y la sala de seguridad. El tercero contiene más laboratorios especializados. En el cuarto están las celdas de los sujetos de estudio: cincuenta irreales de distintas razas en los que han experimentado con todo tipo de fármacos.

Norm Deuter

Científico daemon con complejo de Dios

Características: Fortaleza («Vida sedentaria») 3, Reflejos («Pulso firme») 5, Voluntad («Lo que haga falta») 8, Intelecto («Genio científico») 10.

Habilidades: 🧠 «Siempre por las escaleras» 3, 🧠 «Tiro al plato» 5, 🧠 «Vigilar experimentos» 2, 🧠 «Mentir en los informes» 2, 🧠 «Deducción» 6, 🧠 «Contactos en la Agencia» 4, 🧠 «Arcanotecnología» 9.

Combate: Aguante 7, Iniciativa 10, Daño +2/+1, Defensa 15.

Rasgos raciales: Arma natural (cuernos), Ocultarse en las sombras, Teleportación cercana.

Tara racial: Hedor a azufre.

Equipo: Pistola (daño mM), detonador, comunicador de pinganillo.

LA HABITACIÓN 404

En la 404 se encuentra el laboratorio privado de *Herr Deuter*, con su ordenador, un equipo no conectado a la red que posee toda la información relevante sobre el proyecto Talión. En este laboratorio hay también una celda de cristal reforzado. Se accede por una doble puerta blindada que se abre con una cerradura de lector de retina.

El individuo que ocupa la celda lleva una bata de hospital y está sentado en una silla con las muñecas y tobillos atados. No parece respirar, aunque se mueve en sueños. A todos los efectos, el individuo parece un humano, pero en las notas del doctor Deuter se lo identifica como un durmiente (lo que se conoce como dragón y, en el mundo real, como bomba nuclear) que solo puede ser contenido mediante la privación de oxígeno. El doctor cree que su sangre es la clave.

Los personajes no podrán abrir la celda, así que la única opción es derribar el complejo sobre sí mismo volando el núcleo de generadores que se encuentra bajo el ascensor.

Una vez lleguen al hueco del ascensor, pueden colocar explosivos junto a los generadores para destruir las instalaciones.

Si logran salir con vida, hay un 50 % de posibilidades de que tras la explosión vean una nube enorme con forma de hongo y, brevemente, una criatura alada de dimensiones similares a un Boeing 747 salir de entre las ruinas del complejo.

Es extremadamente difícil acceder al ordenador, ya que está encriptado y protegido por una clave de acceso. Superando

una prueba de Intelecto + 🧠 o 🧩 («Informática» o similar) 30 averiguarán que la clave es «DEUTERONOMIO».

En el ordenador está la composición del suero Lente y la del nuevo suero Talión con el ingrediente clave: la sangre del paciente 404.

CONCLUSIÓN

Reparto de experiencia

- Por acabar la aventura con vida recibirán 1 punto de experiencia.
- Por acabar con el proyecto Talión ganan otro punto de experiencia.
- Si logran liberar al sujeto 404, obtendrán otro punto de experiencia ya que su liberación contribuirá a crear desajustes y debilitar el Entramado.

Recompensas

- Si logran destruir las instalaciones del proyecto Talión, podrán incrementar sus Recursos en 1 punto, gracias a la información y recursos robados de allí.
- Si crean un desajuste considerable o un siete, sus Recursos aumentarán en 1 punto, pero la AIT comenzará a verlos como una amenaza.

DE CAZA POR PRAGA

Los personajes forman un grupo compacto y cohesionado de cazadores de irreales especializado en cazar monstruosos y que opera principalmente en Europa. Actualmente se dirigen a Praga para investigar una serie de desapariciones y muertes esporádicas de turistas que, según su experiencia, pueden estar relacionadas con los irreales.

Según la prensa sensacionalista (una de las fuentes más fiables de información para un cazador), anda suelta en Praga una bestia comehombres. Según parece, es una versión contemporánea de Jack el Destripador. Oficialmente estas desapariciones han sido ocultadas y solo un par de muertes de turistas se han filtrado a la prensa, una de ellas, camuflada como trágico accidente, y la otra, como un robo con violencia. La realidad es bien distinta: doce personas han desaparecido del área metropolitana, concretamente del distrito de Malá Strana y Staré Město (unidos por el Puente de Carlos).

Un periodista sensacionalista de Praga, Alexei Kotska, ha publicado ya una serie de artículos en los que entrevista a compañeros de los desaparecidos y supuestos testigos de los ataques. Los artículos han pasado sin pena ni gloria entre noticias de chicas de tres pechos y avistamientos de ovnis. Lo cierto es que la AIT ha enviado a un alfiler y un equipo de dedales a investigar lo sucedido y a silenciar al reportero. Kotska es un

personaje pintoresco. Sospecha de la existencia de los irreales, pero no ha conseguido aún ninguna prueba concluyente. Su paranoia parece no tener límites, hasta el punto de que cambia de piso cada pocos meses.

En Praga

Una vez los personajes lleguen a la ciudad, superando una prueba de Intelecto + 🧠 o 🧩 15, averiguarán que poco se sabe de las desapariciones aparte de lo escrito en la revista. Una de las muertes ha sido achacada a un robo, ya que habían desvalijado el cadáver, que murió desangrado por una puñalada en el barrio de Malá Strana. La otra muerte se dio en la ciudad vieja, donde un turista se lanzó delante de un camión, al parecer bajo los efectos de una droga o el alcohol, y murió en el acto.

Superando una prueba de Intelecto + 🧠 20, averiguarán, además, que en el primer caso no se ha podido identificar el arma homicida, que desgarró la carne de la víctima en tres sitios. En el segundo caso, el turista había sido despojado de todas sus pertenencias y no había indicios de alcohol ni drogas en su sangre. En ambos casos habían mantenido relaciones sexuales recientemente, aunque las pruebas de ADN no son concluyentes. Solo se han detectado varias enfermedades de transmisión sexual poco peligrosas.

Otra cosa curiosa es que no hay rastro de otros cazadores en la ciudad. Hace al menos un mes que no hay cazadores por la zona. Existen un par de pisos francos, pero han sido abandonados. Aún hay pertenencias en ellos, como si hubieran salido un día y no hubieran vuelto.

La única pista fiable de lo que ocurre parece tenerla el periodista sensacionalista.

Los personajes deberán superar una prueba de Intelecto + 🧠 o de Voluntad + 🧠 15 para conseguir su dirección a través del periódico en el que colabora, ya sea pirateando sus archivos o convenciendo a la secretaria de recepción.

En casa del periodista

Kotska vive en un pequeño estudio (cuarta y última planta) alquilado del distrito de Staré Město, en el que lleva alrededor de un mes. Si los personajes se acercan a hacerle una visita, pueden constatar que no son los primeros. La puerta ha sido forzada y todo está patas arriba. Si superan una prueba de Intelecto + 🧠 15, averiguarán que no hay ni un solo papel en el estudio, ni ningún equipo de grabación, ni el ordenador, aunque los cables de conexión aún están enchufados a la pared. Además, aún quedan cosas de valor en el piso, como el televisor de plasma, una consola portátil con varios juegos y algunos electrodomésticos caros, como una Nespresso.

Solo con una prueba de Intelecto + 🧠 20 localizarán un par de micrófonos y una cámara wifi oculta en una esquina del estudio desde la que se tiene el mejor ángulo posible. Tanto la cámara como los micros son de última tecnología. Las imágenes y el audio grabados se suben inmediatamente a un servidor, por lo que pueden estar en cualquier parte del globo con acceso a internet.

Da lo mismo lo que busquen, el piso está limpio. Los ladrones no han dejado ni una sola pista, ni un solo indicio de quién ha entrado.

Saliendo del edificio

Si lo hacen por la puerta delantera o la trasera, tendrán un par de dedales humanos siguiéndolos, pero tendrán que superar una prueba de Intelecto + 🧠 22 para darse cuenta de ello. Si no los detectan, los dedales seguirán a los personajes discretamente durante toda la aventura.

Dedal humano

Secuaz espía

Puedes utilizar las puntuaciones del dedal humano de la página 83.

Rasgos raciales: Anodinos, uno de los dos es un ojo.

Equipo: Gafas de realidad aumentada, pinganillo *bluetooth*, localizador GPS, pistola con silenciador (daño mM), porra extensible (daño M), ropa anodina, chaleco antibalas (RD 8 contra daño balístico, RD 2 contra el resto).

Parece ser que Kotska no hablaba mucho con sus vecinos ni con sus compañeros. Su editor solo aceptaba sus historias para rellenar huecos y porque «ese cabrón sabe escribir». En realidad, nadie en la revista cree en las historias de monstruos de Kotska, pero venden revistas, así que le siguen comprando historias. Superando una prueba de Voluntad + 🧠 15, los personajes pueden contactar con el editor, que les concertará una cita con Kotska mediante la manera de contactar con él cuando le dan esas paranoias suyas. Habitualmente, pone un anuncio en su revista digital, y al día siguiente quedan en el café Kafka del Staré Město.

El café Franz Kafka

Situado en el centro de la ciudad vieja, muy visitado por turistas, ofrece cafés y todo tipo de tentempiés. Dado su emplazamiento turístico, sus precios son algo elevados, y el editor de la revista sospecha que Kotska queda con él allí para comer gratis en un restaurante caro.

Los personajes pueden pasar horas sentados en el café, pero Kotska no aparecerá. Cuando pidan la cuenta, el camarero les guñará un ojo y podrán notar que hay algo escrito en la parte de atrás: «Tienen una sombra, desháganse de ella. Les espero esta noche, estaré con Avigdor Kara». Da igual lo que hayan pedido, la cuenta ascenderá a 14,39, sin indicar la moneda en la que les han cobrado.

Tras investigar las pistas de las que disponen con una prueba de Intelecto + 🧠 15, o introduciendo estos datos en Google, averiguarán que Avigdor Kara fue un famoso rabino cabalista y poeta enterrado en el cementerio judío de Praga en 1439.

Los dedales entran en escena

Si intentan dar esquinazo a los dedales, estos utilizarán el plan B: capturarlos discretamente. Una furgoneta parará junto a los personajes, desde la que apuntarán dos irreales, mientras los dos humanos que los siguen saldrán de la nada armados.

Irreales de la Agencia

Equipo de dedales

Puedes utilizar las puntuaciones del dedal de la Agencia de la página 85.

Equipo: Chaleco antibalas (RD 8 contra daño balístico, RD 2 contra el resto), pinganillo *bluetooth*, gafas de realidad aumentada, pistola con silenciador (mM), subfusil MP5 con silenciador (C+M) y cuchillos (C). El enano lleva un hacha (daño M) en lugar de los cuchillos.

Lister (semipétreo)

Rasgos raciales: Arma natural (puños pétreos), Armadura natural (RD 2), Difícil de matar, Robusto.

Tara racial: Enorme.

Holy (no muerto)

Rasgos raciales: Autonomía, Difícil de matar, Infravisión, Robusto.

Tara racial: Hedor putrefacto.

Rimmer (enano)

Rasgos raciales: Furia, Visión en la oscuridad, Robusto.

Tara racial: Carácter difícil.

Si las cosas se ponen realmente feas, hará su aparición el alfiler, Vasily.

Vasily Tokarev

Alfiler de la AIT (humano)

Características: Fortaleza («No es un hombre de acción») 2, Reflejos («Rapidez de reflejos») 5, Voluntad («Hacer que suceda») 8, Intelecto («Busca soluciones») 9.

Habilidades: 🎯 «Entrenamiento de dedal» 6, 🎯 «Nociones de disparar» 2, 🛠️ «Reparar en los detalles» 5, 🕵️ «Pasar desapercibido» 4, 🎭 «Manipular» 5, 📖 «Arcanotecnología» 8, 🎯 «Alfiler» 2.

Combate: Aguante 6, Iniciativa 9, Daño +1/+0, Defensa 16.

Rasgos raciales: Anodino, Perseverante.

Equipo: Gafas de realidad aumentada, pinganillo *bluetooth*, *notebook*, pistola con silenciador (mM), distintas credenciales.

Intentará poner calma y convencer a los personajes de que todos están buscando a Kotska para lo mismo, para parar a la criatura. Aquí deberán decidir si pactan o no con la AIT. Si se niegan, los dedos intentarán acabar con los personajes discretamente; si aceptan, irán juntos a ver a Kotska.

Alexei Kotska

Periodista sensacionalista

Características: Fortaleza («Entrado en carnes») 3, Reflejos («Torpe») 2, Voluntad («La verdad está ahí fuera») 4, Intelecto («Paranoico») 7.

Habilidades: 🎯 «Subir por las escaleras de vez en cuando» 3, 🎯 «Espray de pimienta» 1, 🕵️ «Averiguar la verdad» 8, 🕵️ «Enterarse de cosas por ahí» 4, 🎭 «Parecer de confianza» 5, 📖 «Informática» 6, 🎯 «Periodismo» 8.

Combate: Aguante 5, Iniciativa 5, Daño +1/+0, Defensa 10.

Rasgos raciales: Dedos ágiles, Dueño de su destino, Perseverante.

El cementerio judío

Kotska se mantiene oculto en uno de los pequeños panteones desde el que puede ver claramente la tumba de Avigdor. Se ha creado un pequeño *loft* en el panteón, con bebidas estimulantes, chocolatinas, su portátil y tres baterías de repuesto, una carpeta repleta de papeles, una linterna de *camping* y un saco de dormir.

Si los personajes se adentran en el cementerio, superando una prueba de Intelecto + 🧠 12 no tardarán en dar con Kotska, que intentará escapar si han pactado con la Agencia.

Una vez tengan a Kotska y se sienta seguro o no tenga escapatoria, hablará: ha descubierto que al menos desde hace un mes están desapareciendo tres víctimas a la semana, solo turistas, principalmente los que no vienen en grupo y no europeos. El perfil de las víctimas es el del turista sexual que viene buscando diversión con mujeres checas, un asunto más frecuente de lo que se piensa. Las desapariciones tienen lugar entre el distrito de Malá Strana y Staré Město. Él mismo ha patrullado por esos distritos y hasta ha contactado con algunas chicas de compañía... «solo para documentarse». El caso es que no ha encontrado nada, ninguna pista. Cero.

Kotska pone a disposición de los personajes sus investigaciones, pistas, etcétera. Todos los desaparecidos se encontraban alojados en uno de estos dos barrios, con excepción de las dos únicas víctimas halladas, que se encontraban en el barrio opuesto: el alojado en Malá Strana apareció en Staré Město y viceversa. Kotska opina que los cadáveres fueron encontrados por casualidad y a la bestia (como él la llama) no le dio tiempo a deshacerse de los cuerpos ni a comérselos. Con una prueba de Intelecto + 🧠 o 🎯 («Cazador») 15, los personajes determinarán que podría tratarse de una criatura de gran tamaño, ya que se alimenta tres veces a la semana, o de tres criaturas.

Si dan vueltas por Malá Strana o Staré Město por la noche, tal vez tengan suerte y puedan encontrar otra de las víctimas (si sacan un crítico en una tirada de 🎯). Será un cadáver desgarrado por tres garras al que han empezado a devorar. Su identificación determina que se encuentra en el lado opuesto del río, que es extranjero y, además, que lo han desvalijado.

El Puente de Carlos

Los personajes terminarán por darse cuenta de que todas las víctimas han cruzado el puente alguna vez, ya que comunica ambos barrios, y que cada víctima se hospedaba en el otro. De hecho, eso y su nacionalidad extranjera es lo único que tienen en común. En el puente, usualmente cubierto por la niebla por la noche, solo se adivinan las treinta estatuas que decoran sus más de quinientos metros de largo.

Tres torres lo protegen (dos en Malá Strana y una en Staré Město). En cada una de las torres se oculta una peligrosa arpia.

Arpía

La «bestia»

Puedes utilizar las puntuaciones de la arpía de la página 86.

Lo más fácil es atacar primero a la arpía que habita la torre solitaria, la de Staré Město, ya que si lo hacen al contrario, ambas arpías pueden apoyarse entre sí. En las torres encuentran los restos de al menos veinticinco víctimas, con numerosas posesiones entre ellos: teléfonos, relojes y carteras. Con una prueba de Intelecto + ☉ o ☿ («Cazador») 13, descubrirán que al menos dos de las víctimas eran cazadores.

CONCLUSIÓN

Reparto de experiencia

- Por acabar la aventura con vida recibirán 1 punto de experiencia.
- Por acabar con las arpías obtienen otro punto de experiencia.
- Si logran desbaratar el comando de dedales de la AIT, obtendrán 1 punto de experiencia adicional.

Recompensas

- Si descubren los pisos francos de los cazadores de la zona, podrán incrementar sus Recursos en 1 punto gracias a la información y recursos encontrados allí.
- Si acaban con el comando de dedales, la Agencia los identificará como enemigos públicos con el nivel más alto de amenaza. Esto aumentará sus Recursos en 1 punto, recibiendo ayuda de cualquier grupo de cazadores.

IDEAS PARA AVENTURAS

OPERACIONES DE LA AIT

- Las medidas de seguridad de la AIT han fallado en alguna ciudad y las Águilas del Desierto han conseguido destruir la antena principal e infectar a la mayor parte de la población con gas Sallazar: la ciudad está plagada de zombis. Por suerte, se ha conseguido parar al culpable y poner en cuarentena a la ciudad. Sin embargo, ahora hay que cubrir el incidente, por lo que los personajes deben llegar al centro de la ciudad para reparar la antena o destruir la ciudad.
- Un señor de la guerra está traficando con material robado de la AIT en los límites de la cobertura. Los personajes

deberán detenerlo, por lo que se verán obligados a entrar en territorio sin cobertura.

- Una ciudad ha destacado por no haber comunicación con ella; el Entramado está bien, pero no responde. La Agencia ha enviado a varios agentes, pero no se ha vuelto a saber de ellos, así que mandan a un grupo de dedales.
- Alguien ha cometido un error y el cuerpo de un irreal ha acabado en la mesa de una forense humana, la cual ha notado algo raro en el cuerpo.

CACERÍAS

- Un monstruoso ha decidido que la ciudad es su nuevo patio del recreo. Los cazadores deben impedir que la criatura siga matando seres humanos, ya que lo que está haciendo es un ritual para convocar a sus hermanos. Los dedales también andan metidos en el tema, aunque ellos también tienen como misión detener al monstruoso, y sus órdenes con respecto a los cazadores es detenerlos para sacarles información o matarlos llegado el caso. ¿Unión de conveniencia o matanza indiscriminada?
- Unos cazadores dan con un libro que relata la vida de un antiguo camarada que tenía en su poder un arma exterminadora de irreales. Se embarcan en su búsqueda para descubrir que es una trampa de la AIT.
- La AIT ha capturado a un mestizo, por lo que el grupo de cazadores al que pertenecen los personajes está en peligro. Deberán rescatar a su compañero. Lo malo es que un sector más conservador de los cazadores no opina igual y mandan a su propio grupo para acabar con el prisionero.

ATENTADOS TERRORISTAS

- Unos terroristas han descubierto una rueda en un edificio de Nueva York. Su plan es acceder al Entramado desde allí y modificar los patrones de toda la ciudad para crear un inmenso siete. El edificio está protegido por la AIT, con lo que tendrán que planear muy bien la intrusión.
- La AIT ha programado el traslado de varios monstruosos capturados a unas instalaciones de máxima seguridad en los montes Urales. Los terroristas interceptarán el convoy para dejar en libertad a esas pobres criaturas, cuyo único delito es ser irreales.
- Los terroristas han contactado con un remendador que ha interferido una comunicación secreta de la AIT donde se detallan cientos de patrones de sus infiltrados en organizaciones antisistema y grupos terroristas. Se reunirán con el remendador en un tren bala de Japón. La mala noticia es que la AIT también está enterada de su fallo de seguridad e intentará impedir la transacción.

GLOSARIO

Agujas: Artefactos arcanos, piezas clave para crear y modificar el Entramado.

AIT: Agencia Internacional de Tejedores. Fue creada por la OMNI como respuesta al terrorismo global que pone en peligro la coexistencia entre los irreales y los humanos. Entre sus objetivos se encuentra velar por la ocultación de los irreales ante los humanos, la administración y buen funcionamiento del Entramado y la lucha antiterrorista, incluyendo el crimen irreal (crímenes llevados a cabo por irreales o contra ellos), pues puede poner en peligro los objetivos citados anteriormente.

Alfileres: Tejedores de bajo rango encargados de monitorizar el Entramado en busca de los sietes que se pueden arreglar sin necesidad de enviar dedales.

Alfiletero: Central nacional de tejedores donde los alfileres llevan a cabo su trabajo.

Antenas: Sirven para fijar el Entramado en la Tierra y canalizar su señal hasta los dispositivos móviles que portan prácticamente todos los individuos de la sociedad.

Arcanotecnología: Teorías y técnicas que permiten aprovechar la energía del campo mágico de la Tierra para producir determinados efectos según la voluntad del individuo que la canaliza. Los humanos la conocen como «magia».

Cazadores: Humanos que conocen la existencia de los irreales y quieren darles caza porque los consideran una amenaza.

Cobertura: Ilusión arcana que permite a los irreales mezclarse entre los humanos sin que estos se percaten de ellos.

Cremallera: Esquema arcano que permite observar la realidad saltándose el Entramado.

Dedales: Mercenarios financiados por los tejedores para llevar a cabo el trabajo sucio.

Desajustado: Irreal al que, por determinados motivos, el Entramado no cubre totalmente, lo cual provoca en los humanos una extraña sensación de incomodidad o inquietud.

Descoser: Asesinar o eliminar a un irreal y su patrón; a veces referido también a humanos.

Deshilachado: Zona del Entramado donde la cobertura es más sensible o débil, donde es fácil crear un desajuste o un siete.

Durmiente: Criatura con forma humanoide que, una vez despierta, puede llegar a convertirse en un ser que recuerda a los dragones mitológicos, tanto en aspecto como en carácter, por lo que son sumamente peligrosos. Todos los durmientes son sensibles a alguna sustancia que los mantiene en un sueño de duración indeterminada.

Enhebrar: Recalibrar las agujas de los telares para reparar un desajuste o un siete.

Entramado: Red arcana que circunda el planeta y protege a los irreales de la vista de los humanos comunes. Se fija mediante telares y se canaliza a través de antenas.

Glifo: Aplicación instalada en un dispositivo arcanotecnológico que le permite canalizar la energía en un efecto mágico. Los glifos están preconfigurados, por lo que no requieren más que un toque para activarse. Se utilizan con el sistema ALC de lanzamiento de hechizos.

Guerra Irreal (Primera y Segunda): Verdaderos nombres de la Primera y Segunda Guerras Mundiales.

Hilvanar: Doblar el Entramado para ocultar algo o a alguien o adquirir otro patrón.

Huso: Aguja primitiva, responsables de la mayoría de los patrones *sport*.

Imperdible: Analista encargado de arreglar temporalmente el Entramado a la espera de que los tejedores o dedales solucionen la situación permanentemente.

Irreales: Seres sobrenaturales que han existido desde el principio de los tiempos.

La Gran Farsa: Conocida comúnmente como «Guerra Fría», incluyendo la carrera espacial, supuso la creación de los telares por parte de los irreales y su posterior lanzamiento al espacio.

Lentes: Artefacto arcano que neutraliza la visión verdadera de los ojos.

Material de costura/hilo: Artefactos arcanos, conocidos por los humanos como «tecnología», que inventaron los irreales para dominar a los humanos y modificar el Entramado.

Mercería: Local regentado y frecuentado por irreales donde pueden mostrarse libremente.

Ojos: Individuos con la capacidad de observar la realidad tal y como es, saltándose el Entramado.

OMNI: Organización Mundial de Naciones Irreales, creada tras la Segunda Guerra Mundial para mantener la paz entre los irreales y los humanos. Nace por la necesidad de dar una respuesta clara y contundente a las amenazas mundiales, intentando evitar por todos los medios que se vuelvan a repetir los acontecimientos que dieron pie a la Segunda Guerra Mundial. La AIT rinde cuentas ante la OMNI, pues fue esta quien la creó.

Parche: Procedimiento de emergencia para reparar el Entramado, aunque crea desajustes claramente perceptibles.

Patrón: Comúnmente, identidad ilusoria que obtienen los irreales del Entramado. Llamada «IP» o «identidad patrón» por la AIT.

Prendas: Distintos tipos de patrones que ocultan a los irreales en mayor o menor grado.

Remendadores: *Hackers* o piratas del Entramado que, por un módico precio, modifican patrones y crean nuevas identidades.

Retal: Irreal que nunca ha poseído un patrón. No se sabe por qué el Entramado no proporciona a estos seres su cobertura. Quedan muy pocos, ya que han sido cazados o la AIT ha hecho que desaparecieran.

Rueca: Primera versión de los telares, colocada a ciento cincuenta metros del suelo sobre monumentos y rascacielos. Crea una versión sencilla del Entramado que se puede desactivar, sirviendo de apoyo al Entramado de los telares.

Sastres: Creadores de patrones y texturas. Trabajo impecable hecho a medida.

Siete/sesgo: Rotura grave en el Entramado imposible de arreglar que permite a los humanos tomar conciencia de los irreales. Se suele parchear e hilvanar a largo plazo. Normalmente, son los grupos antisistema o terroristas quienes provocan esta rotura, aunque puede producirse también por fallos en los telares, en las antenas...

Tejedores: Miembros de la AIT.

Telares: Satélites arcanos en el espacio que crean el Entramado terrestre.

Zonas sin cobertura: Lugares en los que los irreales no se benefician del campo arcano que los camufla, ya sea por un fallo en la antena o por ausencia de la misma. Generalmente son zonas poco pobladas o carentes de civilización.

Zurcir: Reparar el Entramado reforzándolo contra ataques externos.

Nombre	
Concepto	
Patrón	

Raza

Rasgos raciales

Tara racial

CARACTERÍSTICAS

HABILIDADES

HITOS

COMPLICACIÓN

DISPOSITIVO ARCANOTECNOLÓGICO

COBERTURA 

COMBATE

AGUANTE	DEFENSA	INICIATIVA	DAÑO

SALUD

Herido 15%

Incapacitado 15%

Moribundo 15%

SECUELAS

GLIFOS

UNREALMS

Mentira... Todo es mentira... Las grandes guerras, el lanzamiento de los cohetes al espacio, hasta los teléfonos móviles... Todo. La historia de la evolución de la humanidad es una fachada que encubre una sobrecogedora verdad: entre nosotros viven seres de leyenda y mitología que esconden su verdadera naturaleza bajo la forma de personas corrientes. Los llamamos «irreales». Junto a los humanos capaces de contemplar la realidad tal y como es o en oposición a ellos, librarán una guerra milenaria por proteger su velo... o acabar con él.

En este libro encontrarás:

- ▶ Una detallada ambientación en la que se explica cómo se ha desarrollado la sociedad irreal en paralelo a la humana a lo largo de los tiempos.
- ▶ Reglas para jugar con irreales que incluyen rasgos raciales, capacidades mágicas, dispositivos arcanotecnológicos y grupos en los que se organizan para sobrevivir en un mundo hostil.
- ▶ Ejemplos para integrar el universo irreal en el nuestro, como los patrones que utilizan los irreales para hacerse pasar por un miembro más de la sociedad o los artefactos con los que realizan magia.
- ▶ Seis aventuras listas para jugar y varias ideas para cada organización principal de irreales.