

NIVEL 9

REVISTA DE JUEGOS DE ROL

DOS AVENTURAS COMPLETAS

DREAMRAIDERS

EL HIJO DEL
PESCADOR

HITOS

EL DESPERTAR
DEL HAMBRE

REACT 2.3 >>>
UNA AMBIENTACIÓN CI-FI
COMPLETA PARA NSD20

ENTREVISTAMOS A JIM BUTCHER
Autor de las novelas de *The Dresden Files*

AVANCE >>



REFLEJO
Dos mundos, un juego

AYUDA DE JUEGO >>>



LA APARICIÓN
Por Ricard Ibáñez

ESCENARIO >>>



KHUNTAHAR
El Reino de la Sombra

Y MUCHO MÁS:

PSICOLOGÍA DE COMBATE: MIEDO EN EL CAMPO DE BATALLA
WAYNE'S PUB PARA LA MIRADA DEL CENTINELA
TIPOS DE LADRONES PARA EL REINO DE LA SOMBRA
DROGAS EN LA NARRACIÓN CON REGLAS PARA HITOS

LOBOS DE SION
PARA **EYES ONLY**

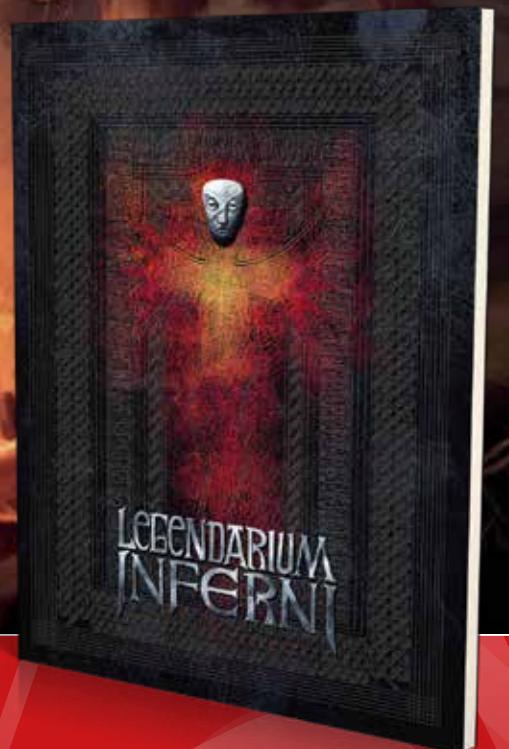


EL DECANO DE LOS JUEGO DE ROL
ESPAÑOLES EN SU EDICIÓN DEFINITIVA

Aquelarre

LEGENDARIUM INFERNI

64 PÁGINAS A TODO COLOR
EN RÚSTICA POR SOLO 15,99 €



AQUELARRE
EDICIÓN CÓDICE



SAEPTUM ARBITRI
PANTALLA DEL DJ



ASTURIES
MEDIEVALIA



AQUELARRE
BREVARIUM



ARS MALEFICA

www.nosolorol.com

EDITORIAL



RETORNO AL PRINCIPIO

Manuel J. Sueiro
@DoctorFatos
@Nosolorol

Esto que tienes en las manos (o en la pantalla) es un retorno al principio. No en vano Nosolorol nació como una revista digital (un *ezine* que lo llaman ahora) en tiempos que ahora parecen bastante remotos. La filosofía de aquel proyecto y la de este tienen importantes diferencias pero un origen común: la nostalgia por las revistas de rol de los noventa, con la mítica *Líder* en su vanguardia. No me malinterpretéis, no aspiramos a convertirnos en una nueva *Líder*. No es el momento para ello: ese tren partió hace ya tiempo. Pero la revista de la desaparecida Joc Internacional será siempre un espejo en el que mirarse para cualquiera que pretenda escribir rol de forma periódica en este formato. Y por eso sería injusto no mencionarla en el editorial de este primer número de *Nivel 9*.

Pero como no queremos vivir en el pasado, excepto en nuestras partidas de *Lances* o *Aquelarre*, queda presentaros este nuevo proyecto de Nosolorol. Un retorno al principio, sí, pero también un paso adelante en la forma de hacer las cosas, un salto en calidad (y si os parís a contar las palabras, en cantidad) respecto a otros proyectos similares. Una revista centrada en nuestros juegos, pero con cabida para material genérico y sistemas libres. Y todo con un empaquetado precioso, profesional, inspirado (para qué negarlo) en la estética de las publicaciones sobre videojuegos.

Nivel 9 sería imposible sin los miembros del grupo creativo Colectivo 9 que, con Juan Sixto a la cabeza, se encargan de desarrollar y probar el grueso del material de cada número. El cuadro se completa con firmas invitadas de primer orden: autores roleros de reconocido bagaje e ilustradores consagrados hacen de *Nivel 9* una revista de rol profesional que esperamos se haga un rincón en el corazoncito de los roleros.

Nada más (o mucho más con solo volver la página). Espero que disfrutéis de este primer número casi tanto como nosotros hemos disfrutado haciéndolo. ¡Nos leemos en dos meses!

STAFF

Juan Sixto Redactor jefe
Ana Doreste Diseño y maquetación
Edén Claudio Ruiz Corrección
Manuel J. Sueiro Coordinación editorial

Redactores
Andrea Iglesias, Saray Lorenzo, Gaizka Márquez,
Mikel Montero, Héctor Rojo, Pablo Sixto y Paula Torres

Firmas invitadas
Ismael Díaz Sacaluga, Ricard Ibáñez y Jordi Martín

Portada
Javier Charro

Ilustraciones interiores
Jorge Carrero, Javier Charro, Xavi Tárrega y
Elisabeth Ramírez

Tira cómica
Andrés Palomino

Edita
Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32
28047 Madrid
Tlf.: 912 557 003
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

Colaboraciones
nivel9@nosolorol.com

Copyright © 2014 Nosolorol Ediciones
Todo el material es propiedad de sus respectivos autores y se prohíbe su reproducción total o parcial sin autorización.

ISSN: 2341-3344
Depósito Legal: M-10933-2014

HOY EN Crónicas NSR: EL DIBUJANTE



© ANDRÉS PALOMINO 2014. CRÓNICASPSN.COM

CONTENIDO

06 ② La vieja (y nueva) aparición del camino...

Exploramos la leyenda y la trasladamos a **Aquelarre y Fragmentos**.

12 ④ El hijo del Pescador

Una incursión onírica para **Dreamriders**.

16 ④ Reflejo

Avance del juego de rol **Reflejo** de mano de su autor.

20 ② Lobos de Sion

Una organización de espionaje israelí para **Eyes Only**.

24 ② Drogas en la narración

Principales tipos de drogas y sus efectos en el juego.

30 ④ Khuntahar

Una ambientación para **El Reino de la Sombra**.

36 ④ Entrevista a Jim Butcher

Entrevistamos al autor de la serie de novelas *The Dresden Files*.

37 ④ Universo Dresden

Presentamos los principales aspectos del Dresdenverso.

40 ② Miedo en el campo de batalla

Efectos del miedo aplicados al sistema **NSd20**.

42 ④ El Despertar del Hambre

Una aventura ambientada en plena Segunda Guerra Mundial.

48 ④ REACT: una ambientación para **NSd20**

Un primer acercamiento a un futuro invadido por alienígenas.

58 ④ Wayne's Pub

Una ayuda de juego con personajes pregenerados para **La mirada del centinela**.

64 ④ Ladrones de Valsorth

Siete nuevas ocupaciones basadas en arquetipos clásicos de ladrones para **El Reino de las Sombra**.

AVENTURAS ➤



12
El Hijo del Pescador

42
El Despertar del Hambre

ARTÍCULO ➤



37
Universo Dresden

AMBIENTACIÓN

REACT:
una am
para NS

ARTÍCULO ➤



Khuntahar

Ayuda de juego



Escenario



Artículo



Aventura





ÓN »

bientación
d20

48



30

¡Tú opinión nos interesa!

- Queremos que cada número de *Nivel 9* sea mejor que el anterior, pero para eso necesitamos tu ayuda: cuéntanos que te ha gustado de este número y dinos en qué crees que podemos mejorar.
- Nos interesa saber qué tipo de contenidos son tus favoritos y qué juegos y ambientaciones te gustaría que tratásemos con mayor profundidad.
- Sea lo que sea lo que tienes que decir, ¡queremos oírla! Puedes enviarnos tu opinión por e-mail a la dirección nivel9@nosolorol.com o hacernos llegar a través de las redes sociales: estamos en Twitter, Facebook y Google+.

Los más esperados

- **Dresden Files.** El juego basado en las novelas de Jim Butcher será uno de nuestros platos fuertes este verano. Hemos optado por diseñar el arte del libro desde cero e ilustrarlo con el magnífico trabajo de Javier Charro. ¡Nos encanta el resultado!
- **Cultos Innombrables.** Nuestra particular visión de los mitos de Cthulhu pretende ser fiel al canon de Lovecraft, pero se ambienta en nuestros días y tiene reminiscencias del fantástico juego *Unknown Armies*.
- **Vampiro V20.** La edición 20 aniversario de uno de los juegos de rol más influyentes. ¡En mecenazgo en nuestra web del 5 de mayo al 19 de junio!

LA VIEJA Y NUEVA APARICIÓN DEL COCHE

Un artículo sobre criaturas y fantasmas femeninos que asaltan a los viajeros con buenas y no tan buenas intenciones. Además de un recorrido por los casos de apariciones más famosos de América, Europa y España y de un relato original, este artículo contiene valores de juego de criaturas mitológicas de la tradición peninsular para el juego de rol **Aquelarre**, y fichas de monstruos para **Fragmentos**.

Un fantasma recurrente

Quizá sea el más conocido de los mitos modernos: un conductor para su coche para recoger a una mujer joven, en ocasiones vestida de blanco, como una novia. Suelen suceder de noche, a veces llueve, el paraje a menudo es solitario. La muchacha parece desasosegada, incluso asustada de algo o de alguien. Está un tiempo en silencio. Cuando finalmente habla, tiene una voz extraña, sin inflexiones. En un momento determinado, le pide al conductor que frene. Este lo hace, sorprendido, y se da cuenta de que ha evitado un accidente en el que posiblemente habría perdido la vida. Se gira para agradecer el aviso a su acompañante y descubre que esta ha desaparecido sin dejar rastro, muchas veces con el coche aún en marcha. Al comentarlo en el pueblo, o en una gasolinera donde para a repostar, le dicen que es el fantasma de una muchacha que murió justo en esa curva, hace ya años...

Les suena, ¿verdad? Hay variaciones en la historia, claro. A veces la aparición no salva del accidente, sino que lo provoca, o al menos lo intenta. Otras veces simplemente pide a la gente que la lleve a tal o cual sitio, y luego desaparece. Pero en líneas generales (autoestopista, carretera solitaria, desaparición, aviso de muerte), la historia parece la misma. Todos la hemos oído alguna vez, en alguna de sus variantes, y muchos dicen que les pasó al conocido del conocido de un amigo «de total confianza». Dos cosas llaman la atención en esta historia: la abundancia de detalles

(lugares exactos, nombres de los fallecidos, la ropa que llevaban) y su pervivencia en el tiempo, pues no se ha dado el mismo caso solo en muchos lugares..., sino durante mucho tiempo. Más de lo que usted, querido lector, pueda pensar.

En Estados Unidos, tierra de innumerables carreteras, es un mito muy extendido. Evitando los testimonios más recientes:

1977, Chicago. Una muchacha vestida con un vestido blanco anticuado para a los conductores y les pide que la lleven a casa. Su casa no es otro lugar que el Cementerio de la Resurrección, en la calle Archer, donde fue enterrada tras ser asesinada en 1931.

1970, Jamestown, Virginia. En el interior de un paso subterráneo un conductor se encuentra una mujer vestida con un traje de noche blanco que al parecer está haciendo autoestop. La mujer parece muy preocupada y le pide que la lleve a su casa, en High Point. Durante el camino explica que ha estado en una fiesta y que ha tenido una discusión muy fuerte con su pareja. Al llegar a la casa, la muchacha desaparece como por arte de magia. La mujer que vive en la casa le explica al asombrado joven que debe de ser el fantasma de su hija, que murió en un accidente en el paso subterráneo hacía ya cinco años...

1965, Claremore, Oklahoma. Una mujer recoge a un niño de once o doce años que camina de noche junto a la autopista 20. El niño dice

EVA CAMINO

por
Ricard Ibáñez

que estaba jugando al baloncesto y pide que pare el coche junto a una alcantarilla, en las afueras del pueblo de Prior..., donde su cadáver fue encontrado en 1936.

1940, Ossining, Nueva York. Un matrimonio vuelve a casa tras una fiesta y recoge a una adolescente que anda por el arcén de la carretera con un abrigo en la mano. Preocupados por su seguridad en una carretera tan solitaria, se ofrecen a llevarla. Ella sube sin decir palabra. Al cabo de un rato, para romper el hielo, el hombre trata de iniciar una conversación... Pero la muchacha, que estaba sentada en la parte de atrás, ha desaparecido. Su abrigo se ha quedado ahí, sin embargo, y tiene bordado un trozo de tela con una dirección. Allí una mujer mayor, de unos sesenta años, los escucha con aspecto cansado y luego les enseña otros nueve abrigos idénticos: al parecer la aparición no es otra que su hija, que murió años atrás, a los dieciséis años.

1939, Illinois. Dos amigos conocen en un baile a una chica muy atractiva vestida de blanco. Recuerdan que «tenía las manos muy frías». Se ofrecen a llevarla a su casa en coche. Les da la dirección pero, al pasar frente al cementerio de Oak Ridge, les pide que paren... y desaparece. Van a la dirección que les había dado y descubren que la muchacha murió dos años antes, en 1937.

1930, Arkansas. Un hombre a caballo se encuentra con una muchacha sentada al lado del camino, junto a las ruinas de una casa. Empieza a





llover, así que se ofrece a llevarla a su casa en la grupa del caballo. Al llegar a una casa, junto a un cementerio, baja del caballo y desaparece. Posteriormente el jinete descubre que era la hija de un juez, y que murió en la antigua casa en ruinas cuando la alcanzó un rayo.

Evidentemente, las apariciones no se limitan a Estados Unidos:

1982, Mayagüez (Puerto Rico). Un conductor recoge a un hombre calvo, de treinta y bastantes, vestido con camisa gris y pantalón pardo. El hombre le ruega que lo lleve a su casa, en una urbanización, pues hace tiempo que no viene a su esposa Esperanza ni a su hijo. El buen samaritano lo acerca lo que puede y el desconocido le aconseja agradecido que conduzca con cuidado, que no beba y que «rece por él». Al parecer había muerto en un accidente ¡seis semanas antes!

1981, Montpellier (Francia). Dos parejas en un Renault 5 rojo se encuentran en un cruce de la carretera, alrededor de las once de la noche, a una señora de unos cincuenta años vestida con un impermeable y un pañuelo en la cabeza blancos. Se ofrecen a llevarla y, al llegar a una curva bastante pronunciada, da un grito de aviso antes de desaparecer... Lo cual es bastante espectacular, pues se desvanece en el aire sentada como estaba entre las dos muchachas que iban detrás con ella. El Renault 5 tiene tres puertas, por si alguien no lo recuerda...

1977, San Colombano (Italia). Dos jóvenes recogen a una viejecita que hace autoestop. Agradecida, la mujer les dice: «No piséis Milán el día 27 de febrero, pues un gran temblor de tierra destruirá la ciudad». Luego desaparece (claro está) dejando, eso sí, un carné de identidad que, una vez investigado, resulta ser de una mujer muerta en 1967. (Por cierto, es verdad que hubo movimientos sísmicos en febrero de ese año en Milán, pero de ahí a destruir la ciudad...)

En nuestro país los casos más conocidos de tan trabajadora autoestopista se dan en la curva de Torreseca (Cáceres), en Alhama de Granada y en el puerto de la Cruz Verde, en la Sierra de Guadarrama, cerca de El Escorial.

En el primer caso es una mujer vestida de novia que se mató en su misma noche de bodas y que, con su vestido blanco rasgado por el

accidente, evita que otros mueran de una manera tan tonta como se mataron su novio y ella. La aparición granadina es una anciana misteriosa que, como otros tras evitar el accidente (a veces avisar de una muerte en la familia, dicen), desaparece como todas.

La Dama de la Cruz Verde es algo más convencional, pasa por ser una autoestopista normal que justo antes de llegar a una curva (en la que supuestamente se mató) se pone a chillar como una histérica antes de volatilizarse en el aire. Se supone que salva la vida del conductor (si este no pierde el control del vehículo cuando recibe el grito junto a la oreja o sufre un ataque cardíaco por el susto, claro).

Como vemos, las referencias de nuestra autoestopista se hunden en el espacio y en el tiempo. El folclorista José Manuel Pedrosa ha encontrado referencias a ella en países tan distantes como México, Perú, Holanda, Panamá, Guatemala, Suecia, Gran Bretaña, Alemania, Madagascar, Egipto, Brasil o Guinea, y las raíces del mito se remontan hasta el siglo III, en la China de la dinastía Jin (aunque muchos ven una narración mucho más antigua en la mismísima Biblia, en concreto en el libro de los Hechos de los Apóstoles, capítulo 8, versículos 26 a 39, en el que una aparición angelical conversa con un eunuco pagano que la ha recogido en su carro antes de desaparecer como mandan los cánones).

Tampoco se me sorprendan demasiado. Somos hijos de la era de la luz (eléctrica), pero nuestros abuelos aún vivieron en una época en la que el hombre vivía con el día y la noche estaba reservada a los que no eran humanos. Muertos, y cosas peores. El camino era en aquel entonces algo mágico que te permitía atravesar el «mundo de las tinieblas» (nunca mejor dicho) con ciertas garantías de llegar salvo a tu destino. Nuestros abuelos, y los abuelos de nuestros abuelos, sabían que los viajeros incautos podían tropezarse con Hécate, la menos venerada y la más temida de las diosas griegas, que se paseaba por los campos en compañía de una hueste infernal, pronta a provocar una muerte horrible al pobre desgraciado que tuviera la desdicha de tropezarse con ella. O quizás se encontrasen con Lilith, la enemiga de los hijos del hombre y madre de los demonios. O con alguna de las *baobhan sith*, las terribles hadas vampiro

irlandesas. Aunque, si de verdad tenía mala suerte, el pobre viajero no moría..., sino que era arrastrado a la más profunda y enajenadora de las locuras, o se convertía en juguete de hadas y elfos, como le pasó a Taif en la leyenda galesa, que en unas horas de fiesta con las hadas envejeció trescientos años, como el griego Endimión antes que él. Ni siquiera cuando las hadas, espectros, apariciones o como queramos llamarlas albergaban buenas intenciones el encuentro era completamente inofensivo para el pobre viajero, qué estas son historias sin final feliz: pregúntenle si no al pobre caballero de Kent de la leyenda artúrica, muerto de melancolía por el amor imposible de un hada... Que ya lo dicen las abuelas sabias de Euskadi, que algo sabrán, digo yo: «Gaué, gauezkoenzat, era eune eunezkoentzal». Que viene a decir, poco más o menos, que la noche es para la noche y el día para el día...

Volviendo a nuestra autoestopista, a la viajera vestida de blanco, el espíritu de alguien muerto que trata de seguir en contacto con los vivos..., descubrimos que tiene una hermana. Eso, si es que no se trata del mismo mito... o del mismo ser: la Dama Blanca.

Como la autoestopista, se trata de un espíritu difunto. Como ella, viste de blanco. Como ella, trata de rasgar el velo de la muerte... Aunque muchas veces no es tan amable. Se trata de una mujer joven, que muchas veces coquetea con los hombres, llegando a veces a tener sexo con ellos..., ignorantes de que está muerta. A veces pereció en un accidente, muchas otras debido a los celos de su marido. En no pocas ocasiones, al descubrirse su condición de espectro, provoca manifestaciones violentas (lo que los expertos llaman *poltergeist*) que pueden provocar la muerte o la locura de su desafortunada víctima... Y volvemos al párrafo anterior de los encuentros con las hadas y demás criaturas espirituales...

Referencias a la Dama Blanca hay muchas, sobre todo de tiempos medievales: en Europa las leyendas más conocidas son las de la Dama de Plasseyburgo, Alemania (según algunos, la primera y original, citada en una referencia escrita en el año 1486); la Dama Blanca de Jindrichuv Hradec (Bohemia, República Checa), protectora de pobres y azote de avaros; y la del castillo de Trécesson (uno de los más hermosos de Francia, por cierto). En dicho castillo,

que está abierto al público, aún se exhibe en la capilla el traje de la desafortunada que fue enterrada viva con él por los celos de su marido.

En España tenemos la Dama Blanca del convento de Santa Clara (Palma del Río, Córdoba), muerta, cómo no, por los celos infundados de su marido; la Ana Manana y sus compañeras *mouras gallegas*; las *ayalgas* asturianas; las *dones de blanc* mallorquinas (presagio de muerte, mucho cuidado); la Cucala catalana, la Marimpena («María-en-pena») alavesa...

¿De dónde sale esta caterva de espíritus femeninos, a veces tristes y otras rabiosos, en ocasiones alegres pero las más llorosas, que inundan caminos, bosques, castillos y mansiones? La explicación más sencilla quizás sea la que da el parapsicólogo Horacio Velmont: «No se trata de otra cosa que de «espíritus del error». Entidades que no saben que han muerto, o que se aferran morbosamente a la vida, enloqueciendo de impotencia al no poder comunicarse con los suyos».

Sea como fuere, lector, si en la carretera, de noche, una autoestopista de blanco le hace señas...

Hágame caso y frené.

¡O va a dejar en la cuneta a una aparición tan antigua como la misma Muerte?

La autoestopista (relato)

Hace tanto tiempo que está allí, esperando, que ha olvidado el motivo. Quizás fue por un castigo, quizás por una promesa, quizás no se enteró de en qué se había convertido hasta que ya era demasiado tarde. A veces, piensa que ha estado aquí siempre. Cuando se tiene tiempo, es fácil pensar. Y ella tiene todo el tiempo del mundo. Toda la eternidad.

No es de extrañar que su memoria se diluya, si la mente colectiva de los vivos recuerda tan poco. La carretera estaba ya trazada desde antes que los romanos matasen la roca dándole forma de adoquines para amordazar la tierra. Antes de eso, el sendero se había formado por muchos pies descalzos, que apelmazaron la tierra hasta endurecerla para que en ella no creciera la hierba. Así es cómo han de hacerse los caminos, pisándolos y amándolos, utilizándolos, agradeciendo cada paso que se da en él y que nos ahorra luchar contra la naturaleza agreste. Sea como fuere, su sitio está allí, en ese lado del camino, noche tras noche, alertando de peligros bien reales y bien inminentes a los que se atreven a cruzar bajo las estrellas por esos parajes. Primero la llamaron «la Dama Blanca», y decían que era una diosa, y algunos necios llegaron a venerarla. Luego la llamaron fantasma, aparición y demonio, y huyeron de ella, cayendo en el peligro del que les avisaba, o haciéndole caso en secreto. Más tarde la llamaron leyenda, y al final, simplemente superstición.

El camino sigue allí, y ella con el camino. Ahora los vivos cruzan el camino veloces, en extraños artílujos de metal que bien poca armadura son cuando realmente lo necesitan. Su misión, que era prevenirles de peligros, es ahora muy simple: aparecerse

ante los cansados conductores que paran al verla y la dejan subir con ellos, apiadados de una pobre chica que hace autoestop de noche en un sitio tan abandonado y que premia su bondad salvándoles la vida. Las historias que luego cuentan todos siempre coinciden: una pobre muchacha sola, en un paraje solitario, una noche oscura o con niebla, con la carretera haciendo mil y una curvas que culebrean junto al barranco. Y la muchacha, que apenas ha hablado, dice de pronto: «Cuidado, se acerca la curva de la muerte». O algo parecido que en este punto el relato varía. La cuestión es que el sorprendido conductor, que quizás se había quedado amodorrado un instante al volante o estaba distraído, o quien sabe qué, da un freno y un volantazo a tiempo justo para evitar una curva cerrada por la que se hubieran despeñado el coche y sus ocupantes. Y cuando se gira para darle las gracias a quien le ha salvado la vida... encuentra el asiento vacío. No hay ni rastro de la autoestopista. Luego cuenta el caso y le hablan de historias semejantes, narradas por otros. Y la leyenda se mantiene. Y los necios se ríen de ella, pero de cuando en cuando alguien para, de cuando en cuando alguien elige la vida en lugar de la muerte.

Tiene tiempo para pensar, mucho tiempo, pero esta vez quizás ha tenido demasiado. Hace mucho que nadie pasa por aquí. El último que la cogió dijo algo de una autopista, de un túnel que atravesaría la montaña. Que esta carretera dejaría de usarse. Y bien es cierto que el asfalto está agrietado, bien es cierto que los desprendimientos han hecho el camino mucho más peligroso que antes. Por eso, esa noche de tormenta y lluvia densa, le ha sorprendido ver unos faros y un coche que se ha detenido junto a ella, y una voz de mujer que le ha dicho que suba, pobrecilla, que la lluvia debe de haberle calado los huesos. Ella observa a la conductora: una mujer de mediana edad, pelo oscuro y piel muy blanca, vestida con una camiseta blanca con un eslogan que no acierta a leer bien, tejanos y chaqueta negra de cuero. La mira y sonríe, con cierta alegría forzada. La autoestopista, que ha visto muchos rostros, ve una tristeza infinita en el fondo de estos. Es solo un instante, pero el rostro de la mujer le es familiar. Como si lo hubiera visto antes, hace mucho, mucho tiempo...

Truena, llueve, los neumáticos patinan, la suspensión protesta cuando se va encontrando con las cicatrices mal curadas de la vieja carretera. La mujer conduce a una velocidad casi suicida, acaba de poner música a todo volumen, parece eufórica. Algunos de los que salvó le han dicho que hay drogas ahora, sustancias que te aturden más que el vino más fuerte. «Quizás esta mujer usa una de ellas», piensa. Realmente le hará falta su aviso, pero aún así no sabe si llegará a la ciudad con esta noche, esta carretera y esta velocidad.

Se acerca el momento y pronuncia lo que ha dicho mil veces:

—Cuidado...

Tiene que alzar la voz, apenas se la oye con el volumen de la música.

—Nos acercamos...





Jugando con la aparición en la actualidad (Fragmentos)

Nombre: Sarah Ferrera

Concepto: Fantasma asesino

Hitos:

- La mató su marido cuando le reprochó sus infidelidades.
- Seduce a los conductores que la recogen, luego los asesina.

Debilidad:

- El fantasma de su marido la esclavizará de nuevo en el interior de la casa donde la mató pero hay que atraerla hasta allí

Sarah Ferrera era una mujer joven y bonita, casada con un hombre guapo y seductor. Quizá demasiado guapo y seductor. Harta de sus infidelidades con otras mujeres, Sarah finalmente se enfrentó a él en una agria discusión que terminó con su muerte accidental al desnucarse tras ser golpeada por él. Hace años de esto. Desde entonces ronda por las carreteras secundarias vestida con un vestido blanco que se le pega al cuerpo como una segunda piel. Para a los conductores que viajan solos y les pide que la lleven. Al cabo de un rato les pregunta si tienen novia

o están casados, y en caso afirmativo intenta seducirlos. Y habitualmente lo consigue. Le propone al conductor que la penetre dentro del coche, y en lo mejor hace presa en él y le rompe la columna (para que no pueda correr) y a continuación todos los huesos que pueda antes de que su víctima muera, sin parar de reclamar su infidelidad.

La única manera de librarse de ella es que entre en la casa donde murió. Allí la espera el fantasma de su marido, que revive una y otra vez la discusión en la que murió su esposa, y que no dejará que escape de nuevo.



ACCIÓN

Presa

+4

Romper huesos

+3



INTERACCIÓN

Seducción

+4



COGNICIÓN

Desvanecerse

+3



Nombre: La Llorona

Concepto: Fantasma roba niños

Hitos:

- Mató a su hijo pequeño y luego se suicidó.
- Raptó niños pequeños y los ahoga como hizo con el suyo.

Debilidad:

- Solo puede dañarla la madre de su víctima actual.
- Junto al agua no tiene el poder de desvanecerse.

Fantasma de una mujer joven y hermosa, vestida de blanco y con el pelo negro, largo y suelto. Siempre se está lamentando y llorando por su hijo muerto. Originalmente era una mujer que, víctima de una profunda depresión, drogó a su hijo pequeño, de apenas cinco años, para ahogarlo en la bañera y a continuación suicidarse. Desde entonces reproduce los mismos hechos una y otra vez.

Todo empieza cuando el padre de su víctima oye sus lamentaciones. Luego la ve tratando de suicidarse (tirándose al vacío, tratando de ahogarse, arrojándose ante un camión, los

detalles son los de menos). Si abandona a su hijo para tratar de socorrerla, el fantasma se desvanece, aparece junto al niño y se desvanece nuevamente con él. Durante tres días se la podrá ver con el niño de la mano, riendo y jugando con él, feliz y contenta. Al cabo de ese tiempo lo llevará a un lugar con agua (un pantano, un estanque, un río, una playa) y se sumergirá con él. Su víctima aparecerá ahogada al cabo de pocos días. Solo la madre del niño puede enfrentarse a la Llorona y luchar con ella por su hijo. Si vence, logrará salvarlo y el fantasma se irá para siempre.



ACCIÓN

Esconderse

+2

Acechar

+2



INTERACCIÓN

Hipnotizar niños

+5

Dar pena

+3



COGNICIÓN

Reaparecer en otro lugar

+3

—¿Qué? —dice la mujer girando la cabeza hacia ella, las manos aferradas al volante, sin girar ni un milímetro ni disminuir la velocidad.

—... a la curva...!

Chilla finalmente, porque el coche sale de la carretera. La velocidad hace que, por un momento, se mantenga en el aire, como si volara, antes de despeñarse por las rocas y convertirse en un montón de chatarra destrozada.

—De la muerte. Lo sé, querida. Bienvenida a mi casa. Ahora, por fin, podrás descansar —dijo una voz por encima del viento, por encima de la lluvia.

Y alguien, si hubiera tenido ojos para ver, hubiera visto, o más bien creído ver, dos formas que se alejaban. Una como una Dama Blanca, otra envuelta en un sudario negro...

Encontraron los restos del coche por la mañana. No había cadáveres, así que supusieron que sus ocupantes habían logrado sobrevivir. Por muchas pesquisas que se hicieron no se pudo averiguar quién era el dueño del coche.

De todas formas, eso agilizó los trámites. Las excavadoras levantaron el asfalto y bloquearon la carretera con señales de que era peligroso transitar por ella.

Y el camino murió, de la misma manera en que, por fin, había muerto su guardián.

Jugando con la aparición en la Edad Media (Aquelarre)

Ayalga (Asturias)

También llamada *chalgas* u *oyalgas*, se trata de bellas doncellas humanas, cautivas de las *xanas*. Por supuesto, no son tan hermosas como las *xanas*, y esa es una manera de diferenciarlas de estas. La otra diferencia es que, como prueba de su sumisión, llevan ceñido al talle una cinta de flores silvestres de color azul. Es su costumbre también llevar en la frente una corona de violetas. Muchas de ellas no sirven a las *xanas* directamente, sino que custodian sus tesoros acompañando a los cuélebres, que ante su presencia no pierden interés en irse a otros lugares y descuidar el tesoro.

Como buena prisionera, la *ayalga* suspira por su libertad, y los que lo han oído dicen que las noches de otoño se pueden escuchar sus tristes cantos en los bosques de robles, entre los susurros del viento.

En la noche de San Juan, cuando los cuélebres están indefensos y adormecidos, tratan de atraer a hombres (nunca mujeres) con pequeñas luces azuladas y danzarinas. Si algún osado las sigue y se introduce dentro del escondrijo de la *ayalga*, esta le pedirá que la libere. Solo hay una forma de hacerlo, y es tocándola con una rama verde de sauce. Entonces la *ayalga* podrá arrancarse el ceñidor de flores y ayudar al hombre a matar al cuélebre y apoderarse del tesoro que guarda. Y ya puestos, de tan agradecida que estará, tampoco le hará ascos a casarse con el mozo, si él consiente (que no olvidemos que la cautiva mujer es guapa).

De todos modos, antes de irse por ahí tras lucecitas azules en noches de San Juan, convendría que los mozos supieran que tanto las *xanas* como los diaños y otros bichos menos agradables se conocen el truco y la historia, y acostumbran a soltar lucecitas a ver si aparece algún incauto al que tirarle de las orejas (o hacerle cosas peores).

FUE: 5/10

AGI: 10/15

HAB: 10/15

RES: 10/15

PER: 15/20

COM: 10/15

CUL: 5/10

Altura: 1,60 varas

Peso: 110 libras

RR: 5 %

IRR: 95 %

Competencias: Conocimiento mágico 40 %

Descubrir 80 %

Escuchar 65 %

Seducción 75 %.

Protección: carece.

Armas: carece.

Hechizos: carece.

Poderes especiales:

Inmunidad al daño físico: una *ayalga* es completamente inmune a todo tipo de daño físico (no mágico) mientras esté cautiva de la *xana*.

Marimpena (Álava)

Según las leyendas, así se llaman las muchachas que, enfermas de mal de amores, son seducidas por las promesas del Diablo, y al morir se convierten en piedra durante el día y en seres diabólicos durante la noche. Su apariencia es la de mujeres bellísimas que enamoran a los hombres atrayéndolos a lugares apartados, donde los incitan a copular con ellas. En mitad del acto los abrazan con tal fuerza que les rompen los huesos, por lo que los desgraciados perecen en el acto y sin confesión. Sus almas van derechitas al infierno.

FUE: 30/35

AGI: 10/12

HAB: 15/20

RES: 15/20

PER: 10/15

COM: 15/20

CUL: 5/10

Altura: 1,60 varas

Peso: 110 libras

RR: 0 %

IRR: 175 %

Competencias: Seducción 95 %.

Protección: 2 puntos por piel gruesa.

Armas: Pelea 95 % (4D6+1D3).

Hechizos: carece.

Poderes especiales:

Cucala (Tarragona)

Aparición insustancial que, bajo la forma de una bellísima mujer envuelta en un halo de luz blanca, merodea durante la noche las tierras tarraconenses, en especial las de la comarca del Baix Camp. La Cucala nunca se muestra agresiva con el viajero, solo se limita a mirarlo triste mientras se desvanece en el aire. No obstante, el encuentro con esta criatura se considera un pésimo augurio, ya que todo aquel que dice haberla visto sufre en menos de siete días un accidente, a menudo mortal. Solamente en Nochebuena el encuentro con la Cucala es beneficioso, ya que en dicha noche el viajero no solo no sufrirá daño alguno, sino que podrá interrogar a la Cucala sobre su futuro, a lo cual la Cucala le responderá siempre, aunque a menudo emplee palabras enigmáticas. Los años en los que el 29 de abril cae en viernes, no obstante, la Cucala varía sus costumbres: es entonces maligna en Nochebuena y beneficiosa el resto del año.

La Cucala carece de características.

RR: 0 %

IRR: 175 %

Poderes especiales: Provocar desgracias, predecir el futuro.

Bibliografía

Ortí, A. y Sampere, J.: *Leyendas urbanas en España*. Martínez Roca, 2000.

Palao, P.: *Leyendas urbanas y conspiraciones*. Cúpula, 2009.

Brunvand, J. H.: *El fabuloso libro de las leyendas urbanas*. Alba Editorial, 2004.

Brunvand, J. H.: *El fabuloso libro de las leyendas urbanas*. Alba Editorial, 2002.

Martínez, M.: *Seres míticos y personajes fantásticos españoles*. EDAF, 2002.

Callejo, J.: *Hadas*. EDAF, 1995.

«Matobo»

(James Newton Howard, B.S.O. *La intérprete*)

El mayor yacimiento de coltán que existe sobre la faz de la Tierra se encuentra en la cuna del río Lemai, que atraviesa de parte a parte la diminuta república de Zumani. Hasta el descubrimiento del yacimiento, Zumani no era más que otro rincón dejado de la mano de Dios, en alguna parte del corazón de África: un punto fronterizo que, tras el éxodo colonial británico de la región a principios de los años cincuenta, se convirtió en escenario de sanguinarias disputas entre facciones tribales.

Hace apenas una década el Ejército de Liberación de Zumani derrocó el inestable gobierno títere colocado por las multinacionales. Al mando de este frente revolucionario se encontraba el general Adsunu Mumbasa: su carisma para con sus leales soldados —que le permitió unificar a distintas facciones tribales en un solo ejército— solo tenía parangón con la残酷 de sus métodos. Impuso un gobierno del terror que distintos intereses occidentales emplearon en su contra: las imágenes de los campamentos infantiles de niños soldados que Mumbasa tenía repartidos a lo largo y ancho del pequeño país. Lejos de intereses altruistas, las corporaciones y multinacionales veían en Mumbasa una amenaza, pues no dejaba de subir los precios del codiciado mineral. Cuando quedó claro que la presión internacional por sus atrocidades no frenaría a Mumbasa, los intereses occidentales consiguieron persuadir a su propio hijo, Deeah, para que se alzara contra él.

Aprovechando que Mumbasa se encontraba defendiendo la frontera sur del país, Deeah dio un golpe de estado en la capital, Kanumé. La pequeña nación de Zumani pronto se vio envuelta en una guerra civil, a medida que las legiones se dividían entre los fieles a Deeah —apoyados por mercenarios pagados por Occidente— y una inmensa mayoría de soldados y milicianos fieles hasta la muerte al implacable general Mumbasa.

Sin embargo, pese a que la victoria de las fuerzas golpistas de Deeah parece asegurada, fuentes de la inteligencia norteamericana aseguran que Mumbasa guarda un as en la manga: hace un año adquirió suficiente plutonio en el mercado negro como para desarrollar un dispositivo atómico. Los informes no aclaran la ubicación exacta de la bomba, pero se sospecha que Mumbasa podría utilizarla como recurso definitivo haciendo volar el yacimiento... para imposibilitar así la extracción de coltán.

Jugando el sueño

Primera temporada

En el momento en que tiene lugar la incursión onírica de los protagonistas, Mumbasa se encuentra viajando a bordo de un helicóptero camino de su cuartel de operaciones. Acaba de recibir la notificación de que las fuerzas insurgentes, con su hijo a la cabeza, han tomado el yacimiento principal de coltán. Sabiendo que su derrota está próxima, el general lleva las manos al pequeño portátil. Desde allí puede activar la secuencia de detonación de la cabeza

nuclear que hay oculta en el vientre del yacimiento. Sin embargo, antes de apretar el botón, el general Mumbasa hace algo que no había hecho en muchísimo tiempo: dudar.

La distorsión

En estos momentos de intenso estrés, el cerebro del general Mumbasa es «bendecido» con el Complejo de Mesías. Sus efectos no tardarán en manifestarse: en algunas capitales de Occidente, la gente será testigo de cómo comienza a manar sangre humana de sus teléfonos móviles, iPads y portátiles. El efecto irá agravándose (Tensión del sueño d8) cuando las plantas de procesamiento de algunas de las principales multinacionales dedicadas a la fabricación de dispositivos móviles se vean anegadas súbitamente por una imposible riada de sangre y vísceras humanas. Más tarde (d10), grupos de niños soldados aparecerán de la nada en las principales ciudades occidentales, disparando con sus AK-47 a transeúntes en estaciones de metro, boutiques o centros comerciales. Si no se consigue frenar la distorsión a tiempo (d12), el artefacto atómico de Mumbasa hará explosión con cien veces su potencia original, y arrasará por completo el pequeño país de Zumani.

Segunda Temporada

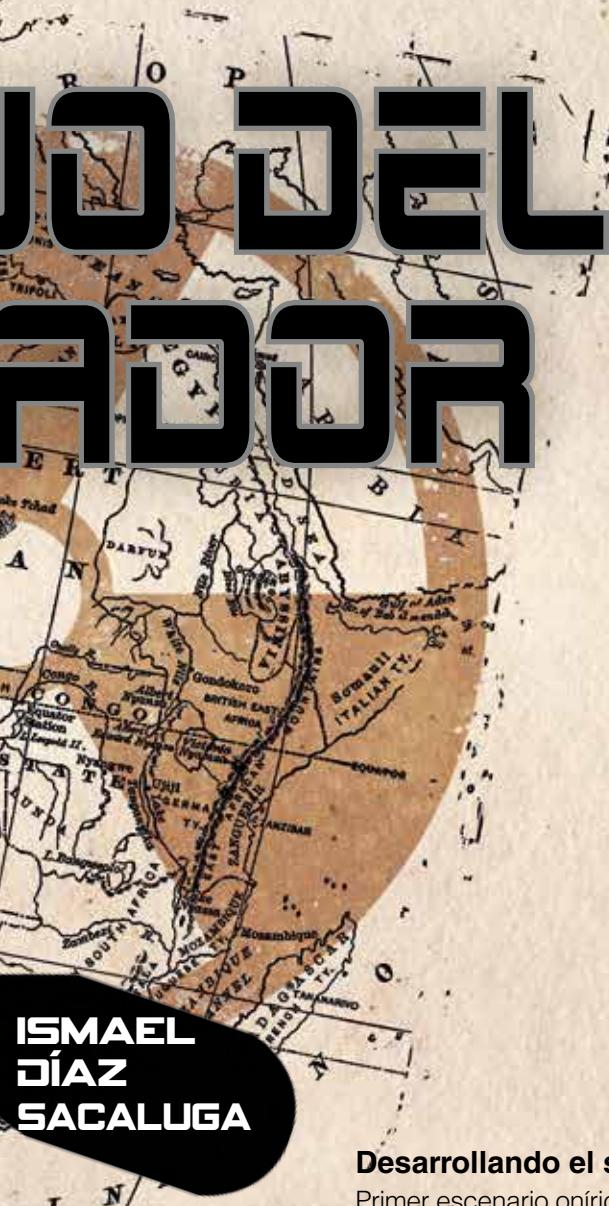
Si los protagonistas trabajan para una *dreamhouse*, una de las multinacionales interesadas en el coltán los habrá contratado para entrar en la mente de Mumbasa y averiguar qué hay de cierto en el rumor de la cabeza nuclear plantada como último recurso en el vientre del yacimiento. Una vez los protagonistas confirmen la existencia de la bomba, recibirán nuevas instrucciones: la multinacional para la que trabajan tiene asegurado el suministro de coltán por otras vías... y prefiere revalorizarlo haciendo volar el yacimiento. Por lo tanto deberán asegurarse de que Mumbasa aprieta el botón del detonador.

Si por el contrario los protagonistas trabajan para el grupo de Sawyer y compañía, habrán seguido el rastro de un equipo de *dreamraiders* hasta la mente del general Mumbasa. Los *dreamraiders* habrán asumido el aspecto de mercenarios de una empresa privada de seguridad llamada Black Creek (Realitas d10, Mnemore d6, Natura d6, Imago d4) y se enfrentarán a los protagonistas tanto en el primer escenario onírico del sueño como en el tercero. En este último, asumirán sus formas por defecto y aparecerán para convencer al general de que provoque la detonación..., cosa que nuestros protagonistas harán bien en impedir (a menos que estén de acuerdo con provocar un desastre nuclear en pleno corazón de África, claro).

EL HIJO PESO



En esta aventura, lo que adentrarse en la historia de un dirigente africano que ha usurpado el poder de su hijo, que ha vuelto a África para recuperar el control de su país. La historia da alternativas: los protagonistas trabajan para la multinacional que ha contratado a los protagonistas para entrar en la mente del general Mumbasa y averiguar qué hay de cierto en el rumor de la cabeza nuclear plantada como último recurso en el vientre del yacimiento. Una vez los protagonistas confirmen la existencia de la bomba, recibirán nuevas instrucciones: la multinacional para la que trabajan tiene asegurado el suministro de coltán por otras vías... y prefiere revalorizarlo haciendo volar el yacimiento. Por lo tanto deberán asegurarse de que Mumbasa aprieta el botón del detonador.



os jugadores tendrán en las mentes de dos enemigos, un dictador y su socio el poder, para evitar que por los aires la explosión más importante del mundo. Consecuencias tanto si los proponen para una dreamhouse como Richard Sawyer, y sus consecuencias están explicadas en los casos.

Desarrollando el sueño

Primer escenario onírico:

Las calles de la capital, Kanumé (en la actualidad)

Realitas 3 d10, Mnemore 2 d6, Natura 1 d6, Imago 1 d4

«Ruf Kidnaps Dia»

(James Newton Howard, B.S.O. *Diamante de sangre*)

El sueño comienza en el hotel Ambassador, en pleno centro de Kanumé. Nuestros protagonistas despiertan en el vestíbulo ataviados como reporteros de guerra. En la distancia se escuchan detonaciones (es posible que sean las responsables de haberlos despertado). En el hotel han comenzado el éxodo de sus ocupantes occidentales y el frenesí de los reporteros que van de un lado para otro. ¿Qué demonios está pasando? Averiguarlo será un obstáculo de Realitas 4 (4), aunque si se acumulan cuatro fallos es posible que el hotel reciba uno de los impactos de mortero con los que las fuerzas del general Mumbasa bombardean el centro de la ciudad. En tal caso, tendrán que sortear una barrera Realitas 6 cuyas consecuencias negativas podrán traducirse en daños físicos, a causa de la propia explosión y del desprendimiento de escombros y cascotes.

Unidad de dreamraiders: comando Aces & Eights

Forman parte de una dreamhouse afincada en Sudáfrica que ocupa un antiguo búnker que perteneció en su día a la CIA (de hecho, el tipo que maneja el cotarro es un agente de inteligencia americano ya retirado).

DON NADIE

Forma por defecto: un zombi ataviado como un siniestro mimo callejero.

Físico	3	Realitas	d6	Especialidades
Combate	3	Natura	d4	Acrobacias 2
Conocimiento	1	Mnemore	d6	Combate cuerpo a cuerpo 3
Astucia	2	Imago	d10	
Creacio	3	Morfo	2	

T-REX

Forma por defecto: un dinosaurio robótico de metal líquido.

Físico	4	Realitas	d4	Especialidades
Combate	4	Natura	d4	Intimidar 3
Conocimiento	1	Mnemore	d6	Emboscada 2
Astucia	1	Imago	d12	Combate cuerpo a cuerpo 2
Creacio	1	Morfo	4	

OLAFFSEN

Forma por defecto: un corpulento vikingo armado con un par de intimidantes hachas.

Físico	4	Realitas	d6	Especialidades
Combate	3	Natura	d6	Historia 2
Conocimiento	1	Mnemore	d10	Rugido de batalla 2
Astucia	2	Imago	d4	Hachas 3
Creacio	3	Morfo	2	

RAISA SURINOVÁ

Forma por defecto: una guapa chica rubia de veintipocos años con uniforme de las fuerzas especiales.

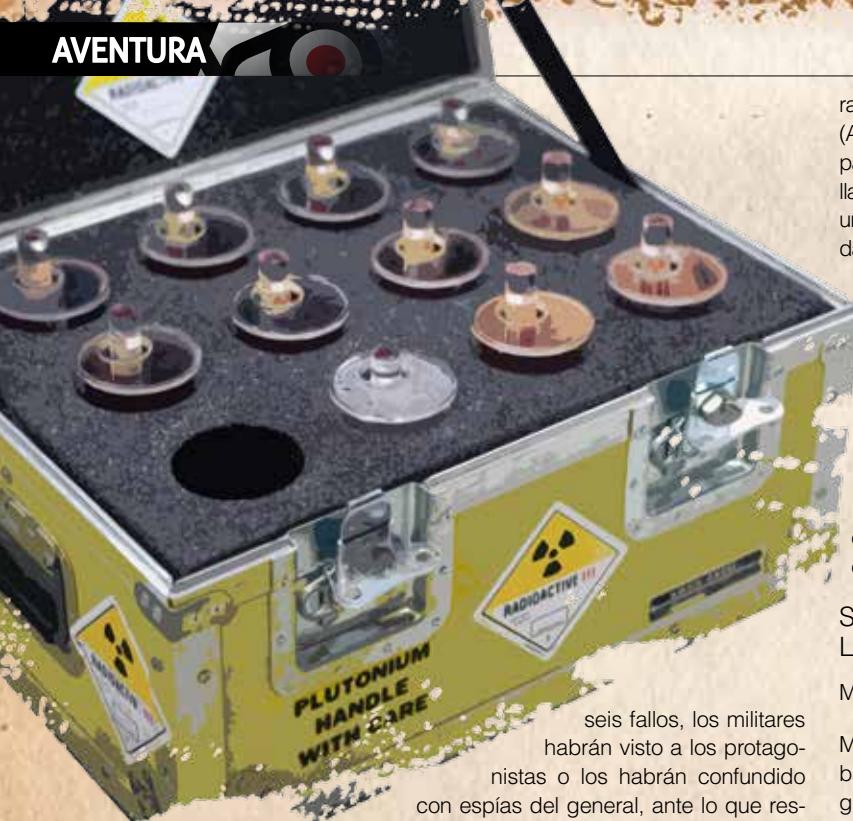
Físico	3	Realitas	d10	Especialidades
Combate	3	Natura	d6	Liderazgo 2
Conocimiento	4	Mnemore	d6	Psicología 3
Astucia	4	Imago	d4	Armas de fuego 3
Creacio	5	Morfo	2	Artes marciales 2

Ya sea a través de la televisión o del testimonio de alguno de los reporteros que tratan desesperadamente de enviar sus crónicas a sus respectivos periódicos, los protagonistas no tardan en saber que se encuentran en Kanumé: la ciudad está siendo asediada por las fuerzas del general Mumbasa desde hace días. También descubrirán que hace poco más de un mes su hijo, Deeah Mumbasa, aprovechó la ausencia de su padre para dar un golpe de estado y hacerse con el poder. Las fuerzas del general cercan el palacio presidencial, donde se encuentra Deeah atrincherado junto a sus asesores occidentales.

«Village Attack»

(James Newton Howard, B.S.O. *Diamante de sangre*)

Ya intenten escapar de la ciudad o acudan al palacio presidencial, el sueño acabará por conducir a los personajes hasta Deeah. En el primer caso, los personajes tendrán que sortear las barreras militares de las fuerzas leales al hijo del general: pequeños blindados con ametralladora montada y grupos de soldados armados cortan el acceso a las principales avenidas y calles del casco antiguo, al tiempo que aguardan la llegada de las fuerzas de Mumbasa. Sortearlos se considera un obstáculo de Realitas 8 (6): si se acumulan



seis fallos, los militares
habrán visto a los protagonistas o los habrán confundido
con espías del general, ante lo que responderán abriendo fuego contra ellos (considere los blindados y los soldados como una Amenaza Realitas 8). En caso de ir en busca del golpista, los protagonistas deben conseguir que las fuerzas de Deeah les permita el acceso al palacio presidencial, una construcción de arquitectura colonial rodeada por un muro y custodiada por varios blindados y personal de seguridad. Será un obstáculo Realitas 6 (4) que puede conllevar daños físicos si se acumulan más de cuatro fallos —en forma de respuesta violenta por parte de los más que nerviosos soldados de Deeah... o por un oportuno bombardeo con morteros de las fuerzas de Mumbasa.

«Assassin»
(James Newton Howard, B.S.O. *La intérprete*)

Sea como sea, el sueño cruzará el camino de los protagonistas con el de Deeah: en caso de que hayan intentado escapar de la ciudad, se cruzarán con la limusina escoltada por varios todoterrenos de una empresa privada de seguridad, la misma empresa de seguridad que ayudará a un temeroso Deeah a salir del palacio presidencial una vez los protagonistas consigan acceder a su interior. Los protectores de Deeah son mercenarios de Black Creek, subsidiaria de una de las muchas multinacionales interesadas en mantener a Deeah en el poder. Estarán tratando de sacarlo de Kanumé cuando tropiecen con los protagonistas. Ganarse su confianza y dejar claro que no pretenden hacer daño a Deeah conlleva superar un obstáculo de Realitas 6 (4), que se convertirá en Amenaza Realitas 8 si acumulan seis o más fallos (los mercenarios de Black Creek no se contendrán a la hora de abrir fuego contra lo que tiene toda la pinta de ser una emboscada por parte de espías fieles al general Mumbasa).

Los protagonistas descubrirán que Deeah es poco menos que un pelele cocainómano de apenas treinta y pocos años. Aunque el general dedicó su buena pasta a enviar a su hijo a la mejor academia militar de Gran Bretaña, el crío no ha dejado de ser un descerebrado malcriado enganchado a la coca y las videoconsolas. Deeah creerá que ha cometido un error y está convencido de que su padre piensa darle un destino peor que la muerte —bien sabe de las atrocidades de las que es capaz.

«Fall of Freetown»
(James Newton Howard, B.S.O. *Diamante de sangre*)

Cuando los protagonistas hayan conseguido la confianza de Deeah, el sueño acentuará su nivel de violencia y lanzará sobre ellos un ataque directo de las fuerzas del general Mumbasa. Por un lado, un helicóptero de combate de factu-

ra soviética los sobrevolará y atacará con su ametralladora y cohetes aire-tierra (Amenaza Realitas 8) allá donde se encuentren. Al mismo tiempo, por tierra, un par de furgonetas blindadas irrumpirán en escena y dispararán con las ametralladoras que llevarán montadas en la parte de atrás (Amenaza Realitas 4 cada una). Soltarán a una pequeña legión de niños soldados que dispararán sin piedad sus AK-47 contra nuestros protagonistas (en conjunto son una Amenaza Realitas 10). En cualquier momento, los protagonistas pueden plantear una huida —en cuyo caso bastará con que acumulen la mitad de los éxitos necesarios para considerar que han dejado atrás cada una de las amenazas. Por otro lado, y por si todo esto no fuera suficiente, el suelo comenzará a temblar tras los dos primeros turnos, y una colossal figura del tamaño de un edificio de diez plantas brotará del suelo. Se trata de una imagen en bronce de Mumbasa, ataviado con sus gafas de sol y su uniforme militar. El golem se considera un PNJ de nivel 10 [Imagen d20, Natura d8, Realitas d6] y representa la imagen que Deeah tiene de su padre: un titán imparable y colossal cuya ira es capaz de destruir edificios enteros y aplastar a sus enemigos (cosas que, por cierto, el golem podrá hacer en sentido literal).

Segundo escenario onírico:
La finca de Sir Morgan Caulfield (año 1952)

Mnemore d2 d10, Natura d8, Realitas d6, Imago d4

Mientras dejan atrás la ciudad tomada por las imparables fuerzas de Mumbasa, la miseria de los barrios periféricos arrasados dará paso a la jungla. Allí los protagonistas podrán por fin descansar tras asegurarse de que no hay soldados que los persiguen. Junto a los pocos supervivientes de Black Creek que habrán escoltado a Deeah, este podrá darles ahora más información de utilidad a nuestros protagonistas. Llegados a este punto no estará muy claro si están en la mente de él o en la de su padre..., o en la de cualquier otra persona. Lo que sí está claro es que Deeah verá en los protagonistas la clave para frenar el imparable avance de Mumbasa. Así, refugiados en la espesura, Deeah les confiará el secreto que guarda su padre: oculta un arma nuclear en las inmediaciones del principal yacimiento de coltán de Zumani. De esa forma, si intentasen quitarle el poder, volaría las minas y dejaría inaccesible el codiciado mineral.

«Your Son Is Gone»
(James Newton Howard, B.S.O. *Diamante de sangre*)

Desgraciadamente, Deeah no sabe dónde esconde su padre el detonador de esas bombas. Sin embargo sabe quién puede saberlo. Al amanecer, el hijo del general los llevará a través de la selva hasta una plantación oculta en la espesura. El sueño, a partir de este punto, cambia su registro: la finca, así como el personal de la plantación, parecerán sacados de una estampa colonial. De hecho, en cuanto entren en los bosques que rodean la propiedad, los protagonistas deberán superar una barrera de Natura 6 o serán atacados por unos fieros perros de presa (interpreta las consecuencias negativas como daños físicos provocados por el ataque de los sabuesos). No tardarán en descubrir que el propietario de los perros es un estirado lord inglés: atraído por los ladridos de sus perros, él y sus amigos —un grupo de otros tres o cuatro jinetes— harán acto de presencia a caballo y luciendo atuendos clásicos de la caza del zorro. ¿Quiénes son esta panda de flemáticos británicos?

«G8 Conference»
(James Newton Howard, B.S.O. *Diamante de sangre*)

Llegados a este punto el sueño bebe de los recuerdos de la infancia de Mumbasa: este escenario onírico reproduce la época de los años cincuenta, cuando Zumani aún era colonia británica. Concretamente, el escenario emula la finca del terrateniente para quienes trabajaron tanto el propio general Mumbasa de niño como su padre. El terrateniente, Sir Morgan Caulfield, y sus amigos se mostrarán sorprendidos al dar con los protagonistas, que rondan por las inmediaciones de su finca. Es más, salvo que aporten una buena explicación, un obstáculo de Mnemore 6 (4), es posible que los inviten a dar media vuelta mientras los encañonan con sus armas (Amenaza Mnemore 6 si acumulan más de cuatro fallos). Una vez ganada la confianza del terrateniente y de sus compañeros de cacería,

los protagonistas serán invitados a disfrutar de la hospitalidad colonial británica. El propio hijo de Mumbasa, Deeah, será confundido con el sirviente de los protagonistas —o incluso puede que, si alguno de ellos es negro, lo confundan con un esclavo más. Será el propio Deeah quien reconozca la finca de algunas viejas fotografías que le enseñó su padre. El objetivo deberá quedar claro a nuestros protagonistas: si quieren averiguar dónde esconde Mumbasa el detonador, deberán preguntarle a su versión más joven. Aquella que, junto a su padre (un viejo pescador medio ciego), ejerce de sirviente para Sir Morgan. Dar con él y conseguir que los lleve hasta el lugar donde «escondería sus cosas» implicará un obstáculo de Mnemore 8. Sin embargo, no bastará con encontrar al chico y ganarse su confianza: los protagonistas tendrán que hacer algo más. Esa misma noche, durante la cena, los guardias de Sir Morgan habrán pillado a Mumbasa (niño) robando comida para llevársela a su padre, quien se encontraba enfermo. En la realidad, el Mumbasa de apenas siete años fue sometido a un duro castigo a base de latigazos. Evitar que Sir Morgan cometa semejante atrocidad implica superar un obstáculo de Mnemore 8..., pero les conseguirá la confianza y total cooperación del joven Mumbasa.

«Solomon & Archer Escape»

(James Newton Howard, B.S.O. *Diamante de sangre*)

En cualquier caso, esa misma noche la finca será asaltada por fuerzas milicianas —superar una barrera de Mnemore 6 permite saber que los colonos británicos tuvieron que escapar del país tras un alzamiento armado en el que las milicias locales arrasaron sus propiedades y devolvieron a los británicos años de explotación y esclavitud... con intereses. Los protagonistas tendrán que escapar del incendio que provocarán las milicias en la plantación y en la finca (Amenaza Natura 8), y responder además al ataque de varios todoterrenos con media docena de furiosos y sanguinarios milicianos a bordo armados con rifles y ametralladoras del presente (son dos todoterrenos que representan cada uno una Amenaza Realitas 6).

Tercer escenario onírico:
El yacimiento de coltán (en la actualidad)

Realitas d10, Mnemore d8, Natura d6, Imago d4

El sueño alcanza su tramo final: aquí se entremezcla la realidad —el escenario emula el yacimiento de coltán— con los recuerdos de la infancia de Mumbasa: mientras los milicianos llevaban a su padre, el viejo pescador, a las antiguas minas de cobre, el joven Mumbasa fue adoctrinado para ser un niño soldado. Su mentor fue el cabecilla de aquella milicia, un corpulento mercenario congoleño con un ojo de cristal y dentadura reforzada en oro. Lo llamaban «Quijada» y fue quien le enseñó a Mumbasa una de las lecciones que han guiado su vida: «Si quieras gobernar a los monstruos... debes demostrarles que eres el peor de todos ellos». La conversión de Mumbasa en niño soldado fue completa cuando Quijada le ordenó matar a sangre fría a su propio padre.

«Diamond Mine Bombed»

(James Newton Howard, B.S.O. *Diamante de sangre*)

Los protagonistas podrán ser testigos de esa escena si consiguen seguir el rastro de los milicianos que asaltaron la finca a través de la jungla (barrera de Natura 6, los fallos pueden ser considerados daño físico por caídas, trampas o por el ataque de unos cocodrilos mientras atraviesan un río). Encontrar el puesto de mando y sortear la vigilancia de los soldados que custodian los accesos del yacimiento implica un obstáculo de Realitas 8 (6) que puede llegar a convertirse en una Amenaza Realitas 10 si los ponen en alerta y se enfrentan directamente a ellos: son medio centenar de hombres armados con AK-47, algunas ametralladoras y granadas.

«Zuwanie Arrival at UN»

(James Newton Howard, B.S.O. *La intérprete*)

Si consiguen llegar hasta el puesto de mando, los protagonistas verán cómo Quijada invita al Mumbasa de apenas siete años a matar a su padre (a quien tacha de débil y patético). En un principio el único obstáculo que

encontrarán será el de Quijada [PNJ de nivel 8, Mnemore d10 (Machete), Realitas d6 (Pistola automática)]. Sin embargo, en cuanto acaben con él, los protagonistas descubrirán que la escena ha cambiado ante sus ojos. El Mumbasa de siete años seguirá ahí, sosteniendo la pistola. Pero esta vez estará encañonando a Deeah, quien yace a su merced en el suelo, amordazado y encadenado. En este caso, quien lo animará a disparar no será Quijada sino el propio Mumbasa adulto: «Vamos, ¿a qué esperas? No es tu hijo. Ya no. Es solo un sucio perro traidor más. Uno de tantos. Acaba con él». Mientras, en el mundo real Mumbasa duda ante el botón que detonará la cabeza nuclear oculta en el yacimiento.

Los protagonistas deberán lidiar con el sentimiento de odio de Mumbasa, materializado dentro del sueño bajo la forma de quien trata de convencer a su versión infantil para que mate a Deeah: una estatua de ónix que representa una visión idealizada y aterradora del actual general Mumbasa.

Físico	3	Realitas	d6
Combate	2	Natura	d6
Conocimiento	3	Mnemore	d4
Astucia	5	Imago	d10
Especialidades			
Liderazgo	3	Creatio	3
Estrategia	3	Morfo	0
Crueldad	3		
Historia bílica	3		

«Solomon Finds Family»

(James Newton Howard, B.S.O. *Diamante de sangre*)

Lo único que frena a Mumbasa a la hora de detonar la cabeza nuclear es el amor que profesa a su hijo. Por otro lado, la culpa por haber matado a su propio padre es lo único que atormenta el alma de este asesino de masas atroz. La acumulación de inestabilidad onírica por parte de Mumbasa puede interpretarse como el efecto positivo de los intentos de los protagonistas por despertar el sentimiento de piedad hacia su hijo (que culminará, en caso de despertarlo, en la negativa a activar el dispositivo atómico, «perdonando» así la vida de su hijo).

En caso de que los protagonistas hayan llegado hasta aquí solo para dejar que Mumbasa apriete el gatillo —que volará el yacimiento en el mundo real— no tendrán más que dejarle hacerlo. Sin embargo, si deciden ignorar las órdenes de sus superiores es posible que estos hayan enviado como refuerzo a los Aces & Eights para asegurarse de que se cumplen las órdenes. En tal caso, los protagonistas tendrán que lidiar no solo con el subconsciente de Mumbasa..., sino también con esa unidad sudafricana de *dreamraiders*.



Es posible que te estés preguntando por qué te ha pasado esto a ti. No conozco la respuesta, y tampoco me importa, la verdad, pero deja de lamentarte y de hacerte preguntas estúpidas. Saber las respuestas no te va a salvar el culo ahí fuera y lo que yo puedo enseñarte, sí. Así que estate calladito. Te interesa más aprender cómo se monta y se desmonta el arma que tienes en las manos que si existe o no existe un dios todopoderoso. Te contaré todo lo que yo sé. ¡Pero presta atención porque esto solo te lo explicaré una vez!

Por alguna razón, existen dos Tierras, idénticas y distintas a la vez. Una es esta. Un jodido mundo acabado donde todos se preocupan solo de sí mismos, donde la única ley que impera es la del más fuerte. ¿Pero qué te voy a contar a ti? Tú lo has sufrido tanto como yo... Después está el otro mundo. Por lo que me han contado los de allí, tampoco es que la gente sea mucho mejor que la de aquí, pero al menos han llegado a un tipo de consenso para vivir en comunidad e instaurar unas leyes que los intentan proteger. En ese mundo aún no se han cargado la naturaleza, aunque van por buen camino. La gente no vive encerrada en unas ciudades-estado por miedo a lo que hay ahí fuera. Pero bueno, me estoy desviando del tema... A lo que iba, lo que existe en un mundo también existe en el otro, aunque no se trata de una copia exacta. Por ejemplo, la ciudad donde estamos, Berlín. En nuestro mundo es un maldito campo de concentración. En el otro, una bella ciudad en la que la gente vive en libertad. Y como esto, todo lo demás. Con las personas pasa lo mismo, te las encuentras en un lado y en el otro, aunque físicamente son diferentes. Todo tiene su doble en el «otro» mundo, aunque tú no lo sepas ver.

Luego estamos nosotros, los **sinreflejos**, los bichos raros de la creación. Nosotros no tenemos doble en el otro mundo. Eso nos permite cruzar al otro lado si nos lo proponemos. Sí, has oído bien. Si quieres puedes abandonar este infierno y vivir en una preciosa casita en el campo con tu mujer y tus adorables hijos... Pero no te resultará sencillo. Nuestra capacidad nos hace apetecibles para ciertas organizaciones. Hace tiempo, los primeros sinreflejos crearon **Cábalas y Hermandades** para buscar las respuestas a sus preguntas o simplemente para conseguir más poder. Cada Cábala y Hermandad tiene una visión distinta

sobre los dos mundos y estas chocan entre sí con frecuencia. Por eso buscan más sinreflejos, para que se unan a sus causas. Uno de los nuestros no puede vivir tranquilo sin pertenecer a uno de los grupos y tú deberás elegir a cuál quieras pertenecer..., y elige bien porque es una elección de la cual no podrás renegar.

Yo soy un **paria**. Somos los agnósticos del mundillo. No sabemos por qué existen dos Tierras y tampoco nos importa. Creemos en la libertad del individuo por encima de todo y por eso nuestra organización es más bien inexistente. Si no fuera por Thornwell seguramente ya habríamos sido cazados. Pero él les demostró lo que valíamos y ahora respetan nuestra decisión, o al menos lo aparentan. Poca cosa más. Nos embarcamos en cruzadas contra lo que nos parece abusivo, como los campos de concentración de los buscadores.

Los Buscadores es una de estas asociaciones. Son unos cabrones esclavistas. Mira, has tenido suerte de que fuera yo quien te encontrara. Podrías haber sido encontrado por un buscador o un **fenicio** y hubieras acabado vendido a una Cábala o Hermandad. Si hubiera sido alguno de las otras organizaciones, no te habría dado opción. Te habría inculcado su visión de este gran jaleo y serías ya uno de ellos. Yo te daré la posibilidad de elegir. Bueno, quizás sí nos convirtamos en uno de ellos, pero yo que tú me seguiría cubriendo las espaldas hasta que tomes una decisión.

En fin, no quiero ser responsable de tu vida, suficiente tengo con la mía. Descubrirás que en nuestro mundo las Hermandades están detrás de casi todo y gobiernan nuestras vidas. En el otro, el hecho de que la gente se organizara en sociedades les ha restado poder, y sus influencias son mucho más sútiles... Tienen que pasar desapercibidos ante el resto de los humanos. Allí lo desconocido no se teme, se combate.

Poco más te puedo explicar, pues no lo sé o no te lo puedo contar...

Ah, lo último, tal vez lo más importante. Ten cuidado con las decisiones que tomes y con lo que hagas si te decides a viajar de un mundo a otro y alterar lo que no debería ser alterado. Lo que pasa en un mundo, repercute en el otro. No lo olvides. Y siempre hay quien vigila que el destino del mundo no se altere.

UN VISTAZO A LA AMBIENTACIÓN DE

REFLEJO

EL JUEGO DE ROL

POR
JORDI MARTÍN

ILUSTRACIONES
JORGE CARRERO

Sin duda alguna esa es la mejor frase que podría definir **Reflejo**. Un lugar donde los personajes encarnarán a los sinreflejos, personas con la capacidad de viajar de una realidad a otra y de descubrir aquello que podrían haber sido.

El mundo

O mejor dicho, los mundos. En *Reflejo* nos encontramos con la existencia de dos Tierras paralelas creadas en los albores del tiempo. La primera de ellas es fácilmente identificable con la que todos conocemos. Un lugar en el que la gente ha aprendido, en mayor o menor medida, a convivir siguiendo unas leyes que respetan al individuo y a vivir en sociedad. A este lugar se le da el nombre de *Mundo de la Luz*. La otra cara de la moneda la forma una realidad en la que la ley del más fuerte se ha impuesto como la única existente. Cada humano debe

velar por sí mismo y los poderosos esclavizan a los débiles en las terribles ciudades-estado. Un mundo donde criaturas abominables han nacido para aterrorizar a los que viven allí, un lugar donde la paz es algo tan escaso que se considera casi el mayor de los bienes. A este lugar se lo conoce como el *Mundo Oscuro*.

¿Eres tú el que miras al espejo o es el espejo el que te mira a ti?

¿Por qué dos realidades tan distintas pueden calificarse de parecidas? La respuesta es sencilla: todo lo que existe en un mundo puede encontrarse en el otro, aunque lo más probable es que nos encontremos

que la imagen, el reflejo, se ha distorsionado para adecuarse a la naturaleza de cada una de las dos realidades. De esta manera, lo que en nuestra realidad es una pequeña casa con un bonito jardín, en el otro mundo puede haberse convertido en un alto y gris edificio semiderruido y oscuro. En lugar de bonitos cuadros, las siniestras paredes estarían decoradas por temibles esculturas de gárgolas monstruosas. Cada ser vivo y cada objeto, a pesar de que puede haber evolucionado de forma distinta y tener su propia historia, posee un reflejo en el otro mundo.

Ambos lugares están unidos por el mismo destino y por ello lo que ocurre en uno acaba afectando al otro de una forma similar. Imaginemos por un momento que un preso es ejecutado en la silla eléctrica en nuestro mundo. Esta muerte provocará que tarde o temprano el reflejo de este individuo muera de una forma similar en el otro, como podría ser a causa de un rayo durante una tormenta. Cuanto más radical sea el cambio, más



se verá afectado el otro mundo por su reflejo. Pero quien decide cuán importante es un cambio en el destino es la propia realidad. Grandes incidentes en la historia que para nosotros son decisivos han pasado desapercibidos en el otro plano. En cambio, algo tan simple como la caída de una hoja ha dado lugar a grandes desgracias en el otro mundo.

Los sinreflejos

La creación no es perfecta, y donde se equivocó una vez puede volver a hacerlo. Unos pocos humanos de uno y otro mundo han nacido sin doble en la otra realidad. Es decir, son únicos en la creación. Gracias a esta peculiaridad tienen la capacidad especial de pasar de un mundo a otro y afectar así al destino de los

mundos. A estos humanos se les ha dado el nombre de sinreflejo y serán los individuos que los jugadores interpretarán dentro del juego. No todos los sinreflejos llegan a manifestar sus capacidades, y la gran mayoría puede llegar a vivir una vida totalmente normal. Pero en algunos, normalmente aquellos que viven una experiencia intensa, sus capacidades extraordinarias despiertan y provocan su primer paso al otro mundo.

Cábalas y Hermandades

A lo largo de los años, los sinreflejos se han dividido en Cábalas y Hermandades. Estas organizaciones reúnen en su interior a personas que comparten una misma concepción de lo que son los mundos de **Reflejo**. Esta particular visión las conduce a diferentes fines: unos intentarán explicar el porqué de la existencia de los dos mundos; otros, en cambio, se aprovecharán de sus capacidades para enriquecerse. Las diferentes visiones y fines de cada Cábala y Hermandad chocan muchas veces, lo que provoca tensiones que a veces acaban resolviéndose de una forma violenta. Pero no son menos las veces que las une una finalidad común, y se ven forzadas a colaborar pese a sus distintos objetivos y formas de pensar. Estos grupos heterogéneos son conocidos como **Amalgama** y son la base del juego. En el mundo de **Reflejo**, la unión hace la fuerza.

Los Poderes

Cruzar de un mundo a otro es tan solo el primer paso que da un sinreflejo en el desarrollo de sus capacidades extraordinarias. Algunos estudiosos han teorizado que el acceso a los dos mundos da a estos seres la capacidad para usar la totalidad de su mente, lo que les permite usar poderes más allá de lo concebible para un humano normal y corriente. De esta manera, algunos sinreflejos adquirirán capacidades para dominar el azar o las mentes de los demás seres mientras que otros serán capaces, por ejemplo, de doblegar partes de la realidad a sus propios deseos. Se trata de un camino largo y duro que poco a poco traerá grandes recompensas a aquellos que hayan sobrevivido el tiempo suficiente.

El Cambio de Mundo

En el papel de los sinreflejos, los jugadores tendrán a su disposición dos mundos enteros para explorar. Al no tener un doble en el otro mundo, son capaces de viajar de uno a otro para ocupar el lugar que el destino ha dejado vacío.

Pero no todo es tan sencillo como parece. Cruzar de un mundo a otro es peligroso y muchas veces arriesgarse a realizar el tránsito puede acarrear la más dura de las muertes. Cada vez que un sinreflejo cruza de un mundo a otro crea una pequeña brecha que debe ser reparada. Es por ello que cuanto más pequeña sea la brecha, más fácil será de reparar y, por tanto, más fácil será completar con éxito el traspaso entre mundos. Los sinreflejos han aprendido que la forma más fácil de cambiar de un mundo a otro es simulando un cruce, un «viaje». Así pues, los túneles, los ascensores y en general los lugares que indiquen el paso de un lugar a otro son los mejores lugares para realizar el cambio.

Cuando un sinreflejo cruza al otro lado se convierte en aquella persona que habría sido en caso de haber nacido en el otro mundo. Todo aquello que lleve encima se adaptará y se convertirá en aquello que sería en el otro mundo. Pero los jugadores deben ir con cuidado: lo que en un mundo es una mortífera arma de fuego, en el otro mundo puede ser algo tan inofensivo como una pistola de juguete.

A pesar de que los sinreflejos tienen cierto control sobre los objetos que llevan encima y pueden intentar alterarlos usando su propia voluntad, no tienen control alguno sobre la persona en la que se convierten al cruzar al otro lado. Este es un hecho que se refleja en el sistema de creación de personajes. Los jugadores serán capaces de definir cómo es su personaje en su mundo natal. Por el contrario, su identidad en el otro mundo se verá definida por unos patrones que, al azar, redistribuirán todos sus atributos salvo la Mente y la Psique, que son lo que en definitiva definen al personaje.

La protección del espejo

Uno de los fenómenos más extraños que envuelven el paso de un mundo al otro es el que se conoce

como la «protección del espejo». Cuando un sinreflejo cruza de un mundo a otro, lo hace siempre con la seguridad de que nada malo le puede pasar, al menos en cuanto a la localización. Si el paso de un mundo al otro se realizara en un puente, sería posible que este no existiera en el otro mundo. Después de todo, los mundos no son exactos y ese puente podría haber sido construido en un lugar alternativo o incluso destruido. Por una causa desconocida, el viaje, si se realiza de la forma segura, protege al viajero. De esta manera, en el caso de que el puente no estuviese en su lugar, el sinreflejo aparecería en una de las dos orillas de forma segura.

La ley de la balanza

Los destinos de los dos mundos están unidos. De eso no cabe la menor duda. Por eso, lo que pasa en uno influye en el otro. La balanza se compensa, aunque no de una manera exacta. Entre los dos mundos existe una especie de barrera conocida como el **Nexo**, que atenúa las consecuencias de lo que sucede en uno u otro mundo. Un ejemplo es el desastre nuclear que sumió a la antigua URSS en un invierno nuclear. En el Mundo de la Luz

se recuerda el error que tuvo lugar en la instalación nuclear que tan solo dejó escapar una nube de radiación. Este accidente fue únicamente un reflejo atenuado de lo que pasó en el Mundo Oscuro, donde la explosión de diversas centrales nucleares al este de Europa dejó la zona sumida en un invierno nuclear. A la larga, lo que pasa en uno, se ve reflejado en el otro. La única ley que parece cumplirse de forma ineludible es que si se acaba con una vida en un mundo, al tiempo perecerá su doble de una forma similar.

Sistema de juego

El sistema de juego, rápido y sencillo, está pensado para no entorpecer el ritmo de las sesiones. Se intentará resolver cualquier situación con una única tirada de dado, que siempre será el mismo. Con esta tirada sabrás si has conseguido o no lo que querías hacer y cómo de bien o mal lo has hecho. Lo mismo pasará en el combate, un sistema ligero y ágil que ha sido mejorado en esta segunda edición. Las escenas se sucederán vertiginosamente y se evitará que una acción que en el juego dura cinco segundos lleve cinco minutos solucionarla en la realidad.

Resumiendo

En **Reflejo**, de próxima publicación por la editorial española Nosolorol, encontrarás:

- ▶ Dos mundos similares y distintos a la vez. Dos ambientaciones que permitirán una gran variedad de partidas: investigación e intriga en el Mundo de la Luz y acción frenética en el Mundo Oscuro.
- ▶ Toda la ambientación necesaria para interpretar a los sinreflejos: la historia de las distintas Cábals y Hermandades, las repercusiones históricas de los distintos sucesos en ambos mundos y su situación actual.
- ▶ Un escenario completo de ejemplo con una detallada descripción de lo que puede encontrarse en ambos mundos y los personajes importantes que los habitan.
- ▶ Un módulo de ejemplo ambientado en dicho escenario que permitirá a los personajes introducirse de forma gradual en el mundo de **Reflejo**.
- ▶ Innumerables ideas de aventuras en forma de rumores, mitos y personajes importantes dentro de los mundos de **Reflejo**.





DE SION

«**L**obos de Sion» es una ayuda de juego para Eyes Only que describe una rama (ficticia) del Mossad que bebe de la tradición judía. Su desarrollo sigue la misma estructura que las grandes agencias de espionaje para poder introducir fácilmente esta organización a cualquier partida. Los Lobos de Sion son una organi-

zación relativamente nueva, pero cuyos activos derivan del departamento más secreto del espionaje israelí: el Metsada. La verdadera lealtad de los Lobos es desconocida para gran parte del Mossad, pues se consideran a sí mismos los verdaderos guardianes del pueblo israelí y consideran todas sus acciones designios sagrados.



Objetivos

La mayoría de sus miembros cree que su labor consiste en proteger al pueblo israelí de toda amenaza de Oriente Medio. Frustrar los planes de la organización de inteligencia árabe El Kiswa para evitar el desarrollo económico y militar de los diferentes países árabes. Consideran que el pueblo árabe debe continuar enfrentado y disgregado para que no se convierta en una verdadera amenaza para la hegemonía de los judíos en la región. Así como ejecutar todas las operaciones de justa venganza que el Mossad no se atreva o no pueda acometer por sí mismo. Sin embargo, lo que ya no es tan conocido es la agenda mística que guía realmente la organización. Siguiendo los preceptos de la cábala, el Fundador busca desentrañar totalmente el mensaje divino integrado en la Torá. Están convencidos de la superioridad de la etnia judía

frente al resto de los pueblos al haber sido elegidos por Yahvé. Únicamente ellos pueden ser los depositarios de la sabiduría de Dios en la tierra. Es por ello que el Fundador está obsesionado con poseer los artefactos y documentos de Millo Braschi, al que consideran un usurpador del conocimiento, y llegará a enfrentarse a los tradicionales aliados de Israel con tal de conseguirlos.

Historia

Aunque a menudo es difícil diferenciar sus miembros y acciones de las propias del Mossad, los Lobos de Sion mantienen su autonomía frente a su organización madre. Su historia es la historia de su misterioso dirigente, conocido como el Fundador. Su pasado y verdadera identidad desaparecieron en su «renacer». Solo unos pocos dirigentes del Mossad conocen su exis-

tencia y su anterior pertenencia a los *kidones* (asesinos) del Metsada.

Incluso antes de su «desaparición», se trataba de un miembro con unas ideas bastante radicales y fanáticas. Obsesionado con la mística de la cábala, se granjó tanto seguidores como detractores acérrimos. Las misiones a las que el Mossad enviaba a sus subordinados se fueron alejando cada vez más de la idea que el Fundador tenía sobre cómo realizar la lucha por la supremacía del pueblo elegido. Durante el transcurso de una misión especialmente complicada, tuvo la revelación definitiva de lo que Yahvé esperaba de él. Se trataba prácticamente de una misión suicida, tal vez urdida por sus detractores o simplemente por la incompetencia de sus dirigentes. A pesar de su manifiesta inconformidad, acató por una última vez las órdenes.

Todos los operativos murieron y él sobrevivió gravemente herido. Fue entonces, mientras se balanceaba entre la vida y la muerte, cuando se le reveló su verdadera misión sagrada. Después de esa experiencia, dejó que todo el mundo creyese que había muerto junto con sus compañeros durante la misión. Aunque antes de destruir completamente su identidad (cambio de rostro y quema de huellas dactilares), el Fundador se apareció a cada uno de los dirigentes del Mossad que le eran afines y reclutó a unos como agentes dobles y a otros como informadores, constituyendo la estructura básica de los Lobos de Sion.

Debido a esta relación con el Mossad, no es de extrañar la concordancia de objetivos y acciones entre ambas agencias, que llegan a confundir a un observador externo, cosa que los Lobos aprovechan. Sus acciones suelen diferenciarse de las del Mossad por su radicalidad y su falta de frenos políticos, aunque ambas buscan el bien para su pueblo israelí. En raras ocasiones han dejado testigos de sus operaciones, e incluso dentro del mundo del espionaje apenas se sabe nada de ellos.

Recursos

Gracias a sus aliados dentro del Mossad, los Lobos pueden acceder a una fuente enorme de recursos: miembros afines a su causa, el propio gobierno israelí con el que trata aún en nombre de su anterior organización y una amplia rama de *sayanim* (judíos que no están en nómina del Mossad pero que colaboran con ellos por cuestiones ideológicas).

Los integrantes nominales de los Lobos son escasos. En la mayoría de los casos se trata de agentes de élite acostumbrados a trabajar en pequeños grupos, con un gran nivel de autonomía y especialización.

Uno de sus mayores logros ha sido controlar una serie de células terroristas islámicas que, sin saberlo, actuaban bajo los intereses de los Lobos (desestabilización de países islámicos, actos que justifiquen ataques reactivos, distractores para operaciones de los Lobos, alimentar el odio entre sionistas y chiíes...).

Los conocimientos esotéricos del Fundador le han permitido descubrir un patrón en la geografía mundial respecto a los descubrimientos de los restos del legado de Braschi. Está convencido de que se tratan de señales que pueden guiar a descubrir la verdadera fuente de sabiduría de Braschi y todos sus secretos. Una parte importante de las misiones en Oriente Medio y en el Mediterráneo están orientadas a seguir ese patrón.

Estructura

Los Lobos de Sion se estructuran según el diseño del Árbol de la Vida. Lo componen diez unidades en las cuales cada líder de unidad se hace llamar como el nombre de la sefirá que representan. La sefirá número uno (Kéter) es integrada únicamente por el Fundador. El árbol se despliega de mayor a menor conocimiento de los objetivos últimos de la organización. Por tanto, los más cercanos a la primera son los que más conocimiento y control poseen. Los componentes de cada sefirá solo conocen a los miembros de la inmediatamente superior e inferior del árbol.

Las sefirot Kéter, Jojmá y Biná representan la Tríada de poder en la organización. Son los que están implicados directamente en la obtención de conocimientos y artefactos esotéricos. En numerosas ocasiones preferirán destruir los artefactos que encuentren a que alguien ajeno al pueblo judío los pueda poseer. Debido a los intereses del Fundador, los operativos centran muchos esfuerzos en Braschi, pero no es la única área mística en la que están interesados.

Las sefirot Jésed, Gevurá, Tiféret y Nétzaj (cuatro, cinco, seis y siete), son las Unidades Especialistas, dedicadas a un fin concreto para el cual pueden valerse del apoyo de las sefirot inferiores. Infiltración-seducción, juicio-ejecución, seguimiento-vigilancia y contraespionaje.

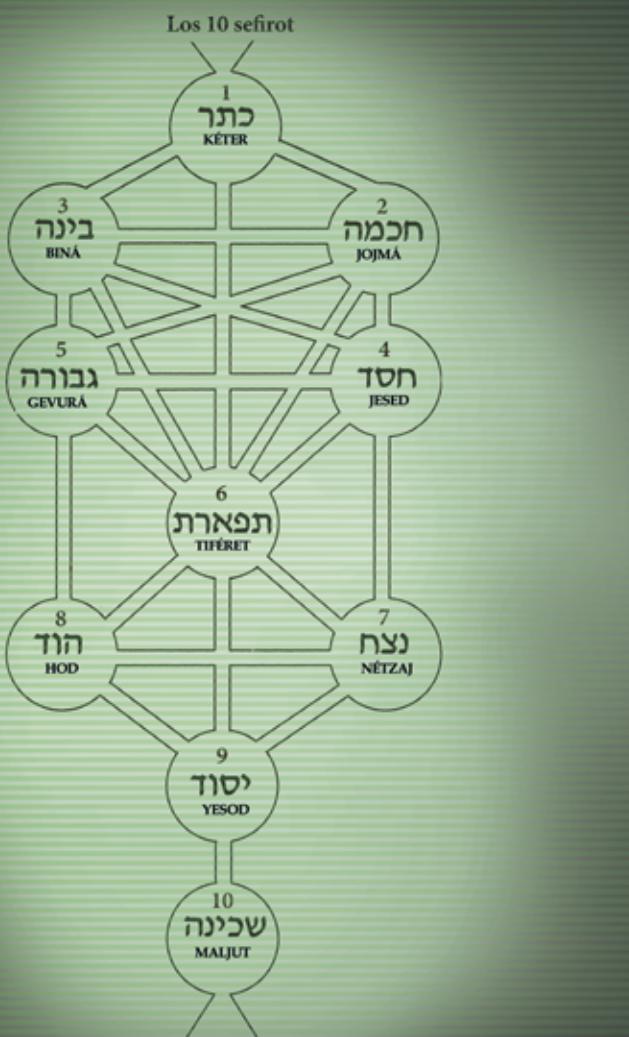
Las sefirot Hod, Yesod y Maljut (ocho, nueve y diez) son las Unidades Operativas flexibles para intervenciones en el ámbito internacional. Sus misiones son las que más se parecen a las del Mossad. Centran sus objetivos en los enemigos del estado israelí.

Directores de la agencia. El Fundador es el único líder que ha tenido la organización y solo es accesible para las sefirot dos y tres. Está convencido de su naturaleza mesiánica y se considera a sí mismo un profeta para su pueblo. Entiende que no puede actuar abiertamente como representante de Yahvé, ya que las autoridades religiosas y políticas tratarían de acabar con él. Por eso ha optado por la clandestinidad. Tiene un gran poder de convicción y la extraordinaria habilidad para generar seguidores férreamente leales. Está convencido de estar cerca de la consecución del verdadero significado de la Torá. Considera que todas las acciones están justificadas por el bien último de ensalzar a su pueblo. Es un hombre totalmente fanático de su causa e imposible de corromper o coaccionar.

Procedimientos

Reclutamiento. Debido a la influencia del Fundador y sus aliados cercanos en el Mossad, el reclutamiento se ejerce entre las mismas filas de esta organización. Busca agentes con grandes convicciones religiosas y un espíritu nacionalista, así como miembros especialmente dominados por la rabia y la necesidad de venganza.

En primera instancia se realiza un intenso adoctrinamiento que roza lo sectario, que incide en la supremacía del pueblo judío, en superar los deseos individuales a la consecución del bien común del pueblo (que será claramente señalado por la Tríada de sefirot), así como la lealtad a la organización. Las competencias como agente se presuponen porque viene del Mossad, aunque serán puestas a prueba en la siguiente etapa. Pasará un período de tiempo en el cual el miembro a prueba no sabrá que se trata de una organización diferente de la inteligencia israelí. Una vez superadas diez operaciones de campo, su idoneidad será juzgada



por la Tríada. Si se le acepta se le integrará en una de las sefirot inferiores. Si no se le acepta, se le hará desaparecer.

A través de su mascarada dentro del Mossad, los Lobos han creado una red de colaboradores externos entre la población judía de cualquier parte del mundo (*sayanim*). Solo confiarán en los judíos más fieles a la ortodoxia, pero nunca les revelarán su verdadera filiación. Estos agentes externos les resultan especialmente útiles a la hora de realizar tareas básicas de observación y seguimiento de objetivos.

Normas. Además de los consabidos protocolos dentro del espionaje para salvaguardar la naturaleza de sus operaciones (confidencialidad, normas de contacto, de actuación...), los Lobos exigen a sus integrantes ser drásticamente cumplidores de la ortodoxia religiosa judía. Cada sefirá poseerá su propio rabino para asegurar que se ofician los rituales adecuados en todas las operaciones. Para integrarse en una sefirá superior a las tres últimas es necesario alcanzar la suficiente erudición en materia cabalística y religiosa como para ser aceptado por el rabino de su unidad.

En el seno de la organización solo existe un tipo de castigo ante el fracaso o la traición de sus agentes: la muerte.

Misiones. Como se ha explicado en la estructura, la naturaleza de las misiones dependerá de la sefirá en la que el agente esté integrado. Al ser una estructura tan jerárquica, las decisiones de operación siempre se decidirán por una sefirá superior y jamás serán desconocidas para el Fundador. Siempre que colaboren varias sefirot, la más cercana a Kéter será la que esté al mando operativo. Mientras se cumplan los objetivos propuestos, se deja margen de maniobra a los operativos para dtecidir la manera de cumplirlos. Al contrario que en otras organizaciones, no es necesario justificar daños colaterales a menos que impliquen víctimas de etnia judía o la posibilidad de desenmascaramiento de la organización. Solo deberán dar cuenta de su actuación ante la sefirá inmediatamente superior, sin importar de dónde provenga la orden, ya que nunca se relacionarán con unidades que no sean la sefirá superior o inferior de su posición. Ante otras organizaciones mantendrán el embuste de la pertenencia directa al Mossad, siempre y cuando esos testigos no puedan eliminarse.

Sedes destacadas

Tel Aviv (Israel). Ciudad también sede de las oficinas principales del Mossad, la base de Tel Aviv está camuflada bajo las instalaciones de un centro de investigación financiado por el gobierno israelí. Puede considerarse la sede central de los Lobos de Sion. Los niveles más superficiales se utilizan para suministrar equipamiento y medios para las divisiones operativas. Los niveles más profundos se utilizan por la Tríada para realizar sus reuniones y coordinar los movimientos globales de las sefirot.

Desierto sirio. El desierto sirio es una enorme extensión desértica que abarca partes de Siria, Irak, Jordania y Arabia Saudita. Es un lugar inhabitable donde lo único que se puede encontrar son carreteras destrozadas y oleoductos. En algún lugar de esta extensión, los Lobos tienen una base secreta de la cual no tiene conocimiento ningún gobierno de la región. En ella se realiza el adoctrinamiento inicial de los nuevos miembros, y sirve como base puente para varias misiones de la organización.

Ciudad de México (México). Bajo el disfraz de un edificio corporativo de una empresa de tecnologías de la información, se ubica la base que coordina las operaciones de los Lobos en el continente americano. Disponen de diferentes niveles de acceso para su uso diferencial por cada uno de los sefirot.

Islas de Hanish (Mar Rojo). En algún lugar de este archipiélago disputado entre Yemen y Eritrea, se encuentra un almacén oculto donde la Tríada esconde gran parte de los artefactos y documentos esotéricos que consigue la organización. Se trata de un búnker subterráneo con un acceso restringido únicamente al Fundador y a los líderes de las sefirot Jojmá y Biná. Las medidas de seguridad incluyen reconocimiento de variables



biométricas, un código particular numerado por el Fundador para cada acceso y un sistema de autodestrucción si cualquier persona que no sea el Fundador intenta abandonar el edificio con alguno de los artefactos. Aunque nadie lo sabe, es uno de los lugares del mundo donde más tiempo pasa el Fundador.

Miembros prominentes

Cuando un miembro es designado como líder de una sefirá, renuncia al propio nombre de nacimiento y adquiere como tal el de la sefirá que comanda. Es por ello que es difícil, si no imposible, rastrear los logros personales de los líderes de esta organización. Además, su carácter secretista hace que entre los agentes esté mal visto cualquier tipo de fama o renombre fuera de su propia unidad.

Incluso el propio Fundador trata de dejar las menos pruebas posibles de su existencia en el juego del espionaje internacional.

Últimas misiones

Pese a que no se puede confirmar la participación de los Lobos de Sion en ciertos acontecimientos que favorecen a Israel, algunos mandos del Mossad hablan entre sí de sospechosas casualidades tales como la muerte «natural» de tres ingenieros iraquíes fundamentales en el avance del programa nuclear de ese país, el desprestigio internacional del régimen sirio por el uso de armas químicas contra la población, la inestabilidad política de Egipto debida a los enfrentamientos entre fuerzas políticas divergentes y la desaparición de un conocido traficante musulmán de armas y objetos robados.



DROGAS EN LA NARRACIÓN

POR
Mikel Montero

El siguiente artículo ofrece una visión general de los principales grupos de drogas y sus efectos. Las sugerencias de interpretación y de aplicación al sistema están planteadas para llevarse a cabo en cualquier juego en el que las drogas estén presentes y, además, se presenta un conjunto específico de modificadores y aspectos para el sistema Hitos.

Allá por los años cincuenta unos investigadores canadienses realizaron una llamativa *serendipia* que consistió en estimular accidentalmente un circuito neuronal de placer en un ratón a través de unos electrodos implantados en su cerebro. Lo verdaderamente interesante ocurrió cuando permitieron que fuese el propio ratón el que activase las corrientes eléctricas que estimulaban ese circuito mediante pulsaciones en una palanca. Esa estimulación artificial se convirtió en su principal actividad ya que generaba una gratificación más intensa que cualquier otro estímulo natural. Llega-

ba a pulsar la palanca más de siete mil veces por hora, ignorando el hambre, la sed, a hembras en celo e incluso aguantando el dolor de una rejilla electrificada en la palanca. Los investigadores tuvieron que desconectar los electrodos para que el ratón no muriese de inanición. Años después en EE. UU., de forma bastante escalofriante y poco ética, se replicó el experimento en pacientes psiquiátricos afroamericanos con similares resultados pero eso es una historia para otra ocasión... A estas alturas os estaréis preguntando el por qué de este inicio y del deliberadamente pro-

vocador título que lo antecede. Sobre lo primero, pretendía ilustrar de forma concisa lo fácil que un cerebro es condicionado por un placer artificial hasta el extremo de llegar anular todo lo demás (y lo universal de este hecho). Sobre lo segundo, con el presente artículo se quiere realizar una breve exposición sobre las drogas en los juegos de rol y animar a los lectores a aprovechar el potencial narrativo de esa realidad en sus crónicas. Es el momento de aclarar que no se trata de incentivar el consumo real de las drogas. De hecho, la opinión personal del que escribe es que representan un verdadero freno para el desarrollo de las capacidades humanas, que en el mejor de los casos anula y debilita la verdadera esencia de los individuos, y en el peor los destruye a todos los niveles. Lo que sigue a continuación no pretende ser un dossier exhaustivo sobre el tema, sino unas pinceladas que permitan a jugadores y narradores manejar este elemento en sus historias de forma coherente y más o

menos realista. Se trata, pues, de una simplificación para fines lúdicos (algo frívola) que no hace justicia al fenómeno terriblemente complejo de la drogadicción.

Las drogas

Una droga es cualquier tipo de sustancia que, introducida en un organismo vivo, afecta a su sistema nervioso y modifica las funciones que dependen de él: percepción, estado de ánimo, conducta y pensamiento. Para diferenciar el significado que queremos tratar aquí de otras acepciones de la palabra hay que añadir que estas sustancias tienen un gran potencial de abuso por sus efectos inmediatos, intensos, de corta duración y con gran potencial adictivo. Podríamos enumerar decenas de sustancias con estas características, pero hemos optado por utilizar una clasificación clásica que las divide en cuatro grupos según sus efectos sobre el cerebro (depresoras, estimulantes, alucinógenas y mixtas), para poder facilitar una generalización a nivel de juego y dar un referente claro a la hora de crear drogas ficticias en entornos de fantasía o ciencia ficción.

Depresoras

Son aquellas drogas que ralentizan el funcionamiento del cerebro y llevan a la persona a un estado de somnolencia y desinhibición. Quienes las consumen buscan la inmediata sensación de relajación y bienestar que reporta su consumo. Bajo esta categoría se encuentran las drogas con mayor potencial adictivo y las que crean una mayor necesidad corporal de su consumo (dependencia física).

Ejemplos: derivados de los opiáceos (heroína, morfina, codeína, metadona, láudano...), alcohol y psicofármacos tranquilizantes o hipnóticos (ansiolíticos, somníferos, sedantes...).

Efectos en el juego

El efecto del consumo de estas drogas tiene dos repercusiones importantes sobre las acciones que pretenda realizar el personaje. Por un lado, la desinhibición que se genera al enlentecer todos los procesos mentales: el cerebro adormecido tiene menos miedo, menos nerviosismo, y puede llegar a no sentir dolor (en el caso de los opiáceos). Esto puede reflejarse con bonificaciones a la hora de enfrentar situaciones terroríficas o fóbicas que el personaje no podría afrontar en condiciones normales. De la misma forma, se verá abordado con menos temores sociales y le será más sencillo interactuar con los demás. Dependiendo de la circunstancias y del contexto, esto puede traducirse en bonificaciones para algunas pruebas sociales poco después del consumo. En juegos donde exista un sistema psicológico realista, el consumo puede permitir estabilizar momentáneamente el estado de ánimo del personaje en reacciones extremas. En el caso de las drogas depresoras más potentes, el personaje podrá ignorar los penalizadores por estar herido mientras dure su efecto. Por otro lado, este atontamiento generalizado mermará drásticamente la capacidad de atención y reacción del personaje.

Cualquier actividad que implique fijar la atención (como puede ser manejar un vehículo o tratar de espiar a alguien) sufrirá importantes penalizaciones. Ante determinadas dosis o sustancias el personaje correrá el riesgo de quedarse dormido sin importar la circunstancia en la que se encuentre. Le costará mantener una mentira o embuste, correrá el riesgo de delatarse a sí mismo y será vulnerable a interrogatorios de terceros. Por supuesto, las tiradas que impliquen reacción o alerta, como pueden ser las tiradas de iniciativa en un combate, se verán también penalizadas.

Estimulantes

Estas drogas generan un estado de gran excitación y activación de las funciones psíquicas y biológicas. Normalmente producen una sensación de fortalecimiento artificial debido a la activación fisiológica, que lleva a un aumento de la autoestima y confianza en uno mismo. También puede producir agresividad e irritabilidad.

Ejemplos: cocaína (clorhidrato de cocaína y crack), derivados de la anfetamina (metilfenidato y metanfetamina) y, en menor medida, la cafeína y la nicotina.

Efectos en el juego

El efecto de activación puede traducirse en un estado de mayor alerta con bonificaciones a las tiradas de percepción. El empuje para las acciones físicas puede realizarse con bonificaciones a la velocidad (acciones múltiples sin penalización) o a la potencia física (bonificaciones fijas a acciones atléticas o de combate) mientras dure el efecto de la droga. Otro efecto a tener en cuenta es la supresión de la necesidad de sueño y la reducción drástica del apetito. A corto plazo, pueden ignorarse los penalizadores derivados de situaciones de privación. Sin embargo, este estado implica también una sobreexcitación que deja al personaje vulnerable ante sus impulsos más primarios. Será adecuado establecer penalizadores o tramas narrativas en los momentos en los que el personaje quiera contenerse o autocontrolarse. Además, tenderá a interpretar incorrectamente la naturaleza de las reacciones y afectos de los demás. No será extraño que el personaje se vea implicado en peleas o encuentros sexuales que no habría deseado en condiciones normales. Por último, es necesario tener en cuenta las consecuencias para el organismo una vez pasado el efecto: el ciclo de sueño puede alterarse, el cuerpo se encontrará fatigado y el estado de ánimo del personaje empeorará radicalmente como efecto rebote al «subidón» del consumo, por lo que será adecuado disponer de penalizaciones para todas las acciones del personaje una vez finalizado el efecto de la droga.

Alucinógenos

Son drogas que perturban el funcionamiento normal del cerebro generando distorsiones perceptivas, como alucinaciones visuales y acústicas. Aunque las drogas de las categorías anteriores pueden llegar a generar algún tipo de episodio alucinatorio, no es un elemento definitorio. Debido a que la experiencia alucinatoria depende en gran medida del

estado ánimo de la persona antes del consumo, no siempre puede resultar una experiencia gratificante (de hecho, puede resultar totalmente aterradora). Esto hace que el uso recreativo de estas drogas no sea tan popular como el de las de otras categorías, y que sea poco común desarrollar algún tipo de adicción real a estas sustancias.

Ejemplos: dietilamida de ácido lisérgico (LSD), peyote, mescalina, fenciclidina y ciertas clases de hongos y hierbas silvestres.

Efectos en el juego

La naturaleza impredecible del efecto individual de estas sustancias hace difícil establecer un sistema genérico para ellas. En ocasiones pueden llegar a focalizar la atención de forma extraordinaria en un punto o tarea concreta, en otras pueden impedir que se atienda a nada en absoluto. Según cómo se narre el episodio, pueden bonificarse o penalizarse las tiradas de percepción (también dependerá de lo que quiera percibirse). No es rara la pérdida de conexión con el flujo espacio-temporal (lo que rodea al personaje): a menudo se pierde la noción del tiempo que ha pasado o del lugar donde se encuentra. Esto puede ser peligroso, por ejemplo, si el personaje se encuentra en una azotea y no se percatá de que puede precipitarse al vacío. En trastornos esotéricos, los episodios alucinatorios pueden ser una oportunidad para que el personaje perciba elementos sobrenaturales o reciba premoniciones del futuro. En entornos menos mágicos, el episodio alucinatorio puede sacar a relucir recuerdos reprimidos o miedos viscerales de lo más profundo de la mente del personaje. En cualquier caso, los «malos viajes» pueden generar en el personaje un estado de terror y desorientación tal que su cordura se vea seriamente comprometida. Incluso ante experiencias agradables, desconectarse a menudo de la realidad a través de los alucinógenos tiene un coste para el cerebro, que puede empezar a tener problemas para discernir entre lo que es real y lo que no.

Mixtas

Aunque las otras categorías cubren la mayor parte de las drogas, hay sustancias que son difíciles de clasificar. Puede ser porque producen en el cerebro diferentes efectos al mismo tiempo sin que destaque ninguno de ellos, o porque no se conoce aún el efecto de todos sus componentes sobre el sistema nervioso. Esta categoría es el cajón de sastre donde ubicar a todas estas sustancias psicoactivas.

Ejemplos: derivados del cannabis (marihuana, hashís, quif y grifa).

Efectos en el juego

Sobre las sustancias mixtas el narrador deberá discernir cuál de las anteriores es adecuado aplicar. Sobre el ejemplo concreto del cannabis, puede resaltarse el aletargamiento del cerebro, con lo que se justificarían los modificadores propios de las drogas depresoras. Pero como también puede producir alucinaciones leves y distorsiones temporales en la percepción, puede tratarse como una



droga alucinatoria. Además de estos efectos mixtos, el consumo continuado de cannabis enlentece significativamente los procesos cognitivos, lo que se traduce en una penalización constante a las tiradas de inteligencia u otros atributos mentales.

Consecuencias

Los efectos inmediatos del consumo de drogas enunciados hasta ahora no recogen el verdadero impacto que pueden tener en la vida de un personaje. Aunque centrar la narración en la vivencia de una adicción de forma realista puede no resultar agradable ni divertido para vuestro grupo de juego; no tener en cuenta ninguna consecuencia puede convertir esta adicción en un elemento superficial que solo aporta una serie de bonificaciones circunstanciales. Sería desaprovechar una gran oportunidad para dotar de profundidad dramática a los personajes y el mundo donde se desenvuelven.

Adicción

La consecuencia más evidente que conlleva el consumo de drogas, es la adicción. La posibilidad de volverse adicto a una sustancia no depende solo de la sustancia (que en sí misma es importante), sino también de la persona que la consume y sus circunstancias.

Efectos en el juego

Como norma general puede establecerse que cada consumo implica algún tipo de prueba de resistencia o tirada de salvación (a través de un atributo que represente la voluntad del personaje). Esta prueba o tirada dependerá tanto del tipo de sustancia (y el nivel de pureza de esa dosis) como de las circunstancias afectivas del personaje en ese momento y su propia personalidad. Si se falla en esta tirada se debe tener en cuenta el margen de fallo y apuntarlo. La adicción no es un proceso de todo o nada, sino uno continuo que varía de menor a mayor intensidad. El narrador debe establecer una serie de umbrales de margen de fallo acumulado respecto a los consumos de esa droga. Al sobrepasar cada umbral, la necesidad de consumir será cada vez más acuciante (lo que exigirá a su vez tiradas de voluntad penalizadas si pretende resistir la tentación) y las consecuencias de no hacerlo, más desagradables. Además, cada fallo

en la tirada de voluntad hará que esta tirada se vea penalizada en consumos sucesivos. Si el personaje no pone fin a esta espiral llegará un momento en el que sea incapaz de realizar ninguna actividad sin consumir.

Síndrome de abstinencia

Dentro de la adicción pueden diferenciarse dos tipos de dependencia: la física y la psicológica. La primera se genera ante ciertas drogas de mucha intensidad, como pueden ser los derivados opiáceos, a las que el cuerpo se acomoda rápidamente y que posteriormente demanda a través de malestar fisiológico. La segunda se genera en todas las adicciones y consiste en la necesidad psicológica irrefrenable de consumir para volver a sentir ese bienestar momentáneo que proporciona el consumo (como al ratón del experimento). El impacto de estas dependencias se manifiesta en el denominado síndrome de abstinencia, también conocido como «mono», que no deja de ser un conjunto de síntomas desagradables que se manifiestan al detener el consumo de droga.

Efectos en el juego

Una manera de enfocar el síndrome de abstinencia en el juego es aplicando penalizaciones temporales a todas las acciones del personaje hasta que se pase el «mono» o se consuma (estas deberían ser más elevadas cuanto más altos sean el nivel de adicción y la potencia de la sustancia). A nivel narrativo la dependencia física ante la abstinencia implica verdadero dolor corporal junto con fiebre, respiración agitada, temblores, escalofríos, insomnio, cefaleas, náuseas, debilidad y demás síntomas de malestar físico, que varían según el tipo de sustancia. Se tiene la sensación de estar enfermo, por lo que no es descabellado aplicar daños relativos a la salud del personaje y que sean estos los que penalicen sus acciones, ni reducir la resistencia física del personaje ante otras amenazas al organismo. Con respecto a la dependencia psicológica, la manifestación puede ser más sutil pero significativamente disruptiva para el funcionamiento normal del personaje. Puede traducirse en apatía, irritabilidad y sensaciones de nerviosismo o somnolencia que impliquen grandes dificultades para concentrarse. Penalizar las pruebas mentales y sociales puede servir para representar este malestar psicológico. Otra posible consecuencia de la abstinencia es la

aparición de trastornos mentales que lleven al personaje a sufrir crisis ansiosas o intensos episodios depresivos (que pueden desembocar en ideaciones suicidas) e incluso psicóticos (con delirios y alucinaciones). En la mayoría de los sistemas de juego es preferible representar estos trastornos a través de la interpretación. Sin embargo, además de la aplicación de alguna de las penalizaciones propuestas anteriormente, puede ser adecuado prohibir el gasto de puntos de ventaja del personaje (puntos de destino, de drama, de voluntad...) cuando se pase por esos momentos de crisis.

Tolerancia

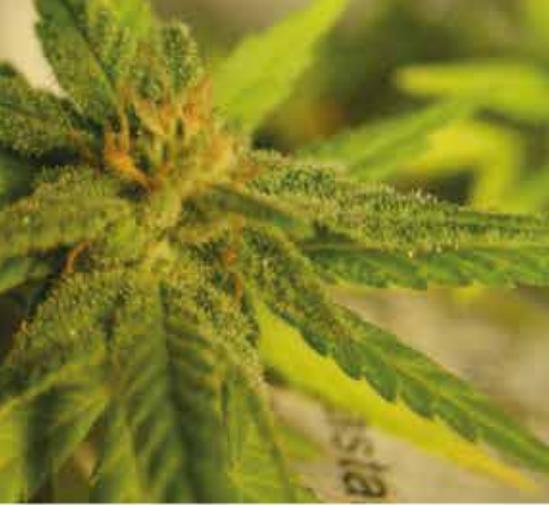
Otro hecho a tener en cuenta en el consumo de drogas es que el cuerpo se acostumbra a la sustancia y desarrolla tolerancia a ella de forma que cada vez se necesita más cantidad para producir los mismos efectos. Por ejemplo, los ansiolíticos (tranquilizantes) generan una rápida tolerancia en el organismo. Su uso terapéutico solo es eficiente a corto plazo porque en breve tiempo deben aumentarse las dosis para conseguir los mismos efectos.

Efectos en el juego

Es una consecuencia inherente a la dependencia. Para valorar el desarrollo de tolerancia a una droga es necesario un consumo continuado. El director de juego no deberá prescindir de los efectos del síndrome de abstinencia en caso de que el personaje no aumente la cantidad de sustancia en consumos sucesivos. Por supuesto, consumir más cantidad implica mayores riesgos para la salud y un mayor coste económico; que deben tenerse en cuenta en el curso de la narración. Además, esta tolerancia puede fluctuar si el consumo no es continuado. Se puede hacer que el jugador tenga dificultad para saber qué dosis es la adecuada para conseguir los efectos deseados y que sea más fácil que haya una sobredosis.

Sobredosis

Es probable que los personajes no desarrollen una adicción con consumos esporádicos (aunque hay drogas que harán difícil esta posibilidad), pero incluso en estos casos el personaje asume riesgos derivados de los efectos en su organismo. El más llamativo de estos riesgos es el de sufrir una sobredosis. Implica que se ha consumido tal cantidad



de droga que el cuerpo no puede gestionarla sin colapsarse ni sufrir graves consecuencias.

Efectos en el juego

El riesgo de sobredosis se debe atender en cada consumo, de forma paralela al riesgo de adicción. Implicará una prueba de resistencia física matizada por el tipo de droga que se consuma, su pureza (la cantidad de droga real que hay en la dosis), la tolerancia desarrollada ante esa droga y el estado físico del personaje (cambios metabólicos y de salud). El margen de fallo en esa tirada puede considerarse como el indicador de la gravedad de la sobredosis, aunque el director de juego puede atenuar los efectos dependiendo de la constitución del personaje. Una sobredosis puede deberse no a un único consumo, sino a varios muy seguidos. Esto es otro factor a tener cuenta cuando se realice la tirada, ya que la sustancia tarda tiempo en desaparecer del organismo y puede llegar a acumularse un exceso de droga sin que el personaje sea consciente de ello. En este mismo sentido, consumir diferentes drogas en un corto periodo de tiempo puede provocar una sobredosis con facilidad, puesto que las sustancias potencian sus efectos unas a las otras (por ejemplo el consumo de alcohol potencia el de otras drogas depresoras). El resultado concreto de la sobredosis se definirá por el tipo de drogas consumidas. De esta forma, una sobredosis de drogas depresoras puede provocar la pérdida de conocimiento (coma), vómitos incontrolables, dificultad para respirar, parada cardiorrespiratoria, síntomas psicóticos... Una sobredosis de drogas estimulantes puede generar ataques de pánico, derrames cerebrales, ataques cardíacos, convulsiones, desorientación extrema... Ni que decir tiene que una sobredosis puede terminar fácilmente con la muerte del personaje. Para tratar de paliar los efectos de la sobredosis debe tratarse en el juego de forma similar a una situación en la que el personaje estuviese gravemente herido. Pruebas de primeros auxilios por parte de terceros pueden evitar un final fatídico, aunque en muchas ocasiones es necesario disponer de material médico especializado (como pueden ser fármacos que compensan el efecto de la droga o material de reanimación cardiopulmonar). Es posible que el personaje pueda superar la sobredosis sin necesidad de asistencia (varias pruebas exitosas de constitución), pero seguramente existan secuelas de algún tipo después de pasar por esa experiencia.

Deterioro

El último riesgo directo del consumo de drogas es el impacto a medio y largo plazo sobre la salud del personaje. Prácticamente todas las drogas tienen un efecto de deterioro en el organismo, aunque el de algunas sustancias sea más evidente y rápido que el de otras. Esta toxicidad puede deberse a la vía de consumo (inyectada, inhalada, oral o esnifada) y a la propia naturaleza química de la sustancia. Además, en cada consumo existe el riesgo de contagio de enfermedades (jeringuillas infectadas) o envenenamiento (droga cortada con otros componentes altamente tóxicos).

Efectos en el juego

No es adecuado traducir un deterioro progresivo del personaje en daños o heridas directas del sistema de salud de juego, sino que será más cercano a la realidad representarlo a través de la pérdida permanente de puntos de atributos o características principales. Estas pérdidas no tienen por qué limitarse a atributos físicos, ya que el deterioro se hará evidente en todas las facetas del personaje. Por supuesto, el director de juego debe tener en cuenta el tipo de sustancia y el nivel de consumo realizado antes de empezar a restar puntos de forma indiscriminada. Inyectarse heroína no deteriora a la misma velocidad que fumar tabaco (aunque ambas cosas dañen el organismo). Además, la constitución del personaje puede hacer que los efectos más perjudiciales tarden más o menos en hacerse notar. Los daños en los sistemas circulatorio, respiratorio y nervioso son los más comunes en el consumo continuado de drogas, pero pueden no ser los únicos ya que hay sustancias que resultan tóxicas para todos los órganos internos. Sobre la posibilidad de infección de enfermedades o consumo de «venenos» se puede recurrir al sistema habitual del juego, pero el director de juego deberá asignar una determinada probabilidad de que se den estos eventos ponderando la situación de riesgo de cada consumo. No tendrá el mismo riesgo un sintecho que tiene que compartir jeringuilla y comprar la mercancía lo más barata posible que un exitoso empresario que puede inyectarse con material esterilizado droga de primera calidad en la seguridad de su hogar. Adicionalmente a los daños físicos es común desarrollar diferentes patologías mentales más o menos permanentes. Las drogas,

incluso las de apariencia más inocua, trastocan los neuroquímicos cerebrales. Un consumo reiterado puede generar trastornos anímicos y psicóticos. Lo más fácil para reflejar esto es asignar trastornos mentales al personaje. Pero puede resultar más interesante narrar una evolución gradual hacia una patología mental grave antes que adjudicarla de golpe. Alimentar la desconfianza del jugador hacia el entorno dándole a entender como reales interpretaciones paranoides del personaje puede ser un inicio adecuado hacia trastornos psicóticos. Empezar a reflejar problemas para conciliar el sueño, con las debidas penalizaciones por cansancio, puede significar el comienzo de la consolidación de un trastorno anímico. Además de lo anterior, el propio proceso adictivo puede tener unos deterioros sociales nefastos para el personaje, tales como aislamiento de su entorno laboral y familiar, ausencia de control de los propios impulsos y conductas, agotamiento de sus recursos económicos, abandono de las obligaciones sociales adquiridas, conflicto interpersonal que le lleve a un rechazo generalizado de sus iguales, deterioro de la propia apariencia, delincuencia... Estos elementos sociales se combinarán en la narración con la pérdida de contactos, trasfondos y recursos.

Desintoxicación

Después de ver todas las consecuencias del consumo de drogas es fácil imaginar que el personaje puede quedar totalmente inutilizado por su adicción. Un efecto lógico es que el jugador tenga que crear otro personaje llegado cierto límite de *in-jugabilidad*. Sin embargo, una alternativa es narrar la desintoxicación y desenganche del personaje como una parte más de la crónica, otro reto a superar dentro de los objetivos del jugador.

Efectos en el juego

El primer paso es la desintoxicación física de la droga. Al interrumpir totalmente el consumo, el personaje deberá enfrentarse al síndrome de abstinencia. En los casos de sustancias que se caracterizan por generar gran dependencia física (como la heroína), afrontar esta abstinencia puede de resultar prácticamente imposible sin apoyo médico o alguna circunstancia que haga absolutamente inaccesible el consumo de droga (estar encerrado o en algún lugar aislado). En casos de drogas tan intensas no tiene sentido superar esta

fase a base de pruebas que impliquen atributos de voluntad o resistencia (que estarán reducidos a estas alturas) para evitar el consumo; dependerá más del contexto en el que se encuentre el personaje. Si dispone de recursos económicos, puede acudir a programas de desintoxicación integral. Estos paliarán de forma controlada (con medicamentos) el sufrimiento generado por la abstinencia, y contendrán el posible acceso a la droga o sustitutivos. Si el personaje no es tan afortunado, deberá aguantar el síndrome de abstinencia en su plenitud, que se reflejará con una narración del sufrimiento lo suficientemente intensa. En los casos de sustancias no tan intensas si se puede recurrir a reclusiones voluntarias lejos del acceso a la droga, pero en este caso las pruebas de resistencia o voluntad deben tener una dificultad adecuada al nivel de dependencia. Esta primera fase terminará cuando la droga desaparezca del organismo y, además, se supere el periodo de abstinencia (el tiempo necesario para ello puede estar condicionado por necesidades de la crónica, pero tiene más sentido que sea cuestión de días más que de horas). La segunda fase consistirá en superar la dependencia psicológica. Se trata de un proceso largo y complejo que puede implicar varias recaídas en el consumo. Detallar este proceso está más allá de los objetivos de este artículo, pero a nivel de aplicación de sistema puede simplificarse en superar pruebas de voluntad ante la oportunidad de consumo, que se verán bonificadas por los diferentes apoyos que tenga el personaje (grupos de ayuda, asociaciones, profesionales asistenciales, terapia psicológica, apoyo familiar...) y por la buena interpretación del jugador. Tratar de enfrentar la tentación de consumo sin ningún tipo de apoyo no debería tener muchas oportunidades de éxito, ya que la prueba seguirá estando igual de penalizada que antes de iniciar el proceso. Por otro lado, según pase el tiempo sin consumir y se hagan efectivos los resultados de esos apoyos, el personaje debe ver su voluntad fortalecida, por lo que recibirá cada vez menos penalizaciones a la hora de resistir la tentación. En el caso de una gran dependencia es poco probable que llegue a recuperar las mismas garantías de éxito de resistir que tenía antes de ser adicto, pero la posibilidad existirá. De la misma forma, los deterioros ocasionados por el consumo (en forma de pérdida de puntos en características) pueden empezar a compensarse lentamente gastando puntos de experiencia para reflejar la oportunidad de rehabilitar ciertas funciones físicas y mentales.

El contexto de las drogas

El grueso de este artículo se ha planteado desde el punto de vista del que consume la droga. Se ha

hecho así para dar elementos de referencia específicos para la interpretación de personajes que consumen drogas (ya sea de los jugadores o del director de juego). Pero no se puede obviar el potencial narrativo de todo lo que contextualiza el consumo y la adicción: tráfico de drogas, delincuencia organizada, salud mental, marginación, desigualdad social, violencia... Elementos que por sí solos merecerían una exposición tan extensa como la de este artículo. Insto a los directores de juego y a los jugadores a profundizar en estas temáticas, no por afán de realismo en sus partidas sino por el enriquecimiento que estas realidades humanas pueden dar a cualquier historia.

Aunque no vamos a extendernos en estos aspectos sí me gustaría destacar una realidad concreta del contexto de las drogas: la legalidad e ilegalidad de su comercio y consumo. La condición de legal o ilegal de una determinada sustancia ha tenido que ver con condiciones culturales y sociales concretas más que con las características inherentes de la droga. Este hecho es particularmente interesante al narrar épocas históricas distintas a la actual. Una misma droga ha podido traspasar varias veces la frontera de lo socialmente aceptado o legal a lo largo de la historia. Drogas tan peligrosas como la cocaína o el opio han tenido su lugar y aceptación en los ritos de diversas culturas antiguas. Incluso a principios del siglo XX se valoraban sus propiedades terapéuticas y podían recetarse como fármacos legales. Otras, como la anfetamina o la morfina, se han usado de forma indiscriminada con fines militares por diversos gobiernos en conflictos como la Segunda Guerra Mundial, la guerra de Corea o la guerra de Vietnam, llevando a miles de soldados a la adicción. Algunas drogas sintéticas como el LSD o el MDMA tardaron años en ser declaradas ilegales y rechazadas a nivel internacional. La Ley Seca de los Estados Unidos en los años veinte prohibió el alcohol durante más de un década para después volverlo a legalizar. A estos ejemplos pueden añadirse las diferencias entre legislaciones de los diferentes países del mundo contemporáneo, como la prohibición total del alcohol en muchos países musulmanes o la legislación laxa acerca del consumo de drogas «blandas» de Holanda. Todo esto demuestra que es erróneo valorar la capacidad destructiva del abuso de una droga solo por su condición legal en una coyuntura determinada. Lo que sí puede ser relevante para los personajes es que la condición de ilegalidad de una sustancia añade riesgos en su obtención, ya que implica acudir a la clandestinidad y los peligros que conlleva en el lado más oscuro de la sociedad.

Ejemplo de mecánica en el sistema Hitos

Aunque se han sugerido mecanismos aproximados para adaptar esta temática a cualquier sistema, en la tabla que acompaña al artículo se concreta una serie de valores específicos para el sistema Hitos. Junto a los posibles **modificadores** por el efecto de las drogas, se sugieren una serie de **aspectos temporales** que el director de juego puede asignar y activar según su criterio.

Tal vez la aplicación de todos los modificadores resulte farragosa, pero se aconseja que se apliquen como mínimo un modificador positivo y otro negativo. No se han incluido concreciones acerca de la duración de los efectos ya que influyen muchos factores y es preferible adecuarla a las necesidades de la narración. Como referente general, las drogas inyectadas son de acción inmediata, con unos efectos más intensos pero de menor duración; las drogas ingeridas tardan unos minutos en hacer efecto, con efectos de mayor duración y de menos intensidad.

La adicción se ha simplificado señalando un umbral llamado **«poder adictivo»** (PA) que se deberá superar con una tirada con Voluntad en cada consumo para no volverse adicto. Cada fallo empeorará el nivel de adicción y penalizará futuras tiradas de Voluntad para evitar consumir. También se debe usar ese umbral mínimo para resistir la tentación de consumo una vez que se es adicto. Este umbral será mayor cuantas más veces falle el personaje esas tiradas (se debe llevar un registro de tiradas fallidas y aumentar la dificultad en consecuencia). Las penalizaciones y aspectos de la columna de **Abstinencia** se asignarán a personajes con más de una tirada fallida de Voluntad, una vez desaparezcan los efectos del consumo. Aunque también pueden asignarse algunos de ellos (de menor duración) para reflejar el efecto rebote de la droga en el organismo (el día después del consumo, por ejemplo), sin que sea necesario que hayan fallado la tirada de Voluntad. Al volver a consumir, el personaje adicto mitiga los efectos de la abstinencia, pero será necesario tener en cuenta el nivel de **Tolerancia** que genera la sustancia. A mayor nivel, más cantidad de droga necesitará consumir la siguiente ocasión para conseguir anular los efectos de la abstinencia y beneficiarse de las sensaciones y bonificaciones de la droga. En cada consumo, además de la tirada de Voluntad, se deberá realizar una tirada de Aguante con la dificultad señalada en **«riesgo de sobredosis»** (RS). Si el personaje falla pasará automáticamente al estado de salud **moribundo** debido a un fallo cardiorrespiratorio o cualquier otra condición de gravedad equivalente.

* La Entereza es una característica del sistema Hitos que aún no se ha descrito en los libros publicados pero cuya inclusión en futuros proyectos se está planteando. Representa una medida de la capacidad para soportar y asimilar la exposición del personaje a eventos traumáticos o terroríficos. Entereza = Voluntad + Intelecto/2.

Este artículo ha tenido la pretensión de dotar de cierta profundidad a este elemento narrativo. No debe tomarse como referencia para otros fines que no sea la narración dentro de los juegos de rol. Para conocer más a fondo el fenómeno real de la drogadicción existen rigurosos manuales técnicos y abundante documentación científica mucho más fiables que el presente documento. Para terminar, quiero

señalar que todo lo expuesto no debe entenderse como imperativos a la narración (especialmente las sugerencias de mecánicas de reglas) sino como herramientas opcionales para el director de juego y los jugadores. Cualquiera de los puntos desarrollados debe estar supeditado al mantenimiento de una experiencia gratificante en la narración y a la diversión de los integrantes del grupo de juego.

Tipos de drogas**Modificadores por consumo****Aspectos temporales****Abstinencia****Mayor (heroína inyectada)**

P. A.:15
R. S.: 8
+2 si es pura
+3 en cada dosis adicional.
+3 si se ha consumido otra droga depresora.

Reduce en 5 las penalizaciones por heridas. Ignorar penalizadores por trastornos mentales que no impliquen alucinaciones o delirios.
+4 a tiradas de Voluntad o Entereza* que impliquen afrontar amenazas y miedos.
-2 a todas las tiradas de Reflejos, -4 si es en tirada de Iniciativa.
-2 a tiradas de Inteligencia.
-2 a habilidades de Subterfugio.

«Confiado y fácil de engañar».
«Optimismo excesivo».
«Enlentecido y somnoliento».
«Sentidos distorsionados».

Penalización genérica de -3 a la mayoría de las tiradas por malestar físico y psicológico.

Aspectos temporales:

«Mal aspecto».
«Sentirse débil y enfermo».
«Irritable y de bajón».
«Náuseas y vómitos».

Tolerancia: muy alta

Penalización genérica de -2 a la mayoría de las tiradas por malestar físico y psicológico.

Aspectos temporales:

«Tremblores evidentes para los demás».
«Nerviosismo y agitación».
«Náuseas y vómitos».
«Posible delirium trémens».

Tolerancia: medio alta.**Menor (alcohol)**

P. A.:8
R. S.: 3
+2 si es alcohol destilado
+3 en cada dosis adicional
+5 si se ha consumido otra droga depresora.

Reduce en 3 las penalizaciones por inestabilidad mental y trastornos mentales relacionados con fobias, obsesiones, estrés o ansiedad.
+1 a tiradas de Voluntad o Entereza* que impliquen afrontar amenazas y miedos (acumulable por cada dosis hasta un máximo de +4).
+2 a tiradas de habilidades de interacción durante los primeros 30 minutos de efecto.
-1 a tiradas de Inteligencia y Reflejos a partir de segunda dosis (acumulable hasta un máximo de -4).

«Mareado y desequilibrado».
«Desinhibido e impulsivo».
«Enlentecido y somnoliento».
«Sentidos distorsionados».

Penalización genérica de -2 a la mayoría de las tiradas por malestar físico y psicológico.

Aspectos temporales:

«Tremblores evidentes para los demás».
«Nerviosismo y agitación».
«Náuseas y vómitos».
«Posible delirium trémens».

Tolerancia: medio alta.**Mayor (anfetamina ingerida)**

P. A.: 10
R. S.: 7
+3 en cada dosis adicional
+3 si se ha consumido otra droga estimulante.

Sin penalizaciones por cansancio o inanición.
+4 a tiradas de Iniciativa.
+2 a tiradas de Fortaleza.
+2 a habilidades de percepción que no impliquen visión.
+2 a tiradas de habilidades de combate cuerpo a cuerpo.
+2 a tiradas de Aguante (excepto las generadas por sobredosis o venenos).
-2 a tiradas de Inteligencia.
-1 a tiradas de Voluntad y Entereza*.

«Agresivo e irascible».
«Desconfiado y alerta».
«Sobrealvaloración de las habilidades propias».
«Exceso de energía».

Penalización genérica de -2 a la mayoría de las tiradas por malestar físico y psicológico.

Aspectos temporales:

«Deprimido y apático».
«Cansancio y dolor corporal».
«Dificultades para concentrarse».

Tolerancia: medio alta.**Menor (cafeína)**

P. A.: 3
R. S.: 1
+1 en cada dosis adicional
+3 si se ha consumido otra droga estimulante.

Reduce en 1 las penalizaciones por cansancio o falta de sueño (acumulable por cada dosis adicional hasta 3 puntos).
+1 a tiradas de habilidades de percepción.
Con más de tres dosis seguidas:
+1 a tiradas de Iniciativa
-1 a tiradas de Reflejos que impliquen presión y coordinación motora.
-1 a tiradas de Entereza*.

«Alerta y activado».
«Dificultad para descansar y dormir».
«Nervioso y susceptible».

Penalización genérica de -1 a la mayoría de las tiradas por malestar físico y psicológico.

Aspectos temporales:

«Dolores de cabeza y fatiga».
«Problemas digestivos».
«Fácilmente irritable».

Tolerancia: media.**Natural (peyote)**

Artificial (LSD)
P. A.: 3
R. S.: 3
+4 en cada dosis adicional.

+4 o -4 a tiradas de habilidades de percepción según el criterio del director de juego y del tipo de estímulo a percibir (incluidos sobrenaturales).
-2 a tiradas de Reflejos.
-2 a habilidades de Subterfugio.
-2 a tiradas de Entereza*.
+2, +0 o -2 a tiradas de Intelecto según el criterio del director de juego (intuiciones, recuerdos, revelaciones...).

«Mal o buen viaje».
«Sin noción del tiempo y el espacio».
«Sensaciones incrementadas».
«Sentidos muy distorsionados».

Penalización genérica de -1 a la mayoría de las tiradas por malestar físico y psicológico.

Aspectos temporales:

«Dificultad para concentrarse».
«Humor inestable».
«Ideas delirantes».

Tolerancia: media



KHUNTAHAR

por JUAN SJXTO

Ilustraciones de
Xavi Tárrega

La ciudad de Khuntahar es una localización de Valsorth, el continente del universo de **El Reino de la Sombra**. En este artículo se explica su sociedad, su gobierno, su economía y la distribución de sus barrios, junto con los principales personajes y sus fichas para poder utilizarlos en las partidas.

La puerta a los Océanos de Dunas

Al sur de los bosques élficos se encuentran los Océanos de Dunas, una serie de desiertos de extensión infinita, desconocidos para la mayoría de los aventureros del norte de Valsorth. Situada en la frontera del desierto, a pocos días de distancia de Portblau y junto al camino del Sur, se encuentra la ciudad de Khuntahar. Lo que comenzó como un pequeño enclave comercial se ha convertido en un crisol de culturas donde el dinero y los intereses políticos ofrecen innu-

merables oportunidades para los aventureros astutos o con pocos reparos.

Población: 9.000 habitantes. 65 % hombres del sur, 30 % hombres del norte, 3 % elfos grises, 2 % otros.

Gobierno: el Sultán de Khuntahar es el máximo y único mandatario de la ciudad. Como heredero de la familia real el gobierno de la ciudad y sus alrededores les corresponde a él y a sus hijos. Aunque su palabra es ley, el Sultán delega la mayoría de sus responsabi-

lidades en **Omar II-Rizzal**, su consejero real y amigo personal.

Ley: La mayoría de leyes de Khuntahar hacen referencia al comercio y al pago de impuestos porque es un enclave comercial. Para fomentar el libre comercio apenas existen restricciones legales, la esclavitud, la prostitución, el alcohol y los narcóticos están permitidos, siempre y cuando se paguen los impuestos correspondientes. La guardia del Sultán y los jueces de la moneda son los encargados de

velar por el cumplimiento de las leyes, y la esclavitud es el castigo más frecuente para los delitos graves.

Originalmente un pequeño asentamiento comercial junto al único oasis en varios días de camino, durante los últimos tres siglos ha alcanzado la dimensión de una gran urbe. La caída de **Il-Solaz** y su lugar privilegiado como entrada a los Océanos de Dunas para los comerciantes de Portblau y las llanuras grises han favorecido esta situación.

El sultán **Dashtral** es el actual gobernante, el último sultán de su estirpe desde que sus ancestros fundaron Khuntahar como un pequeño lugar donde los mercaderes pudiesen alojarse antes de adentrarse en los peligros del desierto. En la actualidad la ciudad se ha convertido en un enorme asentamiento comercial formado por centenares de casas de piedra y arcilla de color blanco, decoradas por multitud de banderas y carteles que indican los diferentes comercios y establecimientos que pueden encontrarse en ella. En contraste a otros lugares, el barrio de mercaderes tiene multitud de edificios que compiten en tamaño y vistosidad. Por encima de todos ellos se encuentra el palacio del Sultán, grandioso símbolo de la prosperidad de la dinastía Dashtral.

Recientemente un pequeño grupo de caballeros de Korth ha llegado a Khuntahar desde el lejano norte con la intención de reavivar el culto y tratar de convencer al gobernante de la ciudad de apoyar su guerra en el norte. Por el momento, el Sultán se ha negado a todas sus peticiones de enviar recursos y hombres para combatir las fuerzas del Rey Dios, alegando las tradiciones del sur para mantenerse al margen. Aún así el consejero real Il-Rizzal es consciente del peligro que entrañan los seguidores del Rey Dios, incluso en los lejanos Océanos de Dunas.

La situación en la ciudad se complica por momentos debido a la creciente tensión entre los escasos clérigos de Korth y los numerosos clérigos del Gran Kraken, cuyos credos se encuentran claramente enfrentados.

La guardia del Sultán y los jueces de la moneda

Los hombres que forman la guardia del Sultán son la única fuerza de seguridad de la ciudad, y suyas son las labores de mantener el orden dentro de las murallas y de defenderlas en caso de ataque. Se trata de hombres libres, la mayoría chicos procedentes de familias pobres o gladiadores que se ganaron su libertad en la arena, que trabajan por un sustancioso sueldo que procede de las arcas del Sultán, y que están entrenados en el uso de la lanza, la cimitarra y el arco corto. Suelen ser hombres duros que lucen numerosas cicatrices provocadas por un entrenamiento violento, con la piel curtida tras incontables guardias bajo el sol y que visten ligeros camisotes de mallas decorados con tiras de cuero azul que los identifica como hombres del Sultán.

En ocasiones, las patrullas de guardias suelen ir acompañadas por sabios hombres versados en el arte del comercio que están a las órdenes del consejero real Il-Rizzal, y que son temidos entre los comerciantes de todo Khuntahar. Son los jueces de la moneda, un pequeño grupo de ilustrados cuya misión es velar por el cumplimiento de las leyes comerciales del Sultán y que todos los comerciantes paguen los impuestos que les corresponden. Debido a lo estricto de las leyes comerciales de la ciudad y sus castigos, son hombres de gran poder que, si se les antoja, pueden destruir con facilidad el negocio de cualquier comerciante e incluso su propia vida, aunque normalmente un soborno suele aplacar sus ánimos.

Guardia del Sultán

Hombre del sur, Guerrero

35 puntos

Característica: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 10 (+0), Carisma 10 (+0).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+2 Atención, +2 Supervivencia), Énfasis en habilidad (+2 Artesanía, +2 Diplomacia), Resistencia a las enfermedades, Entorno predilecto (Desierto).

Habilidades: Atención +3, Atletismo +7, Averiguar intenciones +2, Buscar +3, Intimidar +4, Oficio (Guardia) +3, Saber (Local) +4, Sigilo +3.

Dotes: Competencia con armadura (Ligera), Competencia con armas (Marciales), Competencia con armas (Sencillas), Competencia con escudos, Especialidad en ataque (Cimitarra), Resistir dolor (1).

Bonificación: Ataque +4, Fortaleza +4, Reflejos +3, Voluntad +0.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 15 con escudo (Desprevenido 12), Armadura (RD 3, Pen. Armad. 0), Cimitarra +6 (1d6+2, 18-20), Lanza +4 (1d8+3, 20/x3), Arco corto +4 (1d6 20/x3), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Camisote de mallas, escudo ligero, cimitarra, lanza, arco corto (20 flechas).

La familia real

El sultán Orik Dashtral es un hombre sabio que gobierna Khuntahar con justicia y decisión que trata de no mostrar debilidad ante las diferentes facciones que pugnan por el control de la ciudad. Es especialmente testarudo en los asuntos referentes al comercio y el pago de impuestos.





Sabe que su verdadero poder radica en su inmensa fortuna y el poderío económico que le otorga el cobro de los impuestos.

Por sus venas corre la sangre de Quasam Dashtral, fundador y primer sultán de Khuntahar, por lo que el trono de la ciudad le corresponde como primogénito. Aún así Orik no posee el don de la magia, algo frecuente en los de su estirpe, y por ello hace años se vio obligado a delegar los asuntos místicos en el poderoso mago Omar II-Rizzal, quien con el paso del tiempo se ha convertido en su amigo personal. Es por eso que delega cada vez más asuntos de gobierno en el erudito hechicero.

Orik vive en el palacio junto a sus ocho hijos y su esposa, además de sus doce hermanos y hermanas y un pequeño ejército de sirvientes y esclavos que se encargan de todas sus necesidades. El Sultán es un hombre precavido y sumamente práctico, y es muy consciente de la tensión creciente en la ciudad. Desde la llegada de los caballeros de Korth los ha tratado con respeto y con cuidado de no ofender a la Hermandad del Kraken, el principal culto entre sus súbditos.

El comercio y la esclavitud

Aunque los esclavos que pueden encontrarse en Khuntahar no están limitados a ningún tipo de raza, grupo étnico o religión, la mayoría son hombres del norte traídos por los esclavistas elfos grises y hombres del sur, fundamentalmente nómadas capturados por los Señores de las Dunas u hombres que han perdido su libertad por sus crímenes. En ocasiones pueden encontrarse esclavos más exóticos, como elfos o bárbaros humanos, aunque estos no suelen subastarse públicamente sino que son directamente ofrecidos al Sultán o a los hombres pudientes de la ciudad.

Los mayores compradores de esclavos de Khuntahar son terratenientes del sur, quienes necesitan constante mano de obra y soldados a buen precio para sus pueblos y ciudades. Además las familias nobles de la ciudad utilizan numerosos esclavos para mantener sus tierras, cuidar a sus hijos y encargarse de los quehaceres de sus vidas. Por último, los clérigos del Gran Kraken siempre están necesitados de esclavos para sus sacrificios, y los buenos guerreros pueden alcanzar elevadas sumas de dinero al ser vendidos como gladiadores. Durante los últimos meses, varios clérigos y caballeros de Korth han mostrado su desagrado sobre la

esclavitud provocando algunos altercados con los esclavistas y los devotos del Gran Kraken, lo que ha incrementado la tensión en el mercado de esclavos y encendido la ira entre los dos cultos religiosos.

Los barrios

Abadía de San Harran

Sobre el árido suelo se alza la abadía de San Harran, una gran iglesia de piedra gris consagrada a Korth, guardada por una imponente estatua de piedra en honor a su deidad. Situada en el centro de un pequeño y tranquilo distrito de la ciudad, numerosos vecinos acuden a los clérigos para solicitar su ayuda ante la atenta mirada de los siempre presentes caballeros de Korth, quienes velan por la seguridad del templo.

El santo Harran fue un devoto seguidor de Korth y un veterano de guerra que decidió colgar las armas para difundir la fe más allá de las fronteras de Sturmland. Tras viajar durante años por el desierto, llegó a la desconocida Khuntahar en el año 165 y fundó una pequeña abadía para dar a conocer a Korth. Su vida en los Océanos de Dunas fue un auténtico martirio y tuvo que luchar para mantener su pequeña abadía en pie y evitar que los señores sureños lo matasen por herejía. Cuando el anciano Harran falleció, sus escasos compañeros rebautizaron la capilla en su honor y trataron de mantener el culto en la ciudad, aunque la hostilidad de los sureños hizo que la abadía quedase prácticamente abandonada con el paso del tiempo.

Con la llegada de los nuevos caballeros de Korth la abadía de San Harran ha resurgido. Gracias a las riquezas traídas del norte, su vieja estructura ha sido reparada y su interior alberga una gran sala de rezos con coloridas vidrieras que representan la vida y las enseñanzas de Korth. La orden está gobernada por el abad Stonham, un clérigo veterano de aspecto nervioso que siempre está atento al creciente número de fieles que llegan al templo. Una compañía de apenas treinta hombres entre clérigos, caballeros y artesanos llegados del norte lo ayuda a mantener la abadía.

El Laberinto

La zona conocida como el Laberinto la componen cientos de pequeñas chabolas construidas con maderas y pieles en las que habitan las familias más pobres, casi la mitad de la población de Khuntahar. Aunque su



nombre oficial es el de distrito de la Prosperidad, ha sido rebautizado como el Laberinto por los habitantes de la ciudad por el frecuente cambio de sus caminos que provocan las constantes caídas y construcciones de nuevas chabolas.

Se trata de un peligroso distrito lleno de hombres violentos o desesperados que no dudarán en atacar a aquellos incautos que se adentren en sus calles y aparenten poseer riquezas de cualquier tipo. Para evitar incidentes, la mayoría de los guardias del Sultán evita entrar en este distrito si no es por algo realmente importante.

El gran mercado de esclavos

Tras las enormes puertas resquebrajadas que forman la entrada sur a Khuntahar se encuentra la plaza Orakahn, una gran explanada pavimentada con coloridos adoquines de arcilla teñida que alberga decenas de puestos de venta de esclavos y otros bienes relacionados con la esclavitud. La mayoría de estos puestos está formada por pequeñas tarimas de madera decoradas con banderas con el símbolo de cada maestro esclavista, en las que los esclavos en venta son expuestos al público.

En el centro de la plaza se encuentra el cadalso, una plataforma de piedra cubierta de manchas de sangre seca que se utiliza para ejecutar públicamente las penas más graves de la ciudad.

Es un lugar bullicioso donde se entremezclan constantemente los gritos de los esclavistas que ofrecen su mercancía, el tintineo de las miles de cadenas de sus esclavos y los gritos de aquellos que son castigados en el cadalso. Es normal encontrar en todo momento uno o dos hombres con los pies encadenados al suelo, castigados a morir de hambre y sed a la vista de todos.

El distrito de la Moneda

Cruzando la ciudad desde la puerta norte hasta el palacio del Sultán se encuentra la gran calle del oro, llamada así por el color amarillento del empedrado que la cubre. Junto a las calles aledañas, esa zona es conocida como el distrito de la Moneda, pues en ella se encuentra la gran mayoría de comercios y tiendas de la ciudad. Decenas de puestos de venta donde se ofrecen centenares de objetos de todo tipo flanquean el camino hacia el palacio mientras los comerciantes cantan sus ofertas a pleno pulmón a cualquiera que pasa frente a ellos.

Tras ellos, los grandes edificios albergan los negocios más prósperos de la ciudad, entre los que destacan la gran posada de Iavmar, la tienda de remedios naturales Yrammi, el famoso prostíbulo Las noches de Khuntahar y la misteriosa tienda de artefactos mágicos de Arimhan. Un grupo de aventureros podrá encontrar prácticamente cualquier cosa que necesite en este distrito, aunque los mercaderes, además de los numerosos ladrones que pueblan el distrito, intentarán timar a todos aquellos compradores de aspecto de extranjero.

El palacio del Sultán

Las historias sostienen que este gigantesco palacio fue construido piedra a piedra por el primer sultán de Khuntahar, Quasam Dashtral, y sus veintidós hijos varones. Según una de las leyendas, Quasam era un pobre comerciante que carecía de recursos y que decidió adentrarse en el desierto junto a su numerosa familia para buscar fortuna. Una vez allí, un espíritu del desierto se apiadó de él y le mostró el gran oasis, un lugar donde podría descansar y beber antes de continuar su camino, pero Quasam quedó tan cautivado de aquel lugar, que decidió fundar allí su nuevo hogar.

El palacio, con su puerta principal de más de 25 metros de altura, es uno de los edificios más grandes y vistosos de todos los Océanos de Dunas. Posee cuatro torres de piedra caliza y un patio central decorado con placas de cerámica donde tienen lugar la mayoría de eventos sociales del Sultán. También destaca su enorme cúpula central, decorada con azulejos de colores que representan numerosas escenas de la historia de la ciudad desde su fundación. Además, durante las horas de sol la luz rebota en ella y llena las cercanías del palacio de vistosos colores.

El gran oasis

El lugar donde comenzó todo. Con una extensión similar al palacio del Sultán, es una amplia zona de vegetación que contrasta con la ciudad que la rodea. Gran parte del oasis pertenece a los jardines personales del Sultán, que los usa para su disfrute personal. El resto del lugar lo componen otros jardines más pequeños que pertenecen a otras casas nobles de la ciudad. El oasis es la única fuente de agua de la región.

Templo del Kraken

Centro religioso de la ciudad, el imponente templo del Kraken la domina desde su altura. Enormes humaredas negras se alzan desde su cima mientras decenas de fieles rezan arrodillados en su rampa escalonada ante la atenta mirada de los inquisidores. Un fuerte olor a sangre seca y carne quemada impregna el lugar en todo momento.

El templo está formado por una base cuadrada construida con ladrillos de adobe ennegrecido por el sol. Esta se alza en cuatro niveles escalonados, en el último de los cuales se yergue el pozo de sacrificios: un foso de varios metros de profundidad coronado por cuatro enormes tentáculos dorados donde los inquisidores y sacerdotes de la Hermandad del Terrible lanzan sus sacrificios humanos, que serán devorados en el pozo. En los niveles inferiores del templo se encuentra la capilla del Terrible, un pequeño templo donde los clérigos realizan las ceremonias privadas, y las habitaciones del personal del templo.

Khaib-Ehzem

A pocos minutos de Khuntahar se encuentran las ruinas de Khaib-Ehzem, los restos de una ciudad que ha pasado incontables años semienterrada entre las dunas. No existen leyendas o relatos en Khuntahar que recojan el verdadero nombre de la ciudad o recuerden qué pueblo inmemorial habitó dicha ciudad. Los hombres del sur se refieren a ella como «Khaib-Ehzem», que en la lengua antigua significa «el lugar vacío», y la relacionan directamente con espíritus malvados y deidades pretéritas largo tiempo olvidadas. Los ancianos narran historias de horribles criaturas que habitan las ruinas a los extranjeros curiosos, las madres prohíben a los jóvenes que se acerquen a las ruinas, y algunos grupos puntuales de saqueadores de tumbas se internan en Khaib-Ehzem con la esperanza de encontrar tesoros y nunca vuelven.

Recientemente, algunos seguidores del Gran Kraken han afirmado que Khaib-Ehzem fue arrasada en la antigüedad por su furioso dios de la misma manera que Il-Solaz, aunque la mayoría de habitantes lo considera un ataque a sus antiguos relatos y tradiciones.

Personalidades de Khuntahar

Omar II-Rizzal, Consejero Real

Hombre del sur, Mago (85 puntos)

Descripción: el Consejero Real es un hombre de mediana edad, de rostro alargado y elegante que está decorado con una pequeña barba de color cano rematada con una trenza con varios anillos engarzados. Viste ropa de gran calidad pero libre de detalles ostentosos.

Historia: Omar se puso hace años a las órdenes del sultán Dashtral como encargado de los asuntos arcanos, pero con el paso del tiempo se ha convertido en su amigo personal y ha ganado más responsabilidades de gobierno. Además es el tutor del primogénito del Sultán, que ha nacido con el don de la magia en sus venas.

Personalidad: es un hombre tranquilo y respetuoso cuya prioridad principal es mantener la paz en la ciudad. Es muy consciente del peligro que implican las tensiones entre los norteños y sureños y los problemas que podrían acarrear. Además entiende la magia como un don peligroso únicamente a la altura de los más sabios como él.

Características: Fuerza 10 (0), Destreza 10 (0), Constitución 12 (+1), Inteligencia 18 (+4), Sabiduría 16 (+3), Carisma 14 (+2).



Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+2 Atención, +2 Supervivencia), Énfasis en habilidad (+2 Artesanía, +2 Diplomacia), Resistencia a las enfermedades, Entorno predilecto (Desierto).

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +15, Atención +8, Averiguar intenciones +7, Buscar +7, Concentración +11, Diplomacia +8, Engañar +3, Idiomas (Marez, Stumlades, Elest) 3, Recabar información +7, Saber (Arcano) +11, Saber (Nobleza y Realeza) +8, Supervivencia +5.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Posición social (Consejero Real) 3, Memoria eidética, Liderazgo, Bien informado.

Bonificaciones: Ataque +1, Fortaleza +3, Reflejos +2, Voluntad +9.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 8, Reserva de Esencia 17. Atributos sobrenaturales: Apresurar conjuro. Conjuros: CD Salvación = 14 + *Magnitud* del conjuro; (*Magnitud* 0) Conocer la dirección, Cuchichear mensaje, Detectar auras mágicas, Leer magia, Luz, Mano de mago; (*Magnitud* 1) Comprensión idiomática, Identificar, Orden imperiosa; (*Magnitud* 2) Alterar el propio aspecto, Invisibilidad, Partículas rutilantes; (*Magnitud* 3) Glifo custodio, Rayo relampagueante; (*Magnitud* 4) Piel pétrea.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 9 m, Defensa 12 (Desprevenido 12), Daga carmesí +2 (1d4, +1d4 fuego, 19-20) Derribar/Presa +1.

Salud: Puntos de Resistencia 28, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ropa de noble de gran calidad, daga carmesí (Daga +1 Flamígera).

Azhour, Gran Inquisidor del Terrible

Hombre del sur, Clérigo (75 puntos)

Descripción: Azhour, más conocido como el «Gran Inquisidor», es un hombre joven con un físico poderoso y un rostro atractivo. Viste con un camisote de mallas y un tabardo negro con amplias bandas de cuero amarillo que simulan tentáculos. Sus ojos azules contrastan con el tono tostado de su piel y le confieren un aspecto extraño e intimidante.

Historia: hijo de un gladiador de la arena y una mujer de mala vida, fue entregado a la orden del Kraken cuando apenas tenía diez años. Los inquisidores vieron una posibilidad en ese niño callado y violento, y lo entrenaron para ser uno de ellos. Desde entonces sus métodos expeditivos y crueles junto con su capacidad de liderazgo le han abierto paso hasta ser el líder de la orden en Khuntahar.

Personalidad: es un líder sin escrúpulos y con una convicción absoluta en la causa del Gran Kraken. Considera la orden de Korth como una amenaza real y planea en secreto cómo quitarlos de en medio antes de que sea demasiado tarde.



Característica: Fuerza 14 (+2), Destreza 12 (+1), Constitución 14 (+2), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 14 (+2), Carisma 16 (+3).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+2 Atención, +2 Supervivencia), Énfasis en habilidad (+2 Artesanía, +2 Diplomacia), Resistencia a las enfermedades, Entorno predilecto (Desierto).

Habilidades: Artesanía (Herrería) +5, Atención +4, Averiguar intenciones +7, Buscar +1, Concentración +6, Diplomacia +5, Engañar +3, Idiomas (Marez, Stumlades) 2, Intimidar +8, Medicina +6, Oficio (Inquisidor) +4, Recabar información +3, Saber (Religión) +7, Saber (Local) +4, Supervivencia +4.

Dotes: Competencia con armas (Sencillas), Competencia con armaduras (Ligeras), Competencia con escudo, Fe, Posición social (Gran Inquisidor) 2, Fama, Especialidad en ataque (Cuchillo curvo), Asustar.

Bonificaciones: Ataque +4, Fortaleza +5, Reflejos +3, Voluntad +7.

Aptitudes sobrenaturales: Favor divino (Kraken) 6, Orar +7, Milagros libres 3. **Milagros:** CD Salvación = 13 + *Magnitud* del milagro; (*Magnitud* 0) Curar heridas menores, Detectar veneno, Inflictir heridas menores, Virtud; (*Magnitud* 1) Arma bélica, Orden imperiosa, Causar miedo, Confusión menor; (*Magnitud* 2) Inmovilizar persona, Zona de verdad; (*Magnitud* 3) Ceguera/sordera, Inflictir heridas graves.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13/16 con escudo (Desprevenido 12), Armadura (RD 3), Cuchillo curvo +6 (1d6+2, 20/x3), Ballesta ligera +4 (1d8, 19-20), Derribar/Presa +5.

Salud: Puntos de Resistencia 34, Umbral de herida grave 10.

Equipo: Ballesta ligera (20 viroles), camisote de mallas de gran calidad, escudo pesado, maza pesada, material de tortura, ropajes de inquisidor, símbolo sagrado.

Reptil espinoso

50 puntos

Relacionados directamente con los dracos, hace siglos que los reptiles espinosos se adaptaron a la vida en el desierto. Más pequeños que sus parientes de los bosques, tienen la piel escamosa poblada de duros pinchos a modo de protección y sus patas son fuertes y sólidas, preparadas para desplazarse por la arena. Sus escamas poseen colores rojizos o amarillentos que les permiten camuflarse entre las dunas cuando se entierran en la arena. Su cuerpo es capaz de absorber la humedad del ambiente y pueden almacenar grandes cantidades de agua en su cuerpo, lo que les permite aguantar varias semanas sin beber agua después de visitar un oasis.

No son criaturas especialmente rápidas pero sus poderosas mandíbulas pueden despedazar a casi cualquier criatura del desierto. Se alimentan principalmente de reptiles, aves y pequeños mamíferos. Las gentes del sur han aprendido a domar a los reptiles espinosos más pequeños del desierto y los utilizan como montura de carga para sus viajes debido a su gran capacidad de carga y su infatigable caminar.

Tipo de criatura: Animal grande.

Características (18): Fuerza 22 (+6), Destreza 10 (+0), Constitución 26 (+8), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 12 (+1), Carisma 6 (-2).

Rasgos raciales (18): Arma natural (Garras) 1, Arma natural (Mordisco) 3, Armadura natural 4, Competencias limitadas, Dureza, Engullir, Entorno predilecto (Desierto), Infravisión 1, Especialidad en ataque (Mordisco), Velocidad incrementada 1, Camuflaje natural (Desierto) 1, Piel hiriente 1.

Habilidades: Atención +2, Atletismo +10, Intimidar +2, Sigilo -2, Supervivencia +4.

Bonificaciones: Ataque +2, Fortaleza +11, Reflejos +3, Voluntad +3.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 12 m, Defensa 12 (Desprevenido 12), Armadura natural (RD 4), Garras +2 (1d6+6), Mordisco +4 (1d10+6), Derribar/Presa +13.

Salud: Puntos de Resistencia 68, Umbral de herida grave 19.

EL JUEGO DE ROL PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

PEQUEÑOS DETECTIVES de MONSTRUOS

Libro básico

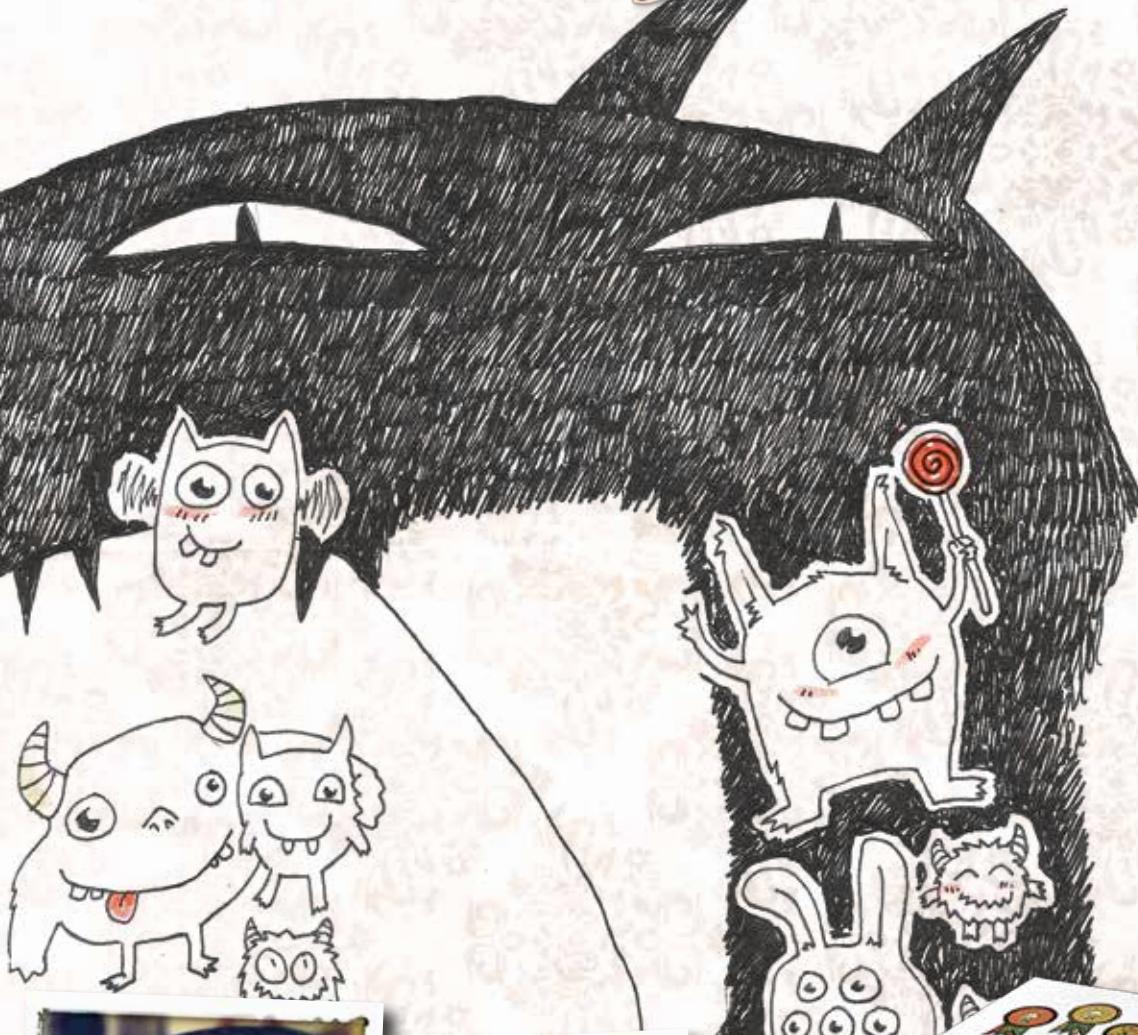
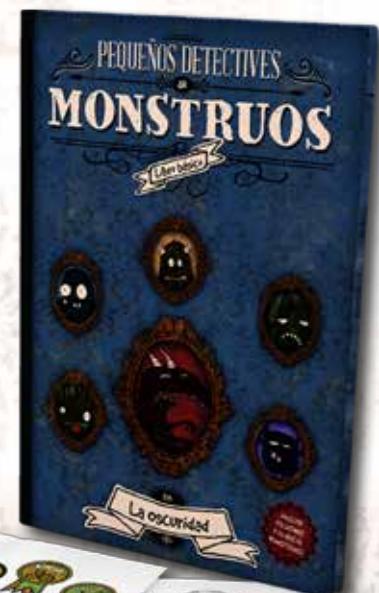
¡VISITA NUESTRA WEB!



www.nosolorol.com

www.detectivesdemonstruos.com

A PARTIR
DE 3 AÑOS



¡INCLUYE
PEGATINAS
Y FICHAS DE
MONSTRUOS!

www.nosolorol.com

UNIVERSO DRESDEN

Por Paula Torres y Andrea Iglesias



ENTREVISTA A JIM BUTCHER

Por Saray Lorenzo, traducción de Paula Torres

Buenos días, Jim. Muchas gracias por prestarnos su tiempo.

¿Cuál es el inicio de este proyecto? Con la gran variedad de temáticas sobre las que escribes, ¿cómo surge la idea de Harry Dresden?

Harry comenzó como un proyecto de clase en mi curso de escritura profesional en la universidad. Lo construí a base de mis rasgos favoritos de magos famosos e investigadores privados literarios. Así que tomé pedazos de Sherlock Holmes, Gandalf, Merlin, Spenser y media docena de otros, mezclé

bien y herví a fuego lento en una imaginación febril. Así salió Harry Blackstone Copperfield Dresden.

Un aspecto importantísimo de sus libros es la magia. ¿Qué es lo que la diferencia de los demás mundos con magia y la hace tan especial?

Creo que la verdadera clave de la magia en *The Dresden Files* es que los magos construyen lo que hacen a base de voluntad y emociones. Como resultado, es imposible para un mago usar su magia para hacer cualquier cosa que no crea que

pueda hacer. La forma en que un mago utiliza su poder revela su verdadera naturaleza interna, para bien o para mal.

¿Cómo afecta el éxito de la saga a la continuidad de las tramas? Por ejemplo, ¿influyen las teorías de los fans en su desarrollo?

Algunas teorías de fans en discusiones online han contribuido a puntos de menor importancia en las tramas de *The Dresden Files*, aunque solo en contadas ocasiones. En general, cuando una teoría fan es acertada, es porque el lector ha estado prestando mucha atención a la serie y ha recogido las pistas adecuadas de la historia para llegar a una conclusión correcta.

¿Estás trabajando en nuevos proyectos?

¡Siempre! Actualmente estoy escribiendo el decimoquinto libro de *The Dresden Files*, titulado *Juego sucio*.

(Hablando sobre el juego de rol *The Dresden Files*.) ¿Cuál es tu experiencia con los juegos de rol?

Empecé a jugar Dungeons and Dragons cuando tenía siete años, y he jugado a juegos de rol de todo tipo desde entonces.

¿Cómo de unido estás al juego de rol *The Dresden Files*? ¿Cuál fue tu papel en su desarrollo?

Mi compañero de rol de la universidad, Fred Hicks, encabeza Evil Hat, el equipo de desarrollo que trajo *The Dresden Files RPG* a la vida. Ellos hicieron una labor immense en su creación, y su esmerado esfuerzo y orgullo se demuestra a través del arte y la alta calidad del producto. Pensé que iba a tener que editar muy seriamente su

trabajo y preocupar a mucha gente, pero lo habían hecho con tal escrupulosidad que no había necesidad de que hiciera nada que no fuera disfrutar de ello.

Como narrador experimentado, ¿puedes dar algún consejo a nuestros lectores sobre cómo crear y generar tramas que encandilen e intriguen a sus jugadores? ¿Qué elementos consideras que no deberían faltar en una buena historia?

El corazón de cualquier buena historia es la emoción. Lo que puedes hacer para involucrar las emociones de tus jugadores es lo que debes hacer para conseguir que se impliquen más en la historia. Involucra a sus personajes en lo personal, muéstrales personas emotivas que tienen cosas realmente importantes en juego, amenaza aquello que sus personajes aman. Todas esas cosas ayudan a atraer a los jugadores a la historia.

¿Con qué enemigo enfrentarías por primera vez a un grupo de jugadores de *The Dresden Files RPG*? ¿Vampiros? ¿Hombres lobo tal vez? ¿Entrevistadores de revistas?

Los vampiros son siempre un favorito muy popular. Como monstruos intrigan a su público, ya que son capaces de provocar muchas emociones desde que aparecen en la historia —no solo miedo, sino también simpatía, tristeza o deseo. Eso los convierte en un fuerte candidato para involucrar a tus jugadores en tu historia a un nivel más emocional.

Muchas gracias por tu dedicación hacia sus fans. Esperamos ansiosamente tu próximo libro.

Jim Butcher (Missouri, 1971) es el autor de la serie de novelas *The Dresden Files*, que ofrecen una visión contemporánea de fantasía, misterio y magia desde el punto de vista del investigador privado y mago Harry Dresden. En esta entrevista, Butcher nos habla de sus novelas, de su experiencia con los juegos de rol y del juego de rol ***The Dresden Files***, creado por la empresa estadounidense Evil Hat y en el que Nosolorol está trabajando para su futura publicación en español.

Harry Dresden

«Harry Dresden, Mago». Así reza el cartel de la puerta de su despacho. Pero él no es el típico que saca conejos de chisteras o realiza espectáculos para niños. Harry es un investigador privado de lo paranormal que trabaja para la policía en casos que lo requieran.

Dentro de sus peculiaridades, y al contrario que la mayoría de la comunidad mágica, Harry tiene amigos dentro y fuera del mundo mágico, como la teniente Karen Murphy, su contacto en el Departamento de Policía, o Bob, un espíritu del conocimiento atado mágicamente a un cráneo que guarda en su laboratorio.

Habitualmente escaso de dinero, acepta casi cualquier caso que le llegue a su oficina, pero siempre manteniendo su honradez.

Tiene un caballeroso comportamiento típico del siglo pasado que hace juego con el envejecido guardapolvo que siempre lleva puesto y con su accidentada relación con los aparatos modernos. Desde una bombilla hasta un ascensor, todo lo relacionado con la tecnología parece estropearse cuando él pasa cerca, por lo que suele evitar utilizarlo.

Otra cosa que suele evitar es el contacto visual directo, ya que en su caso es un arma de doble filo; cuando alguien se atreve a mirarlo a los ojos, ambos son capaces de ver el interior del otro, su verdadero yo, y conocer sus secretos.

La magia

Un mago o brujo puede aprovechar las energías fundamentales de la creación y de la vida misma. Para que la magia funcione, tiene que concentrarse, visualizarla, y creer en ella de manera sincera. No pueden hacer magia si no logran que forme parte ellos.

Aunque la magia realmente no necesita de apoyos externos para funcionar, sí son necesarios para que los magos puedan concentrarse en los hechizos.

Los rituales, los ingredientes y demás sirven como foco para mantener el significado del hechizo y la conexión con el hechicero. Algunas herramientas habituales incluyen: pentagramas, pentáculos, círculos de poder, nombres verdaderos (de entidades o personas), espejos, sangre, gatos, etcétera.

Las emociones son un poderoso canal para la magia. Por ello, no es raro que los practicantes de magia negra utilicen la lujuria, el miedo y la ira para estimular su poder, ya que son emociones más fáciles de alimentar y hacer crecer.

Actualmente, se ha constatado que la magia interfiere con la tecnología. Esto se hará más evidente cuanto mayor nivel de energía controle el mago, y, sin embargo, no afecta a los practicantes menores. Existe la teoría de que esta interfe-

rencia de la tecnología no se debe a la magia en sí misma, sino al conflicto entre pensamientos y emociones de los practicantes, ya que la magia responde a emociones y pensamientos.

El término genérico para designar a un individuo que puede utilizar magia es «practicante». A los que se designa como «magos» son los miembros aceptados dentro del Concilio Blanco. Por otro lado, el término «hechicero» se suele utilizar para los practicantes que, aunque poseen una gran cantidad de poder, no cumplen los criterios para ser miembros del Concilio Blanco o no pertenecen a él por otros motivos. Al practicante que ha violado una de las Siete Leyes de la Magia se le llama «brujo».

Hay dos grandes tipos de magia: la taumaturgia y la evocación. La primera es en la que Harry Dresden es especialmente hábil. Funciona a través de la creación de vínculos entre los objetos mágicos. La taumaturgia permite operar a grandes distancias de forma muy precisa, pero es una magia lenta y suele requerir de un elemento vinculante que conduzca hacia el objetivo. Por otro lado, la evocación es más llamativa, ruidosa y tiene un gran poder destructivo. Puede practicarse de manera rápida, pero tiene un alcance limitado y es más difícil de manejar con precisión. Tiene la ventaja de no necesitar objetos vinculantes para actuar sobre los objetivos.

También hay términos para designar formas mucho más especializadas de magia. La adivinación se emplea para obtener información, la invocación se utiliza para traer a un ser espiritual del Nuncamás, y la vinculación sirve para esclavizar a los seres invocados.

Los encantamientos son como se designa a la magia de duración muy limitada, y la magia elemental, a aquella que se usa para dominar los cuatro elementos básicos.

Las Siete Leyes de la Magia son un conjunto de reglas que el Concilio Blanco ha impuesto sobre el uso de esta. Tienen como objetivo impedir su abuso y proteger a los seres humanos de la magia dañina. Las violaciones de estas leyes tienen graves consecuencias y son castigadas duramente por el Concilio Blanco, hasta el punto de conllevar una sentencia de muerte. Las Siete Leyes son:

- No matarás mediante el uso de la magia (especialmente a seres humanos; esta ley es más flexible si se trata de seres sobrenaturales).
- No transformarás mágicamente a otros en contra de su voluntad (degrada la mente del sujeto).
- No invadirás la mente de otro (extraer conocimientos sin permiso de una mente es destructivo por naturaleza).
- No esclavizarás a otra persona por medio de

la magia (el control mental deja una mancha en los seres humanos que a menudo lleva a una espiral autodestructiva).

- No irás más allá de las fronteras de la vida (el estudio y la práctica de la nigromancia están prohibidos; de nuevo esta norma es más flexible cuando se trata de muertos no humanos).
- No nadarás contra la corriente del tiempo (la manipulación temporal está prohibida por temor a las paradojas que puedan generarse).
- No buscarás el conocimiento más allá de las Puertas Exteriores (se prohíbe el contacto con los seres de más allá de las puertas del universo ya que son los némesis de la Creación).

El universo de *The Dresden Files*

En este amplio universo nos encontramos una gran variedad de grupos, organizaciones y seres sobrenaturales, cada uno con sus propias

«Creo que la verdadera clave de la magia en *The Dresden Files* es que los magos construyen lo que hacen a base de voluntad y emociones».

reglas y políticas sociales. Por lo tanto no solo la magia es real, sino que además existen demonios, vampiros, espíritus, hadas, hombres lobo y otros monstruos miticos.

Concilios de magos

El Consejo Blanco

El Consejo Blanco es el gobierno reconocido de los magos. Protege al mundo de los abusos de la magia y de las criaturas malignas. Ha impuesto las Siete Leyes de la Magia, que todos los magos deben cumplir. Violar cualquiera de las leyes implica una sentencia de muerte, a excepción de raras ocasiones.

También es una organización política que puede llevar a cabo tratados cuando son necesarios. Se rige por un Consejo Superior, formado por siete magos, que constituye el poder ejecutivo. Los Magos Reales del Consejo forman la rama legislativa y los Guardianes representan el poder judicial, una especie de fuerza de policía. Finalmente están los Vigilantes, los ejecutores del Consejo Blanco. Su principal función es hacer cumplir las Siete Leyes de la Magia y están autorizados a llevar a cabo juicios sumarios.

El Consejo Negro

Un grupo que se cree que existe en oposición al Consejo Blanco. Nunca ha habido ninguna prueba directa de la existencia del Consejo



Portadas originales de The Dresden Files RPG

Negro o de cualquiera de sus miembros. Se refieren a sí mismos como «El Círculo», y no se sabe quiénes lo forman.

El Consejo Gris

Su formación es una respuesta al Concilio Negro que existe en secreto dentro de la comunidad mágica con intención de combatirlo.

Tribunales vampíricos

Corte Blanca

Los vampiros que forman parte de ella son los más parecidos a los humanos. Se alimentan de las emociones y de la fuerza de la vida de sus presas. Nacen como vampiros en lugar de ser creados, como es el caso de los de la Corte Negra y la Roja. A todos los niveles son humanos hasta su transformación, que se manifiesta en algún momento alrededor de la edad de madurez. Su primera alimentación suele marcar su plena transformación.

Aunque físicamente son inferiores a los vampiros de otras cortes, son superiores a los humanos y carecen de vulnerabilidades como la luz del sol y los símbolos de fe.

Corte Roja

Esta corte la forman los vampiros menos parecidos a los humanos. No nacen, sino que son

creados, y son criaturas murciélagos ocultas detrás de trajes humanos increíblemente sensuales, como una piel exterior. Usan estos trajes para engañar a sus presas y que se sientan más cómodas, y para ocultarse a plena vista. Fuertes y rápidos, pueden regenerar cualquier herida con rapidez, aunque son vulnerables a la luz solar. Su saliva contiene un potente narcótico mágico altamente adictivo que da a la presa una sensación de euforia, lo que permite a estos vampiros controlar a sus víctimas con bastante facilidad.

La Corte Roja está organizada en un sistema feudal con un rey a la cabeza.

Corte Negra

La Corte Negra comprende el tipo de vampiro más conocido: los sanguinarios cadáveres reanimados, vampiros que todavía viven en los cuerpos humanos en los que vivieron antes de convertirse.

Poseen todas las fortalezas y debilidades de los vampiros clásicos: pueden levantar y lanzar coches con una mano y atravesar muros de hormigón sin sufrir daño alguno, pero deben dormir en su tierra natal y tienen miedo al ajo y a los objetos de fe. La luz del sol, letal para los miembros más jóvenes de la Corte Negra, no es más que una molestia para los miembros más antiguos, a los que debilita de manera significativa.

Tribunales feéricos

Las hadas o *sidhe* tienen dos cortes: la Corte de Verano y la Corte de Invierno. Sus tierras conforman la mayor parte del Nuncamás. Su poder combinado puede afectar el mundo real, las grandes batallas entre las dos cortes tienen grandes efectos en la naturaleza y, por lo general, se evitan si no hay otra opción. Cada facción es más fuerte durante la temporada de su mismo nombre. Mantener el equilibrio de poder es sumamente importante, ya que son responsables de la continuidad del ciclo de las estaciones.

Cada corte está gobernada por tres reinas: la Madre, la Reina y la Señora.

Las hadas no pueden mentir directamente, por lo que son expertas en retorcer y manipular la verdad. Cuando llevan a cabo tratos, aun si escriben específicamente lo expuesto, dejarán lagunas en los acuerdos que pueden explotar. Son vulnerables al hierro frío. Esta debilidad

también se extiende a cualquier forma o aleación de hierro, tales como hojas de acero o clavos de hierro.

Corte de Verano

La Corte de Verano es la facción más cálida y cariñosa, pero es tan intrigante como su homóloga de invierno. Está asociada con el elemento del fuego. Sus tierras en el Nuncamás son brillantes, soleadas, cálidas y de exuberante vegetación. La mayoría de las criaturas inferiores de verano no suelen ser maliciosas, pero pueden parecerlo cuando se involucran en los asuntos mortales. Es importante señalar que esta corte no es intrínsecamente buena, y que su victoria sobre el invierno no es un resultado deseable.

Titania gobierna como Reina del Verano y Erlking, el líder de los *goblins* y la Caza Salvaje, es el Rey del Verano.

Corte de Invierno

La Corte de Invierno es más fría y mucho más implacable. Las tierras del invierno se asemejan a una tundra o páramo helado, y en su centro está situada una enorme fortaleza de hielo negro. Algunas de las criaturas inferiores de invierno son *trolls*, duendes y espíritus que se alimentan del miedo de los demás.

La Reina y la Señora del Invierno son Mab y Maeve respectivamente.

Hadas salvajes

Son criaturas feéricas que no pertenecen a ninguna de las cortes. La mayoría de ellas hace trabajos independientes y algunas eligen el bando que quieren apoyar en un conflicto determinado. Durante los conflictos a gran escala, las hadas salvajes sienten la «llamada», que las lleva a elegir una facción u otra. Si se ven obligadas a tomar partido en una guerra entre el verano y el invierno, se alinearán con la facción más acorde a sus personalidades. Dentro de las hadas salvajes existen distintas razas.

Los *goblins* son hadas humanoides con características irregulares que varían en tamaño y forma. Estéticamente repugnantes, todos ellos tienen unos relucientes ojos rojos. Son perversos, inteligentes y despiadados. Erlking es el señor de los *goblins*.

El Tylwyth Teg son un reino independiente de hadas salvajes gobernado por su rey, Gwyn ap Nudd. Son pequeñas hadas que pueden tomar la forma de cualquier criatura, incluidos los humanos, aunque tienen una especial predilección por las cabras.

Las pequeñas hadas de gota de rocío son un pueblo de pequeñas hadas con alas que brillan de diferentes colores. Tienen poca capacidad de memoria y son muy emotivas. A menudo se ven en eventos de los mortales, que consideran

un entretenimiento. Dado su gran número y la capacidad que poseen para moverse sin llamar la atención, sus habilidades, sobre todo su talento para adquirir información, son subestimadas en gran medida.

Changelings

La descendencia de un hada y un mortal se llama *changeling*. Los *changelings* tienen apariencias distintas en función de su parentesco, como tener el pelo de un color extraño. Estos seres deben elegir entre convertirse en un mortal o en un sidhe. Al tomar la decisión, perderá todas las características de la otra mitad. No se sabe si hay algún tiempo o edad específica en la que un cambiante debe elegir, pero en tiempos de guerra se ven afectados por la «llamada» para elegir bando al igual que las hadas salvajes.

Lupinos

Hombres lobo

El hombre lobo es alguien que utiliza la magia para transformarse en un lobo. No tiene por qué ser un practicante bien entrenado en la magia, ya que el hechizo de transformación hará efecto en cualquier persona que lo aprenda. El cuerpo se transforma, pero la mente sigue siendo la misma. Esto puede ser una desventaja al principio, ya que, aunque la persona adquiere todos

los sentidos de un lobo, no tiene la experiencia necesaria para usarlos. El hombre lobo debe aprender a usar el olfato y el oído como sus sentidos primarios en lugar de la vista, y aprender a moverse y reaccionar a su entorno como una criatura de cuatro patas. Todo esto toma tiempo, pero el hombre lobo finalmente puede aprender a hacerlo bien. La plata no es necesaria para matarlos y no se curan las heridas más rápidamente que los lobos normales. Este tipo de hombre lobo puede retomar su forma humana cuando quiera.

Hexenwolves o lobos embrujados

Son personas que realizan un trato con un demonio o hechicero en el que se obtiene un talismán de lobo, como un cinturón. Al pronunciar las palabras mágicas el individuo se convierte en lobo. No es tan efectivo, ya que se usa la magia de otra persona, en este caso de un espíritu, para canalizar el hechizo. Se mantiene el intelecto y la razón, pero el espíritu se ocupa del resto, por lo que la persona pierde todas sus inhibiciones humanas y libera sus deseos ocultos. El resultado es un lobo enorme con inteligencia humana y ferocidad animal. La desven-

taja es que acaba sucumbiendo ante el espíritu y este termina por controlar el cuerpo.

Licántropos

Un licántropo es el canal natural para un espíritu furioso. El proceso es parecido al de los *hexenwolves*, pero sin talismán mediante. La víctima se convierte en una bestia, pero solo en su cabeza, pues el espíritu la controla y afecta a su forma de actuar y pensar. Un licántropo es más agresivo y fuerte, resistente al dolor, a las heridas y a las enfermedades y se cura con rapidez, pero mantiene su forma humana.

Loup-garoux

Considerados los peores monstruos, son personas a quienes se ha echado una maldición para que se conviertan en un demonio con aspecto de lobo. Se transforman habitualmente en luna llena y matan todo lo que se cruza en su camino. Poseen una velocidad y poder sobrenaturales, se curan las heridas al instante y son inmunes al veneno y a cualquier hechizo. Son máquinas asesinas. Lo único que puede herirlos es un arma de plata heredada de un miembro de la familia.



Ilustración de Javier Charro

MIEDO EN EL CAMPO

Por Pablo Sixto



En cualquier partida de rol, sea la ambientación que sea, es relativamente común que los personajes se vean envueltos en situaciones que escapan a su control y, de una manera u otra, se arriesguen a dejarse llevar por sus instintos, verse asediados por el miedo o perder el control en un ataque de pánico. Sin embargo no todos los personajes reaccionan igual a las situaciones de tensión y, aunque todo podría englobarse dentro del miedo, no es lo mismo que un grupo de investigadores de una universidad descubra la existencia de mundos más allá del nuestro, que un grupo de periodistas sea secuestrado por payasos psicópatas o que un grupo de marines estadounidenses entable combate contra terroristas en algún país de Oriente Medio.

En el manual de **NSd20** (pág. 16) pueden encontrarse reglas para representar los efectos del miedo en los personajes durante el juego. Dada la diferencia de ambientaciones antes mencionada, a continuación se detalla un conjunto de reglas y consejos para representar las reacciones de las situaciones de estrés en conflictos armados de los personajes, que

serán hombres y mujeres entrenados para el combate y dispuestos a poner su vida en peligro para enfrentarse al enemigo. Algunos ejemplos de estos grupos son una patrulla de los Cascos Azules durante la Guerra de Bosnia, una banda de mercenarios tecnificados de Neo Hong Kong o unos mosqueteros al servicio de su majestad.

Para representar las diferentes alteraciones físicas y mentales que afectan a un hombre ante situaciones amenazantes se emplearán tres estados: Nerviosismo, Miedo y Terror. Los tres estados tienen sus propias reglas y sus propios desencadenantes, por lo que son independientes unos de otros. En términos de juego, cuando se produzca una situación que pueda infundir alguno de los estados de los jugadores, se realizarán tiradas de Voluntad para saber si los personajes son capaces de mantenerse firmes o se dejarán llevar por el miedo.

Las diferentes reacciones posibles son estados independientes y no es necesario, por ejemplo, tener el estado Nerviosismo para caer en el estado Miedo ni viceversa. A pesar de esto es recomendable que solo se utilice uno de los estados en cada momento, el último que se ha producido o el que más acorde sea a la situación, para simplificar las reglas y no liarse con demasiados modificadores que entorpecerían la partida más que ayudar.

Estado de combate: Nerviosismo

El nerviosismo es un estado transitorio de excitación nerviosa. El personaje comienza a ponerse nervioso, su ritmo se acelera y tiene la sensación de que algo malo puede ocurrir en el instante siguiente. Puede deberse a que ha visto algo amenazante, se ha percatado de algún detalle que no encaja con la situación o puede simplemente tener un mal presentimiento. Sea como sea, el personaje dejará de estar relajado, se pondrá tenso y estará preparado por si la cosa empeora de un momento a otro. Cuando eso ocurre, si es que llega a ocurrir, el personaje estará alerta para reaccionar rápidamente, pero los nervios pueden llevarle a cometer errores que normalmente no haría o a comportarse de manera brusca y defensiva.

Reglas: el personaje recibe una bonificación de +2 a las tiradas de iniciativa y un +4 a las tiradas de Atención para evitar ser sorprendido. También recibe un penalizador de -2 a todas las tiradas de habilidad y de ataque que realice cuando esté nervioso.

Desencadenantes: algunas posibles causas de nerviosismo y sus respectivas dificultades para evitar los nervios mediante una tirada de voluntad son:

- ▶ Avistar una amenaza (CD15): ver cómo un enemigo armado se acerca desde la lejanía puede ser suficiente para que un soldado agarre su arma y se prepare para luchar.
- ▶ Oír ruidos (CD 10): los sonidos de armas de fuego disparándose, gritos de dolor o el potente rugido del motor de un tanque son algunos ejemplos.
- ▶ Fuego de artillería (CD15): el mero hecho de encontrarse en una zona en la que podría caer un obús es suficiente para que los soldados piensen que podrían morir en cualquier instante.
- ▶ Actividad sospechosa (CD10): un hombre con el que te cruzas varias veces, una sombra a tu espalda o una pistola oculta en una gabardina son indicios de que todo puede complicarse.

Estado de combate: Miedo

El miedo es una sensación angustiosa causada por el riesgo de sufrir un daño, ya sea por un peligro real o imaginario. Aunque el miedo es una

DE BATAVIA

«El miedo es como un fuego en nuestro interior. Si lo controlamos nos mantendrá calientes para seguir peleando. Pero si no lo controlamos se extenderá y nos devorará, y también a quienes amamos».

sensación desagradable, sirve como mecanismo natural de supervivencia. El miedo provoca cambios físicos inmediatos. Por ejemplo, el metabolismo celular incrementa y aumentan la presión arterial y la glucosa en sangre, por lo que el individuo puede responder ante situaciones adversas. Por otro lado, el miedo también provoca que no se puedan tomar decisiones ni realizar tareas de manera meditada y sosegada, ya que se responde a los estímulos externos con demasiada rapidez.

Reglas: el personaje recibe una bonificación de +2 al modificador de las características Fuerza y Constitución. También recibe un penalizador de -2 al modificador de las características Destreza y Sabiduría.

El estado de Miedo durará hasta que el personaje se tranquilice. Para ello, la causa del miedo debe haber desaparecido y el personaje deberá superar una prueba de Voluntad de dificultad 10 para lograr relajarse. Una vez el estado de Miedo concluya, el personaje obtendrá el estado Fatigado (**NSd20** pág. 110).

Desencadenantes: algunas posibles causas de miedo y sus respectivas dificultades para evitarlo mediante una tirada de Voluntad son:

- ▶ Recibir una herida (CD 15): caer malherido por un disparo, una explosión, un arma blanca...
- ▶ Inferioridad numérica (CD 10): verse superado en número en una proporción de 2 enemigos por cada jugador.
- ▶ Caer en una emboscada (CD 12): un ataque sorpresa o una emboscada a lo largo del camino.
- ▶ Situación violenta (CD 15): encontrar un grupo de cadáveres o encontrar una bomba o un campo de minas.

Estado de combate: Terror

Terror es el sentimiento de miedo en su escala máxima. Si el miedo se define como esquema de supervivencia, se puede asumir que el terror sobreviene cuando el miedo ha superado los controles del cerebro y uno ya no puede pensar racionalmente. Cuando una persona se deja llevar por el pánico, es difícil saber cómo reaccionará. Esto puede suceder durante apenas unos instantes o alargarse unos minutos, hasta que logre relajarse o sucumba a la presión.

Reglas: cuando se falle una prueba de Voluntad y se desencadene un estado de Terror, el jugador deberá hacer otra tirada y sumar su bonificación de Voluntad al resultado del dado. En su siguiente turno realizará la acción indicada en la siguiente tabla en función del resultado obtenido en esta tirada:

1-9	Huida: el personaje tirará al suelo su arma y huirá lo más deprisa posible.
10-14	Paralizado: el personaje será incapaz de hacer nada y se quedará quieto.
15-19	A cubierto: el personaje buscará dónde cubrirse y realizará Defensa total.
20+	Reacción violenta: el personaje avanzará hacia el enemigo más cercano y lo atacará de la manera más brutal posible.

El estado de Terror durará hasta que el personaje se tranquilice. Para ello la causa del miedo debe haber desaparecido y el personaje deberá superar una prueba de Voluntad de dificultad 15 para lograr relajarse. Una vez el estado de Terror concluya, el personaje obtendrá el estado Fatigado.

Desencadenantes: algunas posibles causas de terror y sus respectivas dificultades para evitarlo mediante una tirada de Voluntad son:

Rocky Balboa, *Rocky V* (1990)

- ▶ Inferioridad numérica (CD 10): verse superado en número en una proporción de 3 enemigos por cada jugador.
- ▶ Caer malherido (CD 15): quedar incapacitado por un impacto de bala, un fuerte golpe contundente...
- ▶ Muerte cercana (CD 15): ver morir a un amigo o un compañero.
- ▶ Situación extremadamente violenta (CD 15): una iglesia llena de cadáveres, varios cuerpos empalados a los lados de un camino...

Regla adicional: el efecto túnel

Se conoce como «efecto túnel» al hecho de que, durante un combate, los combatientes tienden a centrar su atención en el enemigo, perdiendo visión de conjunto y viendo solo lo que le ocurre a su objetivo. Esto provoca que pasen desapercibidos intentos de flanqueo, nuevos enemigos u otros tipos de amenaza que surgen fuera de su reducido campo de visión.

La dificultad para representar esto en una mesa de juego es que, aunque los personajes se vean afectados por lo que se conoce como «visión de túnel» y tengan la vista fija en el objetivo, los jugadores comprenden la situación a la perfección y saben en todo momento el estado del resto del equipo o de las amenazas que ven otros miembros del grupo.

Una forma de representar este efecto en reglas es considerar que cualquier personaje que intercambie disparos con un enemigo durante más de dos asaltos comenzará a perder conocimiento de lo que ocurre a su alrededor. Por ello sufrirá un penalizador de -4 a todas las pruebas de atención para cualquier cosa que no sea su objetivo, y tendrá que superar una prueba de Voluntad, de Saber (Tácticas) o similar para poder llevar a cabo cualquier acción que no sea buscar una cobertura o seguir disparando.

Nuevas Dotes

Rata cobarde (Dote de combate)

Este hombre tiene muy claro que hay que veces que es mejor poner pies en polvorosa antes que arriesgarse a una muerte segura. Quien huye hoy vive para luchar mañana.

Cuando el personaje en estado de Terror realice la tirada para determinar la acción que realizará en su siguiente turno, puede elegir automáticamente el resultado de Huida.

Violento (Dote de combate)

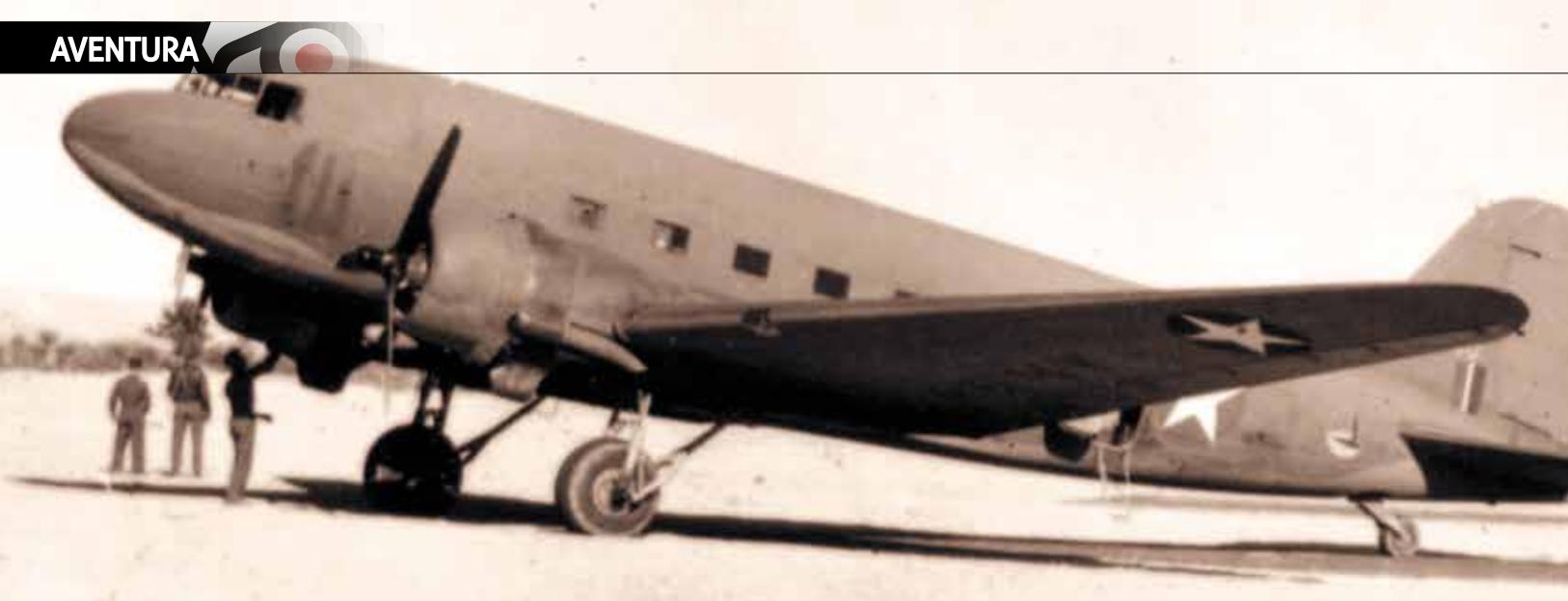
El soldado es un hombre con una gran furia en su interior que reacciona de manera violenta y agresiva cuando se deja llevar por el pánico, aunque eso ponga su vida en peligro.

Cuando el personaje en estado de Terror realice la tirada para determinar la acción que realizará en su siguiente turno, añade una bonificación de +5 al resultado.

Organizar pelotón (Dote general)

Ya sea por radio o a gritos, hay quien es capaz mantener a las tropas informadas en todo momento y hacer que trabajen como un equipo perfectamente coordinado.

El personaje puede mantener al pelotón organizado e informado como acción completa. El resto del equipo ignora las penalizaciones del efecto túnel y supera automáticamente las pruebas de Voluntad para realizar acciones.



EL DESPERTAR DEL HAMBRE

El despertar del hambre es una aventura de una sesión para una partida de cuatro jugadores, ambientada en plena Segunda Guerra Mundial. Su desarrollo es bastante narrativo, con toques de suspense y terror, aunque queda a discreción del máster darle su toque personal. Este módulo no requiere ningún sistema de reglas en concreto, pero el sistema Hitos puede ser útil, ya que permite explotar la narrativa y el ambiente de la historia.

Ambientación

En septiembre de 1944, durante la Segunda Guerra Mundial, tuvo lugar la operación Market Garden, que trataría de situar a aproximadamente cien mil hombres del ejército aliado en los Países Bajos, ocupados por Alemania. Su objetivo era tomar determinados puntos estratégicos para intentar poner fin a la guerra antes de las Navidades de ese mismo año.

La operación se componía de dos partes: la operación Market, llevada a cabo por la 101.^a y 82.^a División Aerotransportada estadounidense y la 1.^a División Aerotransportada británica, y la operación Garden, llevada a cabo por el XXX Cuerpo del Ejército Británico, infantería mecanizada que, tras dar alcance a los diferentes puntos tomados por las Divisiones Aerotransportadas de la operación Garden y reemplazar a las tropas, las aseguraría.

Trama

Un grupo de soldados de la 1.^a División Aerotransportada británica aterrizará en una zona ocupada por los alemanes con el objetivo de alcanzar unos puntos estratégicos, aunque durante la historia descubrirán que los alemanes son el menor de sus problemas. Algo corre el bosque de las afueras de Arnhem, y poco a poco los PJ deberán hacer uso de todo su coraje y valentía para sobreponerse a lo que se les viene encima.

En dicho bosque despertarán los más oscuros miedos y fatalidades de todos y cada uno de los individuos para hacerles la vida imposible, o la

poca que les pueda quedar. Un mal antiguo e innombrable se oculta en la espesura, y la estruendosa llegada de los soldados lo ha despertado.

Desarrollo

Escena 1

En la mañana del 17 de septiembre de 1944, el día de la operación, los PJ se encuentran en pleno vuelo dirección a los Países Bajos. Viajan en uno de los aviones de la 1.^a División Aerotransportada británica, camino de Arnhem, al norte del río Rin. El avión es alcanzado por los antiaéreos alemanes y pierde dos de los cuatro motores, ambos de la misma ala. Los capitanes de la aeronave solicitan a los soldados que se preparen para abandonar el vehículo, pues su capacidad de vuelo ha sido dañada gravemente y la aeronave entrará en pérdida por su propio peso y la falta de fuerza motriz.

Las luces verdes se encienden y los soldados comienzan a saltar del avión uno tras otro apresuradamente. Entre todo el caos, varios soldados son alcanzados por proyectiles enemigos, que atraviesan las paredes del fuselaje como si fueran cartulinas. Durante el descenso, los soldados se van separando unos de otros. Los personajes son incapaces de controlar sus paracaídas y pierden el rumbo.

El primero de los PJ en tomar tierra es el sargento David Carradbie, que cae cerca del límite del bosque de Arnhem. Al poco rato, el cabo Thomas Gerald y el soldado Dwain Tays aterrizan dentro del bosque, a unos 50 m del sargento. Los miembros se apresuran a recoger sus paracaídas y perforecharse, mientras que ven caer al cuarto miembro a unos 80 m al sur de sus posiciones, entre una densa maraña de árboles. Es el cabo Edward Harris, que se ha enganchado con una de las ramas de los árboles y está colgando de su paracaídas.

La zona está plagada de patrullas alemanas, que cuentan con algún vehículo blindado y posiciones de tiro con ametralladoras.

Escena 2

Mientras el grupo se sitúa y se recupera del accidente, e intenta recopilar información de la zona, un estrépito llama su atención. Al girarse ven cómo cae a unos 2 km una de las aeronaves británicas con varios motores en



GAMBRE

por
HÉCTOR ROJO

llamas. Los PJ tendrán que elegir entre acercarse al avión para intentar recuperar algo o a alguien, o alejarse por temor a las patrullas cercanas. Lo más sensato sería dirigirse al siniestro del avión, dado que las patrullas alemanas los cercan desde el lugar en el que aterrizaron.

Al llegar a la zona del vehículo derribado, descubren con desesperación que nadie ha sobrevivido y que apenas se puede recuperar nada del interior, pues está ardiendo completamente destruido. El accidente ha provocado que unas losas con inscripciones de runas antiguas se rompan. Bajo esas piedras se ocultan unas antiguas criptas, de donde algo que llevaba encerrado casi dos mil años ahora ha sido liberado, lo que hará que los personajes deseen no haber subido a su avión esa mañana.

Unas criaturas de apariencia grotesca y deformes, solo visibles con la luz reflejada de la luna, han escapado y ahora merodean libres por la zona. Estas criaturas sienten el miedo de sus víctimas y lo necesitan para poder alimentarse con su esencia. Había muchas criaturas encerradas, pues han tenido tiempo suficiente para reproducirse.

Escena 3

Una de las prioridades de los PJ debería ser la de asegurar la zona y evitar que las patrullas alemanas que peinan las zonas colindantes a Arnhem los detecten. Es posible que se topen con alguna patrulla de poca importancia mientras se alejan del área del avión siniestrado, pero deben tener en cuenta que un enfrentamiento directo no acabaría a su favor, pues su equipamiento y número son muy reducidos. Los PJ, ajenos al mal que se les viene encima, tratarán de buscar una zona segura y contactar con el resto del pelotón, para después ponerse en camino hacia sus objetivos.

Cuando logran salir de la espesura del bosque, los PJ vislumbran una granja en la parte más al sur de Arnhem, a unos 4 km del primer grupo de casas de las afueras de la ciudad. Al acercarse a la granja, podrán observar un pequeño cobertizo de madera, que podría ser un establo, y una casa algo más sólida, con paredes de piedra y una gran cerca blanca que parece rodearla por completo. No parece que haya nadie en las inmediaciones, aunque está claro que alguien la habita, pues está cuidada y no presenta signos de estragos o destrucción por la guerra. Detrás de ella, en dirección a Arnhem, se encuentra el río Rin, con su puente intacto sobre él. Es un punto clave para que las tropas aliadas lleguen a Arnhem desde el sur y refuercen las líneas en la ciudad.

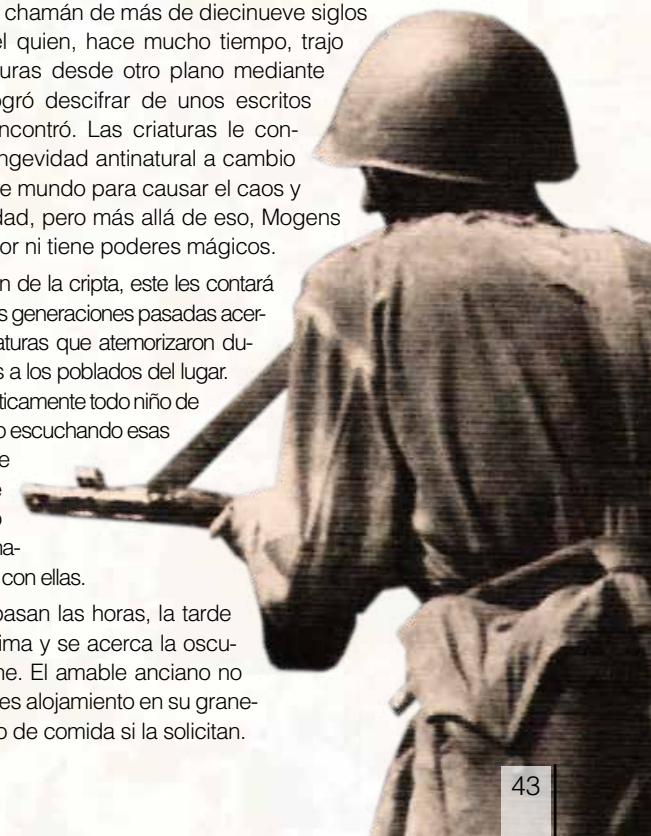
El objetivo principal del pelotón es el de tomar el control y salvaguardar el puente hasta que lleguen los refuerzos blindados por la carretera sur, y así se lo hará saber el sargento Carradbie al resto de PJ. Los alemanes, por el contrario, tienen órdenes de volar el puente si corren riesgo de verse copados o de perder la zona ante un ataque aliado.

Cuando los personajes se han acercado lo suficiente a la casa, un hombre de pelo rubio y avanzada edad saldrá de su interior y se mostrará ante ellos. Este holandés es Mogens van der Veen, el dueño de la granja. Si los personajes interactúan con el anciano, los ayudará en todo lo que pueda, mientras no descubran la verdadera identidad que oculta tras ese rostro tan apacible.

Mogens van der Veen (chamán tribal). El anciano Mogens es realmente un chamán de más de diecinueve siglos de edad. Fue él quien, hace mucho tiempo, trajo a aquellas criaturas desde otro plano mediante un ritual que logró descifrar de unos escritos antiguos que encontró. Las criaturas le concedieron una longevidad antinatural a cambio de traerlas a este mundo para causar el caos y devorar sin piedad, pero más allá de eso, Mogens no es un luchador ni tiene poderes mágicos.

Si los PJ le hablan de la cripta, este les contará una historia de sus generaciones pasadas acerca de ciertas criaturas que atemorizaron durante varios siglos a los poblados del lugar. Les dirá que prácticamente todo niño de la zona ha crecido escuchando esas historias, ya que forman parte de su cultura, pero no mencionará nada de su relación con ellas.

A medida que pasan las horas, la tarde se les echa encima y se acerca la oscuridad de la noche. El amable anciano no duda en ofrecerles alojamiento en su granero, así como algo de comida si la solicitan.





DESCRIPCIÓN DE LOS PJ

Entre todos los soldados del transporte aéreo se encuentran el sargento David Carradie y el cabo Edward Harris, pertenecientes a la 1.^a Escuadra del 4.^º Pelotón, y el cabo Thomas Gerald y el soldado Dwain Tays, de la 4.^a Escuadra del mismo pelotón.

CARACTERÍSTICAS

FOR 4 Robusto

REF 3 Diestro

VOL 6 Bandera por corazón

INT 3 Por encima de la media

HABILIDADES

- Ⓐ 5 Duro como un ladrillo
- ✖ 6 Combatiente nato
- 3 Desenvuelto
- 4 Siempre atento
- 2 ¿Quién dijo qué?
- 4 Dame los mapas
- 6 Nacido para servir

Drama 3

DAVID CARRADIE (SARGENTO)



Es un hombre robusto de veintidós años que mide 1,82 m. De carácter fuerte, su mirada parece penetrarte cuando te dirige la palabra. Es diestro en el manejo del arma corta, y letal en el combate cuerpo a cuerpo, aunque su característica más destacada es ser un ferviente patriota inglés.

Posesiones: Colt 1911, cargador Colt 1911 (7 balas de 9 mm) x1, mapa de la zona, brújula, linterna.

EDWARD HARRIS (CABO)



Con veintisiete años, de aspecto recio y con una cara marcada por las cicatrices, este personaje tiene una capacidad innata para el liderazgo, aunque su falta de disciplina hacia sus superiores le ha costado ya varios ascensos. Es un gran estratega y un experto en infiltración. Tiene sus más y sus menos con el sargento David, pero sabe que, bajo presión, solo podrá contar con él y sus compañeros.

Posesiones: subfusil Sten, cargador Sten (32 balas de 9 mm) x1, ración al día x1, bengalas de señales x2.

CARACTERÍSTICAS

FOR 3 Resistente

REF 4 Escapista

VOL 5 Indomable y tenaz

INT 4 Aplicado

HABILIDADES

- 4 Estoy en forma
- ✖ 4 Admira mis cicatrices
- 2 Áspero y terco
- 5 Buen oído
- 5 Ahora me ves...
- 5 Lo sé y punto
- 5 Detective privado

Drama 3

THOMAS GERALD (CABO)



A pesar de su baja estatura, 1,66 m, a sus veintiún años ha sido capaz de sobresalir por encima de sus compañeros gracias a su pericia con los explosivos y la mecánica. Además de habilidoso con las manos, tiene una gran percepción: jamás deja pasar por alto el mínimo detalle. Tiene una buena amistad con el soldado Dwain.

Posesiones: cargador Colt 1911 (7 balas de 9 mm) x1, llave inglesa, cartuchos de dinamita x2.

CARACTERÍSTICAS

FOR 2 Mejorable

REF 5 Observador

VOL 3 Devoto

INT 6 Sagaz

HABILIDADES

- 2 Algo de músculo
- ✖ 6 ¡Kaboom!!!
- 3 Pásame los alicates
- 5 Vista de lupa
- 3 A cubierto
- 6 Universitario
- 5 Mecánico

Drama 3

Nota para el director de juego:

Las criaturas ÇTARX vienen de un plano alterno al de la Tierra, igual en dimensiones y estructura, pero separado por un elemento llamado «el manto». El manto es invisible e intangible, y representa una barrera que impide que la materia

física de ambos planos pueda traspasarse de uno a otro. El ritual hizo que la esencia de las criaturas pudiera cambiar de plano y atravesar el manto, pero no materializarse.

Al no poder adoptar una forma tangible, se valen del miedo y la fantasmagoría para hacer salir el

temor de sus presas y devorar su esencia, que sí puede atravesar el manto. Los PJ pueden ver a las criaturas ÇTARX porque las esencias de todos los seres simulan una imagen del aspecto de cada uno en el plano contrario, independientemente de su plano de origen.

DWAN TAYS (SOLDADO)



Recién salido de la hornada de los últimos alistados, este joven de diecinueve años es capaz de correr, saltar y esquivar mejor que nadie de todo su pelotón. Atleta por excelencia y con una puntería milimétrica, se ha convertido en la mano derecha de Thomas, con el que entabló muy buena amistad desde su entrada en el pelotón. Siente cierto apego por el sargento David y, aunque no suele coincidir con sus decisiones, lo seguirá hasta el final.

Posesiones: granada de mano x1, granada de humo x1, ración al día x1.

CARACTERÍSTICAS

FOR 4 Atlético

REF 6 Ágil y veloz

VOL 4 Consciente

INT 2 Agraciado

HABILIDADES

Ⓐ 6 No hay nada imposible

ⓧ 6 Lo mío es la distancia

Ⓑ 3 Buen compañero

Ⓐ 6 Prismáticos por ojos

Ⓐ 3 Yo no camino, repto

Ⓑ 2 He leído algunos libros

Ⓐ 4 Beca deportiva

Drama 3

CARACTERÍSTICAS

FOR 6 Endurecidas

REF 6 Felinas

VOL 2 Serviles

INT 2 Hambre...

HABILIDADES

Ⓐ 3 Piel endurecida

ⓧ 6 Asesinas naturales

Ⓑ 2 Se comunican

Ⓐ 7 Acechadoras

Ⓐ 7 Nocturnas

Ⓑ 2 Mi mundo...

Ⓐ 6 Asesinas serviles

Drama 2

GTARX o devoradores de esencia



GTARX o devoradores de esencia. Criaturas creadas a partir del propio miedo, que necesitan de este mismo para alimentarse. Nacieron de los rituales practicados en el siglo II por un antiguo chamán tribal, que las encerró en esa cripta después de que mataran y se reprodujeran durante ochenta años.

Posesiones: muchos dientes afilados y una larga cola con espinas de hueso.

SOLDADO ALEMÁN O ALIADO



Este es el modelo para un soldado de rango inferior a un suboficial de cualquiera de los dos bandos de la contienda. El maestro puede introducir pequeños cambios en los atributos o habilidades dependiendo de la utilidad que le desee dar. También hay dos tipos diferentes de equipamiento según el bando, que se pueden modificar en función del ritmo y del ambiente de la partida.

Posesiones:

Soldado alemán: rifle Mauser de cerrojo, cargador Mauser (5 balas) x2, granada de palo x1, ración al día x1, vendas.

Soldado aliado: rifle de campaña M1 Garand, cargador M1 Garand (7 balas), ración al día x1, vendas, morfina.

CARACTERÍSTICAS

FOR 4 Ejercitado

REF 4 Entrenado

VOL 4 Atado a su causa

INT 3 Estudios (básicos)

HABILIDADES

Ⓐ 4 Entrenamiento militar

ⓧ 4 Combatiente adiestrado

Ⓑ 3 Acata las órdenes

Ⓐ 4 ¡Estamos en guerra!

Ⓐ 3 No disparas, me rindo

Ⓑ 3 Mi país es...

Ⓐ 4 Militar

Drama 2

Estas criaturas tienen un aspecto grotesco, adaptado a las condiciones más adversas de su plano original. Son expertas cazadoras, de ahí que posean una forma de depredador bípedo, aunque al correr utilicen sus extremidades superiores para saltar y abalanzarse contra

su presa. Poseen garras óseas en sus cuatro extremidades y una boca prominente con una dentadura de afilados dientes que les salen hacia afuera. Sus piernas, como las patas traseras de los animales, hacen que su impulso de movimiento sea mayor y puedan ser más rápidas

en la carrera que un humano. El color de su piel es grisáceo con tonos marrones, y tienen protuberancias y púas de hueso que cubren toda su espalda.

Las criaturas no existen físicamente en el plano de la Tierra, por lo que no pueden interactuar



con sus elementos ni alterar sus esencias. Por ejemplo, la esencia de una puerta pertenece a su elemento, y un ÇTARX no podrá atravesarla. Como no siente miedo, tampoco podrá alimentarse de ella, luego solo los seres vivos capaces de sentir temor son susceptibles de perder su esencia y ser devorados.

Ahora que las criaturas están libres, intentarán acabar con todo ser vivo que encuentren, pues acaban de despertar de su cautiverio y necesitan alimentarse. Aun sabiendo que fue el anciano Mogens quien las encerró para que no acabaran con los humanos, sienten cierto reparo en lo que respecta a dañarlo,

pues saben que solo él puede traer su cuerpo material a este mundo o devolver su esencia a donde pertenecen. Si se diera el caso y se vieran amenazadas, podrían intentar adueñarse de la esencia de Mogens para comprender los secretos del ritual y realizarlo ellas mismas.

La granja dista 200 m del granero. La cabaña de Mogens tiene dos entradas: una principal, que da a la carretera, y una trasera, a la que se accede por unas escaleras laterales y que lleva directamente al piso superior. La casa consta de un salón-cocina en la planta baja y tres habitaciones en la primera planta. El granero, por el contrario, solo tiene una entrada doble, que mira a la cabaña del anciano. En su interior hay una escalera de mano por la cual se accede a sendos soportes laterales en los que colocar la paja para mantenerla aislada de la humedad.

Durante el tiempo transcurrido, las criaturas han rondado la zona y tal vez hayan lidiado con alguna patrulla alemana despistada para aplacar sus ansias de devorar todo lo que se encuentren.

Escena 4

La noche ha caído ya y los PJ deberían haber advertido que algo no va bien, pues hay demasiado silencio para la invasión que acaba de tener lugar. Si deciden realizar guardias, podrán captar la presencia de las criaturas rondando los alrededores de la granja y, si son más curiosos aún, descubrirán a Mogens haciendo algún ritual o diciendo alguna oración extraña dentro de su casa.

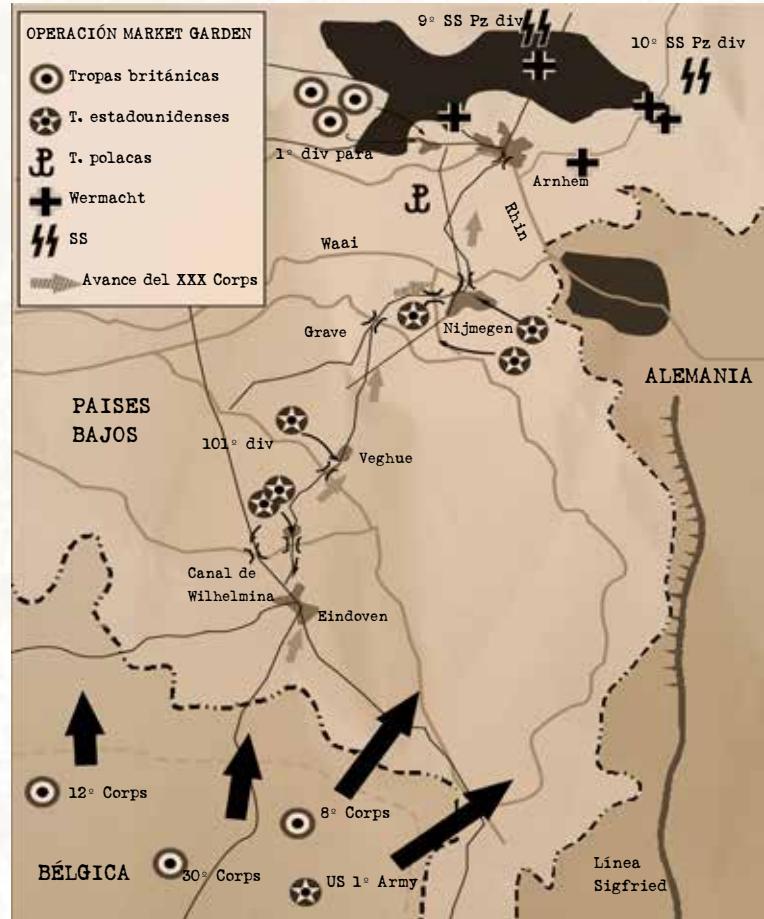
Para consuelo de los PJ, las criaturas no atacarán directamente la casa, ya que no suelen exponerse ante sus presas hasta el momento de abalanzarse sobre ellas, pues el acecho y el temor que infunden son sus mejores armas. Por el contrario, tratarán de hacer que los PJ se desesperen por no saber qué está ocurriendo.

Si el anciano aún posee la confianza de los personajes y estos piensan que es de fiar, Mogens colaborará con las criaturas intentando que los PJ sean aún más vulnerables. Les propondrá que lo acompañen al bosque. Allí tiene oculto un polvorín con algunas armas de la resistencia holandesa, y se las podría entregar. Por supuesto, es una estratagema del anciano para hacerles salir al raso y dejarles indefensos ante las criaturas. Si deciden ir con Mogens a por las armas, este les tratará de engañar de alguna manera para perderlos por el camino y abandonarlos en la espesura del bosque.

Los PJ pueden optar por escapar hacia el puente y, después, hacia la ciudad. Cuando la alcancen verán que las criaturas se han adelantado a sus pasos y han invadido gran parte de la misma. Hallarán muertos a civiles, soldados alemanes y tropas aliadas, y comprobarán que el terror se ha apoderado de la ciudad.

Decidan lo que decidan, la opción más sensata sería situarse de nuevo en la granja para averiguar los planes del brujo, y así poder enfrentarse a él. Poco podrían hacer contra todo un enjambre de criaturas de otro mundo que no haya podido hacer el resto de la gente la ciudad, tanto los soldados como sus habitantes.

Durante su huida, los PJ podrían encontrarse con algún soldado alemán que huye también de la situación. Llegado el caso, podrían interactuar con él si lo desean. A pesar de ser su enemigo, el soldado se mostrará



dispuesto a colaborar y no los atacará, pues está solo y lo que pretende es huir hacia el sur.

Posibles finales

Una de las formas de solucionar la aventura es averiguar las intenciones del brujo, intentar llegar a la cabaña, capturarlo y coaccionarlo para que devuelva a las criaturas a su plano con el ritual que realizó siglos atrás. Si deciden llevar a cabo este plan, las criaturas tratarán de impedirlo.

Otra opción es que los PJ opten por parapetarse en el granero y esperar refuerzos. Esto llevaría horas, pues las tropas aliadas están bloqueadas muy al sur de la posición de los personajes (a casi 200 km) y, por lo tanto, no llegarían hasta muy entrada la mañana.

Otra alternativa, un poco más complicada pero no menos efectiva, es que los personajes intenten escapar atrapando a las criaturas en lugares de los que no puedan salir, pues no pueden abrir puertas o atravesar las paredes. Por ejemplo, atraerlas al granero o a la casa y crear distracciones para despistarlas y encerrarlas sería una forma de ganar tiempo. Las criaturas saben que no es una buena idea introducirse en espacios que puedan cerrarse, por lo que los evitarán salvo en caso de querer devorar a alguien o estar seguras de que no corren peligro.

SI TE GUSTAN LAS PELÍCULAS
DE TERROR ESTE ES TU JUEGO



FRAGMENTOS

DIRECTOR'S CUT

EL TERROR EMPIEZA AQUÍ



226 páginas a todo color ilustradas con
terroríficas fotografías por solo 24,99 €.
Incluye copia digital gratuita.

www.nosolorol.com



REACT

UNA AMBIENTACIÓN PARA NSD20

POR PABLO SIXTO Y ANDREA IGLESIAS
ILUSTRACIONES DE JAVIER CHARRO

REACT es una ambientación del género de ciencia ficción militar. En este número se presenta todo lo necesario para dirigir y jugar empleando el sistema de reglas que se puede encontrar en el libro básico de NSd20. Utiliza un formato de ambientación similar al que se puede encontrar en dicho libro y muestra, a grandes rasgos, el mundo de REACT. En artículos posteriores se incluirán ampliaciones de trasfondo más detallado, nuevas reglas opcionales para utilizar en las partidas y aventuras preparadas para revivir los momentos clave de la lucha contra los **Invasores**.

Introducción

«El mundo ha cambiado. En el año 2015 nadie esperaba que en cuestión de meses nos sumidos en una guerra por la supervivencia. De la noche a la mañana estábamos en peligro, asediados por una amenaza inconcebible, contando nuestros muertos por miles y perdiendo decenas de ciudades ante los ataques del enemigo. Teníamos que hacer sacrificios, y los hicimos.

Durante una década hemos luchado y hemos hecho retroceder a los Invasores, estábamos en nuestra hora más oscura y ustedes confiaron en REACT para salir adelante. Ahora comienza una nueva época. Hemos llegado muy lejos y no podemos parar ahora, tan cerca de la victoria. Confían en nosotros cuando les prometimos la supervivencia, ahora les prometemos las estrellas».

William E. Pickton, Director de REACT. Discurso ante el Consejo de las Naciones Unidas.

REACT es una ambientación en la que la humanidad ha pasado años bajo el asedio de tropas alienígenas que se han propuesto tomar la Tierra y erradicar su población. Ante la mayor amenaza a la que el ser humano se ha enfrentado jamás ha surgido REACT, una agencia encargada de coordinar los esfuerzos globales para defender el planeta y poner fin a la invasión.

Combates a muerte a lo largo del globo contra un enemigo fuertemente armado y dispuesto a todo para destruir a la población de la Tierra, investigaciones a contrarreloj por descubrir los intereses ocultos de los Invasores y tensas relaciones diplomáticas para que la humanidad no se desmorone desde el interior. Esto y mucho más es el día a día de los hombres y mujeres que forman REACT.

Historia

El mundo preguerra

La cosa seguía más o menos igual que siempre esa primavera de 2015. Estados Unidos estaba preparándose para intervenir en un país de Oriente Medio porque sospechaba que tenía armas químicas, mientras Corea del Sur esperaba ilusionado la salida al mercado del nuevo teléfono móvil de última generación. Quizás China tenía algo que decir al respecto o quizás no, pero seguro que ese país centroafricano que exportaba diamantes no tenía ningún interés en decir nada. Básicamente todo el mundo seguía con su rutina diaria, hasta que de improviso llegaron los Invasores.

El primero en darse cuenta de que pasaba algo raro fue uno de esos potentes radiotelescopios de Nueva Gales del Sur, en Australia. Había una





extraña interferencia de una sección lunar que había sido cartografía una decena de veces antes. Tras verificar la información con otros tantos puestos, astrónomos de todo el mundo se alarmaron cuando comprobaron que la interferencia provenía de una fuente artificial que había aparecido de repente y que impedía obtener imágenes nítidas de lo que ocurría en un área de varias millas de extensión. Durante los siguientes días todos los instrumentos de detección capaces de rastrear el espacio apuntaron en esa dirección y dieron la voz de alarma. Dicha perturbación fue expandiéndose y cubriendo cada vez más terreno mientras lo único que podía verse desde la Tierra eran confusas imágenes de unas ciclópeas estructuras que surgían en la superficie del satélite. Fue la sonda espacial Galeón, en órbita de Marte, la que obtuvo la primera que confirmó lo que todo el mundo ya consideraba un contacto extraterrestre. Un pequeño proyectil del tamaño de un avión surgió de la estructura alienígena y cruzó el Sistema Solar a gran velocidad para desaparecer de los escáneres al abandonarlo.

Cuando se adaptaron los telescopios y escáneres para superar las dificultades que la radiación que desprendía la estructura había provocado, se pudo observar un enorme conjunto de edificios metálicos rodeados de maquinaria pesada que iba transformando el suelo a su paso y levantaba nuevas estructuras similares a las primeras. Los astronautas Stephanie J. Seals, Stuart F. McKenzie y Joseph Bocharov, en ese momento destacados en la Estación Espacial Internacional, recibieron la orden de poner en marcha el proyecto «Saludo», que consistía sencillamente en aproximarse a la estructura alienígena e intentar establecer contacto. McKenzie salió de la estación y, tras dos horas de maniobras que mantuvieron a una humanidad expectante pegada a sus televisores, caminó durante veintitrés minutos sobre la superficie lunar. La describió como «una enorme superficie metálica de formas extrañas y belleza aterradora». Entonces la fantasía terminó y los Visitantes se convirtieron en los Invasores cuando, ante millones de telespectadores, abrieron fuego sobre la Estación Espacial Internacional y mataron de forma instantánea a la comandante Seals y al coronel Bocharov. La suerte del coronel McKenzie no se conoce, pero se le da oficialmente por muerto y ostenta la medalla del Congreso

de los Estados Unidos por su valor y desinteresado sacrificio por la patria.

Los Invasores

Los dos primeros años tras el desastre de la Estación Espacial Internacional se saldaron con centenares de incursiones hostiles sobre la superficie terrestre. Las naciones humanas trataron de enfrentarse a estos ataques de forma independiente y descoordinada, muchas veces sufriendo graves pérdidas. Estas incursiones enseñaron a los Invasores lo sencillo y seguro que podía ser para ellos valerse de las fronteras, simples líneas trazadas en un mapa, para salirse con la suya. Se calcula que varios millones de personas murieron de forma directa debido a las incursiones, y se perdieron miles de millones de dólares en daños a la propiedad y material bélico. Las pérdidas indirectas son imposibles de cuantificar. Los objetivos de dichas incursiones nunca han podido esclarecerse por completo dado que los Invasores parecían proclives a atacar tanto núcleos urbanos como instalaciones militares, científicas o tecnológicas. Los dos ataques más terribles, por ejemplo, se perpetraron en dos explotaciones mineras del Congo y China, con miles de víctimas mortales en cada uno.

En este clima de inestabilidad creciente, las Naciones Unidas lograron poner de acuerdo a las potencias más importantes del planeta para cooperar contra la amenaza invasora. Dos años y millones de muertos después se firmó el Acta Fundacional de REACT, siglas de Research, Evolve and Active Countermeasure Team ('Equipo de Investigación, Evolución y Contramedidas Activas'), cuyo objetivo principal sería defender a la humanidad de la amenaza de los Invasores. Para evitar futuras complicaciones, uno de los primeros poderes que le fueron concedidos a REACT fue la capacidad de actuar en cualquier parte del mundo sin dar explicaciones a nadie, por lo que se le otorgó sobre el papel la potestad para gestionar absolutamente todo lo relacionado con la invasión alienígena. La velocidad con la que se organizó todo hizo pensar a muchos que había naciones que se esperaban lo que había ocurrido, y surgieron decenas de teorías sobre contactos alienígenas anteriores a lo acontecido en la superficie lunar que se habían mantenido en secreto por los gobiernos de algunos países.

De esta forma comenzó lo que se denominó la Guerra contra los Invasores. REACT creció rápidamente y se esparció por todo el globo a medida que integraba en su estructura a lo mejor que la humanidad podía ofrecer. Las primeras instalaciones de la organización pasaron pronto de ser barracones polvorrientos a campamentos militares aislados en enormes

instalaciones subterráneas, y de disponer de apenas unos cientos de operativos dispersos a contar con todo un ejército con sus propios rangos, equipos especializados, tecnología y puestos de entrenamiento. La propaganda convirtió a REACT en «los héroes que luchaban contra los malvados Invasores», y muchas empresas tecnológicas se peleaban por ofrecer a sus equipos de ingenieros a cambio de las patentes sobre las hipotéticas nuevas tecnologías obtenidas de los Invasores, que se conseguían muchas veces mediante ingeniería inversa.

Las naciones firmantes del Acta Fundacional de REACT aportaban un amplio flujo, aunque limitado, de recursos a la organización y con ello llegaron las primeras victorias. En Canadá un equipo formado por exmilitares perteneciente a REACT y apoyado por las fuerzas aéreas estadounidenses y el ejército canadiense logró forzar con éxito la retirada de los Invasores que atacaban Quebec. En un alarde de cooperación sin precedentes, fuerzas turcas, griegas y egipcias, coordinadas por los servicios secretos israelíes, lograron frustrar otra incursión en el Mediterráneo oriental. Poco a poco la humanidad fue ganando terreno y empezó a sentirse confiada.

La ruptura de la humanidad

El Acta Fundacional de REACT se elaboró, redactó y aprobó en un tiempo récord por todos los países de las Naciones Unidas. De esta manera se trató de dar un carácter universal a la recién creada organización y otorgarle la capacidad de actuar en cualquier lugar y cualquier momento, sin que tuviera que esperar a acuerdos o resoluciones que retrasarían su intervención. REACT nació pues con la idea de que es mejor pedir perdón que pedir permiso. Durante las primeras etapas de la guerra, el apoyo mediático desmesurado, el miedo y el apoyo incondicional de los países firmantes permitieron a REACT hacer prácticamente lo que quería, pero poco a poco la situación bélica fue estabilizándose y de nuevo volvieron a aparecer los roces y las viejas disputas.

Las naciones más poderosas del planeta empezaron a cuestionarse si los desmesurados presupuestos asignados a REACT daban resultados acordes al esfuerzo económico realizado. Por su parte, los países menos favorecidos empezaron a cansarse de suplicar a las Naciones Unidas que incluyeran a sus poblaciones en los protocolos de emergencia de REACT. Mientras, en medio de todo esto, las grandes corporaciones internacionales empezaron a acumular peso político al convertirse en los proveedores de recursos de alta tecnología a escala global.

Al tratarse de una iniciativa apoyada por la Naciones Unidas, los mandos de REACT se comprometieron a proteger todo el globo, pero todo esto cambió el verano del 2016. La desaparición de Johannesburgo derribó completamente la

base sobre la que estaba construida REACT. La invasión estaba en su momento más sangriento y los ataques a grandes núcleos urbanos eran comunes. En un momento nefasto, las tropas alienígenas asaltaban Boston mientras enviaban decenas de cápsulas de asalto a territorio sudafricano desde su base lunar. Alegando que los Estados Unidos era un miembro de mayor importancia en REACT, el mando estratégico centró todo su esfuerzo en proteger Boston y la ciudad sudafricana quedó indefensa. Tras lograr salvar la ciudad y a millones de americanos, los satélites de REACT se recolocaron para volver su atención a lo ocurrido en África, solo para encontrar la matanza indiscriminada que allí se había producido.

El revuelo que tuvo lugar en las Naciones Unidas se mantuvo durante los meses que duró el debate sobre lo que iba a hacerse con REACT, mientras esta seguía defendiendo el planeta sin saber a ciencia cierta cuál sería su futuro. Finalmente se decidió que la organización dejaría de ser global y pasaría a ser un grupo militar individual que protegería a los países que decidieran subvencionarlo y cederle sus tropas. A partir de ese momento, REACT solo combatiría contra los Invasores en territorios de los países aliados (la mayoría de los países desarrollados), mientras que el resto quedó desprotegido.

Una década de guerra

Durante los diez años siguientes a la invasión, ha tenido lugar una guerra constante con la Tierra como campo de batalla. El ataque feroz con el que comenzó la invasión fue menguando a medida que las tropas de REACT aprendían cómo reaccionar a los Invasores.

Mientras que las tropas orgánicas de los Invasores eran cada vez más escasas, su capacidad para crear y enviar a la Tierra sus monstruosas máquinas de guerra robóticas supuso un grave problema para la resistencia humana. Conscientes de que la guerra continuaría mientras los Invasores tuviesen las fábricas mecanizadas en la luna, el alto mando de REACT se puso como objetivo prioritario acabar con ese recurso. Así comenzó la operación Infierno Gélido.

Durante meses tuvieron lugar los preparativos en todas las bases de REACT para poder enviar varios equipos tácticos fuertemente armados que portasen un artefacto nuclear para destruir la base alienígena. El 28 de marzo de 2017, cuarenta y un valientes soldados de REACT dieron su vida para transportar la bomba y hacerla explotar. La detonación acabó con gran parte del complejo alienígena y, aunque no fue el final de la guerra, fue un duro golpe contra los Invasores y logró devolver la esperanza y

la moral a las tropas humanas. El 28 de marzo se recuerda y se festeja como el Día de la Determinación Humana. Fueron miembros de los equipos Berserk, tropas conocidas por su fanatismo que actúan solo en las misiones más peligrosas, los elegidos para llevar a cabo la operación Infierno Gélido.

Tras esto, la guerra se estancó y se convirtió en una guerra de guerrillas, con pequeños combates a lo largo del planeta en los que ambos bandos trataban de mermar los recursos del otro. Durante los años siguientes, las tropas de REACT alcanzaron el nivel tecnológico y la experiencia necesaria para enfrentarse de igual a igual con las tropas alienígenas, y la prioridad del mando táctico fue encontrar la forma de acabar con la avanzada lunar y terminar con la amenaza en el Sistema Solar. Despues sería el momento de buscar de dónde proceden los Invasores y actuar en consecuencia.

ataques se producen de manera esporádica y, mientras la situación no cambie, parece que el ejército de REACT será capaz de defender los países bajo su protección sin un coste de vidas y material excesivamente alto. Esto ha provocado que dentro de la organización algunas voces se pregunten qué es lo que debería hacerse a continuación. La amenaza de los Invasores continúa, pero la guerra se encuentra en tablas y los múltiples frentes a los que se enfrenta REACT tienen una importancia vital para el rumbo que la guerra ha de tomar.

Años de preparación han dejado a las tropas de REACT en una posición privilegiada para llevar la guerra a Luna, donde los Invasores han reconstruido su base y han creado una ciudad en la que llevan a cabo sus oscuros planes. Las divisiones espaciales están completas y los últimos modelos de naves de combate para el vacío pueden hacer frente a las naves del enemigo. Es por ello que algunos altos cargos de REACT abogan por lanzarse por completo a destruir a los Invasores y terminar con una guerra que ha durado demasiado.

Sin embargo, el espacio no es el único objetivo de REACT, y es que la Tierra sigue siendo un quebradero de cabeza para el Alto Mando. Aunque no son tan temibles como al principio, todos los meses ocurren ataques en núcleos urbanos y, aunque cada nueva remesa de criaturas sintéticas y soldados que envían los Invasores es menor que la anterior, también son tropas más expertas y temibles. Los nuevos terrores tecnificados que se han desplegado en Europa tienen capacidad para acabar con carros blindados con pasmosa facilidad.

La nueva calma que reina en las zonas privilegiadas de la zona de seguridad de REACT, como Europa o el norte de América, se ha convertido en un arma de doble filo para la organización militar, pues algunos dignatarios y la población en general comienzan a cuestionarse la necesidad del ingente presupuesto que se le asigna a REACT. Es por ello que la sección diplomática se ha propuesto conservar por los medios necesarios las aportaciones de los países miembros. En los últimos meses la reputación se ha resentido y en algunas zonas se rumorea que los ataques más recientes, como los centenares de vidas que se perdieron en la defensa de Quebec, han sido provocados por REACT para mantener el estado de alerta y el miedo de los dirigentes políticos. Obviamente el servicio de inteligencia de REACT se encarga de buscar a los que distribuyen estas teorías y de acallarlas para no perturbar la moral de la humanidad.



Desde el 2018 hasta el comienzo del año 2024 ambos bandos han logrado importantes victorias y sufrido terribles derrotas. Las tropas blindadas de REACT lograron acabar con una división entera de terrores blindados en El Cairo con un índice de bajas prácticamente despreciable, y la división espacial puso fin a los intentos de extraer minerales pesados de un grupo de asteroides cercanos a la órbita terrestre. Por otro lado, la pérdida anual de miles de soldados que defienden los núcleos urbanos y los horrores que cuentan los refugiados que logran huir de África y entrar en Europa son un recordatorio constante de que la guerra continúa.

El mundo de REACT

Tras años de conflicto parece que la situación ha conseguido estabilizarse en la Tierra. Los



Además de estos problemas, REACT tiene otros adversarios que han conseguido crecer hasta convertirse en una amenaza digna de mención. Entre los más persistentes se encuentran:

República Popular China

Tras la salida de China de la iniciativa REACT después de que tuviese lugar el incidente de Nueva Delhi en 2021, ningún agente tiene permiso para actuar en suelo chino ni en ninguno de sus países satélites. Por su parte los chinos se han apropiado de todo el material e investigaciones de REACT en el teatro de operaciones asiático, encomendando a sus fuerzas militares la tarea de enfrentarse a los Invasores. Se cree que el servicio secreto chino controla todo lo demás gracias a una organización llamada Loto Carmesí. Se sospecha que REACT-Asia, situada anteriormente en el mencionado país y trasladada a Japón, tiene numerosos agentes del Loto Carmesí infiltrados en él.

África

Desde que se tomó la decisión de que solo entrarían en el tratado de protección aquellos países que fueran miembros partícipes de la iniciativa REACT, el continente africano quedó prácticamente desprotegido. Entre los pocos países que podían permitirse tomar parte se encontraban Egipto, Marruecos y Sudáfrica, y como estos dos últimos fueron de las regiones más asediadas por los Invasores, pronto dejaron de ser zonas protegidas por REACT. Durante más de siete años ninguna unidad de REACT ha llevado a cabo misiones en este territorio, y se han registrado miles de llegadas de tropas alienígenas que nadie ha controlado ni revisado, por lo que no es posible saber qué es lo que ha ocurrido durante todo este tiempo.

Por si esto no fuera suficientemente malo, los Invasores han hecho un esfuerzo considerable en derribar todos los aviones que sobrevolaban ciertas regiones de África y han centrado sus ataques en los satélites que se encargan de la vigilancia del hemisferio sur. Por los datos que maneja REACT, los Invasores han tomado el control de gran parte del continente y han hecho pactos con señores de la guerra y dictadores para que mantengan a la humanidad controlada

y así ellos poder llevar a cabo lo que sea que tengan planeado.

Como medida de seguridad, las tropas de REACT establecieron una frontera defendida a lo largo de Egipto y el sur de Europa, España e Italia, para controlar el paso de refugiados que huyen de África para alcanzar la seguridad de Europa. De los relatos que han obtenido de los pocos refugiados que logran huir, los expertos del departamento de inteligencia han averiguado que los Invasores han alterado la fauna y la flora del continente, tal y como confirman las imágenes de satélite, y hay ciudades enteras asediadas por la vegetación salvaje.

Ahora que la guerra se ha estancado, se ha decidido que es el momento de recuperar el control de la Tierra, y por ello REACT debe liberar África. Para ello se han escogido varios centenares de soldados con el objetivo de internarse en territorio enemigo y descubrir qué ocurre, para después tomar una decisión adecuada.

Organización de liberación humana HOPE

Desde que REACT salió a la luz, ha habido gente que se ha opuesto a que los valientes hombres y mujeres de la organización defiendan el planeta. Uno de los grupos más problemáticos es HOPE. Esta organización, cuya actuación se centra en Europa, se ha encargado de reunir información y tecnología alienígena por su cuenta para preparar sus propias tropas. Sus líderes opinan que REACT es una organización que busca aprovecharse de la situación para tomar el control del destino de la humanidad, y por eso hacen todo lo posible por boicotear sus actividades y hundir su reputación de cara a la opinión pública.

A pesar de ser una organización pequeña, los agentes de HOPE han demostrado ser aptos y poseer tecnología de los Invasores que ha escapado a los controles de REACT, por lo que representan una amenaza seria. La lealtad que sus agentes profesan a sus líderes hace que los interrogatorios sean infructuosos, por lo que cualquier miembro de HOPE será detenido y juzgado por traición a su raza.

El comando REACT

Como organización dependiente de las Naciones Unidas, REACT está organizada en diversos equipos o grupos de trabajo muchas veces bajo supervisión militar. A escala global el planeta se encuentra dividido en teatros de operaciones que pueden abarcar incluso continentes enteros, y todo el personal asignado conforma una división bajo el control de un Centro de Mando Estratégico. Se fomenta la idea de que cada división actúe de forma independiente y se sostenga con las aportaciones de los países que están bajo su supervisión. El personal de REACT se encuentra diseminado por multitud de instalaciones para evitar precisamente que su capacidad de respuesta se vea limitada, o que los Invasores puedan acabar con él de un único plumazo.

Equipos de campo

Los equipos de campo de REACT son simple y llanamente los soldados, aquellos que tienen sobre sus hombros la responsabilidad de enfrentarse a los Invasores allí donde se presenten. Aunque existen diversos equipos agrupados según las necesidades, el agente de campo estándar posiblemente haya servido en el ejército con anterioridad y haya sido preparado después en un campo de entrenamiento especializado de REACT. Si el agente responde adecuadamente tendrá posibilidades de ascender a otros equipos de élite, pero lo normal es que tras unos años en REACT los soldados vuelvan a sus países de origen. Allí suelen recibir un montón de galones y ser asignados como instructores u oficiales de sus ejércitos nacionales. Muchos de estos exagentes son vitales para asegurar la correcta coordinación entre REACT y las demás fuerzas de defensa.

Tactical Response Team (TRT)

Soldados de REACT entrenados en lo último en armamento convencional para ser las perfectas máquinas de matar Invasores. Ninguno de los agentes del TRT difiere en mucho de un soldado de las fuerzas especiales de un país del primer mundo salvo por el entrenamiento y condicionamiento al que se le somete. Casi todos los soldados del TRT son voluntarios y tienen una gran



capacidad de sacrificio: son los primeros en saltar a un transporte cuando se produce una incursión. Aunque al comenzar la guerra sus índices de baja eran altos, las mejoras de armamento y armaduras los han convertido en soldados capaces de todo en el campo de batalla.

Operational Command Team (OCT)

Llamados coloquialmente como Mando Operativo y dependientes del Mando Estratégico, estos agentes se encargan de gestionar cada uno de los puestos de REACT en el mundo. Hay mucha variedad de equipos adaptados a cada necesidad, desde simples gestores de almacenes militares a auténticos centros de control donde se llevan a cabo maniobras a gran escala. La cúspide de toda la pirámide es el Mando Operativo de División, que se encuentra un peldaño por debajo del propio Mando Estratégico. En el caso de una incursión el Mando Operativo es el responsable de tomar el control y proceder con la defensa a escala local, solicitando apoyo a las fuerzas locales y coordinándose con las demás fuerzas de REACT.

Equipos científicos

Los Invasores tienen una tecnología que está décadas por delante de la humana, y son los genios de los equipos científicos quienes tienen que averiguar cómo funciona y cómo contrarrestarla para poder derrotarlos. Sin embargo todo esto es demasiado simple para ser cierto. Los mandos de REACT no son científicos y solo les interesan los resultados, por lo que no quieren lidiar con las continuas disputas entre los distintos grupos de trabajo.

McGonagall New Sciences Institute

Fundado en honor a Andrew McGonagall, el precursor de la teoría de inversión de campos gravitatorios y ganador de un Nobel, el Instituto engloba a la mayoría de los equipos de investigación de REACT. Se encargan de revisar el material recuperado de los Invasores que se registran como prioritario y de encontrar un porqué a la mayoría de sucesos inexplicables que ocurren durante una incursión. Entre sus filas hay de todo, desde biólogos, físicos e ingenieros hasta lingüistas e historiadores.

Innovation, Development & Research Agency (IDRA)

Solo las mentes más preclaras pueden aspirar a formar parte del IDRA, el núcleo del que surgen las nuevas tecnologías para hacer frente a los Invasores. Constantemente presionados para obtener resultados fiables, los técnicos y científicos de IDRA a veces han copiado tecnología capturada que apenas se comprende para responder a las necesidades de REACT, y otras tantas han llevado a cabo experimentos que podrían describirse como peligrosos o incluso inmorales. Algunos equipos operan en absoluto secreto, y son los responsables del desarrollo de los soldados Berserk. De todos los equipos de REACT, los miembros del IDRA son los únicos que tienen terminantemente prohibido trabajar para terceras partes o incluso retirarse del servicio. Entre sus mayores logros está la creación de las armas electromagnéticas de riel utilizadas por la mayoría de topas de REACT.

Equipos de inteligencia

Los equipos de Inteligencia de REACT carecen de la gloria y el glamour de los de campo. De hecho, los equipos que suelen ver más acción dicen de Inteligencia que está llena de burócratas ocultos en sus asépticas oficinas que se pasan el tiempo leyendo toneladas de informes, y que juegan a inventarse nuevas y novedosas formas de denegarles equipo para el cumplimiento de sus misiones. La tarea asignada a Inteligencia, no obstante, es de una importancia tan vital como poco reconocida, por lo que ningún veterano reconocerá que si llegó a tiempo el equipo de emergencia fue gracias a un operador de comunicaciones atento.

Strategic Command Center (SCC)

Por cada teatro de operaciones existe un mando central que coordina las operaciones de su división. Bien protegidos en búnkeres inexpugnables a cientos de metros en el subsuelo, los altos mandos de la división trabajan para coordinar a todos los Mandos Operativos locales y se pelean con la ONU, los países miembros y las corporaciones para conseguir una respuesta conjunta a la amenaza invasora. Para los agentes que se

dejan la piel en el día a día, los tipos del SCC son los señores de las grandes decisiones, cargados de galones y con muy poca idea de lo que está pasando ahí fuera.

Immediate Raid Information Service (IRIS)

Los miembros del IRIS son, como su nombre sugiere, los ojos de REACT en el campo de batalla. Detectan las incursiones, coordinan las comunicaciones con el Mando Estratégico y tratan de proporcionar toda la ayuda posible a los equipos de campo. Entre los distintos equipos del IRIS hay muchos analistas, expertos ingenieros e incluso hackers, cualquier persona que sea capaz de extraer información hasta de debajo de las piedras y proporcionarla a quien sea necesario en el momento preciso.

División de combate espacial

El Alto Mando siempre ha sospechado que la guerra acabaría teniendo lugar en el espacio exterior y por ello al principio se creó una división para preparar el día que hubiese que abandonar la Tierra. Durante años ha entrenando soldados para la lucha en gravedad cero, diseñado armas para disparar en el vacío y naves con las que enviar las tropas a asaltar tanto las naves de los Invasores como la superficie de la Luna. Hasta ahora se han construido una decena de naves capaces de mover tropas por el espacio, y REACT ya cuenta con dos instalaciones de investigación que orbitan el planeta.

El arsenal de REACT

Las guerras no se ganan solo con orgullo y valor, también son necesarias las armas. Y cuando comenzó la guerra, hace ya más de una década, la tecnología y la capacidad bélica de los Invasores eclipsaba las armas balísticas y los chalecos tácticos de los equipos de asalto de REACT. Desde los primeros combates el Alto Mando entendió que la mejora del armamento era esencial para la supervivencia de la humanidad, y encauzó las investigaciones de los distintos países hacia la creación de nuevas armas y armaduras que dieran a los soldados de campo la oportunidad de enfrentarse cara a cara con los Invasores.

A pesar de que toda pieza de tecnología alienígena que caía en manos de los científicos de REACT era desmontada y analizada, los mandos tácticos dedujeron que el armamento debía de utilizar tecnología humana, ya que los Invasores conocen a la perfección sus armas láser y saben cómo defenderse de ellas.

Armas

Armamento TMEP (Tungsten Missile Electromagnetic Pulse)

La capacidad de resistir los impactos energéticos de las máquinas de guerra de los Invasores supuso un problema para los soldados humanos. Las armas de balística como los rifles de asalto no eran suficientes para penetrar las armaduras de metal, y usar las armas de los Invasores contra ellos era inútil. Por suerte, el doctor Leonard Ravencroft, especializado en aeronáutica, dio con la solución cuando estudiaba el material de las naves alienígenas.

La enorme cantidad de calor que se produce al entrar en la atmósfera terrestre era resistida con facilidad por la aleación que los Invasores empleaban en sus cazas. Con este material se comenzó la creación en cadena de armas de riel capaces de lanzar pequeños proyectiles de tungsteno a velocidades cercanas a los 3.000 metros por segundo. El problema del sobrecalentamiento de estas armas se superó y, además, estas ofrecían una alta capacidad de destrucción para el bajo coste de producción.

Además de la construcción de rifles empleando esta tecnología, las tropas de REACT emplean ametralladoras pesadas TMEP con una cadencia de fuego muy superior al rifle, y el cañón de riel TMEP, que dispara proyectiles con explosivo interior, diseñados para destruir blindados y posiciones defensivas.

Cuchilla de calor

Aunque los Invasores son enemigos letales a larga distancia, la experiencia ha enseñado a

los hombres y mujeres de REACT que son vulnerables en el cuerpo a cuerpo. Por esta razón todas las armaduras de combate de los soldados de asalto cuentan con una cuchilla de calor. Se trata de un arma cortante, un filo de 20 centímetros oculto en el guante de la armadura que se despliega si el soldado presiona con fuerza el puño. La cuchilla sale en menos de un segundo y se calienta hasta temperaturas superiores a los 350 °C, lo que le permite penetrar con facilidad en el blindaje de los Invasores.

Dada su facilidad para desplegarse, se considera que siempre se lleva desenfundada y no molesta para realizar otras acciones con esa mano mientras no se ataque con ella.

Armaduras

Al comienzo de la guerra, cuando las tropas invasoras eran muy superiores a los ejércitos de la Tierra, muchos generales optaron por la fuerza del número, aceptando cualquier número de bajas si con ello se derrotaba al enemigo. Pero los soldados de REACT son tropas de experimentados especialistas y su supervivencia es de gran importancia. Por ello se ha dedicado una gran parte del presupuesto a las armaduras de combate que emplean los soldados.

Al igual que con las armas TMEP, el descubrimiento de materiales capaces de aguantar fuertes descargas de energía, como las armas láser, ha hecho que los soldados puedan protegerse de los disparos del enemigo o, por lo menos, protegerse más que con los chalecos antibalas y las armaduras de Kevlar que se emplearon en los primeros combates.

Hay cuatro diseños de armadura estandarizados entre las tropas de REACT, cada una diseñada para una labor:

La armadura de exploración ofrece una protección sencilla pero permite gran capacidad de movimiento. Cuenta con tecnología de camuflaje y se emplea en las misiones de exploración e infiltración en terreno enemigo.

La armadura de combate Echelon tiene un uso más extendido y ofrece un equilibrio entre seguridad y movilidad que la hace útil en todas las situaciones.

La coraza Taurus es una armadura de combate diseñada para proteger a su usuario de los ataques más peligrosos y mantenerlo con vida en cualquier ambiente.

Por último, la armadura Aquila es una armadura ligera que incorpora un generador de gravedad similar al que poseen las sondas cazadoras de los Invasores, lo que permite al soldado elevarse y volar durante pequeños trayectos.

Los Invasores

La información es la clave de la supervivencia. El método más común de invasión consiste en lanzar desde el lado oculto de la Luna un grupo de cápsulas de desembarco que caen con fuerza en las zonas de combate y desde las que se despliegan todas las tropas de su interior.

El trabajo de equipos de inteligencia como el IRIS ha permitido establecer una clasificación de todos los Invasores identificados. La más utilizada por REACT divide a los Invasores en Orgánicos, Sondas, Robots y Vehículos y, dentro de cada una de ellas, en tres subtipos: Ataque, Defensa y Utillería.

A continuación presentamos varios ejemplos de Orgánicos y Sondas, explicados en detalle para poder incluirlos en las partidas.

Theros

Clasificación: Orgánico, soldado de asalto.

Subtipo: Ataque.

Estas criaturas de algo menos de dos metros de altura protagonizaron los primeros ataques contra población civil. De aspecto desgarbado y frágil, sus cabezas de rasgos afilados y sus cuerpos huesudos y cubiertos de partes de exoesqueleto parecen una mezcla siniestra entre un pájaro y un lagarto. Tras varias autopsias se decidió nombrarlas Theros por su similitud con los terópodos, una subclase de dinosaurio del Triásico superior que podría haber tenido plumas.

Arma	Daño	Crítico	Tipo de daño	Incr. de distancia	Cadencia de fuego	Cargador	Tamaño
Rifle	3d8	20	Balístico	25 m	S, A	24 caja	G
Ametralladora pesada	3d10	20	Balístico	25 m	A	50 caja	E
Cañón de riel	3d12*	20	Explosivo	50 m	1	6 interno	E

* Explosión en el lugar del impacto: 3d6, radio: 3 m, Reflejos CD15.

Arma	Daño	Crítico	Tipo de daño	Incr. de distancia	Cadencia de fuego	Cargador	Tamaño
Cuchilla	2d8	18-20	Fuego	-	-	-	M

* La armadura de exploración confiere una bonificación de +4 a Sigilo.

** Un soldado equipado con la coraza Taurus obtiene una bonificación de +4 a Fuerza y de +6 a las pruebas de derribo, y puede emplear armas como si fueran de una categoría de tamaño menor.

*** La armadura Aquila permite levitar como si el portador tuviese el rasgo Levitador (NSd20 pág. 246) a rango 2, es decir, que su velocidad es de 12 m durante 10 asaltos. Después debe recargarse durante cinco minutos completos.

Armadura	Tipo	RD	Des. Máx.	Penal. Armad.	Veloc.
Armadura de exploración*	Táctica	5	+5	-2	9 m
Armadura de combate Echelon	Táctica	7	+3	-4	6 m
Coraza Taurus**	Táctica	10	+1	-8	3 m
Armadura Aquila***	Táctica	6	+3	-3	6 m

Aunque la primera opinión fue que los Theros eran la raza invasora, los expertos de REACT han teorizado que se trata de alguna clase de animal que ha sido modificado para emplearse en batalla como infantería y, debido a su poca variedad genética, se cree que son creados de manera artificial mediante clonación. A pesar de que son capaces de emplear armas de fuego, que conocen tácticas de combate y que tienen facilidad para coordinarse en batalla, en el resto de aspectos no son más inteligentes que algunos animales salvajes.

A pesar de su nombre oficial, la mayoría de soldados de REACT los llaman Aulladores por los desagradables graznidos que emiten cuando avanzan por el campo de batalla y que pueden oírse a cientos de metros de distancia.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 5 (-3), Sabiduría 6 (-2), Carisma 2 (-4).

Habilidades: Acrobacias 3 (+6), Atención 6 (+4), Atletismo 4 (+6), Buscar 2 (+0), Orientación 5 (+3), Sigilo 2 (+5), Supervivencia 6 (+4).

Dotes: Ataque a fondo, Ataque certero, Crítico mejorado (Rifle láser), Disparo a bocajarro, Esquiva asombrosa, Oponente predilecto (Humano).

Rasgos: Armadura natural 3, Infravisión 1.

Bonificaciones: Ataque 4 (+7), Fortaleza 4 (+6), Reflejos 4 (+7), Voluntad 2 (+0).

Combate: Iniciativa +7, Defensa 17, Reducción de daño 5, Rifle láser +7 (3d8, 19-20).

Salud: Malherido 6, Incapacitado 11, Moribundo 16.

Ingenieros

Clasificación: Orgánico.

Subtipo: Utilería.

De aspecto humanoide, un metro sesenta de alto y equipados con un uniforme verde y negro, un casco y un pesado maletín, estas criaturas no están preparadas en absoluto para el combate cuerpo a cuerpo y tienden a rehuirlo; pero no por ello son menos peligrosas.

Se ha podido investigar poco de la tecnología que portan en sus maletines, pero se ha llegado a la conclusión de que es algún tipo de laboratorio portátil, del que se valen para experimentar en el propio campo de batalla y construir artefactos que ayuden a los soldados de asalto.

Durante los ataques se infiltran en las filas enemigas y manipulan cualquier vehículo o maquinaria a su alcance para inhabilitarla o hacerla potencialmente peligrosa para los humanos. Asimismo, se apropián de muestras biológicas, minerales o incluso de los restos de soldados caídos, que preservan en sus maletines para su posterior examen y utilización.

Por su aspecto físico, extremadamente delgado, y su comportamiento en apariencia temeroso, pueden no tenerse demasiado en cuenta como fuerza atacante. Sin embargo, los Ingenieros tienen un método de defensa muy peculiar a la vez que peligroso. Si son descubiertos y consideran que su vida está en peligro, no permitirán que se los capture con vida. Todos los Ingenieros cuentan con un mecanismo de autodestrucción en su traje, lo que los convierte en una bomba andante que puede estallar en cualquier momento. Cuando lo hacen, todo a su alrededor queda cubierto de una sustancia corrosiva que puede ser tan dañina como un disparo de la mejor arma humana.

Existe la aterradora teoría de que estas criaturas son producto de la ingeniería biomolecular aplicada a los humanos que fueron abducidos en los inicios de la guerra. Esto podría explicar la razón del mecanismo de autodestrucción de sus trajes, pues los Invasores no suelen dejar rastro de sus actividades con los humanos.

Características: Fuerza 12 (+1), Destreza 16 (+3), Constitución 8 (-1), Inteligencia 18 (+4), Sabiduría 16 (+3), Carisma 6 (-2).

Habilidades: Artesanía (Armas láser) 4 (+8), Artesanía (Robótica) 6 (+10), Atención 4 (+7), Atletismo 4 (+3), Buscar 2 (+5), Medicina 2 (+6), Saber (Física) 4 (+8), Saber (Tecnología) 4 (+8), Sigilo 2 (+5).

Dotes: Memoria eidética, Trabajo en equipo 2, Inventor, Ataque defensivo, Defensa astuta.

Bonificaciones: Ataque 2 (+5), Fortaleza 5 (+4), Reflejos 3 (+6), Voluntad 2 (+5).

Combate: Iniciativa +6, Defensa 20, Reducción de daño 10, Pistola láser +5 (2d8).

Salud: Malherido 4, Incapacitado 9, Moribundo 14.

Los Ingenieros siempre van a las incursiones en la Tierra protegidos por sus enormes trajes ambientales. Estos les conceden protección contra el daño y los mantienen a salvo de la atmósfera terrestre. Un impacto crítico contra un Ingeniero abrirá una brecha en el traje y el alienígena morirá tras 1d6 asaltos de asfixia.

Mecanismo de autodestrucción: El Ingeniero puede activar el mecanismo de autodestrucción de su traje y morir para llevar a cabo el siguiente ataque: daño 6d6, ácido, radio: 1,5 m, Reflejos CD15.

Sonda cazadora

Clasificación: Sonda.

Subtipo: Ataque.

La sonda cazadora tiene la forma de un cilindro de unos dos metros de alto por uno de ancho. Es ligeramente más ancha en su parte superior y dispone de un complejo sistema de lentes y sensores en lo que podría considerarse su parte frontal, que usa para





maniobrar junto con dos pequeños aeronaves en sus laterales. Tiene un largo cañón capaz de proyectar plasma a gran distancia, incinerando todo a su paso.

Sin apenas blindaje, es capaz de levitar sobre el suelo y moverse a gran velocidad, superando incluso los trescientos kilómetros por hora, lo que la convierte en un blanco sumamente difícil para cualquier tirador. Su aceleración y maniobrabilidad es igual de impresionante: puede cambiar bruscamente de dirección, sentido o velocidad sin verse aparentemente afectada.

Hasta la fecha no ha sido posible recuperar ningún proyectil de esta arma dado que se desintegran al impactar en el objetivo. Esto hace que sea imposible dar con una forma eficaz de defenderte de ellos.

Se teoriza que estas sondas pueden evaluar las amenazas y atacar aquello que consideren más útil, por lo que suelen centrar el fuego en transportes de refuerzos y vehículos. Por fortuna, la sonda cazadora siempre se desplaza de entre dos a quince metros del suelo en combate, lo que limita la ventaja de sus sensores.

Tras años de estudios y bajas de soldados, los científicos de REACT han descubierto el hasta ahora único punto débil de la sonda. Cuando selecciona un objetivo y lo destruye, tiene que volver a calibrar sus sensores a otro blanco, lo que la deja «ciega» por unos segundos: Ese es el momento que las fuerzas de combate deben aprovechar para derribarla.

Características: Fuerza 16 (+3), Destreza 22 (+6), Constitución -, Inteligencia 8 (-1), Sabiduría 6 (-2), Carisma 2 (-4).

Habilidades: Acrobacias 1 (+7), Atención 10 (+8), Atletismo 3 (+6), Buscar 10 (+8), Investigar 5 (+4), Orientación 5 (+3), Sigilo 2 (+8).

Dotes: Acción en movimiento, Ataque a fondo, Ataque poderoso, Crítico mejorado (Descarga concentrada), Disparo preciso 2, Iniciativa mejorada 2, Puntería mejorada, Revestimiento 5.

Rasgos: Ausencia de constitución, Infravisión 2, Levitador 2, Reparable.

Bonificaciones: Ataque 5 (+11), Dureza 8, Reflejos 4 (+10), Voluntad 2 (+0).

Combate: Iniciativa+14, Defensa 20, Reducción de daño 6, Ráfaga de inducción* +7/+7/+7

(2d8, Desintegrador**), Descarga concentrada +11 (6d8, 19-20, Desintegrador).

Salud: Malherido 8, Incapacitado 13, Moribundo 18.

* Las sondas cazadoras están equipadas con una única arma que pueden disparar de dos modos: en forma de tres pequeñas descargas (Ráfaga de inducción) o en un solo disparo (Descarga concentrada). Solo puede usar uno de los modos en cada asalto y siempre que dispare de cualquiera de las maneras deberá esperar 1 asalto antes de volver a disparar.

** Desintegrador: Cualquier criatura u objeto que vea su estado reducido a Muerto o sea destruido debido al daño de esta arma es desintegrado por completo.

Aeroescudos

Clasificación: Sonda.

Subtipo: Defensa.

Los Aeroescudos están formados por cubos de metal negro de un metro de lado capaces de mantenerse en el aire y redirigirse. En su interior se encuentra un aparato difusor de energía que genera un escudo a su alrededor, impenetrable para cualquier tipo de arma humana convencional.

La táctica de estas sondas es combinar sus escudos de forma que amplíen el área protegida y así formar barricadas que bloquen accesos y cubran la retirada de los Invasores. Suelen ser considerados material desechable y los alienígenas no se preocupan de ellos una vez que han cumplido su función, ya sean destruidos o capturados.

Al carecer de armas, muchos miembros de los cuerpos de defensa intentan destruirlos en cuanto los encuentran. En REACT, sin embargo, se sabe perfectamente que los Aeroescudos son también una trampa increíblemente efectiva.

En general muchos equipos de campo tienden a ignorarlos en la medida de lo posible. Son fáciles de destruir si se les impacta por el lado que tiene su escudo desconectado, y su capacidad de detección y maniobra es escasa. Se sabe que se manejan de forma remota hasta que alcanzan su posición, por lo que carecen de autonomía para funcionar por sí mismos. Nunca se ha recuperado un Aeroescudo completamente intacto, dado que también están diseñados para autodestruirse al finalizar la incursión. Un último aviso: la destrucción de un Aeroescudo suele ser la señal de alarma que advierte la presencia de equipos de REACT en la zona, por lo que se insiste en que deberían ignorarse siempre que sea posible.

Características: Fuerza 18 (+4), Destreza 8 (-1), Constitución -, Inteligencia -, Sabiduría -, Carisma -.

Habilidades: Acrobacias 4 (+3), Atletismo 4 (+8), Sigilo 0 (-5).

Dotes: Grande, Dureza, Revestimiento 5.

Rasgos: Ausencia de constitución, Inmunidad (Golpes críticos), Levitador 1, Reparable.

Bonificaciones: Ataque 3 (+2), Dureza 5, Reflejos 1 (+0), Voluntad -.

Combate: Iniciativa 0, Defensa 10, Reducción de daño 6, Golpetazo +2 (1d8+4).

Salud: Malherido 8, Incapacitado 13, Moribundo 18.

Campo de contención: Los Aeroescudos generan un campo de energía con sus generadores internos. Pueden aguantar 75 puntos de daño antes de colapsar y se regeneran 15 puntos por asalto. El campo rodea solo al Aeroescudo, pero puede alterar su forma como una acción de asalto completo. En vez de proteger al Aeroescudo, puede ser una barrera de doce metros de largo y seis de alto, o bien una cúpula de diez metros de radio. Si varios Aeroescudos forman una cúpula conjunta, se multiplican el radio, el aguante y la regeneración por el número de Aeroescudos que la forman.

Enjambre de Cortadores

Clasificación: Sonda.

Subtipo: Ataque.

Los Cortadores, también llamados Rajadores entre las tropas, son la más terrible, indiscriminada y devastadora arma con la que se ha enfrentado la humanidad. Los Cortadores son literalmente cuchillas que levitan y se desplazan a gran velocidad.

Al principio los Cortadores se desplazan con calma, cambiando de dirección aleatoriamente y cubriendo un área específica hasta que son provocados. En ese momento un muro de cuchillas de dos por dos metros sale disparado en la dirección del enemigo, lo perfora y lo corta hasta que queda reducido a una masa sanguinolenta.

Un Rajador individual mide unos cinco centímetros de ancho y está dividido en tres segmentos de unos quince. A simple vista parecen meros filos de navaja unidos mediante una especie de bisagra, pero en su interior hay un circuito cristalino denso de un material desconocido que permite al Rajador levitar y desplazarse. Un solo Rajador dispone de una capacidad de percepción y reacción muy pobre. Se limita a saltar hacia el blanco móvil más cercano, lacerarlo y girar de nuevo para volver a atacarlo. Sin embargo, una vez reunidos en bancos, los Cortadores se coordinan entre sí y se vuelven más perceptivos y letales.

Los Invasores los emplean para entretenér a las fuerzas de REACT, hacer cundir el pánico

o para vaciar edificios de toda forma de vida. Al no existir defensa posible una vez que los Cortadores han detectado un blanco, todos los grupos operativos de REACT tienen la orden de mantenerse alejados de ellos a menos que disparen de una forma de eliminarlos a distancia.

Es difícil acabar con un banco entero, y dispararlos no es efectivo ya que no tienen un centro de masa vulnerable. Sin embargo, se encuentran muy indefensos ante las armas expansivas. Una granada, un explosivo o un lanzallamas pueden acabar con bancos enteros con un poco de suerte.

Los Cortadores tampoco son muy efectivos en entornos cerrados. Si bien es cierto que pueden perforar una puerta de madera y convertir la sala en un torbellino de muerte, muchos Cortadores pierden el control y acaban estampados contra paredes, muebles y otros objetos lo suficientemente resistentes como para que se queden clavados en ellos. De esta manera los bancos de Cortadores pierden miembros rápidamente si se ven obligados a actuar en un entorno cerrado.

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 18 (+4), Constitución -, Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 10 (+0), Carisma 2 (-4).

Habilidades: Atención 4 (+4), Atletismo 4 (+4), Sigilo 4 (+8).

Dotes: Esquiva, Evasión, Grande, Iniciativa mejorada 2.

Rasgos: Ausencia de constitución, Levitador 3, Inmunidad (Golpes críticos), Revestimiento 2.

Bonificaciones: Ataque 0 (+4), Dureza 7, Reflejos 4 (+8), Voluntad 0 (+0).

Combate: Iniciativa+12, Defensa 17, Reducción de daño 3, Golpetazo +2 (1d8+4).

Viento de cuchillas: Cualquier personaje que sea atravesado por el enjambre de Cortadores sufrirá 2d8+1 de daño, que puede reducirse a la mitad superando una tirada de salvación de Reflejos de dificultad 15.

Torbellino de cuchillas: Como acción de asalto completo, el enjambre de Cortadores puede causar 3d8+1 de daño a todos los enemigos que se encuentren en el mismo espacio que el enjambre.

Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17.

El enjambre de Cortadores es una nube de cuchillas de tres por tres metros. Todas las armas de disparo y cuerpo a cuerpo hacen la mitad del daño normal. Sin embargo las armas de área, como explosivos y lanzallamas, causan el doble de daño.

Personajes de REACT

El comando REACT cuenta con toda clase de personas, desde soldados y pilotos hasta abogados y diplomáticos, pasando por científicos y expertos. Este personal está distribuido a lo

largo de divisiones dedicadas a unas tareas concretas. Sin embargo, sea la tarea que sea, REACT siempre ha elegido a los mejores en su campo para engrosar sus filas. Por ello, recomendamos que los personajes para jugar en esta ambientación se creen con 70 puntos de ficha.

Dado que cualquier miembro del comando puede verse envuelto en una escaramuza en cualquier momento, los altos mandos han decidido que todos los equipos de REACT tengan un entrenamiento militar mínimo que les permita sobrevivir en caso de emergencia. Los personajes deben comprar la siguiente plantilla de 10 puntos, el resto quedará a elección de los jugadores.

Entrenamiento de REACT (10 puntos)

Características (3): Fuerza +1, Constitución +2.

Bonificaciones (3): Ataque 1, Fortaleza 1, Reflejos 1.

Habilidades (2): Atletismo 2, Medicina 2, Oficio (Soldado) 2, Supervivencia 2.

Dotes (2): Competencia (Armas de fuego personales), Competencia (Armadura intermedia).

Estilo de juego

En una partida de REACT el elemento principal es el conflicto con los Invasores. Dado que se trata de una ambientación bélica, gran parte de la acción tienen que ser escenas de combate directo y persecuciones frenéticas, pero la cosa no tiene por qué quedar ahí.

Aunque puede ocurrir, es raro que los soldados de REACT tengan un combate sencillo, y prácticamente la mayoría de encuentros debería poner en riesgo la vida de los personajes. En el campo de batalla deben verse superados por los Invasores, sentir que sus vidas corren peligro y plantearse si están dispuesto a todo por cumplir el objetivo de la misión o, por el contrario, emprender la huida y luchar para vivir otro día.

Pero la partida no debe limitarse al campo de batalla. Los hombres y mujeres del comando viven en la base y muchas veces la convivencia en momentos de paz es más difícil que en tiempos de crisis. No es sencillo para un líder de unidad conseguir que no haya disputas y es probable que las amistades, enemistades, amores y envidias desequilibren al equipo. A veces una espera muy larga en la base puede ser más arriesgada que la contienda.

Ideas de partida

Demasiado importante para abandonarlo

Varias cápsulas de tropas invasoras han caído en White Center, un barrio a las afueras de Seattle, y el alto mando ha declarado la zona indefendible. Por ello se ha dado la orden de bombardear toda la zona con una flota de cinco destructores de la marina estadounidense desde la costa.

Lo que debería ser una devastación inmediata se ha visto detenida, y es que el Príncipe Migrim Abdul Nahir, gobernador de Riad e hijo del rey de Arabia Saudí, se encontraba en la zona por asuntos de negocios. Dado que Arabia Saudí es uno de los países que más han invertido en REACT, el alto mando ha demorado el bombardeo hasta que el Príncipe Migrim sea escoltado y puesto a salvo. El equipo táctico de REACT enviado a la zona dispone de treinta minutos para encontrarlo y sacarlo de la zona de bombardeo, aunque para ello tenga que internarse en una zona tomada por el enemigo.

Traidores entre nosotros

Desde que se produjo el incidente de Nueva Delhi y la consecuente salida de China de REACT, nadie sabe exactamente cómo es que los Invasores no han vuelto a atacar esa región. Muchos opinan que es simple casualidad, y otros que China ya no está en el punto de mira porque no representa una amenaza, pero cada vez llegan más rumores de que el gobierno chino ha hecho algún tipo de pacto con los Invasores.

Dado que los hombres del comando no pueden viajar a China, deberán mandar un pequeño grupo como civiles a descubrir qué hay de cierto en los rumores. ¿Puede que el gobierno chino haya traicionado a la humanidad para poder salvar a su país?

Un destello en la noche

Desde diversos lugares de Europa puede verse cómo el cielo nocturno se ilumina y un objeto envuelto en llamas lo cruza y se estrella contra la cordillera de los Alpes. Esto no sería especialmente relevante si no fuera porque no se trata de un ovni derribado por la fuerza aérea de REACT. Desde la base de Milán se envía a un grupo de soldados y científicos a buscar los restos de la nave y averiguar qué ha ocurrido en su interior para que haya terminado de esa manera. ¿Se trata de un simple accidente o puede haber división entre las tropas invasoras?

La búsqueda de la verdad

Una patrulla destinada en África recibe una misión de gran importancia para descubrir qué fue lo que ocurrió en dicho continente. Dado que el primer gran ataque en la región tuvo lugar en Johannesburgo, el grupo deberá abrirse paso entre la vegetación hostil y enfrentarse a la fauna alienígena que ahora mora en el continente para llegar a los restos de la ciudad y descubrir cuáles son los planes que los Invasores tienen para el único territorio que se han molestado en ocupar en vez de devastar.

Wayne's Pub

CARÁCTER BOHEMIO EN OLD BETLAM

UNA AYUDA DE JUEGO CON PERSONAJES PREGENERADOS PARA LA MIRADA DEL CENTINELA

Por Paula Torres

Numerosos crímenes asolan Betlam, una de las ciudades más corruptas del mundo, donde centenares de delitos quedan sin investigar y familiares y amigos claman desesperados por no tener a quién pedir auxilio. Unos cuantos ciudadanos, hartos de esta situación, han decidido unirse para resolver los problemas de aquellos que más lo necesitan. Dicen que si necesita ayuda puede pedir una botella de whisky Old Tom n.º 13 e intentar contratar sus servicios.

Aspecto y localización

Arquitectura años veinte, parroquianos adinerados

El Wayne's Pub tiene la apariencia de un viejo edificio bohemio en el entrañable centro de Old Betlam, frente a la Torre Wayland. Bajando las escaleras desde la calle principal se entra a un enorme y espacioso club elegantemente decorado en madera antigua y desgastada.

El pub, de estilo británico-irlandés, tiene varias mesas de billar donde los jóvenes pasan el tiempo, una antigua gramola que parece emitir las mismas canciones una y otra vez y una diana para dardos de aspecto abandonado. El lugar dispone de una extensa colección de li-

cores que adornan la pared del fondo, donde destacan algunos de los más exóticos, como Cru Liqueur o Danziger Goldwasser. Las demás paredes están repletas de fotos de los clientes más habituales, entre las cuales se distingue una instantánea del anciano Brian Wayland, quien solía pasar a tomar café antes de entrar al trabajo y a quien los miembros del club recuerdan con cariño.

Historia

El Wayne's se inauguró en 1922, tres años después de la entrada en vigor de la 18.^a enmienda a la Constitución, que se conocería en años venideros como la ley seca, por la cual quedaba prohibida la fabricación y distribución de bebidas alcohólicas.

Oculto bajo el aspecto de un club social, la parte trasera del pub se comunicaba con la red de alcantarillado de la ciudad, que era utilizada para el transporte de alcohol a distintos locales de Old Betlam. El Wayne's pasó a ser el club más famoso del barrio. Conocido por sus espectáculos nocturnos y frecuentado por la élite de la sociedad, ocultaba sus actividades gracias a la protección que le propiciaban políticos y policías insatisfechos con la legislación vigente.

Con el fin de la ley seca en 1933, el bar pasó de mano en mano y fue remodelado varias veces hasta su quiebra en 1970, cuando pasó a pertenecer a la familia Braschi. La familia mafiosa utilizó el bar durante nueve años como tapadera para sus actividades ilícitas, que llevaban

a cabo en la parte trasera del local. Utilizando la red de túneles creada durante la ley seca, el contrabando de drogas y armas fue la principal fuente de ingresos del bar. La criminalidad en Old Betlam aumentó poco a poco sin levantar sospechas, pero en unos poco años la delincuencia en el viejo barrio alertó a las autoridades, que comenzaron inmediatamente a hacer redadas a clubes, bares y edificios, sin éxito. El Wayne's fue sometido a veintitrés redadas en apenas dos años, pero no encontraron nada ilegal. Las dificultades para localizar los escondrijos, así como los chivatazos que recibían los Braschi de agentes corruptos, entorpecieron enormemente la labor policial.

Cuando la situación parecía desesperada, el 3 de mayo de 1979 la asociación de vecinos de Old Betlam organizó una manifestación multitudinaria en pro de la limpieza de las calles y la restauración del orden. Los informes policiales de la época no aclaran qué aconteció exactamente aquel día, solo se sabe que en algún momento de la tarde lo que debía ser una manifestación pacífica estalló en una oleada de violencia. Al lugar acudieron los vigilantes conocidos como Polecat y Sentencia, que enseguida dispersaron a los manifestantes y detuvieron a los violentos, aunque la mayoría huyó antes de ser apresada.

Una vez que la situación se había calmado en las calles, entraron al Wayne's arrollando a los pocos mafiosos que protegían el bar. Poco pudieron hacer para detener a los dos héroes, que juntos resultaron imparables.

En el interior del local descubrieron todo la red de contrabando que la familia Braschi escondía en la parte trasera y decidieron derribar parcialmente el local para que no volviera a utilizarse como resguardo de contrabandistas nunca más. Tras el incidente, el Wayne's pasó a ser propiedad del Departamento de Policía de Betlam y permaneció clausurado, siendo olvidado con el paso de los años.

Actualidad

En 2007, durante una limpieza de primavera en la comisaría de Policía, se hallaron los papeles

relacionados con la clausura del bar. Al no tener un dueño legítimo, el Wayne's Pub salió a subasta.

El local fue adquirido por Jack Murphy y Michael «Mike» Ross, dos jóvenes emprendedores y amigos de la infancia. Con la ayuda de Sergei Genovef, un inmigrante con dotes para la cocina, se lanzaron a la aventura de restaurar el bar. Lamentablemente, antes de abrir se quedaron sin blanca para continuar con los arreglos y tuvieron que llamar a Emmeline Clementine, exmujer de Mike, para que los sacara del apuro. Así se convirtió en la socia mayoritaria del negocio.

A una semana de la nueva inauguración del Wayne's Pub, se toparon con una pared falsa que cuando la derribaron para ganar más espacio les descubrió una extensa zona trasera, semiderruida, todavía con marcas de pelea en los tabiques y el pavimento. El polvo cubría las paredes y las vigas caídas dificultaban la tarea de reconstrucción. Mientras reflexionaban sobre cómo beneficiarse de este nuevo descubrimiento, se dieron de brúces con una vieja armería y una tapa de alcantarilla que conducía a la destortalada red de túneles. Llamaron a Alexander Dmitriyevich, un antiguo camarada de Sergei, para que los ayudara con la reparación de la parte trasera, que requería de un mayor mantenimiento, y mientras pensaban qué hacer con todas esas armas y con la zona posterior, se celebró la fiesta de reinauguración del Wayne's.

Unos meses después, un parroquiano, Alfred Gordon, comenzó a mostrarse cada día más y más preocupado, consumiendo alcohol en grandes cantidades y envejeciendo a un ritmo alarmante. Gracias a la silenciosa y relajante actitud del paciente Sergei, un ebrio Alfred terminó por sucumbir a las ingentes cantidades de alcohol de una vieja botella de whisky Old Tom n.º 13 y expuso sus preocupaciones a Jack, Mike, Alexander y a una indiferente Emmeline, que había acudido con su nuevo marido, el Dr. John Starling. Llevaba años enganchado a las apuestas y al juego ilegal. Caballos, póquer y alcohol. Y había tocado fondo. Debía un montón de dinero a la familia Braschi, que lo esta-

ba chantajeando para conseguir los planos del banco central de Betlam a cambio de eliminar sus deudas.

Entonces apareció en escena Jake Phillips, un parroquiano que trabajaba a tiempo parcial para el periódico de Betlam. Gracias a sus contactos y a los contactos de los suburbios de Mike, dieron con los Braschi y pagaron la deuda de Alfred. Regresaron al bar creyendo que todo estaba solucionado.

Jack y Sergei estaban cerrando el garito cuando aparecieron siete matones de los Braschi frente al local. Entraron con bates y puños americanos destrozando todo cuanto tenían a mano. La situación degeneró rápidamente en una pelea. Jack tumbó a tres de los matones con los taburetes y sus adorados palos del billar. Sergei derribó a otros dos lanzándoles cuchillos desde detrás de la barra, mientras que Mike, que se encontraba en la parte trasera, salió a su encuentro con un arma de fuego de la armería. Al verse superados, los matones huyeron del bar y desde entonces no volvió a saberse nada de la Familia Braschi.

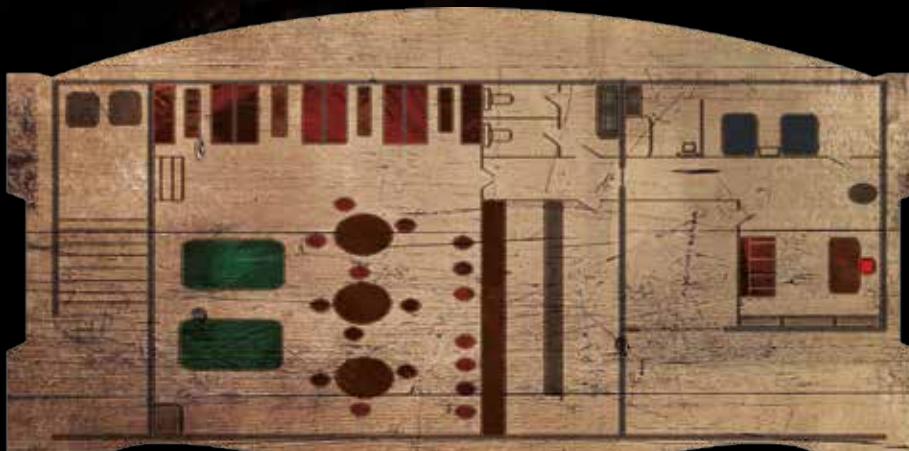
A partir de ese evento, todos los allí presentes decidieron comenzar a colaborar como un grupo para, dentro de sus posibilidades, arreglar los problemas de aquellos que acudiesen en su ayuda. Ante la necesidad de mantener sus actividades en secreto, y en honor al que consideraron a partir de entonces su primer cliente, decidieron que la clave para acudir a ellos sería pedir una botella de whisky Old Tom n.º 13.

Personajes

En las siguientes páginas se describen los miembros del Wayne's y los parroquianos más habituales que pueden encontrarse en su interior. Debido al altruismo con el que actúan y los numerosos enemigos que se granjean con sus acciones, no es descabellado pensar que más pronto que tarde crucen sus caminos con el Centinela o algún otro vigilante de Betlam. También existe la posibilidad de que se vean envueltos en los planes de alguno de los villanos como el Coronel o Hamelin, o incluso que la falta de escrúpulos de los chicos del Wayne's provoque que el justiciero los confunda con posibles enemigos.

Semillas de aventuras

En este apartado encontrarás algunas ideas para utilizar el Wayne's Pub en tus partidas. Son presentadas como pequeñas sinopsis, semillas de aventuras que pueden desarrollarse con total libertad. Se plantean principalmente dos maneras de jugar: con el equipo del Centinela a la manera clásica o con los chicos del Wayne's como protagonistas de la aventura. Por supuesto, pueden utilizarse de manera conjunta, pero la clara diferencia de nivel de poder entre unos y otros hace complicado este modo de juego. En total se



presentan ocho semillas que esperamos te resulten atractivas a la hora de diseñar partidas y campañas.

Jugar con el equipo centinela

Las semillas presentadas a continuación están pensadas para desarrollar aventuras utilizando el equipo del Centinela en las que estarán enfascados el Wayne's Pub y algunos de sus miembros.

Caso sin resolver

El Centinela se ve inmerso en la investigación de una serie de asaltos y palizas a delincuentes de Betlam. Estos, de una violencia desmedida, han llegado a dejar en coma a dos matones Braschi. Los indicios lo conducen hasta las puertas del mismísimo Wayne's Pub. ¿Serán los chicos del Wayne's quienes están llevando a cabo estas brutales palizas? ¿O hay alguien interesado en que se vean incriminados?

Dunwich Revenge

Durante la visita de algunos miembros del Wayne's al asilo Dunwich, uno de los enemigos del Centinela consigue liberarse y tomar como rehenes a varias personas, incluidos algunos chicos del Wayne's. El justiciero de Betlam tendrá que controlar la situación y salvar a los rehenes, incluyendo a algunos de ellos que no piensan limitarse a agacharse y esperar a que todo se resuelva.

La caída del gigante

Una mañana todo Betlam despierta sobresaltado. El oponente político de William Coventry, el senador John McArthur, ha sido brutalmente

asesinado. En las inmediaciones de la escena del crimen se ha detenido a un sospechoso que resulta ser un joven trabajador del Wayne's Pub. El Centinela, que sospecha una posible conspiración, decide investigarlo. En su camino se cruzará con el resto de los miembros del Wayne's, que no abandonarán a uno de los suyos en medio de una carnicería política, mediática y social.

The Man Behind the Curtain

Un cansado Christopher Bates acude al Wayne's Pub a tomarse una cerveza con la intención de desconectar durante un rato antes de volver a la base. Pero lo que parecía ser una mañana normal acaba convirtiéndose en una pesadilla cuando un hombre de rostro abatido entra al local con un cinturón de dinamita atado al pecho, tomando como rehenes a parroquianos y dueños. El Centinela decide avisar a su equipo porque teme que de fondo haya mucho más de lo que parece.

Jugar con los chicos del Wayne's

En caso de querer jugar con los chicos del Wayne's, solo tienes que añadir los hitos en consonancia con sus historias y personalidades. El resto de las fichas está detallado a continuación. Son personajes de 17 puntos en Características y 30 puntos en Habilidades. Se trata de un grupo en constante cambio y no sería raro que nuevos personajes formasen parte del equipo, si decides que quieres crear nuevos personajes.

El fin de una era

Los chicos del Wayne's se reúnen para brindar en honor de Brian Wayland. Las noticias acaban

de informar del fallecimiento del anciano y han decidido hacerle un pequeño homenaje en el local junto con los parroquianos. A lo largo del día, entre brindis, los chicos irán recordando cómo se adquirió el Wayne's y cómo fueron entrando uno a uno en el grupo, reviviendo su pasado.

El niño pobre

Una mujer joven acude al bar y pide un Old Tom. Al reunirse en la parte de atrás con Jack y Mike, cuenta que su sobrino ha sido secuestrado y que la policía no hace nada para ayudar a su familia. Durante la investigación se encontrarán sumidos en una trama de drogas y extorsión a varios ciudadanos de Betlam por parte de la familia Braschi.

Pánico en Old Betlam

Lo que parecía ser una mañana normal se tuerce de golpe cuando empiezan a oír disparos y explosiones en el colegio cercano al bar. Pronto se verán inmersos en una lucha de bandas, donde el mejor postor, los Genex, apuestan por hundir la ciudad en el pánico y el caos, sembrando las calles de Old Betlam de miedo y violencia.

La fiesta del Senador

El joven Donovan Thompson acude al bar en busca de ayuda. Necesita que alguien elimine el expediente psiquiátrico de su hermana pequeña del asilo Dunwich para que así no ensucie el nombramiento de su hermano como senador. Los secretos oscuros de la familia Thompson pueden causar un auténtico tsunami político.

SANDRA VELAZQUEZ

PEDIATRA Y CAMARERA OCASIONAL



De origen latino, se crio en un orfanato. Hermana de acogida de Francisco Slim, ambos mantienen el contacto pese a que se separaron cuando ella fue adoptada. Gracias a sus padres adoptivos recibió una excelente educación, que le permitió terminar sus estudios de Medicina y trabajar como pediatra en el hospital Virgen de la Caridad de Industrial Park. Cuando puede, ayuda a su novio Jack en el negocio.

CARACTERÍSTICAS

FOR 3 Rasgos latinos
REF 4 Manos ágiles
VOL 4 Carismática
INT 6 Buena memoria

HABILIDADES

3 Atlética
4 Kick boxing
4 Paciente y sensible
5 Atenta a cualquier detalle
3 Pasar inadvertida
5 Enciclopedia médica
6 Pediatra

COMBATE

AGUANTE 5
PUNTOS DE RESISTENCIA 15
DEFENSA 13
INICIATIVA 7
DAÑO CUERPO A CUERPO +1
DAÑO A DISTANCIA +1

SERGEI GENOVEF

BARMAN, CAMARERO, CONFIDENTE

Principal camarero del Wayne's, este corpulento ruso fue miembro de la 12. División de Tanques de Stalingrado, donde conoció a Alexander Dmitrievich. Se vio obligado a huir de Rusia por sus deudas con la mafia y se ganó la vida como lanzador de cuchillos en el circo de Ucrania. Conoció a Mike Ross en un buque de carga, donde trabajaba como cocinero hasta que decidió instalarse en Betlam, gracias a uno de los contactos de Mike. Este adicto a los crucigramas conoce mil historias de camarero, es un excelente lanzador de cuchillos y un experto en hacerse el loco cuando surgen inconvenientes.

CARACTERÍSTICAS

FOR 5 Ancho de hombros
REF 5 Buena puntería
VOL 4 Imperturbable
INT 3 Instinto superviviente

HABILIDADES

4 Entrenamiento militar
6 Lanzador de cuchillos
4 Historias de camarero
3 Silencioso
3 Hacerse el loco
4 Crucigramas
6 Cocinero

COMBATE

AGUANTE 7
PUNTOS DE RESISTENCIA 21
DEFENSA 16
INICIATIVA 6
DAÑO CUERPO A CUERPO +2
DAÑO A DISTANCIA +1



EMELINE CLEMENTINE STARLING

ACCIONISTA MAYORITARIA

Desde que nació, Emmeline fue educada para triunfar. Gran estudiante, excelente pianista y segundo dan de taekwondo, era el orgullo de todos. Pero nadie contaba con que se enamorara de su compañero del instituto, Mike Ross, y emprendiera una loca escapada con apenas dieciséis años.

Huyó de casa para casarse con el que ella creía que era el amor de su vida, pero al quedarse embarazada poco después, Emmeline no supo cómo afrontar la situación y abandonó a Mike para volver con su familia. Esta no vio con buenos ojos que una joven tan prometedora viese su vida destrozada con un hijo antes de tiempo y Emmeline se vio obligada a abortar. Tras serias complicaciones en la intervención, quedó estéril.

Este suceso cambió para siempre su vida. Se distanció emocionalmente y reanudó sus estudios. Pronto se convirtió en una psiquiatra de éxito, con una exclusiva clientela y habitual de las fiestas de la alta sociedad.

Pocos años después, Emmeline encontró a su padre muerto, colgado del techo. Ella quedó como única heredera de una gran fortuna. No tardó en casarse de nuevo, esta vez con el Dr. John Starling, por el que no sentía gran cosa pero que resultaba útil para su nuevo estatus social. Sabe que Mike y Jack recurrieron a ella como último recurso y no dudó en convertirse en la principal accionista del Wayne's para utilizarlo como ventaja sobre ellos. Ha metido a su nuevo marido en el negocio sin contar con los demás por la única razón de molestar a Mike.

CARACTERÍSTICAS

FOR 3 Esbelta
REF 3 Pianista
VOL 4 Reina de hielo
INT 7 Catedrática

HABILIDADES

3 Segundo dan de taekwondo
4 Fiestas de la alta sociedad
3 Inexpresiva
2 Prácticas en el campo de tiro
5 Horas de consulta
6 Licenciada con honores
7 Psiquiatra criminalista

COMBATE

AGUANTE 5
PUNTOS DE RESISTENCIA 15
DEFENSA 12
INICIATIVA 6
DAÑO CUERPO A CUERPO +1
DAÑO A DISTANCIA +1



MICHAEL "MIKE" ROSS

APOSTADOR PROFESIONAL

Durante el instituto, este encantador bribón de hombros anchos, fue una joven promesa del fútbol americano. Abandonó su hogar a los veinte años para casarse con el amor de su vida, Emmeline Clementine, quien poco después lo abandonó y destrozó todos sus sueños. Por ello no tardó en incorporarse a un nuevo trabajo en un buque de carga, que le permitía viajar alrededor del mundo y donde conoció a su amigo Sergei.

Unos años después se reencontró con su viejo amigo del instituto, Jack Murphy, quien le propuso comprar un viejo bar en Old Betlam. Gracias a lo que había ahorrado como jugador de billar y apostando en las carreras de caballos, ambos pudieron adquirir el Wayne's Pub.

A pesar del odio visceral que siente hacia el nuevo marido de Emmeline, el Dr. Starling, tuvo que aceptar su ayuda para afrontar las reparaciones del local y poder inaugurarla. Actualmente vive en la parte trasera del Wayne's y se saca un sobresueldo con apuestas en los bajos fondos, lo que le da un amplio conocimiento de los peores antros de Betlam.

CARACTERÍSTICAS

FOR 5 Hombros anchos
REF 3 Lento pero seguro
VOL 5 Bribón encantador
INT 4 Zorro viejo

HABILIDADES

- Ⓐ 4 Cargar objetos pesados
- ⓧ 7 Dar palizas
- Ⓑ 4 Frases de flirteo
- ⓧ 3 Vigilar las espaldas
- Ⓑ 3 Mezclarse en la multitud
- Ⓑ 5 Antros de Betlam
- Ⓐ 4 Billar y carreras de caballo

COMBATE

AGUANTE 7
PUNTOS DE RESISTENCIA 21
DEFENSA 15
INICIATIVA 5
DAÑO CUERPO A CUERPO +3
DAÑO A DISTANCIA +1



ALEXANDER DMITRIYEVICH

INGENIERO MANITAS

De origen ruso, su vida estuvo encaminada desde que su padre construyó un búnker secreto en previsión de una posible guerra nuclear. Después de convertirse en un brillante ingeniero nuclear, el ejército soviético lo obligó a alistarse en el submarino TK-208, donde conoció a Sergei. Con un excelente expediente académico, recibió numerosas medallas por arreglar maquinaria en condiciones adversas. Pero durante una crisis a bordo de un submarino en el Pacífico, asesinó al comandante Sokolov para evitar un posible ataque contra territorio enemigo. Tras enfrentarse a un consejo de guerra, se vio obligado a vender secretos nucleares a EE. UU. para escapar de su Rusia natal.



Alto, delgado y discreto, compró un pequeño taller mecánico cercano al Wayne's en Old Betlam donde lleva a cabo reparaciones de coches con su peculiar estilo soviético. Sergei se encontró con él cuando adquirieron el Wayne's y lo contrataron para ayudar con la reparación. Experto en silencios dramáticos, no suele inmiscuirse en problemas ajenos si no se lo piden. Es todo un experto en crear armamento improvisado. Gracias a sus variadas improvisaciones mecánicas y su extravagante estilo para resolver problemas se ha hecho un hueco en el grupo.

CARACTERÍSTICAS

FOR 4 Fornido
REF 4 Dedos ágiles
VOL 3 Discreto
INT 6 Al estilo soviético

HABILIDADES

- Ⓐ 5 Armamento improvisado
- ⓧ 4 Correr bajo la nieve
- Ⓑ 4 Silencios dramáticos
- Ⓑ 4 Atento a los detalles
- Ⓑ 3 Pasar desapercibido
- Ⓑ 7 Ingeniero nuclear
- Ⓑ 3 La vida en la URSS

COMBATE

AGUANTE 5
PUNTOS DE RESISTENCIA 15
DEFENSA 14
INICIATIVA 7
DAÑO CUERPO A CUERPO +2
DAÑO A DISTANCIA +1

FRANCISCO SLIM

EXCONVICTO

Este musculoso latino de actitud amenazadora creció en uno de los orfanatos de Betlam junto a su hermana adoptiva, Sandra. Nunca fue adoptado por ninguna familia y terminó por formar parte de las bandas callejeras que asolan la ciudad.

Gracias a su brillante mente para los negocios, acabó trabajado para las principales mafias de Betlam.

Tiene una hija de diez años a la que no ha visto desde hace mucho, ya que ha pasado los últimos cinco años en prisión por tráfico de drogas. Cuando fue encarcelado, su hermana Sandra se hizo cargo de la custodia y puso a la niña a cargo de sus padres adoptivos, donde vive desde entonces.

Cubierto de tatuajes carcelarios, siempre tiene una coartada disponible. Tras su reciente salida de prisión bajo libertad condicional, fue contratado por Alexander para trabajar en el taller, como un favor personal a Jack y Sandra. Cuando no está trabajando en el taller trata de ayudar al grupo, y ha resultado ser un miembro valioso, resuelto y decidido que no duda en mancharse las manos si llega el momento.

CARACTERÍSTICAS

FOR 5 Musculoso
REF 5 Navajero
VOL 4 Inquebrantable
INT 3 Negocios ilegales

HABILIDADES

6 Gimnasio de la cárcel
6 Pelea de presos
4 Traficante
3 Ojos en la nuca
3 Coartada disponible
4 Mentir y manipular
4 Tatuajes carcelarios

COMBATE

AGUANTE 7
PUNTOS DE RESISTENCIA 21
DEFENSA 16
INICIATIVA 6
DAÑO CUERPO A CUERPO +2
DAÑO A DISTANCIA +1



JACK MURPHY

FUNDADOR DEL GRUPO Y BARMAN OCASIONAL

El mejor amigo de la infancia de Mike Ross, siempre fue un estudiante mediocre. Empezó pasando droga en el instituto hasta que poco a poco terminó metido de lleno en el mundo del tráfico de drogas en Betlam. En una ocasión, un policía estuvo a punto de arrestarlo durante una redada, pero le dio otra oportunidad y el joven Jack decidió intentar encaminar su vida.

Poco después, tras salvar a un hombre de morir aplastado en un accidente de coche, se planteó buscar un oficio más activo y con algo con acción. Años más tarde, convertido en un portento físico a golpe de gimnasio, no tuvo problema en pasar las pruebas físicas de bombero, pero no superó el test psicológico. Por aquél entonces su amigo Mike acababa de regresar a Betlam, y juntos decidieron reabrir el bar. Durante el intento de intimidación por parte de los matones Braschi, tumbó a tres de ellos usando únicamente el mobiliario del local. Recientemente ha empezado una relación seria con Sandra Velázquez, quien ignora la doble vida que lleva Jack, mientras trabaja como camarero codo con codo con Sergei.

CARACTERÍSTICAS

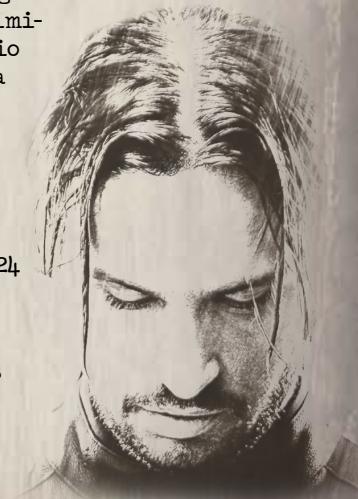
FOR 6 Portento físico
REF 4 Evitar golpes
VOL 4 Sacrificado
INT 3 Estudiante mediocre

HABILIDADES

5 Entrenamiento bombero
8 Pelea de bar
4 ¿Que tal el día, amigo?
3 Arquitecto técnico
3 Cariño, te juro que no miento
3 Conducción en emergencia
4 Esto no me da mucha confianza

COMBATE

AGUANTE 8
PUNTOS DE RESISTENCIA 24
DEFENSA 17
INICIATIVA 5
DAÑO CUERPO A CUERPO +3
DAÑO A DISTANCIA +2



LADRONES DE VALSORTH

Un vistazo a los diferentes gremios de ladrones

por Gaizka Márquez

Ilustración de Elisabeth Ramírez

Los gremios de ladrones son un elemento común en muchísimos mundos de fantasía, y sus miembros son una opción muy interesante para los jugadores y directores de **El Reino de la Sombra**. Más que simples ladrones, los gremios suelen estar formados por un reparto de lo más variopinto, con unas funciones dispares que mediante el trabajo conjunto hacen engorrear las arcas del gremio para orgullo de todos sus miembros (y detrimento del resto de la sociedad).

En este artículo se presentan siete nuevas ocupaciones basadas en arquetipos clásicos de un gremio de ladrones. Se trata de un vistazo concreto a las diferentes maneras en las que un ladrón puede desempeñar su papel dentro del gremio (o por su cuenta), y ofrece nuevas alternativas al ladrón clásico del libro básico. Al igual que todas las ocupaciones en **El Reino de la Sombra**, están construidas con 25 Puntos de Personaje y tienen el mismo funcionamiento.

Allanador

El allanador es un especialista en infiltrarse en casas y mansiones, generalmente por las ventanas de los pisos superiores, ya sea porque llamen su atención, porque las hayan dejado abiertas o porque a través de ellas se atisbe algún artefacto por lo que merezca la pena abrirlas. Una vez se sube a un tejado al anochecer raramente baja antes de cobrarse una víctima, y generalmente odia llamar la atención sobre sus actividades ya que solo aumenta la dificultad de sus futuros trabajos. Con frecuencia los allanadores suelen esconder a buen recaudo objetos valiosos en buhardillas abandonadas y vigas de tejados, a la espera de que el dueño y la guardia de la ciudad se olviden del robo y puedan buscar un comprador con el mínimo riesgo.

Características (5): Destreza +3, Sabiduría +1, Carisma +1.

Habilidades (6): Acrobacias 4, Atención 4, Atletismo 4, Buscar 4, Inutilizar mecanismos 2, Recabar información 2, Sigilo 4.



Dotes (7): Beneficio (+2 a las pruebas de equilibrio y trepar para acceder a edificios) (G), Cobertura mejorada (R), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Entorno predilecto (Tejados) (G), Percepción del entorno (Urbano) (G), Poco conocido (G).

Bonificaciones (7): Ataque +1, Fortaleza +2, Reflejos +4, Voluntad +0.

Timador

Ya desde la antigüedad existe una clase de individuos dispuestos a ganar dinero fácil de la forma más rápida. Mediante diversas artimañas, que comprenden desde juegos de azar aparentemente inocentes hasta falsificaciones de lo más elaboradas, estos timadores consiguen hacerse con grandes cantidades de dinero a base de engañar a los necios. Hombres de muchas artes, disfraz y labia, allí donde vean la oportunidad la explotarán antes de desaparecer por una buena temporada, ya sea viajando lejos de allí o pasando desapercibidos mientras preparan su siguiente tejemaneje.

Características (6): Destreza +2, Inteligencia +1, Carisma +3.

Habilidades (7): Artesanía (Falsificación) 4, Averiguar intenciones 4, Concentración 4, Diplomacia 4, Disfrazarse 4, Engañar 4, Juegos de manos 4.

Dotes (6): Hombre para todo (G), Distráer (V), Empatía (V), Fascinar (V), Mofarse (V), Charlatañería (V).

Bonificaciones (6): Ataque 0, Fortaleza 0, Reflejos 2, Voluntad 4.

Contrabandista

El contrabando es una importante fuente de ingresos para muchos gremios. Por norma general, a leyes más restrictivas, mayor rentabilidad del negocio, pero mayor riesgo. Los contrabandistas suelen realizar viajes

«Cuidaos de todos aquellos que desean usurpar vuestras pocas posesiones, pues son de naturaleza diversa y en ocasiones hasta el más astuto puede caer en sus engaños. Ellos también forman parte del mal, aunque sus delitos no siempre sean de sangre».

Padre Nerman, de la abadía de San Pernat

cargados con mercancías o información prohibida a cambio de una suculenta suma de dinero. Entre sus contactos habituales suelen contar no solo con compradores o vendedores de dudosa moralidad, sino también con agentes de la ley que hacen la vista gorda a cambio de aumentar el peso de sus bolsas.

Características (6): Destreza +2, Constitución +2, Inteligencia +2.

Habilidades (9): Artesanía (Falsificar) 4, Atención 2, Atletismo 4, Averiguar intenciones 4, Diplomacia 4, Engañar 4, Juego de manos 4, Recabar información 4, Sigilo 6.

Dotes (3): Competencia con armas (a elegir) (G), Contactos (G), Entorno predilecto (a elegir) (G).

Bonificaciones (7): Ataque +1, Fortaleza +2, Reflejos +2, Voluntad +2.

Matón

La extorsión y el robo con intimidación son unas de las pocas artes que manejan los matones con tremenda soltura. También suelen encargarse de miembros de los gremios rivales a los que les guste meter las narices donde no les llaman o de guardias demasiado comprometidos con su trabajo. Orgullosos y con una fama que les precede, los matones suelen ser los miembros más escandalosos del gremio. Como suele decirse, «toda caja de herramientas necesita de un buen martillo».

Características (6): Fuerza +4, Constitución +2.

Habilidades (5): Atención 2, Atletismo 4, Intimidar 6, Recabar información 4, Sigilo 4.

Dotes (7): Abusar* (G), Ataque aturdidor (A), Ataque furtivo 2 (A), Competencia con armas (a elegir) (G), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Iniciativa mejorada (R).

Bonificaciones (7): Ataque +3, Fortaleza +2, Reflejos +2, Voluntad +0.

* Abusar (General)

Puedes usar la habilidad Intimidar con tu modificador de Fuerza en lugar del de Carisma habitual.

Falso mendigo

El falso mendigo es uno de los miembros más valiosos del gremio, pues hace las veces de espía e informador. A través de otros mendigos, y a cambio de un cuenco de sopa caliente cada noche, los mendigos cuentan todo lo que sucede en las calles y, si la información es buena, puede que al día siguiente tengan un buen trozo de carne que llevarse a la boca. El falso mendigo es un maestro en obtener información tanto mediante los demás como por sí mismo, pero como dicen, «si tienes que seguir a una persona y averiguar sus secretos, mejor que sea otro quien se arriesgue a perder los dientes».

Características (5): Constitución +1, Sabiduría +1, Carisma +3.

Habilidades (8): Atención 5, Diplomacia 4, Disfrazarse 6, Engañar 6, Intimidar 2, Recabar información 6, Sigilo 3.

Dotes (6): Ataque furtivo 1 (A), Competencia con armas (Sencillas) (G), Contactos (G), Entorno predilecto (Urbano) (G), Secuaces 2 (Mendigos) (G).

Bonificaciones (6): Ataque +1, Fortaleza +2, Reflejos +0, Voluntad +3.

Mago ladrón

No todos los magos están interesados en el conocimiento y las artes arcanas como tal. Otros ven sus capacidades como una herramienta más para el beneficio personal. Los magos ladrones utilizan la magia para mejorar sus capacidades delictivas y de sigilo, tanto para evitar ser descubiertos como para saber si un expositor contiene algún objeto mágico que merezca la pena robar y le reporte una cantidad importante de dinero. Los magos ladrones no siempre son miembros del gremio como tal. Muchas veces se mantienen aparte haciendo sus cosas de mago hasta que el gremio le solicita una ayuda para alguna tarea especialmente complicada o sutil. También pueden dedicarse a la tasación de objetos mágicos robados o al tráfico ilegal de ellos.

Características (4): Destreza +2, Inteligencia +2.

Habilidades (8): Acrobacias 2, Artesanía (Alquimia) 4, Atención 4, Averiguar intenciones 2, Buscar 4, Engañar 2, Inutilizar mecanismos 4, Juego de manos 4, Saber (Arcano) 2, Sigilo 4.

Dotes (3): Ataque furtivo 1 (A), Competencia con armas (Sencillas) (G), Memoria eidética (V).

Bonificaciones (6): Ataque +1, Fortaleza +0, Reflejos +2, Voluntad +3.

Aptitud mágica (2): 1.

Conjuros (2): 6 Conjuros de Magnitud 0 (Detectar auras mágicas, Leer magia, Invocar utensilio y tres más) y 1 Conjuro de Magnitud 1 (Elegir entre: Identificar, Hechizar persona, Dormir, Zancada prodigiosa y Disfrazarse).

Cortabolsas

Un cortabolsas tiene una función clara dentro de la sociedad: aliviar el peso de los cinturones ajenos, sobre todo los de los ciudadanos más acaudalados. Basta una distracción o un tumulto de gente para que el cortabolsas pueda trabajar con comodidad. Su disimulo y sus manos ágiles le ayudan a ganarse un pequeño salario cada día. Aunque en al-

gunas ocasiones tenga que abandonar el lugar poniendo pies en polvorosa siempre preferirá esto a otras tareas como, por ejemplo, trabajar honestamente.

Características (5): Destreza +4, Inteligencia +1.

Habilidades (9): Acrobacias 4, Atención 6, Atletismo 4, Buscar 6, Diplomacia 2, Engañar 2, Juego de manos 6, Recabar información 2, Sigilo 4.

Dotes (6): Blanco elusivo (R), Competencia con armas (a elegir) (G), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Correr (R), Disimular* (R), Esconderse a plena vista (R).

Bonificaciones (5): Ataque +1, Fortaleza +0, Reflejos +4, Voluntad +0.

* Disimular (Reflejos)

Si fallas una tirada de Juego de manos para tratar de robar a otra persona y esta se percata (ver Hurtos pág. 54), podrás realizar una tirada de Reflejos contra su Atención para evitar ser descubierto. Por supuesto, sigues sin conseguir sustraer el objeto.

Gremios infames

Una buena forma de comenzar una serie de aventuras donde los gremios de ladrones tengan un papel protagonista puede ser utilizando los ejemplos que aparecen a continuación. Se trata de tres pequeñas ideas de gremios existentes en Valsorth que el director de juego puede utilizar como semillas de ideas para sus partidas o para desarrollar sus propios gremios.

Si desea utilizarse los tres gremios para desarrollar una aventura, los jugadores pueden ser **Sting** y **Arlan**, y las incorporaciones que necesiten para su grupo, y viajar buscando un lugar donde asentarse hasta encontrarse con La Navaja. Si juegan bien sus cartas pueden aprovechar la situación actual del gremio para ocupar su lugar o hacerse un hueco dentro de él. Por último, sus pasos los llevarían hasta Los Titiriteros, de los cuales pueden no haber oído hablar nunca, y provocarían un grave conflicto entre gremios (o conseguirían un importante gremio aliado para el futuro).

Dos Hermanos

Los Dos Hermanos es un gremio de ladrones bastante particular. Sus líderes son **Sting** (Falso mendigo) y **Arlan** (Allanador). Juntos viajan por todo Valsorth en busca de un lugar adecuado para asentarse y formar un gremio estable que les permita enriquecerse. Nada más llegar a un asentamiento, **Sting** entra en contacto con los mendigos de los alrededores y reúne información sobre el lugar mientras **Arlan** hace varias rondas para encontrar una guarida en camarotes abandonados. Se quedan un tiempo en el asentamiento sacando todo el beneficio posible y, cuando creen que la cosa no puede dar más de sí, parten sin aviso a otro lugar. Buscan encontrar una ciudad más o menos grande en la que no haya un gremio establecido, y si lo hay, que esté de capa caída para poder reemplazarlo sin muchos problemas. Han trabajado con contrabandistas y matones en el pasado, pero ninguno ha llamado la atención lo suficiente como para ser considerado un miembro más, aunque si quieren formar un gremio estable tendrán que decidirse en algún momento.

La Navaja

La Navaja es un gremio establecido que actualmente está en decadencia. Su líder, un hombre llamado **Mint**, ha sido asesinado recientemente y se cree que su sucesora **Leska**, una maga ladrona, es la asesina. Estas sospechas han dividido a los miembros del gremio entre los fieles a **Mint**, los leales a **Leska** y a los que les da igual. La Navaja practica todos los crímenes imaginables sin ninguna contemplación, y en sus filas cuenta con una gran cantidad de matones dedicados a la extorsión, numerosos cortabolsas y una pequeña cantidad de contrabandistas, así como algún que otro miembro de pericias diversas. Actualmente no hay ningún miembro que rechace abiertamente a **Leska** (por miedo más que por otra cosa), pero si lo hubiera, no le costaría mucho provocar una guerra interna o fundar un gremio rival.

Los Titiriteros

Marvin es el anciano líder de este gremio de timadores y contrabandistas. Bajo la tapadera de ser un grupo de familias que realizan espectáculos callejeros a cambio de comida y unas pocas monedas, se encuentran unos timadores consumados que aprovechan su constante desplazamiento entre ciudades para el contrabando con otros gremios locales. No toleran a los cortabolsas cerca de sus espectáculos (es decir, de sus timadores) ya que dan mala fama a sus actuaciones. Los gremios locales lo saben y dan instrucciones muy explícitas al respecto. Pobre de aquel a quien pillen robando en una actuación. Acabar con los huesos en la cárcel puede ser un destino muy agradable en comparación con lo que el gremio de titiriteros le hará si lo cogen.

Sting

Hombre del norte, Falso mendigo (50 puntos)

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 12 (+1), Constitución 12 (+1), Inteligencia 12 (+1), Sabiduría 12 (+1), Carisma 14 (+2).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Oficio: Mendigo), Énfasis en habilidad (+4 a Saber: Local), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Subterráneos), +3 Puntos de acción.

Habilidades: Acrobacias +4, Atención +7, Atletismo +1, Averiguar intenciones +5, Diplomacia +8, Disfrazarse +8, Engañar +10, Intimidar +5, Oficio (Mendigo) +6, Recabar información +10, Saber (Local), +6, Sigilo +6.

Dotes: Ambidiestro (R), Ataque furtivo 1 (A), Competencia con armas (Sencillas) (G), Contactos (G), Correr (R), Disparo a bocajarro (A), Entorno predilecto (Urbano) (G), Secuaces 2 (Mendigos) (G).

Bonificaciones: Ataque +3, Fortaleza +3, Reflejos +3, Voluntad +5.

Combate: Iniciativa +3, Velocidad 9 m, Defensa 13 (Desprevenido 12), Daga +3 (1d4 +1, 19-20/x2), Ballesta ligera +3 (1d8, 19-20), Derribar/Presas +3.

Salud: Puntos de Resistencia 30, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ballesta ligera (20 viroles), daga, ropajes de mendigo, 134 Mp.

Arlan

Hombre del norte, Allanador (50 puntos)

Características: Fuerza 10 (+0), Destreza 16 (+3), Constitución 12 (+1), Inteligencia 10 (+0), Sabiduría 12 (+1), Carisma 12 (+1).

Rasgos raciales: Énfasis en habilidad (+4 a Oficio: Allanador), Énfasis en habilidad (+4 a Saber: Local), Énfasis en habilidad (+2 a Averiguar intenciones y +2 a Recabar información), Énfasis en habilidad (+2 a Diplomacia y +2 a Engañar), Entorno predilecto (Urbano), +3 Puntos de acción.

Habilidades (6): Acrobacias +9, Atención +7, Atletismo +6, Averiguar intenciones +4, Buscar +5, Diplomacia +3, Engañar +5, Inutilizar mecanismos +4, Oficio (Allanador) +6, Recabar información +5, Saber (Local) +5, Sigilo +9.

Dotes (7): Ataque furtivo 1 (A), Bebedor (F), Beneficio (+2 a las pruebas de equilibrio y trepar para acceder a edificios) (G), Cobertura mejorada (R), Competencia con armaduras (Ligeras) (G), Competencia con armas (Sencillas) (G), Despierto (V), Entorno predilecto (Tejados) (G), Percepción del entorno (Urbano) (G), Poco conocido (G).

Bonificaciones (7): Ataque +5, Fortaleza +4, Reflejos +7, Voluntad +2.

Combate: Iniciativa +7, Velocidad 9 m, Defensa 17 (Desprevenido 14), Armadura (RD 1), Daga +5 (1d4, 19-20/x2), Ballesta ligera +5 (1d8, 19-20), Derribar/Presas +2.

Salud: Puntos de Resistencia 32, Umbral de herida grave 9.

Equipo: Ballesta ligera (20 viroles), daga, Armadura de cuero, 119 Mp.

En el próximo número

Sentinel Rebirth

Aquí comienza Sentinel Rebirth, la nueva serie regular del justiciero de Betlam. En ella se nos presenta una nueva continuidad del universo Centinela, que será desarrollada en el tiempo por diferentes autores de la casa, y en la que se muestra a un equipo del Centinela que, abatido por las muertes de Thomas Mann y Brian Wayland, se encuentra en pleno proceso de renovación, al mismo tiempo que nuevos villanos hacen aparición en la ciudad.

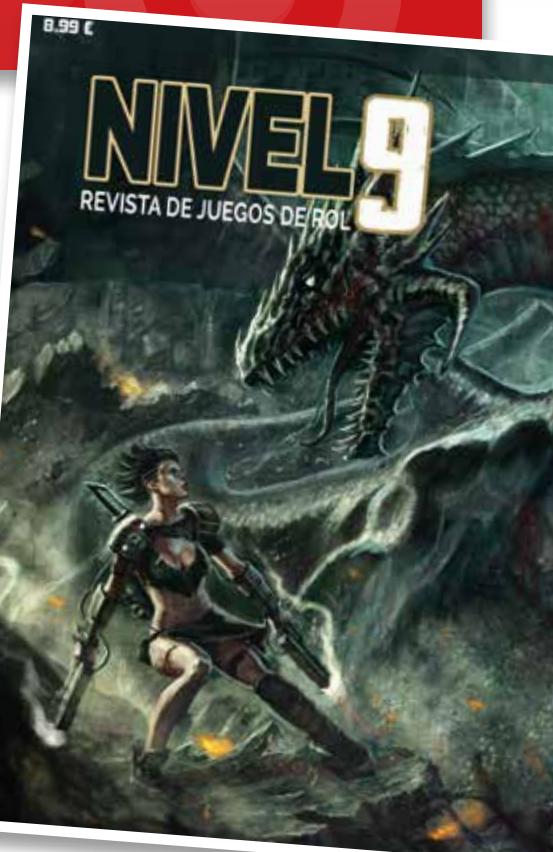
« AVENTURA

AVVENTURA »»



Dominus Malus o El Mal Señor

Aventura para **Aquelarre** basada en la leyenda de la fundación de Vilanova i La Geltrú.



« MINIJUEGO

La Mitad Oscura

Manuel J. Sueiro y Pilar M. Espinosa nos presentan un minijuego narrativo para dos jugadores.



AVVENTURA »»

Jugando a Pequeños Detectives de Monstruos

Patricia y Álvaro nos presentan un conjunto de pequeñas misiones para jugar a **Pequeños Detectives de Monstruos**, así como unos consejos para entrar en la Agencia de Detectives.



Cottage Grove

En un pequeño pueblo aislado de Carolina del Sur llamado Cottage Grove, un grupo de jóvenes se divierten durante una acampada en el bosque cercano, ignorando completamente los acontecimientos ocurridos en el mundo durante las últimas semanas y el papel que juega su pequeño pueblo en ellos.

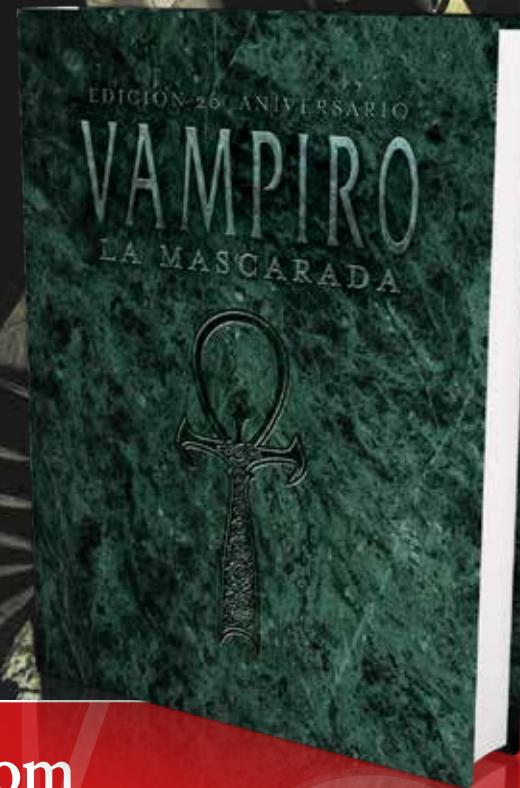
REACT 2.3: Guerra Global

Llegaron a la Tierra y creían que la tenían ganada. Ahora sabrán qué tenemos para defendernos..., y tú también. Nuevas armas, transportes terrestres, equipos espaciales y reglas para combates de naves y en el vacío.

¡Y MUCHO MÁS!

VUELVE EL MUNDO DE TINIEBLAS
COMO NUNCA LO HABÍAS VISTO

EDICIÓN 20 ANIVERSARIO
VAMPIRO
LA MASCARADA



Hazte mecenas en www.nosolorol.com
y consigue recompensas exclusivas