

8,99 €

Publicación bimestral # 3

NIVEL 9

REVISTA DE JUEGOS DE ROL



INCLUYE
Fracking
UN SUPLEMENTO
PARA
TESTEIAS ANONIMAS

AYUDAS DE JUEGO

Cultos Innobrables

La Legión de la Tumba

La Torre de Rudesindus

EL RETÚL DE LOS LUTINES

Fragmentos

TERROR ESPACIAL

Y TAMBIÉN...

LUZ DEL PRIMER DÍA
EYES ONLY

EL MUNDO QUE NO PODEMOS VER
UNREALMS

DISCORDIA EN BETLAM
SENTINEL REBIRTH

FRED HICKS

El cerebro de Evil Hat nos
cuenta sus secretos

El Reino de la Sombra

LAS HUESTES DEL REY DIOS



REACT 2.3



Armas contra armaduras



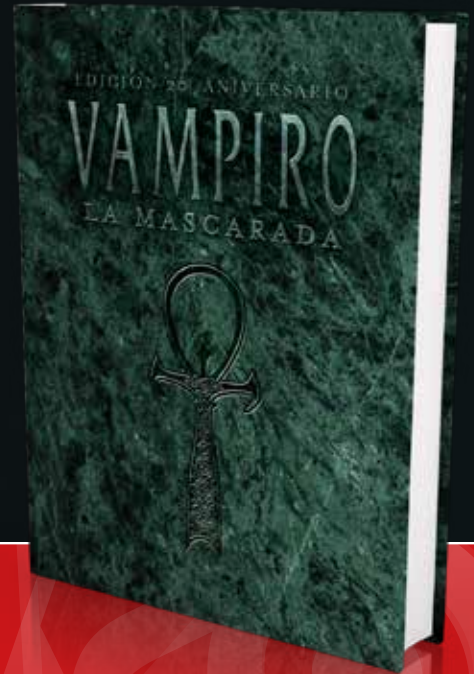
Weird Stories

EL MUNDO DE
TINIEBLAS
COMO NUNCA LO
HABÍAS VISTO

EDICIÓN 20 ANIVERSARIO

VAMPIRO

LA MASCARADA



La edición definitiva del clásico
actualizada ya en tu tienda habitual

HE VIVIDO MUCHAS VIDAS.
GAME IS NEVER OVER.

¿QUIERES UNA MÁQUINA ARCADE TODO INCLUIDO?

KRAKEN
MACHINES

WWW.KRAKENMACHINES.COM

EDITORIAL



REGALA ROL

Manuel J. Sueiro
@DoctorFatos
@Nosolorol

Se acercan las fechas de celebrar en una orgía consumista lo efímero de la vida, el nacimiento del sol triunfante o del hijo del carpintero de Judá, la pascua judía, el renacer de Ramón García o lo a cada uno le motive. Así que quien más y quien menos, toca rascarse un poco el bolsillo: en el Corte Inglés ya es Navidad y en Nosolorol ahí le andamos.

Os traemos una Navidad llena de lanzamientos interesantes, desde el cthulhoideo **Cultos Innombrables** hasta el sugerente **Plenilunio**, basado en la obra de Luis y Rómulo Royo, así que seguro que encontraréis el regalo perfecto para quien más queráis y para añadir a vuestra lista de los Reyes Magos (o de Papá Noel si os sentís un poco más republicanos).

Nosotros apostamos, como en cada ocasión, por regalar rol. **Pequeños Detectives de Monstruos** para nuestra sobrina pequeña, **El Reino de la Sombra** para el cuñado fan de lo medieval fantástico, **La Mirada del Centinela** para la prima que flipó con las películas de Batman de Nolan, **Inocentes** para nuestro hermano gotiquillo o **La Torre de Rudesindus** para los gemelos.

¿Qué mejor regalo? Como el huevo chocolateado del anuncio, un juego de rol es un regalo uno y trino al mismo tiempo: es literatura, es un juego y, si tienes un mueble cojo, también te hace un apaño (aunque esto último solo lo recomendamos con los juegos de la competencia).

Así que ya sabéis, animaos a compartir esta maravillosa afición con los que más os quieren y regalad rol. Ya veréis qué alegría se lleva papá cuando vea que este año se ha librado de la enésima corbata.

STAFF

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

Redactores
Andrea Iglesias, Saray Lorenzo, Juan Sixto y Pablo Sixto.

Firmas invitadas
Ricardo Dorda, Iñaki Raya, José Antonio González, David García Martín, Albert Tarrés i Figueras, J. R. Despuig y Enrique Camino

Portada
Javier Charro

Ilustraciones interiores
Javier Charro, Borja Pindado, María Emege, Joe Flintham, Jaime García Mendoza, Ggía, Morgan, Paleontour, Jose Manuel Ríos Valiente, Xavi Tárrega y Tinglewisnm

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.

HOY EN **Crónicas NSR**: PEQUEÑOS DETECTIVES



© ANDRÉS PALOMINO 2014. CRONICASPSN.COM

CONTENIDO

AVENTURA »

Visitando a

06 ② La Legión de la Tumba

Una ayuda de juego para **Cultos Innombrables** en la que podrás conocer el legado del macabro doctor Herbert West.

14 ② Armas contra armaduras

Estas reglas de juego alternativas de aplicación del daño para **Aquelarre** te ayudarán a dotar de mayor realismo tus aventuras.

18 ④ Luz del Primer Día

La primera misión de la campaña para **Eyes Only**, en la que los espías de La Agencia tendrán que interferir en una transacción entre dos contrabandistas a orillas del río Elba.

26 ① Entrevista a Fred Hicks

Entrevistamos a uno de los creadores de la editorial estadounidense de juegos de rol Evil Hat.

28 ② El baúl de los lutines

¡He aquí el baúl de los lutines! Vamos, vamos, es la hora de pasar revista. Estos son algunos de los lutines que andan pululando siempre por **La Torre de Rudesindus**.

34 ④ REACT 2.3

Descubre cuáles son los motivos, objetivos y la forma de actuar de los Invasores, el enemigo de REACT.

42 ④ Weird Stories

Una aventura inspirada en los Mitos de Cthulhu para el sistema Cthulhu D100 con una guía para adaptarla al sistema de **Cultos Innombrables**.

48 ① Unrealms

Avance de **Unrealms**, un juego de rol en el que criaturas fantásticas habitan ocultas entre nosotros.

52 ② Las huestes del Rey Dios

La guía del jugador malvado. Extiende la fe sombría por todo Valsorth con esta ayuda de juego para **El Reino de la Sombra**.

58 ④ Discordia en Betlam

El Centinela tendrá que detener al villano que se ha hecho con el contenedor de gas tornado en esta segunda entrega de **Sentinel Rebirth**.

64 ② Terror espacial

Un nuevo género con el que ambientar tus partidas de **Fragmentos**.

AYUDAS DE JUEGO »



El baúl de los lutines



Armas contra armaduras



AYUDA DE JUEGO »

Las huestes del Rey Dios



AMBIENTACIÓN »

REACT 2.3

Ayuda de juego ② Ambientación ④
Artículo ① Aventura ④



a Elba

18



4



06

La Legión de la Tumba

AVENTURA »

Weird Stories



42



52



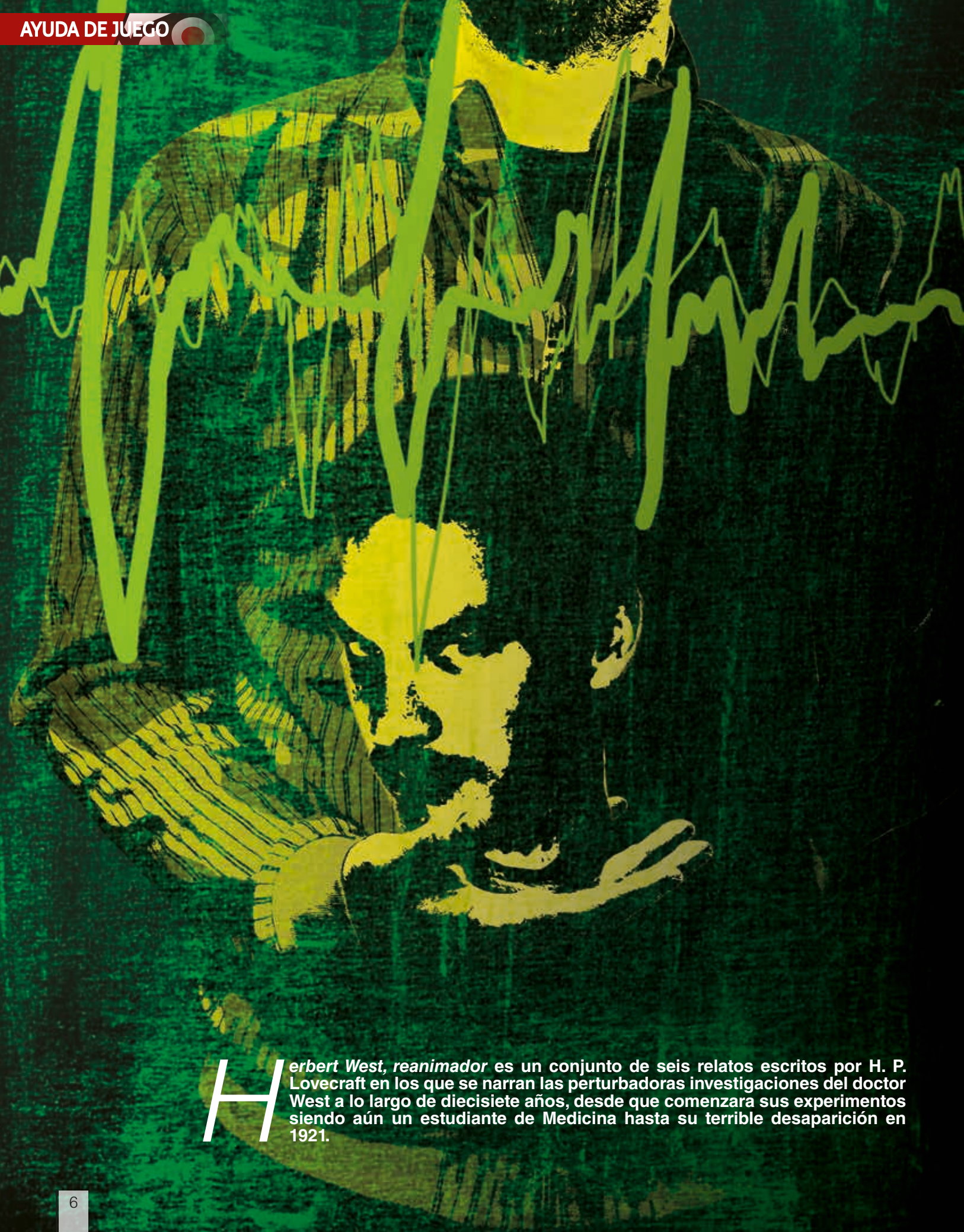
34

Afilad los colmillos

- El plan de publicaciones de **Vampiro V20** acaba de arrancar con el resultado del mecenazgo por fin en manos de los mecenas. Pero solo es el principio, porque tenemos **Vampiro V20** para rato.
- Estas Navidades podréis conseguir **V20 Companion**, el libro que amplía el manual básico con todo aquello que se quedó fuera por razones de espacio. Estará disponible en versión premium y deluxe, como el básico, esta última solo bajo pedido y solo si se alcanza un mínimo de pedidos.
- Y a principios de 2015, **Cazadores Cazados 2**, actualización y ampliación del mítico suplemento dedicado a los cazadores de vampiros.

La decimotercera luna

- El juego de rol **Malefic Time: Penilunio** se presentará en el Expocómic de Madrid este diciembre. Para tal ocasión contaremos con Luis Royo y Rómulo Royo, ilustradores y creadores del universo Malefic Time, que firmarán su obra. ¡No os lo perdáis!
- **Malefic Time: Plenilunio** se ambienta en un mundo apocalíptico convertido en el campo de batalla de dos fuerzas antitéticas. Los personajes serán agentes involuntarios en esa lucha y a su vez tendrán que decidir si cumplir su destino o revelarse contra él. El libro será editado a todo color (al contrario de como se dijo en el avance del número 2 de *Nivel 9*).



Herbert West, reanimador es un conjunto de seis relatos escritos por H. P. Lovecraft en los que se narran las perturbadoras investigaciones del doctor West a lo largo de diecisiete años, desde que comenzara sus experimentos siendo aún un estudiante de Medicina hasta su terrible desaparición en 1921.

La Legión de la Tumba

POR RICARDO DORDA

En el libro de reglas de **Cultos Innombrables** se incluyen dos elementos relacionados con Herbert West: su suero reanimador, como poder superior, y su diario de investigaciones, como tomo. Pero aún queda más que contar, ya que ambos son contemporáneos a West, mientras que **Cultos Innombrables** está ambientado en nuestra actualidad, un siglo después de sus experimentos.

Para explorar qué ha ocurrido con el legado del Dr. West durante este siglo, en este artículo presentamos un nuevo culto, la Legión de la Tumba, y nuevo material relacionado con él, así como sugerencias para ponerlos en juego.

La Legión de la Tumba

En 1915 Herbert West se encontraba en el Frente Occidental como médico voluntario del ejército canadiense. Su oficial al mando, pero también amigo y discípulo, era el comandante médico Eric Moreland Clapman-Lee, quien, tras morir decapitado cuando el avión en el que viajaba fue derribado, también se convirtió en víctima de sus experimentos. West lo reanimó, comprobando que tanto la cabeza como el resto del cuerpo volvían a la vida independientemente pero regidos por una misma voluntad. Sin embargo, el morboso experimento llegó a su fin bruscamente cuando un obús alemán voló el laboratorio. West dio a Moreland por muerto, pero no lo estaba.

A lo largo de diecisiete años, entre 1904 y 1921, el Dr. West usó un gran número de cadáveres para sus experimentos, pero en tres ocasiones los reanimados pudieron escapar antes de que se deshiciera de ellos. El primero fue un obrero que murió en un accidente. El segundo fue Allan Halsey, el fallecido decano de la facultad de Medicina de la Universidad de Miskatonic, en Arkham, que acababa de sucumbir a la epidemia de tifus de aquel año. Su locura homicida al despertar fue notable. Tras escapar de West con gran violencia, asesinó y devoró a varios vecinos a lo largo de varias semanas antes de que la policía pudiera detenerlo y encerrarlo en un manicomio.

El tercero fue Moreland, quien se diferenciaba de los demás en algo esencial: él había sido su discípulo y conocía sus procedimientos. Estos conocimientos, combinados con aquellos secretos que había traído del otro lado, le permitieron ahondar en la naturaleza de la reanimación más allá de lo que West nunca habría soñado. Para este, la reanimación era un fin en sí mismo y nunca quiso profundizar en la naturaleza de los reanimados o la razón de su tormento. Moreland, en cambio, consiguió desvelar muchos secretos sobre la naturaleza de la reanimación e incluso del otro lado. Así, por ejemplo, averiguó que la conexión entre el cuerpo y la mente de los reanimados es mucho más flexible que en los humanos, lo que les permite acceder a las Tierras del Sueño con

más facilidad. Sin embargo, su mayor hito fue destilar un elixir que aliviaba su tormento.

Ese fue el auténtico comienzo de la Legión de la Tumba, pues Moreland se sirvió del elixir para controlar a aquellos a los que reanimaba. No solo porque sin él los reanimados no eran más que bestias sumidas en su propia agonía, obedientes solo a sus primitivos impulsos homicidas, sino porque, además, Moreland añadió ciertos compuestos alquímicos que volvían a los reanimados muy susceptibles a seguir sus órdenes.

Cuatro años después de su reanimación, en 1919, Moreland se trasladó de Europa a Estados Unidos, junto con un considerable grupo de sus reanimados. Había averiguado que West sobrevivió a la guerra y que, tras licenciarse, había vuelto a Boston para ejercer allí. Pero no solo le interesaba West. También quería encontrar cualquier otro reanimado que hubiera escapado del infame doctor. No fue meramente por piedad, para liberarlos de su tormento, ni era su motivación última hacerlos partícipes de su venganza contra West. No, en realidad tenía razones mucho más prácticas: no deseaba que hubiera otros reanimados dispersos, fuera de su control. No quería que los secretos del otro lado pudieran emplearlos ni ellos mismos ni nadie que pudiera sonsacárselos. Así, localizó primero al joven obrero y más tarde al que fuera Allan Hasley, aún encerrado en el manicomio.

Inmediatamente después de liberar a Allan Hasley y administrarle el elixir, ambos se dirigieron a la casa de Herbert West, una venerable mansión ubicada junto a uno de los más viejos cementerios de Boston. Allí, empleando su capacidad para viajar por las Tierras del Sueño, Moreland y los suyos entraron en la casa y despedazaron a West. Los reanimados devoraron sus restos, pero Moreland decidió llevarse su cabeza.

Volvió con los suyos a Europa, al laboratorio que había usado durante los años posteriores a su muerte, pues deseaba estar cerca del lugar en el que «murió». Cumplida su venganza, todos sus esfuerzos se enfocaron en ampliar su conocimiento del otro lado. Aquello que, como reanimado, lo repele y lo atrae al mismo tiempo, que desgarró su psique.

Durante los siguientes dieciocho años se encerró en su laboratorio con aquellos reanimados capaces de colaborar en su búsqueda de conocimiento, mientras que enviaba a sus agentes a recorrer Europa en busca de fuentes de todo tipo sobre alquimia y magia. Deseaba poseer obras que trataran esos temas, pero cuando se percató de la existencia de ciertos individuos con grandes conocimientos arcanos, secuestró y asesinó a algunos de ellos para reanimarlos y averiguar sus secretos.

Por esa época también mandó a sus reanimados a explorar las impredecibles y peligrosas Tierras del Sueño, pero perdió a muchos de ellos en esas misiones, sobre todo a manos de los gules. Por alguna razón, estas criaturas sienten un odio irracional y profundo hacia los reanimados, aunque afortunadamente para la Legión, no se alejan mucho de sus madrigueras ni se coordinan para llevar a cabo grandes ofensivas, por lo que el conflicto se ha limitado a escaramuzas esporádicas.

También perdió agentes en Europa, en ocasiones a manos de espías y agentes de inteligencia de unas naciones cada vez más paranoicas y beligerantes, pero también a manos de otros cultos y magos celosos de sus secretos. Sin embargo, a Moreland no le era complicado conseguir nuevos esclavos reanimados.

Pese a que la situación en Europa apuntaba a una segunda Gran Guerra, Moreland no se preocupó por semejantes circunstancias mundanas. Confiaba en que, si estallaba el conflicto, se formaría de nuevo un estático y letal frente de batalla, muy lejos de su refugio.

La rápida derrota francesa lo pilló desprevenido, pero más inesperado aún fue que un destacamento de soldados alemanes atacara su laboratorio, sin duda buscando sus secretos. Los reanimados son contendientes peligrosísimos, y en aquella ocasión lucharon con fiereza, pero los alemanes eran demasiados y estaban bien armados y organizados. Moreland y un grupo de sus reanimados tomaron todo lo que pudieron antes de huir a las Tierras del Sueño mediante un portal que él había creado.

Exiliada de nuestro mundo, la Legión se estableció en un rincón de las Tierras del Sueño que reclamaron como propio, y lo bautizaron como «La Tumba». Sin embargo, ese no fue el final de la Legión en la Tierra ya que seguían necesitando humanos, tanto para crear nuevos reanimados como para extraer de ellos el elixir con el que aplacar su agonía.

En los años siguientes la Legión se dedicó a extender su poder robando cadáveres para formar nuevos reanimados y secuestrando cada vez a más humanos a lo largo y ancho del mundo. El caos de la Segunda Guerra Mundial los proveía generosamente de ambos recursos, por lo que no tardaron en recuperarse.

Con la llegada de la paz, la Legión vio limitada su libertad. Aun así, desde entonces nunca les han faltado lugares en nuestro mundo donde el caos y la muerte reinan sin oposición.

Actualmente, la Legión controla varios portales a las Tierras del Sueño en diferentes lugares ocultos. El más importante está en una gran casa de campo, no lejos de la frontera franco-belga. Allí Moreland tiene un laboratorio, pues muchos de sus experimentos no podrían realizarse en las Tierras del Sueño, donde la muerte tiene una naturaleza muy diferente.

Casi ningún humano conoce su existencia, pues Moreland aprendió la lección tras el ataque nazi y procura no dejar cabos sueltos en sus operaciones. Sin embargo, los gules saben mucho de ellos, probablemente más que ninguna otra criatura, pues han aprendido de sus frecuentes enfrentamientos durante el último siglo.

Concepto: Reanimados en busca de conocimiento.

Motivación: Investigar y jugar con las barreras entre la vida y la muerte.

Recursos 1 Los muertos no necesitan dinero.

Influencia 4 Pueden infiltrarse en tus sueños.

Conocimiento 6 Han visto el otro lado.

Tamaño 4 Somos legión.

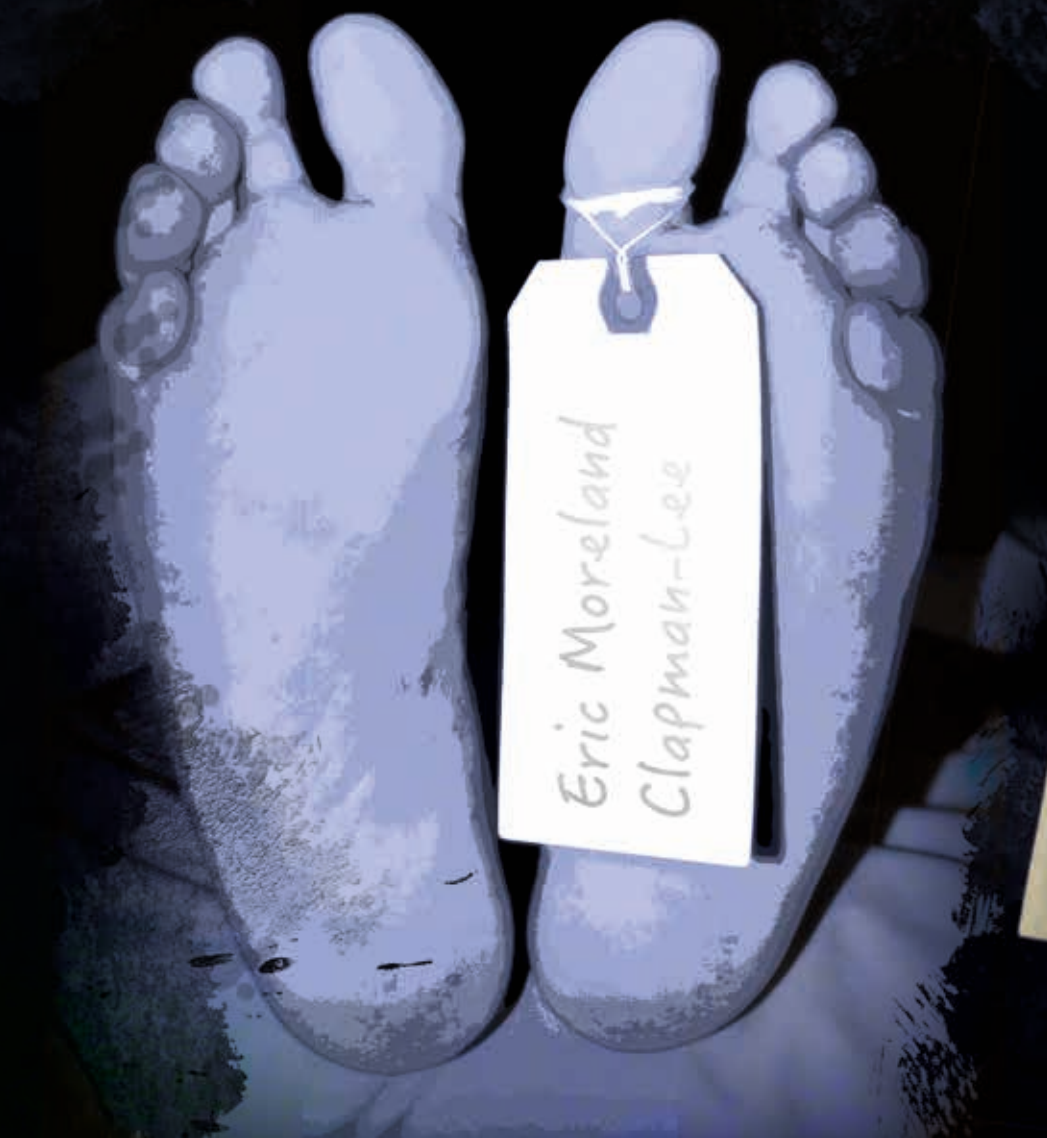
Hitos:

Solo el elixir de Moreland los mantiene unidos.

Los nazis saquearon su primer laboratorio.

Construyeron un refugio en las Tierras del Sueño: La Tumba.

La Legión está en conflicto permanente e irreconciliable con los gules.



Eric Moreland Clapman-Lee

Hijo de una aristocrática familia canadiense, estudió medicina con resultados brillantes. Cuando estalló la Gran Guerra, se presentó voluntario y las conexiones de su familia lo llevaron a ser comandante médico antes siquiera de pisar Europa.

Su destino hubiera sido el mismo que el de tantos millones de soldados muertos, pero se vio alterado irrevocablemente cuando conoció a Herbert West, un médico alistado bajo sus órdenes. Surgió entre ellos una fascinación mutua y las teorías de West sobre la muerte sedujeron poco a poco a Moreland. No imaginaba, sin embargo, que él mismo terminaría siendo víctima de tales teorías. Tampoco imaginaba las fuerzas que acabaría controlando.

Momentos después de su reanimación, con su cabeza separada de su cuerpo, un obús alemán destruyó el laboratorio de West. Pero Moreland no pereció allí. En el instante de la explosión se vio trasladado a las Tierras del Sueño por intervención de Nyarlathotep. Esta entidad llevaba tiempo siguiendo los progresos de West, pues el eco etéreo de sus reanimaciones había llamado su atención. Y ahora quería a Moreland. Le prometió vastos conocimientos y, a cambio de ellos, solo pidió lealtad. Enloquecido por el otro lado, Moreland no dudó en aceptar.

En los años siguientes Moreland formó la Legión de la Tumba, se vengó de West y continuó sus experimentos sobre la vida y la muerte. En ocasiones Nyarlathotep le ordenó llevar a cabo ciertas acciones que él no dudó en cumplir mediante sus reanimados, ya fueran robos, asesinatos u otros actos mucho más terribles. Moreland no sabe, ni tampoco le importa, qué quiere Nyarlathotep en realidad. Solo le importan sus experimentos, y servir a Nyarlathotep le permite continuar con ellos.

Dado que está decapitado, un ayudante suele llevar su cabeza, de manera que él tiene sus manos libres para sus experimentos. Las pocas ocasiones en las que tiene que tratar con humanos emplea una falsa cabeza con una conexión de vídeo y audio, de forma que pueda ver y comunicarse mientras que su cabeza está no muy

lejos pero a salvo. Aún viste su uniforme de oficial canadiense.

Concepto: Reanimado reanimador

Cita: Soy el señor de la vida y la muerte.

Fortaleza: 3 No usa la fuerza

Reflejos: 5 Pulso de cirujano

Voluntad: 6 Obsesionado

Intelecto: 8 Ha aprendido de innumerables experimentos

- 2 Ponerse a salvo
- 3 Decapitado
- 3 Paciencia de inmortal
- 8 Experimentador
- 4 Hacerse pasar por humano
- 6 La experiencia de un siglo
- 10 Secretos de Nyarlathotep
- 10 Señor de La Tumba
- 8 Pesadilla encarnada
- 6 Enviar pesadillas

Señor de La Tumba: Ha moldeado una porción de las Tierras del Sueño según su voluntad para que le sirva de refugio; La Tumba. En este lugar es como un dios omnipotente, por lo que puede modificar casi cualquier aspecto del lugar según desee.

Pesadilla encarnada: Esta habilidad arcaica permite interaccionar con la Tierra desde las Tierras del Sueño. En nivel más básico, permite afectar o espiar a los durmientes, pero en niveles superiores permite materializarse en nuestro mundo a través de las pesadillas o desvanecerse en la noche para volver a las Tierras del Sueño. Además, permite manipular las Tierras del Sueño para viajar por ellas rápidamente y con seguridad, ocultarse de peligros o localizar lo que se busca.

Enviar pesadillas: Ver descripción en la página 190 de **Cultos Innombrables**.

Aguante: 6

Resistencia: 18

Defensa: 13

Iniciativa: 9

Bonificaciones

Ataques: Ninguno.

al daño: +1/+0

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m). Desasosiego, si va disfrazado de humano (fácil, 0/1).

Allan Hasley

La vida de Hasley bordeó prácticamente la santidad. Admirado y querido por todos sus vecinos, su muerte fue una conmoción. No solo porque fuera decano de la facultad de Medicina de la Universidad de Miskatonic, sino por su admirable humanidad. De hecho, murió durante la epidemia de tifus que asoló Arkham en 1905 mientras atendía incansable a los enfermos.

Cuando, semanas más tarde, la policía capturó al «demonio de la peste», el ser responsable del macabro asesinato de ocho familias con gran violencia y canibalismo, su terrible parecido con Allan Hasley provocó un horror general, pues nadie quería reconocer en él al benévolo médico.

Durante dieciséis años estuvo encerrado en el manicomio, hasta que Moreland y sus reanimados asaltaron el lugar y lo liberaron. El elixir que le administraron le permitió domeñar sus impulsos homicidas más básicos, y reveló que

Concepto: El demonio de la peste

Cita: Resistete si quieres, jugar con la comida siempre me da más hambre.

Fortaleza: 8 La fuerza del hambre

Reflejos: 5 Más rápido de lo que parece

Intelecto: 4 Instinto depredador

Voluntad: 6 Presencia terrorífica

8 Irrumpir

8 Desgarrar

4 Jugar con la comida

5 Olfato animal

5 Acechar a su presa

tras esa capa seguía existiendo una inteligencia despierta, aunque totalmente corrompida.

El acto de su liberación, junto con el elixir y la venganza contra West convirtieron a Hasley en un devoto y fanático seguidor de Moreland. Sin embargo, nunca ha tenido interés en sus experimentos y ha preferido dedicarse a misiones en la Tierra, donde tiene la oportunidad de sembrar el terror y de alimentarse de carne humana fresca. Pese a que el elixir reprime esos impulsos, sigue disfrutando al satisfacerlos.

Su estancia en las Tierras del Sueño ha causado que su forma física mute, deformada por su monstruosa psique. Su aspecto ahora es simiesco, de rasgos monstruosos y terribles garras, pero si se oculta con ropas largas y holgadas aún puede parecer un ser humano, aunque deforme y escalofriante.

3 Una vez fue médico

3 Ha visto el otro lado

8 Pesadilla encarnada

Aguante: 11

Resistencia: 33

Defensa: 18

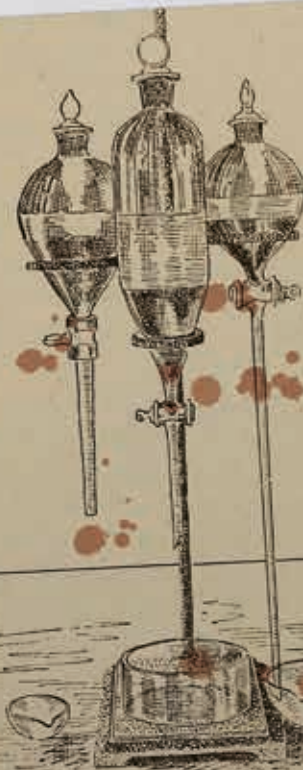
Iniciativa: 7

Bonificaciones al daño: +4/+2

Ataques: Garras y colmillos +13 (M+4).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

had alternado de ro
cine El elixir no
según las transi
necesario desahacerse del
vergar con el proces



Herbert West

Con el tiempo admitiría que su vida humana fue un estado larvario y que su muerte fue su metamorfosis. Había estado ciego toda su vida, pero cuando vio el otro lado, entendió. Por ello, no guarda ningún rencor a Moreland. Todo lo contrario. Incluso ahora que solo es una cabeza.

Pese a su estado, es el ayudante principal de Moreland. Junto a él realiza experimentos y aprende sobre la esencia misma de la vida y la muerte humanas.

Concepto: La monstruosa cabeza de un genio

Cita: Deja que te examine más de cerca.

Fortaleza: 1 Cabeza sin cuerpo

Reflejos: 4 Patas arácnidas

Voluntad: 6 Curiosidad morbosa

Intelecto: 11 Genio de la reanimación

- 🔍 5 Tregar
- 👁 4 Mordisco
- 🗨 5 Explicar sus teorías
- 👁 6 Detallista
- 👁 4 Escabullirse
- 📅 5 Un siglo de experiencia
- 👁 8 Conoce el otro lado

Aguante: 4

Resistencia: 12

Defensa: 14

Iniciativa: 9

Bonificaciones al daño: +1/+1

Ataques: Mordisco +8 (m+1).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

De todos los reanimados, Moreland confía en él más que en nadie. Sin embargo, West jamás ha tenido contacto con Nyarlathotep. Aún así, sus conocimientos rivalizan con los de Moreland.

Su estancia en las Tierras del Sueño le ha hecho mutar y de su cuello ahora surge una docena de patas arácnidas de dos palmos de largo con las que puede moverse e incluso trepar por las paredes.



Reanimados

Hay tres tipos de reanimados. Por un lado, ejemplares con mentes simples, influenciados por el elixir, pero con notables capacidades físicas. En estos casos, además, Moreland deja que se descompongan ligeramente. Así, cuando se le reanime despertará con sus capacidades mentales un poco dañadas. A este tipo corresponde la mayoría de los reanimados de Moreland: sus guardespaldas y sirvientes.

Por otro lado, aquellos con facultades mentales más avanzadas y que han sufrido menos daño cerebral se destinan como agentes, ya que necesitan actuar autónomamente en sus misiones.

El tercer tipo corresponde a ejemplares de mentes brillantes, con grandes

conocimientos científicos o mágicos. Se les reanima nada más morir para evitar que sus mentes se dañen, aunque para evitar problemas sus cuerpos se destruyen y se dejan solo sus cabezas. Así, aunque sus mentes son menos influenciadas, las probabilidades de rebelión son mínimas.

A continuación se proporcionan las estadísticas genéricas de un reanimado normal, que serán el grueso de la mayoría de los encuentros, y de un agente, quienes lideran los grupos de otros reanimados. Las cabezas suelen estar solo en La Tumba o en el laboratorio de Moreland, y su capacidad de interacción es mínima.

REANIMADO NORMAL

Fortaleza: 6 Resistentes al daño mudo

Reflejos: 5 Atacar por sorpresa

Voluntad: 2 Solo obedecen a Moreland

Intelecto: 2 Estúpidos

- 6 Fuertes pero deformes
- 6 Morder y desgarrar
- 1 «Gruñido»
- 6 Oler a los vivos
- 5 Emboscada
- 2 Han visto el otro lado

Aguante: 7

Resistencia: 21

Defensa: 16

Iniciativa: 6

Bonificaciones al daño: +3/+1

Ataques: Dientes y garras +11 (C+3).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

AGENTE

Fortaleza: 7 Resistentes al daño mudo

Reflejos: 5 Atacar por sorpresa

Voluntad: 3 Solo obedecen a Moreland

Intelecto: 3 Planes sencillos pero efectivos

- 6 Elegidos por su físico
- 8 Lucha cuerpo a cuerpo
- 4 Torturar
- 5 Oler a los vivos
- 6 Acechar a la presa
- 3 Una vez fue humano
- 3 Han visto el otro lado
- 6 Pesadilla encarnada

Aguante: 8

Resistencia: 24

Defensa: 8

Iniciativa: 6

Bonificaciones al daño: +3/+2

Ataques: Garras y dientes +13 (C+3), pistola +13 (mM+2).

Exposición al terror: Estupor (media, 1/m).

Elixir de Moreland

Este elixir es esencia vital humana concentrada, la única panacea capaz de aliviar el tormento de los reanimados como para que puedan actuar coordinadamente. Además, Moreland añade algunas sustancias alquímicas que le dan cierto control sobre los reanimados, ya que la fórmula que usa consigo mismo está diseñada para ello.

El elixir se administra mediante inyección, y una dosis suele ser suficiente para mantener lúcido a un reanimado durante varias semanas. Inyectado en un humano tendrá dos efectos. Primero, lo curará e incluso le hará rejuvenecer (se cura el valor del dado C). Sin embargo, contiene parte de la psique del individuo del cual se extrajo, lo que es enloquecedor, así que la víctima debe realizar una prueba de Entereza a dificultad 18. Si tiene éxito, perderá m puntos de Estabilidad Mental; si falla, perderá M.

Complicación: Contiene parte de aquel de quien se extrajo.

Destilar elixir vital (poder superior)

Este proceso requiere desangrar lentamente a un ser humano (no un reanimado) al que se le han grabado las runas mágicas adecuadas en el cuerpo con una daga de Leng. Su sangre debe recogerse en un recipiente adecuado, pues no debe estar en contacto con el aire ni la luz en ningún momento. Entonces, antes de que la víctima muera, se realizan ciertos conjuros sobre el recipiente mientras se lo sostiene en las manos.

En ese momento, se realiza la prueba para ejecutar el poder superior. Si se falla, la sangre explotará en llamas con un efecto equivalente una granada de mano (daño mCM). Si se tiene éxito, se obtienen tantas dosis del elixir como el Aguante de quien se extrajo.

El humano desangrado muere inmediatamente y no puede ser reanimado.

Diario de investigación de Moreland

Durante un siglo Moreland ha escrito en un voluminoso diario los pormenores clave de sus investigaciones, así como muchos secretos que ha aprendido de Nyarlathotep. Por supuesto, solo existe una copia que solo él lee, guardada en el lugar más seguro de La Tumba.

Complejidad: 18

Aspectos:

Secretos del otro lado.

Susurros de Nyarlathotep.

Para entenderlo tienes que haber visto el otro lado.

Habilidades arcanas*:

Enviar pesadillas 8

Grito de ultratumba 5

Ojos del abismo 5

Pesadilla encarnada 10

Signo de Voor 6

Susurros 8

Viaje onírico 8

Poderes superiores*:

Destilar elixir vital

Forjar daga de Leng

Puerta Onírica

Runa mayor de Koth

Suero reanimador de Herbert West

Ocultismo: 10

* Puedes encontrar las descripciones de las habilidades arcanas y poderes superiores en el libro básico de **Cultos Innombrables**.

Poner en juego a la Legión de la Tumba

La Legión de la Tumba es una sociedad formidable debido a que no se ajustan a los parámetros de la mayoría de cultos. Se comportan como cazadores, acechando desde los sueños, materializándose en nuestro mundo solo para cumplir sus despiadados objetivos. Pueden parecer humanos, pero en realidad son bestias sedientas de sangre y lo único que los separa de una horrible tortura existencial es su capacidad para seguir las órdenes de Moreland. No tienen piedad, no dejan testigos y no son de este mundo.

La forma más sencilla de introducir a la Legión en una campaña es usarlas en su rol más lógico: cazadores. Qué o a quién deseen cazar depende de la campaña, pero siempre pueden tener buenas razones para cazar a un miembro de un culto cuyos conocimientos deseen, robarle un tomo o artefacto o incluso realizar una misión, aparentemente absurda, pero que obedece a la voluntad de Nyarlathotep. Por supuesto, resistir un ataque de este culto solo será un respiro. Antes o después volverán a atacar, y así una y otra vez hasta conseguir lo que quieren. La única forma de detenerlos sería matar a quien es su centro: Eric Moreland

Sin su líder, el culto se desintegraría rápidamente.

Se podría plantear, también, el caso contrario: que los personajes jugadores encuentren un mínimo indicio que los haga seguir la pista a la Legión. Desapariciones de ciertos cadáveres, asesinatos extraños, la aparición de los restos de un reanimado cuya identidad es la de alguien que murió hace décadas, leyendas de ladrones de cuerpos en países tercermundistas... También pueden escuchar rumores sobre este culto, sobre todo en las Tierras del Sueño, donde muchos habitantes son conscientes de su existencia.

Hay tres fuentes fiables de información importante sobre el culto. La primera es el diario del ayudante de Herbert West (es decir, el propio relato de Lovecraft). Este documento, junto con el diario de investigación de Herbert West (cuya descripción y estadísticas se pueden encontrar en el libro básico de **Cultos Innombrables**), se encuentra aún oculto en la casa donde desapareció West en 1921. Después de aquello, la investigación policial no sacó nada en claro y nunca detuvieron al ayudante de West pese a ser el principal sospechoso. Este vivió en esa casa el resto de su vida y, antes de morir, escondió su diario, el de West y otros materiales de sus experimentos en el

sótano y lo tapió. El cementerio anexo a la casa ha desaparecido, pero esta sigue en pie con mínimas reformas. Ahora se ha convertido en una galería de arte privada, cuyos dueños ignoran la existencia del sótano.

Por otro lado, existen registros de los experimentos nazis que trataron de emular, sin éxito, el trabajo de Moreland. En ellos hay referencias a un extraño oficial canadiense que se dedicaba a actividades relacionadas con las ciencias ocultas y experimentos médicos. El dato más relevante es la localización del viejo laboratorio, que no está muy lejos del actual. Dónde estén esos documentos o cómo puedan llegar a manos de los personajes lo dejaremos en manos del director de juego.

Por último, existen unos seres cuyo odio por los reanimados va más allá de cualquier consideración racional. En cierto sentido son sus enemigos naturales: los gules. Estos carroñeros, que habitan tanto los cementerios de nuestro mundo como los rincones oscuros de las Tierras del Sueño, detestan a los reanimados. Los encontronazos entre unos y otros han sido esporádicos pero suficientes como para que los gules puedan conocer algunos de los secretos de la Legión, como la ubicación de algunos de sus portales a nuestro mundo o la zona donde se encuentra La Tumba.

En esta ayuda de juego para Aquelarre te proponemos unas reglas alternativas de aplicación del daño por arma dependiendo de la armadura contra la que se realice el ataque. Estas normas, totalmente opcionales, dotarán de mayor realismo los combates de tus partidas.

Armas contra Armaduras

POR ALBERT TARRÉS I FIGUERAS Y J. R. DESPUIG

ILUSTRACIONES POR JAIME GARCÍA MENDOZA





En el grupo que solemos reunirnos para jugar se han probado muchos y diferentes juegos de rol. Creo que hemos probado todos los clásicos publicados por JOC: RuneQuest, Stormbringer, La Llamada de Cthulhu, Rolemaster, Dungeons & Dragons en varias de sus ediciones, Aquelarre desde su primera edición y otros muchos de esa editorial y de las que vinieron tras ella. Con todo este recorrido por el «Jurásico» del rol, en nuestro grupo de juego han ido asumiéndose ciertas «verdades» de forma natural. Una de estas verdades es que si hay diferentes tipos de armas es porque hacen diferentes tipos de daño. Una loriga de malla no protege igual de un ataque de una maza que del de una espada, por ejemplo.

Hemos preparado este artículo para **Aquelarre** porque es uno de los juegos al que más horas se le ha dedicado en nuestra mesa de juego, ya desde su primera edición. Para nuestra grata sorpresa encontramos que en la tercera edición ya se hizo un intento de ajuste del tipo de daño. Este tímido intento se basa en la clasificación de las armas y armaduras en diferentes categorías:

Tipos de armas

Arcos, ballestas, cuchillos, espadas, espadones, hachas, hondas, lanzas, mazas, palos, pelea.

Tipos de armaduras

Blandas, ligeras, metálicas y completas.

Hacha

Las armaduras blandas y ligeras solo protegen la mitad redondeando hacia abajo (páginas 130/115).

Mazas

Las armaduras metálicas, completas y los cascos metálicos (bacinete, celada y yelmo) protegen la mitad redondeando hacia arriba (páginas 131-133/117).

* En las referencias a las páginas de los manuales básicos del juego, el primer número se refiere a la edición códice (publicada en tapa dura y a color), mientras que la segunda, a **Aquelarre Breviarium**. Así, «130/115» indica que la referencia puede encontrarse en la página 130 de la edición códice y en la página 115 del **Breviarium**.

Tal y como podéis apreciar, el ajuste al daño se aplica a los elementos de protección y no al arma en sí misma. Hay varios modos de abordar los ajustes al daño. Uno es ajustando el daño que hace cada arma respecto a cada tipo de armadura, pero esto nos llevaría a las tremendas tablas para cada arma que encontrábamos en Rolemaster, en las que se nos indicaba el daño que hacía cada arma y a continuación el tipo de daño para poder consultar a su vez la correspondiente tabla de críticos de impacto, corte o perforación. Otro modo de enfocar el tema es ajustando la protección que ofrece cada armadura respecto a los tipos de daño que hacen las armas. Ya se nos planteó hace muchos años en ese conjunto de reglas que ampliaban el combate de D&D en su primera edición (yo solo las conozco en su versión en inglés como algo llamado *mastery rules*) y que a muchos roleros nos llegó en su forma evolucionada que nos planteaba el Advanced Dungeons & Dragons de la segunda edición.

A medida que avanzamos en la lectura de las explicaciones de cada tipo de arma nos encontramos con dos ajustes al daño.

Pero esto es Aquelarre y, ya que tenemos las armas clasificadas en tipos de armas y las armaduras en tipos de armaduras, y siempre intentando

llegar a un compromiso que nos amplíe las posibilidades, detalle y realismo sin caer en injugables tablas, hemos preparado la siguiente propuesta para ajustar el tipo de daño de las armas respecto a las armaduras.

Todo lo que se propone a continuación son unas reglas alternativas que sustituirían a las que nos plantea el manual básico de la tercera edición. Hay que tener presente que no son más que un opción para aumentar la diversión dando algo más de realismo a las partidas y sus combates. Léelas y, si te parecen aprovechables, intenta aplicarlas. Si no te dan resultado, vuelve sin dudar a lo que te funciona. El objetivo de esto es divertirse, no agobiarse.

Las armas producen tres tipos básicos de daño: aplastamiento, corte y perforación.

El **aplastamiento** se produce cuando un arma contundente impacta una superficie. En el grupo de armas que provocan este tipo de daño encontramos las mazas, por ejemplo, pues las lesiones que producen son contusiones, traumatismos, roturas de hueso o el aplastamiento y colapso de órganos internos y sus consecuentes hemorragias.

El **corte**, por otra parte, es la herida que provocan las armas de filo, como una espada, y las lesiones que provocan son el sangrado, sección de músculos, arterias, nervios, tendones, la amputación de un miembro o incluso la decapitación.

La **perforación** es el tipo de herida que se produce por la penetración del arma o el proyectil contra la superficie de impacto, como la que se da en un disparo de flecha. Este tipo de heridas provocan lesiones internas y daños masivos en los órganos vitales o, si se dan en las llamadas carnes blandas, como el abdomen, pueden terminar en infecciones mortales como la peritonitis a pesar de haber sobrevivido al impacto inicial.

Así pues, las diferentes armas que se han detallado en **Aquelarre** producen diferentes tipos de daño (tabla 1), que, además, serán más o menos efectivos dependiendo del material contra el que impacta el arma. Por ejemplo, si una maza golpea un objeto acolchado como un cojín, no le producirá mucho daño. En cambio, un cuchillo sí. En la tabla 2 se refleja el daño que producen los diferentes tipos de arma contra las diferentes superficies de impacto (armaduras, en este caso). De esta manera podremos determinar la eficacia de nuestras armas en función de las protecciones a las que se enfrenten.

Si clasificamos los tipos de arma respecto a los tipos de daño podemos plantear la siguiente tabla.

Tabla 1:

Arma	Daño
Arcos	Perforación
Ballestas	Perforación
Cuchillos	Corte, perforación
Espadas	Corte, perforación
Espadones	Corte, perforación
Hachas	Corte
Hondas	Aplastamiento
Lanzas	Perforación, aplastamiento
Mazas	Aplastamiento
Palos	Aplastamiento
Pelea	Aplastamiento



En el caso de cuchillos, espadas y espadones, tienen la posibilidad de hacer cortes o perforaciones. La herida resultante de una hoja al atacar (corte) es muy diferente de la que deja la punta del arma (perforación). En el caso de las lanzas, existe la posibilidad de dar un golpe de aplastamiento si la usamos como un bastón. En términos de juego, sugiero que antes de tirar los dados se haga una declaración previa del tipo de ataque o daño que se quiere conseguir. Si se requiere de algo más de aleatoriedad, proponemos que el arma produzca el primer tipo de daño si el resultado de los dados es par, y el segundo si el resultado es impar, aunque no es más que una simple propuesta.

El problema de esta tabla de tipos de daños respecto a los tipos de

armas puede venir si alguien muy purista nos plantea que muchas armas pueden provocar todos los tipos de daño, o que dentro de cada tipo de arma hay armas que pueden hacer un poco más de daño de este tipo que la otra. Un ejemplo sería una flecha, que hace daño de aplastamiento en lugar de perforación si no atraviesa la protección que llevamos, como el moratón que deja una bala que no atraviesa un chaleco antibalas en las ambientaciones modernas de rol. Ya que aplicar estas modificaciones al daño en **Aquelarre** puede parecer complicado, hemos preferido aportar una visión algo más real para quien quiera probarlas sin entrar en interminables cálculos y opciones que ralenticen demasiado cada asalto de combate.

Tabla 2:

Armaduras (1. ^a y 2. ^a edición)	Armaduras (3. ^a edición)	Tipo	Protección	Protección frente a aplastamiento	Protección frente a cortes	Protección frente a perforación
Ropas gruesas	Ropas gruesas	Blanda	1	2	1	0
	Pelliza de piel	Blanda	1	2	1	0
Peto de cuero	Gambesón	Ligera	2	3	2	1
	Velmezz	Ligera	2	3	2	1
	Brazales	Ligera	2	2	2	1
	Grebas de cuero	Ligera	2	2	2	1
Cuero con refuerzos	Gambesón reforzado	Ligera	3	3	4	3
Cota de malla	Loriga de malla	Metálica	5	4	6	5
	Coracina	Metálica	5	4	5	6
Cota con refuerzos	Coraza de placas	Metálica	6	5	7	6
	Coraza corta	Metálica	6	5	7	6
	Grebas metálicas	Metálica	4	3	5	4
Armadura de placas	Arnés	Completa	8	7	10	9
Casco de metal	Gorro de cuero	Casco	1	1	1	0
	Capacete	Casco	2	2	2	1
	Bacinetes	Casco	4	3	4	5
	Celada	Casco	6	5	6	7
Yelmo	Yelmo	Casco	8	7	10	9

- 🛡️ **Armaduras (1.^a y 2.^a edición):** En esta columna están las diferentes armaduras que se detallaban en las anteriores ediciones del juego.
- 🛡️ **Armaduras (3.^a edición):** Encontrarás aquí todas las armaduras de la tercera edición del juego. Están agrupadas por tipo de armadura (blanda, ligera, metálica y completa).
- 🛡️ **Protección:** Valor de protección de cada armadura o casco según el manual básico de la tercera edición.
- 🛡️ **Protección frente a aplastamiento, frente a cortes, frente a perforación:** Valor de protección de cada armadura o casco respecto al tipo de daño que inflige cada arma.

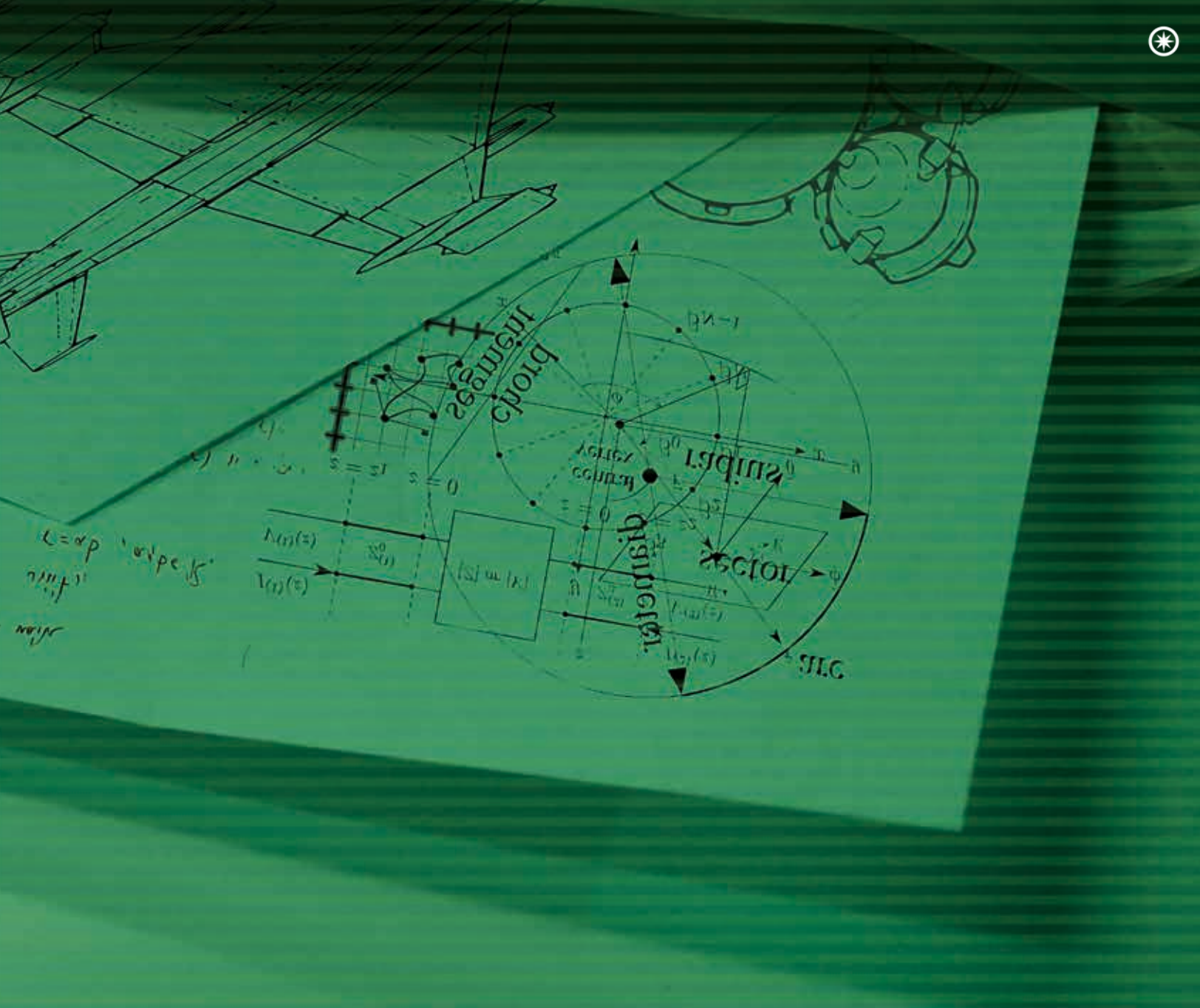
Por ejemplo, una loriga de malla (antigua cota de malla) otorga una protección de 5 puntos de daño al recibir el impacto de un ataque exitoso, según las reglas propuestas en el manual básico y en las anteriores ediciones. Lo que nos propone la tabla 2 es que esa misma armadura otorgará 4 puntos de protección contra armas que hagan daño de aplastamiento (como una maza), 6 puntos de protección contra armas que hagan daño de corte (como un hacha) y 5 puntos de protección contra armas que hagan daño de perforación (como una lanza o una flecha).



LUZ DEL PRIMER DÍA MISIÓN: VISITANDO A ELBA

POR
SARAY LORENZO

Visitando el Elba es la primera misión a la que van a hacer frente los jugadores de **Luz del Primer Día**, una pequeña campaña para el juego de espionaje **Eyes Only**. La primera parte se presentó en el segundo número de **Nivel 9** e incluía los personajes pregenerados, mientras que la agencia de los Lobos de Sion se presentó en el primer número. No se trata, en apariencia, de una misión demasiado compleja, aunque se empezarán a vislumbrar los primeros fragmentos de la trama general. La misión se presenta de una forma no lineal, exponiendo sus principales ingredientes y datos de interés para que el director de juego reaccione a la planificación de los propios jugadores. Como unidad autónoma, los agentes deberán preparar y afrontar la misión con sus propios recursos. Ya que es la primera misión que realizan juntos, el director de juego debe dejar espacio para que sean los propios agentes los encargados de gestionar la dinámica operativa.



Karen Fürst se reúne con los agentes en un piso franco de **La Agencia** en **Cergy** (un pueblo a las afueras de Isla de Francia) y les explica el objetivo de su primera misión: evitar que se realice una misteriosa transacción entre un conocido contrabandista del mercado negro y un posible colaborador de la organización palestina **Hamás**. Se sospecha que la mercancía es algún tipo de plano o documento con las especificaciones de una nueva tecnología armamentística, por lo que los agentes deben no solo impedir que cambie de manos, sino asegurarse de que termine en su poder. Para ello deberán monitorizar la reunión hasta que la mercancía aparezca en escena.

Las fuentes de Karen le han informado que el encuentro va a realizarse en la pequeña localidad alemana de **Wittenberge**. La fecha de reunión será dentro de tres días. Los agentes tienen el tiempo necesario para montar el operativo, localizar el punto de encuentro concreto e investigar a los implicados.

Dado el historial de **Anwar Haniyeh**, se sospecha que la información de esa tecnología pueda venderse a un grupo radical islámico que atenta contra los intereses occidentales. De esta forma, Karen justifica la implicación del grupo. Pondrá al agente **Arthur Bennington**

al mando de la misión. También insistirá en que, por motivos de seguridad, no se deberá reportar nada a la central de **Lión** hasta que no hayan terminado la misión. Les recordará que si fracasan y son capturados no podrán recurrir a ningún organismo o gobierno y nadie reconocerá su existencia.

LUCES SOBRE ELBA. Información para los agentes

Se entregará a los agentes unos breves dosieres con la información que posee La Agencia sobre los dos implicados (ver más adelante). Además de esto, los agentes podrán descubrir más detalles no reflejados en los informes mediante sus propios recursos. Por ejemplo, las experiencias en el mundo criminal de **Anatolé Leblanc** y **Enrico Stalteri** les pueden permitir obtener un conocimiento más amplio sobre el tipo de negocios que realiza normalmente **Miroslav Ljubović**. A continuación se presentan los dosieres de La Agencia sobre **Anwar Haniyeh** y **Miroslav Ljubović**, así como una serie de datos relevantes que no aparecen en los mismos, pero que los agentes pueden descubrir. El director de juego no facilitará directamente ningún dato que no se reporte en los dosieres, la información adicional deberá ser conseguida mediante las pesquisas de los agentes. **TOP**



TOP SECRET

Nombre: Anwar Haniyeh
Fecha de nacimiento: 06/09/1979
Fecha de defunción (supuesta): 17/01/2009
Altura: 1,66 m
Peso: 60 kg
Color de pelo: Negro.
Color de ojos: Negro.
Estado civil: Desconocido.
Parientes: Ninguno vivo conocido.
Residencia actual: Desconocida.
Afiliaciones: Exmiembro de Hamás.

Historial relevante: Palestino. Difunto padre relacionado con Hamás. Antes de formar parte de la organización se labró una reputación coordinando gran parte del contrabando en los túneles entre la franja de Gaza con Egipto. Después militó en Hamás pero supuestamente fue abatido el 17 de enero de 2009 durante la Operación Plomo Fundido del ejército de Israel, en la que también fallecieron todos sus familiares conocidos. Pese a que se le supone muerto, La Agencia posee pruebas gráficas donde se le ha identificado en diversas partes del mundo. Ha tenido una gran actividad en los últimos dos años y se sospecha que actúa de intermediario entre algún tipo de organización islamista y suministradores de todo tipo. Nunca se le ha podido relacionar con actividades terroristas fuera del ámbito israelí. En Hamás no alcanzó ningún tipo de puesto de liderazgo. Su actual afiliación y las condiciones de su «resurrección» son desconocidas.

Estatus de amenaza: Medio-bajo.

*** Información adicional que pueden descubrir los jugadores:**

- Para las agencias de inteligencia convencionales sigue muerto.
- No se le ha podido relacionar con ningún atentado en los últimos años.
- Se sospecha que sea un posible intermediario para alguna organización terrorista islamista.
- Según el perfil que se realizó antes de su primera «muerte», era un radical convencido del mal que hacía el sionismo al mundo. Un soldado leal a la causa, totalmente incorruptible. Era inteligente y astuto. Si hubiese continuado «vivo» habría llegado a puestos de liderazgo.
- A pesar de que se ha confirmado su «resurrección» no se le ha vuelto a relacionar con Hamás ni con la causa palestina.
- Parece estar siempre en movimiento. Es difícil de rastrear.
- No se conocen vínculos afectivos ni familiares en la actualidad.
- No se ha confirmado, pero por sus características y actual condición puede haber sido reclutado por **El Kiswa**.
- Es asombroso que Karen haya conseguido ubicarlo en una localización concreta de antemano.

Wittenberge

Es una ciudad alemana situada a orillas del Elba, con una población inferior a 20 000 habitantes. Se encuentra a una hora en tren de Berlín y se considera una ciudad fantasma. Antes de la reunificación de las dos Alemanias (Occidental y Oriental), contaba con la mayor fábrica de máquinas de coser de Europa, fue un activo puerto fluvial y poseyó una floreciente industria de celulosa. Después, todo ello desapareció. Sus grandes escuelas destartadas, su inmensa estación ferroviaria, su industria dejaron de tener sentido al perder miles de habitantes en los años noventa. Tres mil de sus trece mil viviendas quedaron completamente vacías. Para la campaña, suponemos que quedan grandes barriadas desérticas que el Gobierno no ha derruido (aunque en la actualidad se ha derruido la mayoría de las casas vacías).

*** Información adicional que pueden descubrir los jugadores:**

- Los habitantes de Wittenberge saben que un excéntrico empresario ruso ha comprado varios edificios y que, de vez en cuando, trae su propia seguridad al pueblo.
- Hay rumores de que este empresario ruso hace fiestas decadentes para millonarios europeos, aunque nadie de la ciudad ha podido cerciorarse de ello.
- En la ciudad muchas veces tienen problemas con los móviles y la televisión por satélite.

LO QUE LA VERDAD ESCONDE.

Información para el director de juego

La ciudad: Wittenberge

Valiéndose de algunas de esas tres mil viviendas vacías, el contrabandista Serbio Miroslav Ljubović, se ha hecho con las propiedades de grandes barriadas en la ciudad de Wittenberge. Impidiendo así que el gobierno las derribe, ha instalado allí unos de sus puntos de encuentro favoritos. Celoso de su intimidad, ha instalado contramedidas tecno-

lógicas tales como inhibidores de frecuencia en zonas clave para no poder ser espiado. Normalmente, sus propiedades tienen una seguridad mínima, con algún guarda jurado y cámaras de seguridad. Sin embargo, cuando va a realizar un encuentro extrema las precauciones e incluso llega a mantener vigilantes vestidos de paisano por toda la ciudad por si surge algo fuera de lo habitual.

Como es lógico en este tipo de ciudades post-industriales la población está envejecida

y los pocos jóvenes que han nacido en la ciudad no tardan mucho en huir a Berlín, por lo que no suele haber mucho movimiento en prácticamente todo el año.

Miroslav Ljubović «el Tuerto»

Como es evidente, Ljubović tiene un pasado realmente turbio relacionado con la guerra de Kosovo que ha querido borrar para evitar represalias. Aun así, conocida su relación con Milošević, ha decidido no volver jamás a Ser-



TOP SECRET

Nombre: Miroslav Ljubović

Fecha de Nacimiento: 15/03/1962

Altura: 1,75 m

Peso: 85 kg

Color de pelo: Castaño claro canoso.

Color de ojos: Gris. Tuerto, usa parche.

Estado civil: Divorciado. Exmujer rusa sin implicaciones criminales ni políticas.

Parientes: Padres difuntos. Hermano menor con el que no tiene relación.

Residencia actual: Mansión en San Petersburgo, Rusia.

Afiliaciones: En apariencia, traficante neutral. Mantiene contacto y buenas relaciones con el partido Rusia Unida y el ámbito de Vladímir Putin.

Historial relevante: Serbio. En su juventud trabajó en el Banco Unido de Belgrado (Beogradska Banka), bajo la dirección de Slobodan Milošević. Trabajó amistad con él y se involucró en su carrera política. Desde el inicio de la guerra de Kosovo se desconocen su situación y ocupación. Tras el encarcelamiento de Milošević, desapareció de Serbia y jamás volvió. Aunque mantiene la tapadera de ser un pequeño empresario que exporta alimentos desde Rusia, La Agencia sospecha que tiene implicación en grandes transacciones de armamento obsoleto de la Unión Soviética. Su empresa tiene posesiones e inmuebles en todo el mundo. Al parecer, tiene un carácter algo excéntrico.

Estatus de amenaza: Medio.

* Información adicional que pueden descubrir los jugadores:

- Hace cuatro años la empresa de Ljubović compró varios edificios en Wittenberge. No se sabe para qué los utiliza. Circula todo tipo de rumores en la ciudad.
- Es imposible rastrear su historial relacionado con la guerra de Kosovo, debió de borrarlo a conciencia.
- Las agencias de inteligencia convencionales no sospechan de sus actividades de contrabando.
- Tiene el beneplácito del Gobierno ruso para muchas de sus operaciones, aunque para ello tiene que pagar un impuesto especial que a veces incluye favores discretos.
- Solo se implica en transacciones de alto nivel. Aunque en alguna ocasión ha realizado contrabando de armas, no es su especialidad. La gente pudiente del ámbito criminal recurre a él para obtener piezas artísticas o arqueológicas de valor incalculable. Sus mercancías suelen ser tan excéntricas como él mismo.
- Suele ir con sombrero y traje blanco a todos sus encuentros de negocios.
- Saber de esta reunión antes de su realización es realmente un verdadero logro de Karen, ya que es difícil estar al tanto de los planes de Ljubović.

bia. Eso le ha hecho romper todos los vínculos con su familia. La naturaleza de las acciones de Ljubović en el pasado no es relevante para la trama, pero si el personaje sobrevive y vuelve a aparecer en la crónica, detallarla se deja al criterio del director de juego.

Gracias a sus «desinteresadas» aportaciones y juego de influencias, dispone del respaldo extraoficial de gente importante del Gobierno ruso. Por supuesto, esto solo es así mientras sea útil.

Con respecto a su labor comercial, lleva años comerciando con antigüedades y artefactos supuestamente perdidos. Tiene una noción superficial de la obra de Braschi, aunque lo único que sabe en realidad es que hay fuerzas muy poderosas que ofertan grandes sumas de dinero e influencia por obtener cualquier elemento relacionado.

El acuerdo de este último encargo incluye algún tipo de concesión en las sombras que beneficiaría a una de las grandes empresas energéticas auspiciadas por el Gobierno ruso.

En esta ocasión es mucho más importante que de costumbre que la transacción se realice sin problemas.

Anwar Haniyeh

Fue un agente de El Kiswa quien salvó a Haniyeh de la muerte segura del ataque israelí. El Kiswa había estado ojeando a Haniyeh por sus características, pero sabía que no abandonaría ni a su familia ni a sus seres queridos para trabajar en la organización. Así que resultó una afortunada coincidencia para la organización que el ataque de los judíos acabase con la vida de todos sus conocidos. Después de ese trauma se le rehabilitó tanto física como psicológicamente. Templada su ira y sed de venganza, se le instruyó en su nueva condición de espía. Su lealtad está asegurada; prefiere quitarse la vida antes que dar ningún tipo de información al enemigo.

Se esconde tras una máscara de cordialidad, pero bajo su fachada bulle un gran odio por Occidente y en especial por Israel.

Suele estar implicado en misiones de contacto con traidores de Gobiernos occidentales y todo tipo de transacciones para El Kiswa.

Aunque no conoce detalles de la obra de Braschi, sabe el valor que le dan sus superiores. Presupone que la obra contiene un trasfondo espiritual o algún tipo de mensaje divino. Esta es la segunda vez que realiza una transacción relacionada con ella.

El material en venta

Por mucho que investiguen los jugadores, no pueden averiguar en qué consiste el material que va a venderse a menos que lo vean ellos directamente. Y aun así les será difícil interpretarla.

Se trata de un fragmento escrito perteneciente a unos apuntes de Braschi. Bajo el título *Luce di Giustizia*, este manuscrito de Braschi muestra una secuencia sin sentido de números en tinta negra sobre un boceto de lo que parece el mar Mediterráneo. El manuscrito se encuentra contenido entre dos placas de cristal blindado y, a su vez, insertado en un cofre de plata acolchado. Llevaba en Rusia desde la Segunda Guerra Mundial.

En esta ocasión, Ljubović es solo un intermediario. Realmente el precio a pagar tiene implicaciones geoestratégicas mucho más importantes que el mero dinero, aunque él también se lleva su propia comisión.

Tanto El Kiswa como los Lobos de Sion llevan los últimos años recopilando información sobre un punto en concreto de la obra de Braschi que creen que puede darles el arma definitiva: *La Luz*. *Luce di Giustizia* parece ser la pieza clave para este fin, como se mostrará

* Más información sobre Milo Braschi en página 123 del manual de **Eyes Only**.



El verdadero interés de Karen

Aunque Karen Fürst ha sido un activo realmente valioso para La Agencia, su lealtad ha sido doble. Este es un dato que los jugadores no deben descubrir al principio de la crónica, ya que es uno de los giros a los que deberán enfrentarse más adelante. El verdadero objetivo de crear este grupo especial es contar con una unidad autónoma de La Agencia con la cual ayudar a los Lobos de Sion a conseguir todo lo necesario para desentrañar el misterio de *La Luz*. Efectivamente, Karen es una agente doble de la organización israelí.

El gran secretismo que rodea a los Lobos de Sion ha hecho que apenas se les conozca en el mundo del espionaje o que, en el peor de los casos, se les confunda con el Mossad. Y quieren que esto siga siendo así. Utilizar los recursos de La Agencia es un embuste para que nadie pueda descubrirlos y saber de sus verdaderos objetivos. Es por ello que Karen cuenta con información privilegiada y que insiste en que el grupo no contacte con la central directamente sin que ella pueda filtrar la información y el material que les llega. Hasta ahora no se ha sospechado de Karen porque, en gran medida, los objetivos de La Agencia han sido compatibles con los de los Lobos. Sin embargo, dado lo que está en juego, ha llegado el momento de ser menos sutiles.

Karen ha convencido a La Agencia de la necesidad de crear esta unidad gracias a la información privilegiada a la que ha tenido acceso sobre terrorismo islámico. Tanto Karen como los Lobos son conscientes de que El Kiswa también está detrás de *La Luz*, e incluso sospechan de algún posible infiltrado de esta organización dentro de La Agencia. De ahí la importancia de crear este grupo autónomo para las operaciones sensibles.

Por supuesto, **Arthur Bennington** desconoce esta otra cara de su amante.

Alguien os vigila...

Aunque los Lobos quieren seguir en segundo plano, la importancia de hacerse con *Luce di Giustizia* ha hecho que envíen a Wittenberge a un operativo para supervisar al grupo de Karen e intervenir si este fracasa.

La unidad que se ha enviado se corresponde a la sefirá Yesod. El equipo se compone de cinco miembros que no están informados de la naturaleza del manuscrito, pero tienen la prioridad de impedir que Anwar Haniyeh se haga con él. También se les ha ordenado que no ataquen al grupo de La Agencia. En caso extremo, de forma escueta se presentarán a los agentes como «amigos» o «aliados» y no responderán a ninguna otra pregunta. En caso de que los personajes jugadores reaccionen con violencia contra ellos, responderán de la forma menos letal posible, tratando de reducirlos sin dañarlos en exceso.

Gracias a Karen, los Lobos tienen acceso a las comunicaciones de los agentes. Si Enrico Stalteri chequea la posibilidad de que estén intervenidas, se dará cuenta de ello y podrá rastrear la ubicación del equipo de los Lobos. No debe ser algo evidente, pero el director de juego puede dar algunas pistas al jugador de Stalteri de que hay algo raro en las comunicaciones.

El encuentro

Por mucho que lo intenten, los agentes no lograrán localizar ni a Ljubović ni a Haniyeh durante los días previos a la reunión. Se

presupone que se encuentran en Alemania, pero hasta el momento de la transacción ambos se encuentran ocultos.

Para preparar el encuentro, Ljubović ha ordenado a sus hombres acomodar uno de los bloques de edificios vacíos que tiene en propiedad. Aunque todas las posesiones de Ljubović en la ciudad tienen vigilancia, será evidente que en ese edificio se concentra una actividad inusual para ser una barriada abandonada. Un día antes del encuentro, se activarán y pondrán a prueba las diferentes contramedidas tecnológicas para asegurar la total intimidad del evento, por lo que en las calles adyacentes del edificio fallará todo tipo de tecnología de comunicación. Estas circunstancias harán que los agentes puedan llegar a predecir en qué zona va a producirse el encuentro. Dado que Ljubović tiene vigilantes de paisano en toda la ciudad, si los agentes no son muy discretos o si acometen algún tipo de acción violenta, el encuentro puede llegar a cancelarse (a discreción del director de juego).

El edificio en cuestión se encuentra al norte de la ciudad, en una vieja zona residencial cercana a la carretera federal B189. Destaca entre las construcciones de alrededor porque es algo más alta, de seis pisos, y no cuenta con hastial (tejado en forma triangular), común en el resto de la ciudad. En su lugar, posee una azotea abierta y accesible. Se encuentra entre un solar lleno





de escombros de uno de los viejos bloques derribados y una barriada de casas de tres pisos deshabitadas.

Posee un único acceso que consiste en un austero portal convencional y, en su mayoría, se mantiene según su estructura original, con dos viviendas por planta. Sin embargo, en el tercer piso se han derribado todas las paredes y queda la planta totalmente diáfana, con las columnas necesarias para mantener la estructura. Este será el lugar donde se realizará el encuentro. El piso no tiene ningún tipo de adorno ni mobiliario, a excepción de una vieja mesa de madera de roble y unas cuantas sillas de madera de corte clásico a su alrededor. El suelo se ha levantado salvo en la zona de la mesa, donde todavía hay parqué; el resto es de cemento gris. El piso cuenta con unas veinte ventanas dobles, que hace tiempo que no se limpian. Desde el exterior es casi imposible ver la mesa central, ya que se interponen numerosas columnas. Solo hay fuentes de luz eléctrica en el centro de la estancia y en el trayecto desde las escaleras hasta la mesa, por lo que el resto del piso está en penumbra.

Ya desde el día anterior, en el edificio habrá seis vigilantes vestidos de traje y armados con pistolas 9 mm, que mantendrán ocultas en todo momento. En un momento dado llegará al portal una camioneta negra y el equipo necesario para montar las contramedidas tecnológicas se introducirá en el edificio.

La policía local conoce esas ocasionales reuniones de empresarios y está adecuadamente «incentivada» para no prestar mucha atención a las actividades que acontezcan. A no ser que se inicie un tiroteo o algo por el estilo, reaccionará con incredulidad a cualquier historia descabellada que los agentes puedan contarle.

El encuentro está planificado para las diez de la noche del día que Karen ha señalado. La negociación se ha realizado de antemano y no se espera ningún tipo de incidente entre ambas partes. La prioridad será la discreción y la seguridad del objeto. Por ello, el cofre será trasladado en un helicóptero que aterrizará en la azotea diez minutos antes de la hora convenida. Será entonces cuando se refuerce la seguridad, con un total de doce hombres distribuidos en todo el edificio.

Ljubović llegará quince minutos antes de la hora establecida en una limusina blindada y acompañado de sus dos guardaespaldas, ataviados exactamente igual que él (parche incluido), con lo que será difícil discernir quién es el verdadero Ljubović. Aunque todos los presentes estarán armados, serán armas ligeras y fáciles de ocultar. Hay que recordar que ninguna tecnología basada en la transmisión de frecuencias o en apoyo de satélites funcionará en el edificio. En el

momento en el que el helicóptero aterrice, los hombres de Ljubović realizarán un despliegue táctico concentrándose en la azotea y la entrada del edificio. Mientras el cofre permanezca en el edificio, siempre habrá dos hombres cerca de él.

Haniyeh llegará prácticamente al mismo tiempo que el helicóptero. Vendrá en un Jeep azul seguido de otro Jeep negro. Haniyeh ha contratado a mercenarios europeos para que lo escolten al encuentro. Además, va con él un especialista de El Kiswa, **Yusuf Odeh**, para autenticar que el objeto se trata realmente de una obra de Braschi. En su mismo vehículo estarán el especialista y uno de los escoltas; y en el Jeep negro, cuatro mercenarios más. Haniyeh se identificará con una contraseña a los hombres de Ljubović, que le dejarán entrar y le indicarán que Ljubović lo espera en el tercer piso. Justo en el momento en el que se encuentran, oyen el sonido del helicóptero aproximarse y aterrizar en la azotea.

La transacción en el tercer piso no llevará más de diez minutos. Haniyeh solo tiene que pagar la comisión de Ljubović en forma de diamantes y comprobar que la mercancía es auténtica. Si nadie interviene y la transacción se realiza sin incidentes, el cofre volverá al helicóptero, pero esta vez de la mano de los hombres de Haniyeh. Uno de los mercenarios tomará los mandos y Haniyeh, el especialista y otro mercenario se montarán junto con el cofre para abandonar la zona.

Complicaciones

✚ Si Ljubović descubre la presencia de los agentes en la zona seguramente trate de cancelar la transacción, pero esto solo podrá llevarlo a cabo si tiene más de tres horas de margen.

✚ Si el edificio resulta atacado, el impulso de Ljubović será huir por el medio que pueda. Serán sus hombres quienes se enzarzaran en el tiroteo. Si finalmente lo atrapan, no dudará en intentar negociar con los agentes (aunque sabe bastante poco de

la naturaleza de su cliente y desconoce el significado del manuscrito). Sus dos guardaespaldas solo entrarán en combate si Ljubović es acorralado.

✚ Haniyeh estará dispuesto a morir antes que fracasar en su misión. Solo huirá del edificio si puede llevarse consigo el cofre. Por el contrario, los mercenarios que lo acompañan no lucharán hasta la muerte y se retirarán si ven que tienen las de perder. Yusuf Odeh, el especialista de El Kiswa que lo acompaña, tiene la prioridad de hacerse con el manuscrito, incluso si es a costa de la vida de Haniyeh, al que no dudará en sacrificar si es necesario.

✚ Los Lobos de Sion solo actuarán si ven que es imposible que los agentes se hagan con el manuscrito. Los estarán siguiendo y espiando desde que lleguen a la ciudad. Como ya se ha dicho, los Lobos intentarán no dañar a los agentes. No darán ninguna explicación más allá de que son amigos o aliados (de hecho, la mayor parte de ellos no dirá ni una sola palabra en su presencia). Al contrario que el resto de los implicados, ellos estarán bien equipados para una operación militar. En caso extremo, estarán dispuestos a derribar el helicóptero utilizando un lanzagranadas con tal de que Haniyeh no se lleve el manuscrito. Serán ellos los que intervengan en la siguiente transacción si esta se cancela por culpa de los agentes.

✚ Al criterio del director de juego, la policía hará acto de presencia si se produce un tiroteo considerable o se oye alguna explosión (que solo debería ocurrir si los Lobos entran en acción, porque cuentan con armamento pesado). Desde que se percaten de que algo sucede, no pasarán más de quince minutos para que lleguen al punto de encuentro. Una vez allí, exigirán a todos los presentes que tiren las armas. Nadie lo hará, así que la escena puede convertirse en un tiroteo a tres bandos.



Consecuencias

- ✦ Si los agentes consiguen el manuscrito por sus propios medios, Karen se hará cargo de él: generará una falsificación para La Agencia y entregará a los Lobos el original. La misión habrá sido un éxito y se podrá otorgar el máximo de puntos de experiencia a los jugadores.
- ✦ Si los agentes provocan que no se llegue a realizar el encuentro, se considerará que han fracasado en la misión. Serán los Lobos los que la completen con éxito, aunque eso alertará de su existencia a El Kiswa, con repercusiones en las futuras misiones. Este resultado será el que menos puntos de experiencia suponga.
- ✦ Independientemente del resultado, si Haniyeh o Yusuf Odeh, el especialista que lo acompaña, salen con vida, El Kiswa tratará de investigar a los agentes que han intervenido en el encuentro, lo que podrá complicar el desempeño de futuras operaciones.
- ✦ Si Ljubović realiza un trato con los personajes, puede convertirse en una posible fuente de información en un futuro. Si muere, probablemente alguien en Rusia quiera represalias. Si consigue escapar, los agentes no volverán a saber de él.
- ✦ Si los Lobos de Sion intervienen, dejarán el manuscrito con los agentes si ven que estos se pueden hacerse cargo de él. En caso contrario, se lo llevarán ellos. Incluso si el helicóptero es derribado, el manuscrito no resultará dañado y se podrá recuperar, aunque esto no lo sabrá ninguno de los presentes. Si los agentes necesitan ayuda de los Lobos para completar la misión, será un éxito parcial ya que se habrán puesto al descubierto (con desigual gravedad dependiendo de quién sobreviva). El director de juego puede recompensar moderadamente a los jugadores.
- ✦ Si alguien informa a La Agencia directamente antes de que Karen consiga el manuscrito (algo bastante factible en el caso del agente Anatolé Leblanc) o incluso envía alguna fotografía del manuscrito, el director de juego deberá anotarlo porque tendrá repercusiones más adelante.

Yusuf Odeh (especialista de El Kiswa)



Características:

Aguante +0 Carisma -1 Destreza +0 Fuerza +0
Intelecto +4 Percepción +0 Voluntad +0

Habilidades:

Arma (corta) -1 Burocracia +2
Buscar +2 Cerrajería -1
Conducir (coches) -1 Conocimiento Académico (historia) +4
Conocimiento No Académico (antigüedades) +3 Conocimiento No Académico (agencias secretas) +1
Cultura General +4 Explosivos 0
Expresión +2 Falsificación +2
Idioma (inglés) +1 Idioma (árabe) +1
Idioma (latín) +3 Idioma (italiano) +0
Idioma (francés) +0 Idioma (hebreo) +1
Liderazgo +1 Maña -1
Mecánica +0 Medicina +1
Negociación +2

Puntos de drama: 1.

Ventajas: Talento (antigüedades) 1, Bajo Protección 1.

Desventajas:

Fanático (religioso) 1, Obsesión (Braschi) 2.

Equipo:

Gafas, zurrón con cuaderno de apuntes, equipo de ganzúas, pistola de bajo calibre (que no utilizará a menos que no le quede otro remedio).

Perfiles

Policías de Wittenberge



Características:

Aguante +1 Entereza +1 Fuerza +1 Pericia +1
Perspicacia +1

Habilidades:

Alerta -1 Armas de Fuego (Cortas) 0
Armas de Fuego (largas) -1 Conducción (coches) -2
Conocimiento del Lugar (Wittenberge) 1 Conocimiento No Académico (fútbol) -2
Derecho -4 Drogas -4
Intimidación 0 Inspección 0
Investigación -3 Liderazgo -2
Sangre Fría 0 Vigilancia -1

Equipo:

Uniforme, Walkie-Talkie, arma reglamentaria, esposas y linterna.

* Por cada coche que acuda, un agente podrá estar armado con una escopeta.

Lobos de Sion (equipo de asalto)



Características:

Aguante +1 Carisma +4 Destreza +4 Fuerza +0
Intelecto +0 Percepción +3 Voluntad +2

Habilidades:

Alerta +2 Armas de Fuego (largas) +3
Armas de Fuego (cortas) +2 Artes Marciales +3
Atletismo +4 Buscar +3
Cerrajería +3 Conducir (coches) +3
Discreción +4 Disfraz +3
Expresión +4 Farsa +4
Idioma (hebreo) +3 Idioma (inglés) -1
Maña +4 Pelea +5
Sangre fría +3 Seguridad +1
Tortura +1 Vigilancia +2

Equipo:

El equivalente en blindaje personal de SWAT completo, rifles de asalto, pistola 9 mm, granada, cuchillo militar.

* Uno de ellos portará un lanzagranadas que solo usará para derribar el helicóptero.

** Aunque el operativo son cinco, en el asalto al edificio solo participarán cuatro miembros.



Miroslav Ljubović «el Tuerto»



Características:

Aguante +1 Carisma +2 Destreza +3 Fuerza +1
 Intelecto +3 Percepción +2 Voluntad +2

Habilidades:

Alerta +2 Armas de Fuego (cortas) +2
 Armas de Fuego (largas) +1 Bellas Artes (pintura) +0
 Buscar +1 Conocimiento Académico (economía) +1
 Conocimiento Académico (derecho internacional) +1 Conducir (coches) +2
 Cultura General +2 Discreción +3
 Expresión +2 Farsa +2
 Idioma (alemán) +1 Idioma (ruso) +2
 Idioma (francés) -1 Idioma (serbio) +3
 Investigación +2 Liderazgo +2
 Maña +1 Negociación +3
 Sangre Fría +2 Seducción +1
 Seguridad +2 Táctica +1
 Vigilancia +0

Puntos de drama: 1.

Ventajas:

Apariencia Respetable 1, Bajo Protección 1, Reputación 1, Riqueza 1.

Desventajas:

Impedido (tuerto) 1, Secreto 2, Insuficiencia Cardíaca (débil de corazón) 1.

Equipo: Parche negro, traje blanco, sombrero blanco, bastón, *smartphone* de última generación, maletín con combinación, pistola de bajo calibre.

Hombres de Miroslav Ljubović



Características:

Aguante +0 Carisma -1 Destreza +1 Fuerza +0
 Intelecto +0 Percepción +1 Voluntad -1

Habilidades:

Alerta -1 Atletismo -1
 Armas de Fuego (cortas) +1 Armas de Fuego (largas) -1
 Cultura General -1 Discreción +2
 Idioma (ruso) +3 Idioma (alemán) -1
 Informática +0 Intimidación +0
 Investigación -2 Medicina -2
 Pelea +1 Protocolos -1
 Sangre Fría -2 Seguridad -1
 Vigilancia +2

Equipo:

Traje negro de corte clásico, pistola 9 mm, navaja, prismáticos, teléfono móvil.

* Los guardaespaldas personales de Ljubović usan las mismas estadísticas, salvo que van vestidos con traje blanco y usan pistolas de mayor calibre.

Anwar Haniyeh



Características:

Aguante +3 Carisma +0 Destreza +2 Fuerza +4
 Intelecto +2 Percepción +0 Voluntad +1.

Habilidades:

Alerta +2 Armas de Fuego (cortas) +2
 Armas de Fuego (largas) +2 Explosivos +1
 Atletismo +3 Bajos Fondos +2
 Buscar +1 Cerrajería +2
 Conducir (coches) +2 Discreción +1
 Farsa +1 Idioma (inglés) -1
 Idioma (árabe) +3 Idioma (francés) -1
 Idioma (alemán) -1 Intimidación +2
 Liderazgo +0 Mecánica +1
 Negociación +0 Pelea +2
 Sangre Fría +3 Seguridad +1
 Tortura +1

Puntos de drama: 1.

Ventajas:

Alto Umbral del Dolor 1, Impávido 1, Legalmente Inexistente 1.

Desventajas:

Fanático (religión) 1, Obsesión (acabar con el sionismo) 1.

Equipo:

Teléfono móvil, mochila, bolsa de diamantes, Corán, granada, pistola 9 mm.

Mercenarios de Anwar Haniyeh



Características:

Aguante +1 Carisma +0 Destreza +2 Fuerza +1
 Intelecto +0 Percepción +0 Voluntad +0

Habilidades:

Alerta +1 Armas de Fuego (cortas) +1
 Armas de Fuego (largas) +1 Atletismo +2
 Buscar -1 Conducir (coches) +1
 Conducir (helicóptero) +1 Discreción +1
 Electrónica -2 Explosivos -1
 Intimidación +0 Medicina -3
 Protocolos -2 Sangre Fría -1
 Seguridad -1 Supervivencia -1
 Táctica +0 Vigilancia +0
 Idioma (inglés) +1 Idioma (francés) -1
 Idioma (alemán) -2

Equipo:

Blindaje personal (chaleco), pistola 9 mm, cuchillo militar.

* En el Jeep negro tienen un par de rifles guardados en el maletero, con los que solo se equiparán si pueden acceder al vehículo cuando son asaltados.

Entrevista a Fred Hicks



por Juan Sixto
Traducción de Andrea Iglesias

Hola, Fred, muchas gracias por concedernos esta entrevista. Editor de Evil Hat y autor de varios juegos de rol como Don't Rest Your Head o Fate Core, ¿cómo empezaste con los juegos de rol y cómo ha sido el camino hasta hoy?

Llegué por primera vez a ellos en 3.º grado, a través de un amigo llamado Eamon que estaba jugando con el contenido de la caja roja de Dungeons & Dragons a plena vista. Los dados me fascinaron. Empecé a piratear algunos juegos y a hacer reglas caseras para los que había jugado, pero no tenía amigos con los que jugar hasta que entré en el instituto y la universidad. Jugué muchísimo a Amber y Fudge durante esos años, y también a Champions, GURPS, Beyond the Supernatural y muchos otros. Jugar a Amber Online a través de un MUSH (*multi-user shared hallucination*) me permitió conocer a la mayor parte de los contactos y las amistades de mi vida profesional, de una manera u otra.

A la larga fui pasando tanto tiempo con uno de esos amigos, Rob Donoghue, que nuestra tendencia natural a devorar y *hackear* los sistemas de juego dio a luz a FATE, basado en el sistema Fudge, que era simplemente una especie de proyecto paralelo que hicimos para apoyar nuestro propio juego. Pero queríamos compartirlo, y así lo hicimos: en digital, libre. Parecía que despegábamos, o al menos lo suficiente para que acabásemos adquiriendo la licencia para el juego de rol The Dresden Files a través de otro amigo del MUSH, Jim Butcher. Esto nos incentivó a convertir Evil Hat, una marca informal bajo la que habíamos hecho nuestros proyectos de juegos, en una empresa de juegos «real» alrededor de 2006 más o menos.

En España estamos a punto de poder disfrutar del juego de rol The Dresden Files, uno de tus juegos más conocidos. ¿Cómo ha sido trabajar en su desarrollo? ¿Qué pueden esperar los fans de él?

Fred Hicks, uno de los creadores de la editorial estadounidense de juegos de rol Evil Hat y del sistema FATE, nos habla en esta entrevista de las andanzas de Evil Hat y del papel de la financiación colectiva (*crowdfunding*) en la industria de los juegos de rol. Además, comparte con nosotros algunos pensamientos sobre algunos de sus juegos y, concretamente, del juego de rol **The Dresden Files** y **Atomic Robo**, que Nosolorol Ediciones publicará en español en los próximos meses.

Nos hemos esforzado mucho para asegurar que el propio sistema cree experiencias como las de los libros de Dresden, incluso aunque Harry no aparezca por ninguna parte y la acción se sitúe lejos de Chicago. El desarrollo del juego fue un camino largo y complicado, y nos llevó años terminarlo y hacerlo bien. Estamos muy orgullosos del resultado.

Hace unos meses entrevistamos en esta misma revista a Jim Butcher, que decía maravillas sobre ti y tu papel en el desarrollo del juego. ¿Cómo ha sido trabajar con Jim?

Jim nos conocía desde mucho antes de que fuéramos editores de juegos y mucho antes de que él escribiese sus novelas. ¡Ha sido genial trabajar con él! Y a veces un poco abrumador, cuando él sacaba nuevos libros y nosotros aún estábamos tratando de incorporar los anteriores.

Algunos de tus proyectos, como Fate Core System, han salido adelante gracias a plataformas de financiación colectiva, y cualquiera que te siga en las redes sociales puede ver que sueles participar en ellas. ¿Que opinión te merece la financiación colectiva como editor de rol? ¿Y como consumidor de rol?

La misma respuesta para ambas: Kickstarter ha ayudado a abrir el camino para una nueva edad dorada de los juegos de rol. Es un gran momento para ser jugador y un gran momento para publicar juegos; la tecnología de impresión y la capacidad de financiar el esfuerzo invertido están al alcance de tus manos.

Dicho esto, es fácil dar un paso en falso con un proyecto de este tipo, y yo no recomendaría recurrir a la financiación colectiva sin algo que se parezca a un plan de negocios completo, de principio a fin, con cada supuesto comprobado dos veces y datos fidedignos.

ATOMIC ROBO

THE ROLEPLAYING GAME

Una de las novedades más recientes de Evil Hat ha sido el juego de rol Atomic Robo. ¿Cómo surge este proyecto? ¿Por qué Atomic Robo?

Los creadores de los cómics de *Atomic Robo* eran fans de FATE, y cuando nosotros mencionamos que lo éramos de los cómics, se plantearon asociarse con nosotros para sacar adelante el juego. ¡Y salió! Especialmente cuando Brian Clevinger sugirió que incorporásemos a Mike Olson al proyecto.

Para aquellos que no estén familiarizados con Atomic Robo, ¿qué pueden encontrar en el juego de rol? ¿Qué estilo de juego nos ofrece?

Es un juego de rol de acción y ciencia. Es parecido al de Los Cazafantasmas, pero sin lo sobrenatural y centrado en las aventuras de un robot atómico inmortal creado por Nikola Tesla en la década de 1900. Una historia muy dinámica, un sistema muy ágil y algunas características únicas hacen que el juego sea fiel al espíritu de los cómics.

Uno de los proyectos en los que estás trabajando ahora mismo es Designers & Dragons: A History of the Roleplaying Game Industry. ¿Qué puedes contarnos de este proyecto? ¿Qué os ha llevado a trabajar en algo tan atípico? ¿Podremos verlo también en España?

Designers & Dragons es un proyecto iniciado por la autora Shannon Appelcline hace unos diez años. Es un gran proyecto, probablemente el más profundo que nuestra afición haya visto jamás. Mongoose Publishing se encargó de una publicación anterior, pero la tirada era pequeña y se agotó rápidamente. Nos encargamos de la segunda edición con Shannon y le permitimos *explayarse*: los cuatro volúmenes en conjunto ascienden a algo así como un millón y medio de palabras. Nuestro proyecto en Kickstarter está permitiendo imprimir los cuatro volúmenes al mismo tiempo, así como producir



algún material digital complementario a la vez que trabajamos con objetivos flexibles.

En cuanto a España, dependerá de lo que los distribuidores puedan llevar al mercado. Tenemos algunos distribuidores en Europa con los que trabajamos y esperamos que participen para que los libros estén disponibles por allí.

Como rolero, autor y editor experimentado, ¿puedes dar algún consejo a nuestros lectores sobre cómo crear un buen juego de rol o una buena aventura?

Eso es un tema muy amplio, pero voy a darle una respuesta breve: centrarse en la creación de la mecánica que sostenga la ambientación y jugar estilos de juego que desees que surjan en la mesa. Todo lo demás es innecesario, en realidad. No es que no pueda o no deba tenerse en cuenta, pero si está ahí funcionará a su manera, y esa manera podría cambiar totalmente tanto la ambientación como el estilo del juego.

El sistema FATE ha evolucionado desde Spirit of the Century a Atomic Robo. ¿Crees que continuará evolucionando en los años siguientes o tenemos ahora su forma final?

Creo que todos los sistemas tienden a evolucionar, ya sea oficial o extraoficialmente, como las culturas de juego que crecen alrededor de ellos. El Fate Core de 2013 tiene (para mí) algunas grandes diferencias del FATE de Spirit of the Century de 2006. En otros siete años podría darse el mismo tipo de cambios. Es difícil saberlo, pero estaré ahí jugando todo el camino para averiguarlo.



FATE

CORE SYSTEM



EL BAÚL DE LOS LUTINES

POR DAVID GARCÍA MARTÍN

ILUSTRACIONES DE JAIME GARCÍA MENDOZA

Hola, joven e incordiante lutín. ¿Qué te mueve hoy a pedir el sabio consejo de Goblop? ¿Que te he hablado de los personajes que habitan la torre pero nunca de tus compañeros lutines? Bueno, pensé que te encargarías tú solito de conocerlos..., ¿o es que hay que darte todo hecho? En fin..., veamos pues, ¿qué quieres saber? ¿Que qué hay en el baúl de los lutines? Pero, espera, ¿aún no lo conoces?! ¡Por todos los demonios! ¿Y dónde narices dormías hasta ahora? Aggg, prefiero no conocer la respuesta... Ven, te mostraré dónde vivimos los lutines en la torre de Rudesindus. Pero no te acostumbres, ¡Goblop no es el guía turístico de nadie!

He aquí el baúl de los lutines. Desde fuera no parece tan condenadamente grande, ¿verdad? Eso es porque Rudesindus le lanzó un encantamiento de amplitud para que pudiéramos entrar todos. Aquí es donde los nuestros duermen cada noche (y algunos holgazanes también durante el día...). Como ves, filas y filas de pequeñas literas de nuestro tamaño apiladas por doquier, enormes torres de camastros que por la noche son un maldito concierto de ronquidos y flatulencias. Amenazan con caerse de un momento a otro, pero no te preocupes, ¡hace ya una semana que no tenemos ningún accidente al respecto! Y ese rincón oscuro de ahí, en lo más bajo de todo el baúl, es donde duermen los novatos. Te darás cuenta rápidamente de la peste a orina y excremento de paloma, por eso nadie lo quiere. Pero, ya ves, ¡es lo que tiene ser un recién llegado!

Todavía es temprano, así que creo que tengo tiempo suficiente para presentarte a alguno de nuestros compañeros. ¡Creo que es un buen momento para controlarles a todos! Vamos, vamos, ¡es la hora de pasar revista! Quiero a todos los lutines aquí rápido. ¡Moved vuestro pequeño e infernal culo! Bien, eso es. ¿Estamos ya todos? Perfecto. Pues adelante, empecemos.

Estos son algunos de los lutines que andan pululando siempre por la torre, así que no te extrañes si cada dos por tres te cruzas con ellos en tus andaduras. Este de aquí, el de túnica negra y cabeza de calavera de rata, es Peker. Es el ayudante principal de Rudesindus en sus rituales (en especial en las invocaciones de otros lutines). Es un tipo simpático, aunque bastante estúpido. Por eso es el más indicado para ayudar a Rudesindus en sus rituales de invocaciones demoniacas, ¡porque no para de sonreír como un idiota! Que no te extrañe pegar un brinco del susto cuando te cruces con él, ¡toparse de bruces con esa calavera andante da muy mal rollo!

Peker, el ayudante de rituales: *Es un lutín del Dominio de los Rituales. Es cadavérico y aterrador pero muy bobo. Es experto en ayudar en rituales mágicos, hacer la sonrisa de la muerte (algo que solo alguien con una calavera a modo de cabeza es capaz de hacer) y asustar sin quererlo. Cuando acaba sus años de servicio espera conseguir un puesto de honor en el séptimo círculo de los Infiernos.*

Pasemos al siguiente lutín: este de aquí, ¿lo ves? Fíjate bien ahí abajo, esa diminuta criaturita que da botes con expresión de felicidad suprema. Se trata

de Clin, el lutín más pequeño que Goblop ha visto nunca. ¡Tiene el tamaño de una pulga! Pero nunca subestimes a este pequeñajo, ¡no te imaginas las cosas que algo tan pequeño puede llegar a hacer!

Clin, la pulga: *Lutín del Dominio de la Inmortalidad (en realidad no le da ningún poder, ¡con excepción de ser inmortal! No necesita hacer tirada ni nada: es inmortal y punto. Ya os dije que no le subestimarais...). Es del tamaño de una pulga y muy adorable pero asustadizo, infantil e inocente. Es experto en realizar cosas imposibles, mirar con ojitos adorables y salir del interior de criaturas que se lo han zampado. Cuando acabe sus años de servicio espera tener el tamaño de un gato.*

Esos dos que ves ahí son inseparables. El más alto es Rotreg el Cola Lagarto. A la vista está que le llamamos así por la cola de lagarto que tiene. Es un buen tipo y suele trabajar en el huerto de Rudesindus. Si necesitas algo de por ahí fuera sería una buena idea preguntarle a él. Solo tiene un problema: ¡es adicto a las bellotas! Ya sabes qué hacer si quieres conseguir algo de él... ¡Goblop lo ha hecho miles de veces!

Rotreg el Cola Lagarto: *Lutín del Dominio de los Huertos. Es muy ágil pero muy adicto a las bellotas. Es experto en trepar a encinas, cuidar plantas y esquivar plantas carnívoras. Cuando acabe sus años de servicio espera ser guardabosques de un enorme encinar.*

Su inseparable compañero es Bumbo. Es ese lutín de ahí, el de los pequeños cuernos en la cabeza, nariz chata, boca grande llena de colmillos, pezuñas en vez de pies y piel dura como la piedra. Si de algo entiende Bumbo es de insectos. Mientras que Rotreg se tira todo el tiempo que puede buscando bellotas, él lo hace buscando bichos de todos los tipos y colores. Los caza, los admira y después se los come, ¿o acaso pensabas que los coleccionaba? Si quieres saber algo sobre bichos, él es el tipo indicado. Además, encontrarle es fácil. Donde esté Rotreg estará Bumbo.

Bumbo el Comebichos: *Lutín del Dominio de los Bichos. Es duro como una piedra y avispado pero muy adicto a los insectos. Es experto en encontrar bichos, cazar bichos y moverse en sigilo (para no espantar a los bichos). Cuando acabe sus años de servicio espera poner una taberna con los mejores platos de insectos cocinados del mundo.*

El siguiente lutín es Salop. No es extraño confundirle con un pájaro cuando lo ves la primera vez, hasta que te das cuenta de que camina erguido, con las alas a cada lado como si fueran brazos, lleva un embudo en la cabeza a modo de casco y una gorguera de metal repleta de abollones. Muchos piensan que en realidad se trata del alma de un lutín reencarnada en un pajaraco, otros aseguran que no es más que un pájaro con pretensiones de ser un lutín. ¿Quién sabe? La cosa es que es un tipo de pocas palabras (solo dice «pío, pío»..., y a veces ni si quiera eso) y es muy dado a dar picotazos. Oh, y suele pasearse por el palomar mirando a las palomas del mago de una forma un tanto... inquietante... En fin, no todo el mundo es perfecto.

Salop, el lutín pájaro: *Lutín del Dominio del Piar. Es emplumado y apajarado (una palabra que hemos inventado para indicar que tiene hábitos de pájaro) pero de pocas palabras y obsesionado con las palomas. Es experto en piar, dejar cagarrutas por todas partes y envalentonarse en el momento más inapropiado. Cuando acabe sus años de servicio espera... Espera... Bueno, en su contrato solo pone «pío, pío, pío».*

Y este de aquí, aggg... A este no puedo soportarlo... En serio, si quieres meterte en problemas, él es el tipo indicado. Se llama Nesteff, es ese lutín grandote de allí, el de los tres ojos de serpiente, dos finas colas y la barbilla repleta de tentaculillos en constante movimiento. Goblop está seguro de que su mal humor surge de ser tan feo. Nesteff es el jefe de los Tíos del 666. ¿Quiénes son los Tíos del 666? Pues el grupo más problemático de la torre. Son cuatro lutines de aspecto monstruoso cuya mayor afición es hacer la vida imposible a los demás habitantes del baúl, pensar cómo arrebatarle la campana y quedar bien delante de Rudesindus echándole la culpa siempre a otro.

Nesteff, líder de los 666 y archienemigo de Goblop: *Lutín del Dominio de las Posesiones. Es astuto y maquiavélico pero muy envidioso. Es experto en preparar malvados planes, comportarse como un matón e intimidar. Cuando acabe sus años de servicio espera conseguir un Infierno en miniatura en el que torturar a quienes se granjeen su enemistad.*

El siguiente integrante de los Tíos del 666 es ese lutín con pinta de rana con cuernos. Se llama Crocky y siempre le verás besando el suelo (y otros sitios más desagradables) que pisa Nesteff. Él es el chivato de la torre. Se conoce todos los chismes que se cuecen por aquí y no dudará ni un instante en contárselos al mago o a Nesteff.

Crocky el Chivato: *Lutín del Dominio de la Información. Es anfibio y zalamero pero traicionero y chivato. Es experto en sacar*



información, lamerle el trasero a Nesteff y parecer el mejor amigo del mundo. Cuando acabe sus años de servicio espera tener una pequeña caja mágica con una pantalla donde se le muestren todos los chismorreos del mundo.

La tercera en discordia es Patuja Carabruja. Inconfundible entre todas las lutinas por tener nariz aguileña, estar pasada de peso (como la Bruja de las Marismas) y parecerse de forma bastante escalofriante a un hombre. Su voz poco afeminada y grave tampoco ayuda demasiado a darle una apariencia distinta. Ella es la matona del grupo de los 666 y la encargada de hacer los trabajos sucios. Se dice que está enamorada en secreto de Nesteff, pero si es en secreto... ¿por qué narices lo sabe todo el mundo?

Patuja Carabruja: *Lutina del Dominio de las Cuerdas. Es grande y fuerte pero gorda y poco femenina. Es experta en dar derechazos, espachurrar con su barriga y dar mucho miedo. Cuando acabe sus años de servicio espera que Nesteff se enamore perdidamente de ella.*

El último del cuarteto de los lutines del 666 es Grajo. Como puedes ver, tiene la apariencia de un hombrecillo diminuto de grandes ojos y pelo estropajoso. Siempre lleva un dedal en la cabeza a modo de casco para protegerse de las ratas. Sí, has escuchado bien. Grajo es un auténtico maestro en el arte de sublevar a las ratas. A menudo suele juntarse con Croky (y algún otro lutín al que engañan) para cazar alguna rata atándole una cuerda al cuello e intentar domesticarla. Hasta ahora no lo han logrado nunca.

Grajo, domador de ratas (o eso quisiera él...): *Lutín del Dominio de los Dedales. Es muy valiente pero muy terco (mucho, mucho). Es experto en fingir que doma ratas, colocar cebo para ratas y azuzar ratas.*

El siguiente en la fila, el delgaducho y alto con una túnica hasta los pies y cara de pez, es Aplotelmus, el ayudante de laboratorio. No hay nadie en la torre (con excepción de Rudesindus, claro) que sepa de las cosas de la alquimia más que él. El problema es que es un tipo bastante solitario, por lo que no es dado a hablar demasiado. Por suerte, Aplotelmus es un lutín generoso y, si le pedimos ayuda, lo más seguro es que nos preste alguna de las muchas pociones que guarda bajo su litera. Claro que nunca sabes cuál te va a dar.

Aplotelmus, ayudante de laboratorio: *Lutín del Dominio de la Alquimia. Es muy inteligente, grande y generoso pero muy solitario, tornadizo y callado. Es experto en preparar pociones, identificar*

sustancias y ordenar el laboratorio. Cuando acabe sus años de servicio espera tener un laboratorio para él solo.

Si Aplotelmus decide daros una poción lanzad 1d y consultad la siguiente tabla.

1d6	Poción	Efecto
1	Dormitronia	Quien la bebe se duerme.
2	Bon Bon	Al romperse el recipiente sale vapor. Quien la huele se enamora del primero que ve.
3	Poción del puaj	Quien la bebe no parará de vomitar.
4	Jugo de pluma	Quien la bebe puede flotar en el aire.
5	Mercromina	Quien la bebe recupera un punto de salud.
6	Pócimamuyveloz	Quien la bebe se vuelve extremadamente rápido.

En la torre los lutines tenemos nuestra propia economía basada en el trueque. Un lutín que encuentra algo valioso se lo puede cambiar a otro por algo que él desee (también se lo puedes robar cuando no esté mirando... Lo sé, no es muy ético, pero ¿qué le vamos a hacer?, somos demonios...). A menudo los lutines se reúnen en una vieja madriguera deshabitada cuya entrada se encuentra en la maquinaria del puente levadizo. Allí los lutines montan una especie de mercado y realizan sus trueques. Si hay un lutín del que puedas conseguir casi cualquier cosa, ese es sin duda alguna Zap, esa pequeña criatura con la apariencia de un insecto. Zap es un auténtico experto en el regateo y domina a la perfección el arte de la compraventa. Si en algún momento eres incapaz de encontrar algo que te haga falta no dudes en recurrir a él. Eso sí, recuerda que siempre hay que darle algo a cambio...

Zap, el mercader: *Lutín del Dominio de las Cosas Valiosas. Es muy astuto pero minúsculo y comprador compulsivo. Es experto en regatear, conseguir gangas y trepar por las paredes y los techos. Cuando acabe sus años de servicio espera montar una línea de mercaderes en todo el imperio de Monk.*



¿Eso de ahí? Oh, no, no es una piedra aunque lo parezca. En realidad se trata de Rudus, el encargado de atender a la princesa cautiva. Es el único lutín de toda la torre que la adora con locura... En fin, ¿qué puedes esperar de un pedrusco? Todos sus compañeros se meten con él por su ñoñería. Lo habitual es que lo encuentres en compañía de Prisky... Ambos son tan empalagosos... Puaj, Goblop no los soporta.

Rudus el Pedrusco: *Lutín del Dominio de las Telas. Es adorable y encantador pero confiado y asustadizo. Es experto en hacer amigos, parecer una piedra y servir a la princesa cautiva. Cuando acabe sus años de servicio espera tener una princesa que le cuente cuentos cuando se vaya a dormir.*

A esta de melena gris y estropajosa y cara sonriente posiblemente ya la conozcas. Se trata de Prisky. Es la mayor pelota de Rudesindus que encontrarás en toda la torre. También es, con diferencia, la lutina más bonita del lugar, pero no te hagas ilusiones, ¡Prisky es la lutina de Goblop!

Prisky, la lutina de Goblop: *Lutina del Dominio de la Imaginación. Es hermosa y trabajadora pero muy coqueta. Es experta en atender a Rudesindus, enamorar lutines y engatusar para que la cuiden. Cuando acabe sus años de servicio espera conseguir un nenúfar completamente equipado en el que vivir junto a su futuro novio.*

Pasemos al siguiente lutín. Se trata de Kujuf. ¿Que no lo ves? Pues lo tienes delante... ¿Ves esa pequeña cacerola con patas y brazos y la tapa entreabierta? Si te asomas verás un par de ojillos saltones ahí dentro. Nadie sabe cómo es Kujuf en realidad, pues nunca se quita esa cacerola. Saca sus extremidades por los agujeros que ha hecho al cacharro que lleva encima. Eso y los pelos que asoman por el hueco de la tapa es lo único visible de él. La verdad es que es un tipo bastante peculiar... Claro que, como siempre está ahí metido, es inútil hablar con él porque nadie le oye, así que ha pasado a comunicarse por medio de señas. Lo normal es verle realizando las tareas del palomar. ¡Con esa armadura está a salvo de cualquier picotazo!

Kujuf, el cuidador de palomas: *Lutín del Dominio de los Metales. Es pseudoartificial y resistente pero tímido y cobarde. Es experto en meter todo su cuerpo en su cacerola, rodar como un balón y comunicarse por señas. Cuando acabe sus años de servicio espera transformarse en tortuga y vivir dentro de su caparazón.*

Ahora muestra tus respetos a Matusalín, el más anciano de todos los lutines de la torre. ¡Se dice que tiene más de seiscientos años! Como ves, Matusalín es un viejete enclenque, con un sinfín de espinas que salen de su espalda, todas ellas astilladas y amarillentas. Además, es el único lutín que lleva más de trece años al servicio de Rudesindus. El pobre tiene importantes pérdidas de memoria a causa de su avanzada edad y siempre cree que se encuentra en su primer año en la torre.

Matusalín el Abuelele: *Lutín del Dominio de las Barbas. Es muy paciente pero muy olvidadizo. Es experto en olvidar cosas, contar historias de tiempos inmemorables y hacer chascar sus huesos. Hace mucho tiempo que ha olvidado lo que desea obtener cuando acabe sus años de servicio.*

Creo que ya llevas el tiempo suficiente en la torre como para contarte el secreto de los lutines: el pasadizo secreto. Impresiona, ¿eh? Tras los muros de este edificio hay un laberíntico sistema de pasajes que comunican varias estancias de la torre. Si consigues no perderte llegarás en un santiamén a cualquier habitación ¡sin que nadie te vea!

Para moverte a través de los pasadizos debes hacer una tirada a dificultad 5 para encontrar el camino. Si la superas, llegarás a la habitación elegida (entre las de la tabla de pasadizos). Si la fallas, haz una tirada en la tabla de pasadizos para ver en qué habitación apareces.

1d6	Habitación
1	Osario
2	Biblioteca
3	Aula mayor
4	Habitación del diezmo
5	Laboratorio
6	Cocina

Pero si no quieres perderte por esos túneles lo mejor será que le pidas ayuda a Cozom. Es ese lutín de ahí, el de un solo ojo, de piel azul y expresión malhumorada (en realidad lo que le ocurre es que le molestan los colmillos que sobresalen de su boca). Se tira la mayor parte del tiempo metido en los pasadizos, aunque incluso él se pierde ahí dentro.



Cozom el de un Solo Ojo: *Lutín del Dominio de las Manchas. Es tranquilo y grande pero monocular y enfadadizo. Es experto en moverse por túneles oscuros, mover su ojo rápidamente y guiar a otros lutines (si indica a alguien cómo ir por los pasadizos, este cogerá el dado mayor cuando realice la tirada para encontrar el camino). Cuando acabe sus años de servicio espera tener un laberinto para él solo con un monstruo medio hombre medio toro en el centro.*

Ahora atento al próximo lutín, porque él sí que es un tipo enroillado. Ese de ahí, el que parece una merluza con patas y repleta de pinchos. Él es Zopo, uno de los lutines más simpáticos y con mejor sentido del humor que Goblop ha conocido nunca. En realidad no tiene ninguna labor fija dentro de la torre, aunque siempre está dispuesto a ayudar. Pero ten cuidado, ¡porque no parará de hacerte bromas y algunas de ellas no tienen ninguna gracia! Entre sus mayores aficiones se encuentra prepararse cazuelas de agua en las que se zambulle para nadar (el mago tiene cazuelas muy grandes en la cocina).

Zopo, el lutín bromista: *Lutín del Dominio de las Ilusiones. Es grande y amistoso pero muy bromista. Es experto en hacer bromas pesadas, reírse de sus propios chistes y ayudar a otros lutines. Cuando termine su contrato espera tener un circo propio solo de lutines con el que viajar por el mundo haciendo bromas.*

Bueno, creo que el siguiente será el último lutín que te presente. ¿Por qué? ¡Pues porque tengo mil trabajos que hacer y los estoy desatendiendo! Como ves, la apariencia de este lutín es un tanto... turbadora. Tiene patas de pollo, cuerpo orondo, los brazos llenos de pequeñas púas y terminados en una sola garra, la cara alargada, picuda y repleta de dientes, y le sale de la cabeza un peculiar tentáculo... El pobre es Bojo, y es feo incluso entre los lutines más feos. En serio, ¿alguna vez has visto una cosa más horrenda que esta? A Goblop casi se le caen los ojos la primera vez que lo vio. Muchos dicen que se trata del experimento fallido de algún demonio mayor del inframundo... Vete a saber. Suele estar en la biblioteca colocando manuscritos y viejos tomos.

Bojo el Feo Refeo: *Lutín del Dominio de los Libros. Es tentaculado y picudo pero muy feo. Es experto en encontrar libros, esparcir lutinas y agarrar con su tentáculo. Cuando acabe sus años de servicio espera volverse condenadamente guapo y enamorar a todas las lutinas que se crucen en su camino.*

En fin, creo que ya hemos... Espera, ¿quién es ese lutín que viene por ahí? Oh, por todos los demonios, es Arzhak... ¡Y Goblop

odia a Arzhak! ¿Que por qué? Te lo explicaré. Arzhak es el líder de los lutines de primera, el grupo de élite de Rudesindus que se encarga de hacer los trabajos más peligrosos en cualquier lugar del mundo. O al menos eso es lo que dicen ellos. ¡Los verdaderos lutines de primera somos los que nos quedamos aquí en la torre junto al mago! Arzhak es un lutín apuesto, con una cicatriz en un ojo, dos imponentes cuernos y anormalmente grande y fuerte, que suele volver locas a todas las lutinas. Odio ver cómo babea Prisky cuando le ve... Grrr... Por suerte para Goblop no suele venir mucho por la torre. Si le ves por aquí no te molestes en pedirle ayuda. A los lutines de la torre siempre nos mira por encima del hombro... ¡Es un maldito prepotente!

Arzhak, líder de los lutines de primera: *Lutín del Dominio de la Electricidad. Es grande, fuerte, apuesto y valiente pero muy prepotente y muy creído. Es experto en combatir, dar órdenes y conseguir todo lo que se propone. Cuando acabe sus años de servicio espera tener todo un ejército de lutines bajo sus órdenes con los que intentará dominar el mundo.*

Bien, creo que ahora sí. Por supuesto, hay muchísimos más lutines en la torre, pero en este momento están realizando sus tareas, y espero que no pretendas que vaya sitio por sitio presentándotelos a todos. ¡Ya los conocerás tú por tu cuenta! Si quieres un consejo de un tipo interesante y listo como Goblop, escúchame atentamente: intenta averiguar siempre qué es lo que más desea un lutín (que, curiosamente, suele coincidir con la recompensa de sus contratos. A veces las casualidades me sorprenden...). Conocer ese dato es casi como conocer el nombre de un demonio. ¿Por qué? ¡Pues porque podrás sobornarle con muchísima más facilidad!

Ahora será mejor que vuelvas a tus quehaceres. No sé por qué tengo la sensación de que esta no será la última vez que dejes desatendido tu trabajo para que te resuelvan tus dudas... Goblop no tolerará más por hoy ese comportamiento. ¡A trabajar, gandul!



POR ANDREA IGLESIAS Y PABLO SIXTO

ILUSTRACIONES DE JAVIER CHARRO

R.E.A.C.T.2.3: ENEMIGO EXTERIOR

En «REACT 2.3» pudimos ver una imagen de cómo es el mundo en el que la organización militar REACT se encarga de proteger a la humanidad de la amenaza de los Invasores y en «REACT 2.3: Guerra global» se detallaron todos los estamentos militares de REACT y sus modos de combate. Ha llegado el momento de saberlo todo sobre los Invasores, una raza alienígena llegada a la Tierra dispuesta a poner fin a toda la civilización. Sus motivos y su historia no han sido descubiertos. Hasta ahora.

En este artículo se detalla también toda clase de criaturas alienígenas y naves espaciales que pueden emplearse en las partidas de REACT 2.3 así como en cualquier otra ambientación de ciencia ficción empleando el sistema NSd20.

El origen de los Invasores

El ser humano los llamó Invasores cuando aparecieron y así se los ha conocido desde entonces. Para los hombres y las mujeres de la Tierra ellos son una fuerza hostil que ha venido a quitarles lo que les pertenece, pero puede que el planeta les pertenezca a ellos más que a la humanidad.

Los Invasores llegaron al Sistema Solar a bordo de su enorme nave, un transporte capaz de cargar con miles de ellos conservados en criogenia y recorrer inmensas regiones del espacio a velocidades muy poco inferiores a la

velocidad de la luz. Tras cientos de años de viaje, encontraron un planeta en el que la vida era posible: la Tierra. Se encontraba lleno de vegetación y de animales y, como los Invasores no encontraron ninguna civilización que poblase el planeta, decidieron que sería el lugar en el que establecerse.

El Consejo, formado por unos pocos miembros de la raza que la inteligencia artificial de la nave retiró de sus cámaras de criogenización, se reunió y decidió que, aunque el lugar era propicio, el momento no lo era. Los duros períodos glaciales suponían una amenaza para la colonización del planeta, así que lo mejor sería esperar pacientemente a que las alteraciones del planeta y su estrella lo convirtieran en el lugar perfecto. Por ello decidieron aterrizar la enorme nave en la luna que orbitaba su nuevo mundo y volver a su sueño hasta que el ordenador de la nave los despertara.

Durante miles de años aguardaron en la superficie lunar sin nada que perturbara su sueño, hasta el 20 de julio de 1969. En el mismo momento en el que el Eagle alunizó, algo se despertó en lo profundo de la Ciudadela Lunar. La llegada del hombre a la Luna provocó que la inteligencia artificial que vigilaba el sueño de sus creadores reparase en la humanidad por primera vez. Una raza similar al resto de animales había logrado abandonar el planeta y ubicarse en la superficie lunar, con la nave enterrada y

los miles de cuerpos congelados de su interior a su alcance. En ese momento la humanidad se convirtió en una amenaza.

En aquel momento el Consejo de los Invasores volvió a ser despertado y cuestionado sobre cómo se debía actuar. Decidieron que la humanidad era una amenaza para sus planes y que debían terminar con ella. Sin embargo, no suponía una amenaza inminente dado que todavía no sabía de la existencia de los Invasores, así que estos decidieron actuar con paciencia. Durante casi cincuenta años la maquinaria automatizada de la Ciudadela Lunar diseñó y fabricó un ejército con el que acabar con la plaga que ahora cubría todo el planeta. Aprovechándose de las comunicaciones terrestres que podían interceptarse desde la Luna, se estudió a la humanidad y se creó un ejército diseñado para sembrar el terror entre la población y acabar con los núcleos de resistencia rápida y eficazmente.

En el año 2015, tras haber preparado la invasión con todo detalle, el Consejo decidió comenzar la invasión para acabar con la humanidad antes de que fueran los propios alienígenas los que se extinguieran a manos de los terrícolas. Se lanzaron decenas de naves de desembarco contra el planeta cargadas con toda clase de soldados y máquinas de guerra en su interior, y el Consejo se preparó para una pronta y sencilla victoria.



Si conoces al enemigo y te conoces a ti, no necesitas temer el resultado de cien batallas. Si te conoces a ti mismo pero no al enemigo, por cada victoria ganada, sufrirás también una derrota.

El arte de la guerra

SUNZI

Un plan de miles de años en peligro

Contra todo pronóstico, la guerra se estancó en un conflicto en el que parecía que ninguno de los dos bandos podría hacerse fácilmente con la victoria. El primer gran revés que sufrieron los Invasores fue durante el asalto a Quebec. Tras una serie de aplastantes victorias en las grandes ciudades de la Tierra, una organización recién creada llamada REACT fue capaz de establecer una defensa en la ciudad y repeler el ataque. Era la primera batalla que la humanidad lograba ganar y sembró la esperanza en ella.

La existencia de REACT rápidamente se convirtió en una amenaza para los planes del Consejo, y es que los soldados de REACT cada vez contaban con mejor tecnología y armamento. Todo cambió en el año 2017, cuando un grupo de soldados humanos logró llegar a la superficie lunar y colocar un artefacto nuclear en el interior de la base de los alienígenas. Decenas de salas de fabricación y laboratorios se destruyeron en la explosión, pero aquello no fue lo único. La detonación provocó que una de las enormes cámaras subterráneas colapsara y su techo se desplomase sobre los centenares de cámaras de criogenización que se encontraban allí. Aquel ataque provocó que los Invasores perdieran miles de sus congéneres en un instante. Por primera vez en miles de años el Consejo sintió miedo.

Ante esta nueva situación, los Invasores que habían infravalorado a la humanidad y que ahora ya no era una guerra por un planeta, era una lucha por la supervivencia. Temeroso de que otro ataque a su base acabase con más de ellos y viendo que la Luna había dejado de ser segura, el Consejo decidió que debían buscar un nuevo hogar para sus hermanos y puso sus ojos en el lugar menos vigilado por el enemigo: África. REACT había centrado sus esfuerzos en defender el resto del planeta y había dejado el continente africano desatendido, por lo que los Invasores tomaron el control de la región y la utilizaron para sus propios intereses.

Durante los años que REACT ha dejado desprotegida África, los Invasores han desplegado centenares de tropas y maquinaria suficiente para comenzar a edificar enormes bases donde esconder al resto de Invasores en su cámaras hasta que llegue el momento de despertarlos a todos. Han construido una decena de bases en distintos puntos de África, enormes complejos subterráneos en los que no solo esconden

a los miembros de su raza, sino donde el Consejo realiza toda clase de experimentos con los humanos que capturan para encontrar una manera de poner fin de una vez por todas a esta guerra. Para este propósito han comenzado a desplegar los enormes cargueros Cosechadores por todo el continente, que dejan incapacitada a la población a medida que lo recorren para después llevarla a sus bodegas.

Pero esta no es la única vía de acción que el Consejo ha decidido llevar a cabo. A medida que la guerra avanza, nuevos tipos de tropas se crean en los laboratorios de la base lunar y cada nueva remesa de soldados es más útil y letal que las anteriores. En África los Invasores ganan terreno y tienen cada vez más tropas y bases, y siguen golpeando a REACT por el resto del planeta para mantenerlos alejados de sus intereses.

La Ciudadela Lunar

El enorme complejo militar de los Invasores sirve como base de operaciones de toda la invasión a la Tierra. Construido hace mucho tiempo, se ha expandido por el subsuelo lunar creando un enrevesado laberinto de pasajes y enormes estancias subterráneas.

Desde la superficie solo puede verse la pequeña parte de la base que se encuentra en la superficie. Lo que más llama la atención son las enormes antenas que se encargan de monitorizar todas las transmisiones de los distintos equipos de invasión, una enorme cúpula de campo dispersor que protege la parte externa de la base de posibles ataques y los pozos de despegue. Estos son unos enormes pozos circulares que unen las profundidades del complejo militar con la superficie y por los que las naves de desembarco y los cazas Aguja salen a toda velocidad hacia la Tierra. Estas aberturas no estaban apenas defendidas cuando comenzó la guerra y fue por donde descendió en 2017 el equipo que colocó un dispositivo nuclear en el interior de la Ciudadela Lunar. Desde entonces los pozos de despegue cuentan con pesadas puertas blindadas que solo se abren para dejar paso a las naves, y decenas de enjambres de Cortadores y otras criaturas robóticas los vigilan constantemente.

En el subsuelo se encuentran los enormes talleres en los que se fabrica toda clase de maquinaria de guerra, desde las sondas y droides mineros para la extracción de materiales hasta las naves de desembarco y otros





transportes de guerra. También se encuentran los laboratorios en los que se crían los soldados que serán enviados a la batalla, como los enormes tanques de clonación de los Theros, que permiten enviarlos al combate de manera constante. En toda esta región de la Ciudadela Lunar se crea el ejército de los Invasores y todo está automatizado, de forma que no se necesita ninguna forma de vida para esta labor. Está dirigida por una inteligencia artificial cuya misión es analizar el estado del conflicto con la humanidad, seleccionar las tropas adecuadas y coordinar la maquinaria necesaria para su creación.

Todos los materiales necesarios para esta tarea se obtienen a través de la maquinaria minera que han tenido en funcionamiento durante cientos de años. En los túneles más profundos de la Ciudadela Lunar enormes excavadoras perforan el subsuelo para obtener los metales pesados que necesitan, como el titanio. En la superficie se han desplegado cosechadoras que recorren la superficie recolectando helio-3, que emplean como combustible para sus máquinas y naves. Después de tantos años de guerra han comenzado a buscar nuevas fuentes de materiales por si la campaña militar se alarga indefinidamente. Estos nuevos lugares de explotación son pequeños asteroides y cometas cercanos y las nuevas explotaciones mineras en África, donde los Invasores han comenzado a perforar la superficie sin que los soldados de REACT puedan evitarlo.

En el corazón de la fortaleza, en lo más profundo de la Ciudadela Lunar, se encuentran las cámaras de conservación. En estas cámaras subterráneas se encuentran miles de cápsulas de criogenización donde reposan los cuerpos de los Invasores desde hace siglos. Durante el ataque de REACT, una de las cámaras fue destruida y cientos de Invasores murieron en su gélido sueño. Por ello, las cámaras han sido selladas y reforzadas y solo se abren para trasladar a los alienígenas a otros lugares más seguros.

Lluvia de muerte

Durante los años que ha durado la guerra, los Invasores han seguido una estrategia clara y definida: golpear a su enemigo de manera constante y a lo largo de todo su territorio. Desde su base lunar son capaces de enviar decenas de naves de desembarco al mismo tiem-

po, impulsándolas para que abandonen la gravedad lunar y caigan hacia la Tierra a toda velocidad. Gracias a los repulsores de gravedad, estos proyectiles llenos de soldados pueden caer a un máximo de un kilómetro de distancia desde el objetivo fijado. Que puedan atacar en cualquier lugar y en cualquier momento ha creado una sensación de extrema inseguridad entre las poblaciones humanas, y los alienígenas han aprovechado este miedo desde el comienzo de la guerra.

Una vez que los Invasores seleccionan un objetivo, y tras esperar que la rotación lunar les permita una trayectoria favorable, lanzan una o varias de estas naves esféricas con las tropas adecuadas para la misión en su interior. También es normal que envíen una pareja de cazas Aguja para que escolten las naves de desembarco.

Después de meses de ataques, los científicos de REACT repararon en que durante varias horas al mes no se detectaba ningún ataque de este tipo de naves. Un estudio de la órbita lunar y su rotación llevaron a la teoría de que, por la posición de la base lunar y la rotación de la Luna, los Invasores no pueden enviar las naves de ataque durante treinta y siete horas de cada ciclo lunar. Es decir, durante casi un día y medio los Invasores no pueden atacar la Tierra. Entre los soldados de REACT se conoce a este periodo como «la calma», y la llegada de este momento suele celebrarse ya que es cuando el Alto Mando es más benévolo con los permisos y los soldados pueden volver con sus familias.

Por la variedad de soldados que los Invasores tienen a su disposición, han creado una serie de estrategias y agrupaciones de soldados para cada tipo de ataque. REACT se ha encargado de catalogarlas todas para que sus soldados puedan hacerse una idea de lo que los espera cuando las cápsulas caen del cielo.

A continuación se incluye una tabla de las diferentes formaciones que suelen emplear los Invasores en sus naves de desembarco y su forma de operar. También se incluye una columna porcentual para poder representar un asalto de naves de desembarco de manera aleatoria en las partidas de REACT.

Tropas	Objetivo	Porcentaje
Equipo de limpieza: 4 Ingenieros.	Toma de muestras de tecnología y cadáveres humanos.	0- 10
Infección mortal: 3 Acechadores.	Ocultarse en la zona, establecer un nido y reproducirse.	11-20
Desatar el pánico: 6 Theros y 2 tropas de asalto Archaen.	Atacar civiles y fuerzas del orden en núcleos urbanos.	21-40
Fuerza de asalto: 4 Theros, 2 tropas de asalto Archaen y 2 sondas cazadoras.	Asaltar zonas defendidas por militares o tropas de REACT.	41-60
Cabeza de playa: 8 Theros, 1 comandante Theros y 3 Aeroescudos.	Tomar una región y asegurarla hasta que lleguen refuerzos.	61-80
Matanza inmediata: 3 enjambres de Cortadores.	Matar civiles o soldados sin dañar las infraestructuras.	81-90
Muerte desde el cielo: 8 tropas de asalto Archaen.	Acabar con un objetivo prioritario rápidamente.	91-95
Tierra quemada: 3 destructores Minos.	Arrasar con todo lo que se encuentre en la zona.	96-100

El ejército Invasor

Cuando los Invasores comenzaron la invasión en el año 2015, la humanidad no estaba preparada. Durante semanas los soldados de las naciones de la Tierra no pudieron hacer nada. Sin embargo, a medida que la guerra avanzaba, los soldados de REACT fueron mejorando en armamento y entrenamiento y no tardaron en superar a su enemigo. Los Invasores comprendieron que las tropas que usaron al comienzo, como los Theros o los Ingenieros, no eran suficiente. Con el paso del tiempo han creado nuevos soldados diseñados para acabar con los comandos de REACT, entrando en una carrera armamentística contra su enemigo.

Comandante Theros

Los Theros, soldados de infantería, han sido el grueso de las fuerzas del ejército invasor. Aunque son idóneos para acabar con civiles y provocar el caos en las ciudades, han resultado ser poco útiles frente a soldados entrenados. Los Invasores se dieron cuenta de que había que mejorar las capacidades de combate de los Theros y para ello crearon a alguien que los liderara en batalla.

El comandante Theros tiene un aspecto similar al resto de Theros, aunque suele ir equipado con una armadura reforzada y normalmente empuña un rifle pesado de plasma en vez de las armas que empuñan los Theros. Aunque por fuera solo se aprecia un diferente equipo, el comandante Theros ha sido diseñado y modificado con implantes para convertir al resto del batallón en una fuerza coordinada y precisa. En su cabeza lleva un avanzado ordenador de combate que se conecta de manera remota a los controladores situados en el cerebro de los soldados Theros, con lo que puede controlarlos a distancia y emplear sus capacidades aumentadas para mejorar aspectos como la puntería. El comandante Theros transmite a los cerebros de sus subordinados todos los datos sobre el enemigo y sobre la situación de combate que conoce.

Por los enfrentamientos que han tenido contra estos seres, el Alto Mando de REACT ha llegado a la conclusión de que cuantos más Theros hay a las órdenes de uno de estos líderes alienígenas, más los potencia en el combate. Esto se debe a que conecta las capacidades de procesamiento de todos los implantes cerebrales de los Theros a su implante de mando para realizar los análisis de combate y, así, actuar en consecuencia.

Características: Fuerza 14 (+2), Destreza 16 (+3), Constitución 14 (+2), Inteligencia 14 (+2), 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).

Notes: Ataque a Fondo, Ataque Certero, Coordinar, Crítico Mejorado (rifle láser), Disparo a Bocajarro, Esquiva Asombrosa, Oponente Predilecto 3 (humano).

Rasgos: Armadura Natural 3, Infravisión 1, Conocer al Enemigo*, Red de Combate**.

Bonificaciones: Ataque 6 (+9), Fortaleza 5 (+7), Reflejos 4 (+7), Voluntad 2 (+0).

Combate: Iniciativa +7, Defensa 17, Armadura Reforzada RD 7 (3+4), rifle láser pesado +9 (3d10, 19-20).

Salud: Malherido 7, Incapacitado 12, Moribundo 17.

* **Conocer al Enemigo:** El comandante Theros dispone de todos los datos sobre la humanidad y REACT que los Invasores han recogido y lo transmite a sus tropas a la hora de entrar en batalla. El Oponente Predilecto (humano) de los Theros a sus órdenes pasa a ser rango 3 en vez del rango 1 habitual.

** **Red de Combate:** Como acción de asalto completo, el comandante Theros se enlaza con todos los soldados a su mando y los coordina y potencia para el combate. Al llevarlo a cabo, concede a los Theros una

bonificación a sus tiradas de ataque e iniciativa y potencia sus valores de salvación de Reflejos y Defensa. Este valor depende del número de Theros que estén bajo su mando.

Número de Theros comandados

Número de Theros comandados	1-3	4-5	6-8	9-11	12 o más
Bonificación	+2	+3	+4	+5	+6

Destructor Minos

Estas criaturas son la respuesta de los Invasores a los blindados de REACT y a las tropas de tierra pesadas como los Berserks. Los Minos son enormes criaturas, de dos metros y medio de altura y más de media tonelada de peso, que siembran el caos y por donde pasan solo queda muerte y ruinas. Son criaturas de carne y hueso de aspecto humanoide a las que les han injertado en la piel una gruesa capa de una aleación similar a la empleada en las naves invasoras. Además de esta resistente armadura, tienen dos pesadas ametralladoras láser en el lugar donde deberían encontrarse sus manos y carga con un pesado cañón a su espalda. Por si esto no fuera suficiente, los Invasores los han dotado de una docena de afilados pinchos en su armadura, lo que provoca que sea peligroso atacarlos en combate cercano y les confiere un aspecto temible; su aspecto es suficiente para hacer que soldados veteranos tiemblen de miedo y se encomienden a su dios.

La primera ocasión en la que fueron vistos en combate, bastaron tres de estas criaturas para acabar con las defensas de la base aérea de REACT de los Alpes. Prácticamente inmunes al fuego de armas ligeras, acabaron con la vida de treinta y dos soldados de REACT, así como con una escuadra de tropas de asalto Berserk que esperaban para ser trasladadas. Una vez hubieron aniquilado las defensas de la base, se lanzaron a destruir los edificios y los cazas que se encontraban reposando, y no cesaron hasta que todo quedó destruido, haciendo gala de una violencia muy superior al resto de las tropas del ejército invasor. La división Corvus tuvo que bombardear los restos de la base para acabar con los Minos.

Esta violencia y furia que muestran en batalla se debe a la aleación por la que han sido recubiertos. Se trata de un material muy resistente a los impactos directos, pero que se degrada lentamente con el paso del tiempo. Esto provoca que la aleación se filtre a través de la piel y los músculos de la criatura, lo que le provoca un incesante dolor durante diez días hasta que termina muriendo. Es este dolor lo que los convierte en criaturas salvajes incapaces de distinguir amigos de enemigos y que solo buscan la destrucción de todo lo que los rodea, aunque jamás atacan a otros Minos. Esto hace que los Invasores solo los desplieguen en zonas enemigas donde quieran causar más daño.

Características: Fuerza 28 (+9), Destreza 12 (+1), Constitución 24 (+7), Inteligencia 2 (-4), Sabiduría 6 (-2), Carisma 2 (-4).

Habilidades: Acrobacias 1 (+2), Atención 6 (+4), Atletismo 6 (+13), Buscar 2 (+0), Orientación 2 (+0), Supervivencia 4 (+2).

Notes: Arrollar en Carrera, Arrollar Mejorado, Aguante, Ataque a Fondo, Ataque Poderoso, Ataque Sometedor, Grande, Ráfaga Larga.

Rasgos: Armadura Natural 12, Infravisión 1, Carga Devastadora*.

Bonificaciones: Ataque 6 (+7), Fortaleza 7 (+14), Reflejos 2 (+3), Voluntad 2 (+0).

Combate: Iniciativa +3, Defensa 13, RD 12, ametralladoras pesadas láser +6 (3d10, 20/x2, solo puede usarse como ráfaga larga), cañón de plasma +6 (3d8, 20/x2, área 3,5 m, Reflejos CD 15), Golpetazo +6 (1d8+9, 20/x2).

Salud: Malherido 15, Incapacitado 20, Moribundo 25.

*** Carga Devastadora:** Al derribar a un oponente durante una acción de Arrollar, le causa el daño como si hubiera sido impactado por el Golpetazo (1d8+9).

Tropas de asalto Archaen

Las tropas de asalto Archaen han sido un quebradero de cabeza para muchos soldados de REACT desde que comenzaron a verse en los campos de batalla. Se trata del siguiente escalón en la carrera armamentística para mejorar a los Theros. Las tropas de asalto Archaen son Theros a los que se les ha implantado en la espalda un repulsor de gravedad similar al de las sondas cazadoras, lo cual les permite sobrevolar el campo de batalla mientras abren fuego o buscar posiciones ventajosas en lo alto de los edificios.

Estos soldados llevan unos trajes protectores que los hacen más resistentes y van armados con pesados lanzagranadas con los que siembran el caos entre las tropas de infantería. Las primeras veces que se avistó este tipo de soldado fue en Europa, donde servían de apoyo a grupos de Theros mientras atacaban objetivos bien defendidos y usaban su capacidad de vuelo para flanquear las defensas de los soldados de REACT. Durante varias incursiones supusieron un problema para los vehículos de extracción que se encargaban de los comandos de REACT, razón por la cual el Alto Mando decidió incluir armas en todos los transportes que fueran capaces de acabar con los Archaen.

Los diseños de la armadura Aquila, desarrollada por los científicos humanos, proviene de los diseños de armas de las tropas de asalto Archaen, pues ambas se basan en los mismos principios.

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

Habilidades: Acrobacias 5 (+8), Atención 8 (+6), Atletismo 4 (+6), Buscar 2 (+0), Orientación 5 (+3), Sigilo 2 (+5), Supervivencia 6 (+4).

Dotes: Ataque a Fondo, Ataque Certero, Acción en Movimiento, Esquiva Asombrosa, Oponente Predilecto (humano) 1.

Rasgos: Armadura Natural 3, Infravisión 1, Levitador 2.

Bonificaciones: Ataque 6 (+9), Fortaleza 4 (+6), Reflejos 5 (+8), Voluntad 2 (+0).

Combate: Iniciativa +8, Defensa 18, armadura de vuelo Archaen RD 6 (3+3), lanzador de plasma Archaen +9 (3d6, área 3 m, CD 13 Reflejos).

Salud: Malherido 6, Incapacitado 11, Moribundo 16.

Andador de artillería mecanizada

Este droide de asalto ha sido una de las últimas mejoras que los Invasores han realizado a su ejército. Se trata de un droide pesado, equipado con un arma capaz de lanzar misiles que persiguen su blanco una vez ha sido fijado y detonan en una explosión de plasma que funde a su objetivo y todo lo que haya a su alrededor. Los alienígenas lo utilizan para defender zonas en las que se han establecido ya o para que den apoyo a las tropas de infantería varias decenas de metros por detrás de ellas. Se desplaza lentamente por el campo de batalla gracias a sus cuatro patas mecánicas que le dan una gran estabilidad a la hora de disparar.

Aunque es letal a gran distancia, en el combate cerrado se encuentra indefenso y por eso es normal que se le vea acompañado de Theros que lo protegen. De todas maneras cuenta con un moderno sistema de protección formado por nanitos que recorren su estructura arreglando todos los desperfectos, por lo que se necesita una buena cantidad de fuego directo para acabar con él.

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

Habilidades: Acrobacias 2 (+0), Atención 8 (+6), Atletismo 4 (+8).

Dotes: Acción en Movimiento, Puntería Mejorada.

Rasgos: Armadura Natural 7, Escandaloso.

Bonificaciones: Ataque 5 (+3), Fortaleza 5 (+9), Reflejos 4 (+2), Voluntad 2 (+0).

Combate: Iniciativa +2, Defensa 12, RD 7, Lanzador de Cargas de Plasma +5 (3d10, CD 18, radio: 15 m, alcance: 120 m), Pisotón +5 (1d8 +4, 20 x2).

Salud: Malherido 9, Incapacitado 14, Moribundo 19.

Acechadores

Los Acechadores han sido una gran preocupación para los soldados de REACT durante los últimos años de la guerra. Se tratan de unas criaturas de origen orgánico cuya mitad superior del cuerpo es similar a un humano, mientras que su mitad inferior es una enorme cola parecida a la de una gran serpiente. Todo su aspecto recuerda a los reptiles, su piel cubierta de escamas, sus enormes colmillos en el interior de una gran boca y unos ojos adaptados para ver en la oscuridad.

No se empezó a enviar estas criaturas a la Tierra hasta que la guerra se había estancado. Durante días se dieron avisos de gente que desaparecía sin dejar rastro, hasta que un grupo de comandos estadounidenses avistaron por primera vez a uno de estos depredadores letales. Los Acechadores no están hechos para el combate directo, sino que son una amenaza sigilosa que espera paciente a que su víctima sea vulnerable para atacar rápidamente y no dejar rastro. Su cola de serpiente les permite reptar a una velocidad mayor de lo que se esperaría, y es que son criaturas mucho más ágiles de lo que aparentan. Son capaces de alterar la pigmentación de su piel a voluntad, lo que les permite esconderse con gran facilidad, y sus brazos terminan en dos enormes cuchillas capaces de cortar la carne y el hueso.

De todos los soldados que los Invasores han enviado a la Tierra, estos son los únicos capaces de reproducirse. Una vez caen a tierra buscan donde esconderse y formar sus nidos, para después esperar a que algún incauto pase cerca. Una vez notan a su presa, salen de su nido sigilosamente para matarlo rápidamente y llevar su cuerpo de vuelta para devorarlo con calma. Tienen un ciclo de reproducción bastante rápido: ponen dos o tres huevos cada día. Estos huevos tardan veinticuatro horas en abrirse y las crías se convierten en adultos en apenas una semana si se les alimenta bien. Sus lugares favoritos para habitar son agujeros subterráneos, túneles de metro y ruinas de edificios. Por esto hay muchas ciudades en ruinas que han sido infectadas por esta plaga y los servicios de ayuda deben viajar protegidos por soldados de REACT cada vez que se buscan supervivientes.

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

Habilidades: Acrobacias 5 (+9), Atención 6 (+8), Atletismo 4 (+7), Buscar 2 (+4), Orientación 5 (+5), Sigilo 6 (+8), Supervivencia 6 (+8).

Dotes: Ambidextrismo, Ataque Poderoso, Ataque Furtivo 3, Combate con Dos Armas 1, Entorno Predilecto (ruinas), Impacto Crítico (cuchillas) 1, Iniciativa Mejorada, Sujeción Mejorada.

Rasgos: Armadura Natural 3, Infravisión 2, Camuflaje Natural, Arma Natural (cuchillas) 3, Constreñir, Desgarramiento, Corte Preciso*.

Bonificaciones: Ataque 6 (+10), Fortaleza 4 (+5), Reflejos 6 (+10), Voluntad 2 (+4).

Combate: Iniciativa +12, Defensa 20, Armadura Reforzada RD 3, Cuchillas +8/+8 (1d8+3, 19-20/x2).

Salud: Malherido 5, Incapacitado 10, Moribundo 15.

*** Corte Preciso:** Un Acechador que golpee con sus cuchillas durante un ataque furtivo ignora la mitad de la RD de la armadura de su rival, ya que atacará a las zonas menos protegidas.

Bestias de Perdición

Tras años de actividad invasora en África sin que REACT actuara para evitarlo, el Alto Mando tomó la decisión de entrar en el continente africano. Uno de los primeros operativos consistía en liberar el aeropuerto de Johannesburgo, ciudad de la que no quedaba rastro de ningún humano y a la cual se le dio el nombre código de «Perdición». Cuando los hombres y mujeres de la AEF llegaron a la zona, descubrieron con terror que parte de la fauna local había mutado a causa de la actividad de los Invasores. Los restos de naves alienígenas descomponiéndose al sol, los vertidos de combustible en los ríos, los cadáveres de toda clase de criaturas siendo devorada por los animales... Todo esto hizo que los animales salvajes empezaran a transformarse.

Se las conoce como Bestias de Perdición dado que se las vio por primera vez en aquella misión, pero desde entonces se han encontrado estas criaturas en muchas partes de África. El origen de estas criaturas fue un accidente y ahora se han convertido en una amenaza para ambos bandos de la guerra.

Las Bestias de Perdición mantienen la mayoría de características de su especie y cada una muta de una manera distinta según su origen o la cantidad de residuos alienígena que haya consumido. En general, una de las características comunes a todos los especímenes mutados es la agresividad desmesurada. Dado que no son capaces de tener descendencia y que estas criaturas son apartadas de sus manadas cuando comienzan a transformarse, no parece que lleguen a reemplazar a la fauna local. Aunque muchas de estas mutaciones son letales y reducen las esperanzas de vida de los animales, otras han demostrado ser útiles para la supervivencia.

Para la creación de atributos de las Bestias de Perdición debe aplicarse la siguiente plantilla a los atributos de la criatura base, que podrás encontrar en las páginas 213 y siguientes del manual **NSd20**:

- Características:** Fuerza +2, Destreza +2, Constitución +2.
- Habilidades:** Atención +2, Atletismo +2, Intimidar +4, Supervivencia +4.
- Dotes:** Presencia Amedrentadora.
- Bonificaciones:** Ataque +1, Fortaleza +2, Reflejos +1.
- Rasgos de clase:** Mutación* 2.

*** Mutación:** Para representar la aleatoriedad de las mutaciones de cada Bestia de Perdición realiza dos tiradas de 1d12 (una para cada mutación) y mira la siguiente tabla. Si sacas un resultado repetido, vuelve a tirar ese dado. Todos los efectos vienen definidos en la sección «Rasgos de especie» del manual **NSd20** (página 242 y siguientes).

Resultado	Mutación
1	Piel escamosa: Armadura Natural 3.
2	Púas de hueso: Piel Hiriente.
3	Piel camaleónica: Camuflaje Natural 2.
4	Descomposición de la carne: Aparición Horrenda.
5	Garras afiladas: Arma Natural (garras) 3.
6	Vista ciega: Sonar 2.
7	Rasgos arácnidos: Telaraña 2 y Trepador 1.
8	Glándulas de veneno: Venenoso 3 (CD 14, 1d4 Fuerza).
9	Glándulas de ácido: Detonar 2.

- 10 Tejidos regenerativos: Regeneración 3 (Ritmo de regeneración 3).
- 11 Cola de escorpión: Miembro Adicional (cola) y Arma Natural (aguijón) 2.
- 12 Monstruo mutante: Haz dos tiradas en esta tabla.

Terror en los cielos

Como tienen su centro de control y todas las tropas de asalto en la Luna, para los Invasores ha sido prioritario controlar los cielos. Gracias a este interés han podido desembarcar toda clase de tropas en diferentes lugares del planeta. El principal uso de sus naves ha sido transportar tropas, sin embargo a medida que REACT ha desarrollado nuevas naves, los Invasores han creado naves escolta para sus transportes. Mientras que sus tropas son muy variadas, las naves de sus flotas apenas presentan diferencias en cuanto al diseño, aunque en ambos casos se ve que todo se ha creado para cumplir funciones muy específicas.

Todas las naves de los Invasores están fabricadas con el mismo material: una aleación del titanio que obtienen del subsuelo lunar y que alteran en lo profundo de su fortaleza para dotarlo de una gran resistencia pero manteniendo su ligereza natural. La gran ventaja de las naves de los Invasores sobre los cazas con los que cuenta REACT es que, una vez entran en la atmósfera terrestre, vuelan gracias a sus repulsores de gravedad. Esto les concede una maniobrabilidad fuera del alcance de las naves humanas.

Nave de desembarco

El transporte de tropas más usado por los Invasores desde que comenzó la guerra se trata de sencillas naves cuyo único objetivo es caer desde la órbita y desembarcar a los soldados que llevan en su interior. La nave de desembarco tiene forma esférica, de poco más de cuatro metros de radio, completamente lisa por el exterior. Cuenta con un repulsor de gravedad en la parte inferior que le sirve para desacelerar durante la caída, de manera que cuando llega al suelo lleve una velocidad lo suficientemente baja como para no matar a sus pasajeros pero lo suficientemente rápida para aplastar lo que quede debajo.

Aparte del repulsor de gravedad, cuenta con unos reactores que sirven para corregir su rumbo, ya que, como el repulsor debe emplear toda su potencia en frenar la caída, necesita ayuda para la maniobrabilidad. No cuenta con sistemas de armas, pero sí incluye un generador de campo dispersor que lo ayuda a resistir los ataques durante el descenso. Una vez que tocan tierra, tres puertas se abren hacia afuera y los soldados proceden a saltar de su interior. Las naves de desembarco son de un solo uso, así que los Invasores no se molestan en recuperarlas. Esto ha hecho que REACT se haya apropiado de centenares de estas naves a lo largo de los años y las haya utilizado como generadores de campo dispersor que añaden a sus propios cazas y transportes.

Vehículo: Nave de desembarco invasora	Longitud: 8m de diámetro.
Tipo: Transporte	Peso: 14 000 kg
	Autonomía: Un solo descenso
Tamaño: Pequeño	Maniobrabilidad: -2
	Reacción: -2
Puntos de casco: 42, umbral de casco 14	Tripulación: 0 (automatización)
Dureza: +14	Pasajeros: 12
Escudo: 18, umbral de escudo 9	
Velocidad atmosférica: -	Velocidad espacial: -

Caza Aguja

Esta pequeña nave fue la respuesta de los Invasores a los cazas de REACT. Al ver que derribaban muchas naves de desembarco antes de que tocaran tierra, decidieron enviar naves de combate capaces de protegerlas durante el descenso o interceptar los transportes de REACT durante las misiones tácticas. Un caza Aguja es una nave muy estrecha y alargada, construida con el mismo material que las naves de descenso y con un potente cañón colocado en una torreta en la parte inferior.

La tripulación de estas naves son Theros modificados para poder tripularlas. Los controles se conectan con el procesador cerebral que se les ha injertado y controlan la nave con su pensamiento. Esto hace que la nave sea muy maniobrable y letal. Además del piloto, otro Theros viaja a bordo a los mandos de la torreta.

Vehículo: Caza Aguja

Tipo: Caza de combate

Longitud: 14,5 m

Peso: 7500 kg

Autonomía: 3500 km desde su despegue

Tamaño: Pequeño

Maniobrabilidad: +6

Reacción: +6

Puntos de casco: 21, umbral de casco 7

Dureza: +7

Escudo: 18, umbral de escudo 9

Tripulación: 2 (piloto y artillero)

Pasajeros: 0

Velocidad atmosférica: 1450 km/h

Velocidad espacial: -

Armas: 1x Cañón láser pesado (2d8, 19-20/x2)

Otros: Control de fuego automatizado +6

Crucero de mando

El crucero de mando es la nave más avanzada que han mostrado los Invasores hasta la fecha. Se trata de un enorme crucero fuertemente armado que solo emplean en los ataques de mayor importancia. Con sus más de cien metros de largo, se ha construido con las mejores aleaciones que los Invasores han desarrollado y varios generadores de campo dispersor lo protegen.

En su interior se encuentra una guarnición de casi un centenar de tropas de asalto Archaen que, en caso de necesidad, lo defienden saliendo al exterior por las puertas laterales del crucero. También cuenta con una sala de monitorización desde la que pueden controlarse todos los ataques invasores a lo largo del planeta, y mantiene una conexión constante con el centro de control de la Luna. Hasta el momento REACT solo ha podido ver una de estas naves, y se sospecha que sea la única que existe. Los escáneres de REACT suelen detectarla sobrevolando el continente africano.

Vehículo: Crucero de mando

Tipo: Nave capital

Longitud: 114 m

Peso: 145 000 kg

Autonomía: Varios meses

Tamaño: Gigantesco

Maniobrabilidad: -2

Reacción: +2

Puntos de casco: 180, umbral de casco 60

Tripulación: 3 pilotos y 16 artilleros

Dureza: +60

Escudo: 84, umbral de escudo 42

Pasajeros: 150

Velocidad atmosférica: 500 km/h

Velocidad espacial: Lenta

Armas:

16x Cañón cuádruple láser pesado (2d18, 19-20/x2). 4 en cada orientación.

32x Misiles cazadores (3d8). Arma torreta.

60x Cargas de plasma (3d10, radio: 15 m, CD 18). Bombardeo.

Otros: Control de fuego automatizado +6.

Carguero Cosechador

Los cargueros Cosechadores han sido el terror de la población civil durante años. Se trata de enormes naves de varios tamaños (desde los 15 metros de largo hasta los 75 metros) que sobrevuelan las poblaciones civiles que han perdido sus defensas. Una vez que se encuentran a pocos metros del suelo, abren sus bodegas inferiores y dejan caer sobre la ciudad una capa de esporas que cubren todo lo que hay bajo ellas. Los desgraciados que no han podido huir caen inconscientes en cuestión de segundos cuando las esporas alienígenas entran en su sistema.

El siguiente paso consiste en desplegar varias decenas de Ingenieros, que comienzan a seleccionar y cargar a los humanos que consideran adecuados de vuelta a los enormes ascensores que conectan con el carguero. Una vez que han terminado con el proceso, vuelven todos a bordo y el carguero emprende el regreso a la Luna, donde experimentan con los secuestrados en lo profundo de la Ciudadela Lunar.

El carguero Cosechador de mayor tamaño fue visto durante el ataque a Johannesburgo, donde los Invasores secuestraron a miles de ciudadanos en apenas unas horas.

Vehículo: Carguero Cosechador

Tipo: Transporte

Longitud: 50 m

Peso: 62 000 kg

Autonomía: 2 semanas

Tamaño: Enorme

Maniobrabilidad: +4

Reacción: +4

Puntos de casco: 120, umbral de casco 40

Dureza: +40

Escudo: 84, umbral de escudo 42

Tripulación: 1 (piloto y artillero)

Pasajeros: 0

Velocidad atmosférica: 400 km/h

Velocidad espacial: Lenta

Armas:

8x Cañón cuádruple láser pesado (2d18, 19-20/x2). 2 en cada orientación.

Otros: Control de fuego automatizado +2

REACT.



Weird Stories es una aventura de terror basada en los Mitos de Cthulhu, de estilo clásico, que utiliza el sistema de juego de Cthulhu D100. En ella los investigadores serán invitados a la presentación de una revista de relatos de terror donde tendrán que enfrentarse a peligros del pasado. Al final del artículo encontrarás reglas y consejos para adaptarla con facilidad al sistema Hitos de Cultos Innombrables.



weird. stories

Por Enrique Camino
Una colaboración de Three Fourteen Games

Sinopsis

Los personajes reciben una invitación al acto de presentación de una nueva revista de relatos de terror: *Weird Stories*. Para darle color, la ceremonia tendrá lugar en la granja Maynard. La leyenda dice que la granja está embrujada por las almas de treinta y nueve personas que cometieron un suicidio ritual relacionado con sus creencias apocalípticas, en ese lugar, hace ochenta años.

Información para el GM

El líder de la secta apocalíptica era (es) un tal Joshua Miller. Sus estudios de la Biblia lo llevaron a calcular que el fin del mundo llegaría el 22 de octubre de 1848, junto a la segunda venida de Jesucristo. Para librarse de una muerte violenta durante la lluvia de fuego, y para asegurarse un lugar junto al Señor, propuso a sus seguidores realizar los preparativos de cara a un

suicidio colectivo ese día. Uno de los miembros del grupo, Jebediah Maynard, ofreció su pequeña granja como lugar para el encuentro.

Durante sus investigaciones, con el objeto de reunir la mayor cantidad de información posible sobre la fecha concreta, qué iba a ocurrir exactamente y la mejor manera de proceder con el suicidio, se encontró consultando tomos más y más arcanos, no todos ellos aprobados por la Iglesia. Llegado un momento cayeron en sus manos ciertos ejemplares de la librería de un clérigo, tratados de magia de Paracelso, Alberto Magno, Tritemius, Hermes Trismegisto, Borellus y demás, escritos en extraños caracteres que no fue capaz de descifrar por completo. Las revelaciones de estos libros abrieron su mente a una nueva realidad, pero en vez de cambiar sus planes o de informar a su comunidad, decidió aprovecharse de los preparativos ya en marcha y continuar con el plan original, esperando

que la reunión y muerte de sus seguidores le proveyera de suficiente fuerza vital (Puntos de Magia) para convocar a una de las criaturas citadas en los libros: una especie de árbol-animal a través del cual pretendía ponerse en contacto con el ser primordial llamado Shub-Niggurath.

Sin embargo, sus cálculos sobre el ritual eran inexactos. Acumuló suficiente energía para abrir un portal, pero no la suficiente para hacer que el ser bestial pasara a través. Desde ese momento, Miller existe en un estado de éxtasis, y solo reunir la suficiente cantidad de energía vital le permitirá concluir el proceso.

Sobre lo que ocurrió con sus seguidores, el día siguiente al evento algunos vecinos encontraron sus cadáveres al acercarse a la granja para ofrecer leña. La policía recuperó treinta y ocho cuerpos; el de Miller no estaba allí. Su cuerpo fue absorbido y su materia utilizada para crear el portal, pero su conciencia permanece en el lugar.

Cómo involucrar a los personajes

Los personajes reciben la invitación al evento (por carta, telegrama, teléfono, visita personal, mensajero...) de Peter Reeves, editor jefe de *Weird Stories*. El lanzamiento de la nueva (y modesta) revista se celebrará dentro de dos días en la granja Maynard. Situada en un lugar que en su día era el extrarradio de la ciudad, pero ya absorbido por el crecimiento de la ciudad donde

También han sido invitadas al evento varias personas relacionadas con los círculos ocultistas, así como algunos autores de renombre de la zona o incluso de lugares más alejados, como Vermont o Rhode Island. Esto convierte el escenario en una excelente y sutil oportunidad para que el GM introduzca a algún PNJ que pueda ser de relevancia en futuros momentos de su campaña. De esta manera los PJ lo conocerán de manera casual y sin levantar sospechas.

quiera ambientarse la aventura, la granja Maynard originalmente se componía de dos edificios de una planta (granero y almacén) y una vivienda de dos alturas. El almacén se destruyó en un incendio provocado por el impacto de un rayo en 1906 (en realidad, la chispa que originó el fuego no vino de un rayo, sino de un intento de finalizar el proceso de invocación, cuando Miller extrajo la esencia de un grupo de leñadores en las cercanías durante un tiempo, hasta que se alejaron demasiado). La vivienda está en mejor estado, si bien las ventanas están rotas y las puertas permanentemente entornadas. La leyenda de la granja ha mantenido a los niños lejos, a la vez que ha provocado que alguno adolescentes la invadieran como forma de probar su valentía. Estos atrevidos siempre vuelven contando historias de fantasmas que nadie se toma en serio, aunque quizá deberían... El granero, al ser básicamente un espacio abierto y no haberse utilizado demasiado, es el único edificio en condiciones de uso.

Desde el suicidio en masa la propiedad está desocupada y hay una batalla legal abierta entre algunos familiares lejanos. Esta batalla se ha dejado de lado temporalmente gracias a una generosa oferta de la revista de Reeves.

Cuando los PJ llegan (probablemente en coche o tras un paseo de veinte minutos si han utilizado el autobús), ya hay media docena de automóviles aparcados en el lugar. El cielo es gris (añade algo de nieve si estás jugando en invierno) pero aún no hace frío. El evento se celebrará en el viejo granero, que tiene prácticamente el mismo aspecto que tenía cuando lo utilizaba Maynard. Una tirada exitosa de Cultura General recuerda a cualquier PJ que el suicidio en masa se perpetró en el almacén, originalmente erigido junto a este granero. De hecho, una representación del evento original correspondiente a un periódico de la época ilustra la portada del primer número de la revista, expuesta en carteles en un puñado de caballetes distribuidos por la sala. Dentro del granero Peter Reeves es el hombre del momento, y conversa afablemente

con un anciano que los PJ reconocen como profesor de la Universidad de Miskatonic (o cualquier otro PNJ que quieras introducir en tu campaña). Según los personajes entran, Reeves abandona el estrado para saludar al menos a uno de ellos. Un grupo de periodistas interrumpe la conversación para tomar una foto de Reeves.

En un momento de la charla, un joven se acerca cojeando para indicar a Reeves que los carteles y el resto de cosas ya están colocados. Reeves le da las gracias y se asegura de presentárselo a los personajes: «Este es John Miles, mi secretario. Es quien encontró el lugar y rastreó las portadas de periódicos de la época. Dijo que un lugar con una historia como este sería un sitio divertido para presentar una revista sobre historias extrañas. Genial, ¿no creen?». Tras esto invita a los PJ a seguirlo hasta un caballete junto al estrado, donde pueden ver con claridad la representación del suicidio que forma parte de la portada de la revista y un periódico de la época que cubrió el terrible evento. Si alguien declara que desea leer la noticia completa, una subsiguiente tirada exitosa de Percibir le hace fijarse en otra noticia adyacente, en la misma portada de periódico: «Bautizo de Matthew, primer hijo de Benjamin y Helena Reeves».

Si se le pregunta sobre el apellido de la familia, Reeves reconoce que se trata de sus ancestros y remarca que se trata de una mera coincidencia, ya que lo que ellos buscaban eran periódicos que incluyeran la noticia del suicidio.

Puedes permitir que los PJ se entretengan un rato si quieres aprovechar para introducir algún otro PNJ en la historia. Si no, en unos veinte minutos (quince más tarde de lo anunciado), Peter Reeves vuelve a subir al estrado y reclama la atención de todos los presentes haciendo sonar una pequeña campanilla de latón. Da la bienvenida a todos y pasa a relatar la historia de la granja, repasando todos los detalles más morbosos de la secta, de Miller, y añadiendo un par de episodios de eventos extraños que, se dice, han tenido lugar allí desde que ocurrió el suicidio.

Eventos

Introduce los siguientes eventos en este mismo orden. Deja unos cuantos minutos de tiempo de juego entre uno y otro.

Primer evento

Pocos minutos tras el comienzo de la presentación, una tirada exitosa de



Percibir revela el comportamiento inusual de algunos de los asistentes. Se sueltan el nudo de la corbata como si hiciera demasiado calor. No es así.

Como GM debes tirar $POD \times 5\%$ por cada PJ. Aquellos para los que falles la tirada pierden 1d4 PM. A los que de esta manera pierdan 1 o 2 puntos, comunícales que se sienten algo mareados, y a los que pierdan 3 o 4, comunícales que empieza a dolerles la cabeza. No les informes sobre la pérdida de PM, solo sobre los efectos.

Segundo evento

Algunas personas (1d4 miembros del público) comienzan a desmayarse. La reacción general, sin embargo, es que se trata de un teatro orquestado para asustar a los asistentes. Sin embargo, Reeves parece genuinamente preocupado, y pregunta si hay algún doctor en la sala. Algunos miembros de la redacción de la revista llevan vasos de agua hasta las personas desmayadas y tratan de despertarlas con la ayuda de algunos de los asistentes. A los que no se recuperan de manera inmediata (a criterio del GM) se les retira y tumba sobre unos bancos en una esquina del granero.

Como GM debes tirar $POD \times 5\%$ por cada PJ otra vez. Aquellos para los que falles la tirada pierden 1d6 PM. A los que de esta manera pierdan 1 o 2 puntos, comunícales que se sienten algo mareados (de nuevo, si fuera el caso), y a los que pierdan 3 o más, comunícales que empieza a dolerles la cabeza (también otra vez, si así corresponde). No les informes sobre la pérdida de PM, solo sobre los efectos. Asimismo, pide una tirada de Idea a los jugadores para cuyos personajes hayas superado la tirada de $POD \times 5\%$. Un éxito revela que Reeves, mientras habla, está constantemente desviando la mirada hacia las ventanas, mirando al lugar donde estaba situado el almacén, como si algo allí reclamara su atención. Si los PJ miran en esa dirección no ven nada fuera de lo normal.

En un momento dado, el mismo Reeves parece marearse y se ve en la necesidad de sentarse y beber algo de agua, obligado a interrumpir su discurso. Si los personajes hablan preocupados con Reeves, este indica que algo en los restos del almacén le estaba distrayendo, aunque no sabría explicar exactamente qué.

El secretario de Reeves, el joven John Miles, fue poseído por Miller cuando, en su niñez, utilizaba la vivienda de la propiedad como escondrijo para escapar de los abusos del colegio. Bajo esta influencia, con el tiempo logró acercarse a Reeves hasta entablar relación con él y, conociendo el vínculo de sangre, llegó a la conclusión de que Peter sería el único capaz y lo suficientemente poderoso como para finalizar el ritual.

Bautizo de Matthew, primer hijo de Benjamin y Helena Reeves

El joven Matthew Reeves, primer hijo de Benjamin y Helena Reeves (nacida Lynes) ha sido introducido en la fe presbiteriana esta mañana. La ceremonia bautismal ha sido oficiada por el reverendo J. S. Harrison. El bebé está en un perfecto estado de salud como, gracias a Dios, ha sido siempre el caso desde su nacimiento, incluso habiendo venido al mundo tras tan solo siete meses de gestación, poco más de siete meses después de la boda. Aún recordamos cómo nos sorprendió lo saludable que estaba y lo grande que fue el bebé al nacer. Les deseamos la mejor de las suertes a la familia Reeves y a su recién nacido.

Así que Helena dio a luz a Matthew, el hijo de Miller, siete meses después de casarse con Benjamin Reeves. Obviamente ocultó quién era el verdadero padre y, como dicen los periódicos, «el bebé resultó sorprendentemente saludable y grande al nacer». El abuelo de Peter Reeves es el hijo de Miller, Matthew Reeves, que nunca recibió el apellido de su verdadero padre.

Para confirmarlo, puede encontrarse un dibujo que representa a Miller y a Helena en las páginas interiores de los ejemplares de cortesía de la revista que circulan por el lugar.

Unas tiradas de Idea pueden ayudar a recordar algunos de los hechos de la historia de Miller, según la ha relatado Reeves (revela los siguientes hechos uno a uno a tu criterio hasta que alguno provoque una reacción en los jugadores):

- ✿ Miller había predicho el fin del mundo y pretendía celebrar algún tipo de ceremonia con sus seguidores con el objetivo de evitarlo.
- ✿ Miller estaba más que familiarizado con el ocultismo y, según algunos, había dado con algún tipo de ritual que lo ayudaría a reunir suficiente poder como para comunicarse con Dios.
- ✿ Miller era criticado por algunos de sus iguales en el clero, pues sus creencias se habían deformado.
- ✿ Miller tenía una amante, Helena Lynes, la cual, por algún motivo, nunca formó parte de la secta. La abandonó algunas semanas o meses antes de la ceremonia.

Sobre este último hecho, una tirada exitosa de Idea de cualquiera de los PJ (si es que no lo sugieren los propios jugadores) recuerda que la Sra. Reeves de la noticia del periódico también se llamaba Helena. Si se acercan a confirmarlo, pueden leer el texto completo de la noticia en las páginas interiores.

Tercer evento

Una tirada exitosa de Escuchar hace notar ciertos ruidos como de madera crujiendo, como los que se oyen en un barco cuando hay tormenta. De las vigas de madera están surgiendo brotes (ya que la influencia de Shub-Niggurath está creciendo, a medida que Miller acumula Puntos de Magia de los presentes). En poco tiempo todos ven cómo empiezan a crecer ramas de las vigas, en algunas incluso despuntan nuevas hojas verdes. Un par de vigas verticales crecen y se deforman hasta el punto de desencajarse de las del techo (Estabilidad Mental 1/1d6).

Muchos de los asistentes están, ahora sí, asustados de verdad (aunque algunos todavía se aferran a la teoría de la broma preparada). Casi todos comienzan a abandonar el lugar, y algunos ofrecen sus coches para acercar a las personas todavía inconscientes al hospital más cercano. La escena enseguida se convierte en un caos, con varias docenas de personas huyendo, gritando, llorando o en posición fetal balanceándose sobre el suelo.

Una tirada exitosa de Percibir hace notar un suave fulgor sobre las ruinas del almacén.

Si los PJ deciden que prefieren huir del lugar, puedes forzarlos a quedarse dirigiendo el crecimiento antinatural de todos los elementos de madera en torno a ellos. Esto los llevaría a huir (con varios chequeos de Destreza y Suerte por el camino, a discreción del GM) hacia lo que fue el almacén.

Cuarto evento

Para la última parte del ritual, Miller necesita realizar algunas acciones para las que es necesario un cuerpo físico (entonaciones, gestos...). Ya que no le es posible hacerlo mediante John Miles, pues su control



sita a Peter Reeves. Asimismo, debe recuperar una estatuilla grabada en madera de un ídolo nativo, semienterrada en las ruinas desde la ceremonia, que es la responsable del brillo que sale de lo que fue el almacén. Este objeto es la baliza con la que pretenden guiar al miembro de la Prole Oscura de Shub-Niggurath.

Los personajes pueden ver con claridad cómo Reeves deja de repente lo que estaba haciendo y comienza a caminar hacia las ruinas del almacén. Enseguida empieza también a canturrear y gesticular con sus brazos. Si los PJ continúan mirando, ven y oyen a Miles diciendo: «Tú eres el único con el poder suficiente para terminar lo que comencé. Adelante, Peter, es tu destino, ¡adelante!».

Tras algunos pasos, se cruza en su camino con uno de los asistentes (quizá alguien conocido por los PJ, si quieres añadir algo más de drama a la situación), coloca sus manos a los lados de la cabeza de este, su voz se vuelve más grave y profunda, los ojos de la víctima quedan en blanco e inmediatamente cae desmayada. Reeves simplemente continúa andando.

Uniéndose al crecimiento de las plantas y la madera, el viento comienza a soplar con fuerza, siempre de tal modo que complica el avance de los personajes hacia Reeves o Miles.

Miller, a través de John Miles, es perfectamente consciente de lo que está ocurriendo y no tiene reparo en compartir sus conocimientos, pues supone que su ceremonia original está a punto de ser completada. Por otro lado, debes recordar que el control de Miller sobre el joven es intermitente, con lo que puede ocurrir que en un momento parezca despertar y se muestre confuso. Utiliza este recurso como prefieras.

Tan pronto como Reeves se hace con la estatuilla, los personajes escuchan un gemido inhumano (Estabilidad Mental 1/1d4). El retoño de Shub-Niggurath está en las cercanías, y ahora que los Puntos de Magia de Reeves están alimentando al objeto, co-

mienza a funcionar como una baliza, como Miller planeó.

Hagan lo que hagan, la criatura termina apareciendo (Estabilidad Mental 1d3/1d10). Podemos suponer que no han llevado sus armas (o, al menos, nada mayor que una pistola). Si fuera necesario, una búsqueda rápida en el granero puede proveerles (superando alguna tirada de Suerte) de algunas herramientas oxidadas (hachas, picos, sierras...). También pueden buscar refugio dentro de la casa. Es probable que haya alguna escopeta dentro de esta, en algún lugar, pero también es muy probable que no esté en buen estado, después de tantos años. Puede que se les ocurra incendiar la casa con el individuo de la Prole Oscura dentro... El final te lo dejamos a ti.

Jugando con Cultos Innombrables

Aunque **Weird Stories** es una aventura de estilo clásico de los Mitos de Cthulhu, también se puede jugar con **Cultos Innombrables**. De hecho, puede ser una manera interesante de introducir a los jugadores en el mundo de **Cultos Innombrables** a modo de partida introductoria. Podría ser que los personajes jugadores, tras ser víctimas de lo acontecido en la granja Maynard y lograr salir vivos de lo ocurrido, sientan un deseo irrefrenable por investigar el suceso y esto los lleve a dar sus primeros pasos hasta convertirse en un nuevo culto. O podría ser que no sean simples invitados a la inauguración de *Weird Stories*, sino que formen parte de un culto interesado en la historia de Joshua Miller cuyo objetivo es apropiarse del portal existente allí y la estatuilla para sus propios y terribles planes. O simplemente puede ser que deseéis jugar la aventura con el sistema **Hitos** en lugar del D100. Sea como sea, a continuación os incluimos algunos consejos sobre cómo adaptar la aventura.

A la hora de adaptar las pruebas de habilidad, sencillamente cambia las tiradas

básicas de D100 por la habilidad más adecuada para cada caso en el sistema **Hitos**. Dado que las tiradas básicas de la aventura no tienen una dificultad explícita, considera las tiradas básicas de D100 como pruebas de dificultad 15 del sistema **Hitos**. En la **tabla de adaptación de D100 a Hitos** se recogen algunos ejemplos de tiradas que suceden durante la aventura y sus posibles adaptaciones.

Enfrentándose al terror

Para las tiradas de Poder de la aventura y la pérdida de Puntos de Magia, el sistema de juego de **Cultos Innombrables** utiliza en su lugar la característica de **Entereza**, y su fallo conlleva la pérdida de **puntos de Estabilidad Mental**. Esto se debe a que en **Hitos**, Estabilidad Mental y Poder son dos elementos que van de la mano. Por ejemplo, la tirada de POD × 5 % cuyo fracaso acarrea una pérdida de 1d4 PM sería en **Hitos** una prueba de Entereza a dificultad 12 con una pérdida del dado menor (m) de puntos de Estabilidad Mental en caso de fracaso.

Asimismo, a la hora de adaptar las pérdidas de Cordura, podemos utilizar también la Entereza y Estabilidad Mental. Una tirada de Estabilidad Mental 1/1d6 se correspondería con una prueba de Entereza a dificultad 12 (1/m) en el sistema **Hitos**, mientras que ver un retoño oscuro 1d3/1d10 conllevaría una prueba de Entereza a dificultad 15 (m/M).

Por último, es bastante probable que tus jugadores traten de enfrentarse al retoño oscuro, así que por ello incluimos a continuación sus atributos en el sistema de **Cultos Innombrables**.

Esto es un tópico, pero... ¿a quién no le gusta pensar que ha contribuido a liberar unas docenas de almas? Cuando (o si) los personajes derrotan a Miller, pueden ver cómo todas las almas de las víctimas de la ceremonia atrapadas durante años vuelan libres hacia el cielo.








Tabla de adaptación de D100 a Hitos

Sistema D100	Sistema Hitos
Tirada básica de Cultura General	Prueba de Intelecto + habilidad de cultura
Tirada básica de Percibir	Prueba de Intelecto + habilidad de percepción
Tirada básica de Escuchar	Prueba de Intelecto + habilidad de percepción
Tirada básica de Idea	Prueba de Intelecto + habilidad relacionada con la idea correspondiente (percepción, cultura u ocultismo)
Tirada básica de Destreza	Prueba de Reflejos + habilidad de forma física

CONCEPTO: Guardián de la Madre

FORTALEZA	16	Árbol andante
REFLEJOS	3	Camina despacio
VOLUNTAD	4	Inamovible
INTELECTO	4	Sirven a la Madre

HABILIDADES

- 3  Mole en movimiento
- 6  Tentáculos aplastantes
- 6  Aterrorizar acólitos
- 4  Detectar incauto
- 4  Camuflarse en el bosque
- 6  La sabiduría de la Madre
- 6  Carica de Shub-Niggurath

AGUANTE: 18

RESISTENCIA: 54 (RD 10 Dureza, inmunes al fuego)

DEFENSA: 14

INICIATIVA: 5

BONIFICACIÓN AL DAÑO CUERPO A CUERPO: +5

ATAQUES: Aplastar +9 (C/M+5)

EXPOSICIÓN AL TERROR: Miedo (media, m/M)

¿Nunca te has planteado que el mundo en el que vives sea una mentira? ¿Quién te dice que lo que te han contado siempre es cierto? Nos gusta engañarnos unos a otros, nos decimos que las mentiras son necesarias, que son mecanismos de defensa o que a veces mentir es mejor que contar la verdad. Está en nuestra naturaleza, pero... ¿y si te dijeran que la mayor mentira de la humanidad no la contamos nosotros?

En el mundo de **Unrealms** la realidad no es tal como la percibimos: es mucho más compleja de lo que parece a simple vista. Desde el principio de los tiempos el ser humano ha convivido con otras razas que se han escondido camuflando su apariencia. Su existencia es el mayor secreto jamás guardado. Se conocen como los «irreales» y están por todas partes. Son seres diferentes y extraños, exóticos y letales. Son tus vecinos, tus maestros y tus colegas. ¿Nunca te has preguntado por qué la vecina del final de la calle parece tan rara? Quizás se trate de una orca huraña que rehúye el contacto con los demás. Y ¿por qué todas las chicas se enamoran siempre del mismo chico en tu instituto? Puede que tenga sangre élfica en las venas. Ya se sabe que los elfos son unos de los seres más atractivos.

Unrealms parte de la base de que el mundo actual esconde a estos seres de las miradas de los humanos mediante el uso de la llamada ciencia, que no es otra cosa que magia disfrazada de tecnología.

»» La Gran Farsa y el Entramado

Desde el origen de los tiempos las relaciones entre los irreales y los humanos fueron fuente de conflictos. La balanza de poderes se decantaba de uno u otro lado con el devenir de las épocas, tras cruentas batallas, pero la humanidad siempre ha sido mayor en número. Después de siglos la tensión entre unos y otros creció hasta un punto insostenible que puso en riesgo la supervivencia de los irreales. Aunque grandes guerras tuvieron lugar a lo largo de los años, uno de esos acontecimientos se recordará como el primer gran aviso: la Primera Guerra Mundial fue el conflicto que marcó el punto de inflexión e hizo recapacitar a ambos bandos. Fue una advertencia de lo que podía ocurrir si se continuaba por el camino que el mundo estaba llevando. Irreales y humanos buscaron una solución para evitar un nuevo conflicto de esas dimensiones. Se dio entonces el pistoletazo de salida de un proceso mediante el cual las distintas naciones de los irreales decidieron que sería mejor que los humanos olvidaran su existencia. Se comenzaron a

Por Iñaki Raya y José Antonio González

IRREALES

Ilustraciones por María Emege



instalar elaborados y complejos rituales mágicos, llamados ruelas, en las áreas más pobladas por la humanidad. Estas ruelas ocultarían mediante ilusiones a los irreales haciéndolos parecer humanos a nuestros ojos para que todo quedara tapado. Pero ¿cómo borrar de la memoria todo lo que había pasado en épocas anteriores? Los libros de historia eran los grandes enemigos, así que se creó un plan para acabar con el pasado. Había que reescribirlo todo: empezaron a crearse mitologías que explicaran las ideas sobre los irreales; los elfos y enanos nórdicos, las sirenas y los minotauros de la cultura helena... Se promovió un auge de la fantasía en todas las plataformas, desde el cine a la literatura, para esconder a estos seres y convertirlos en productos de ficción. Muchos

años después se atribuirían los avistamientos de criaturas extrañas en los campos de batalla al estrés postraumático y se internarían a los combatientes en centros de veteranos donde se los pudiera controlar y vigilar. La realidad se convirtió en mito y los irreales, en nada más que historias que las abuelas contaban a los niños al calor de la chimenea. Oficialmente solo existían los humanos.

Por supuesto, no todos los irreales estaban de acuerdo con esto y algunos promulgaron su intención no solo de no ocultarse, sino de ser ellos quienes dominaran a los humanos. Ese fue el inicio de la Segunda Guerra Mundial, después de que *Das Kleine Biest*, Adolf Hitler, llegara al poder en Alemania. Una nueva guerra comenzó entre las razas y los irreales

se convirtieron en una seria amenaza para los humanos durante algunos años. Afortunadamente para estos últimos, lograron derrotar al autodenominado Imperio irreal.

Para que no volviese a ocurrir nada parecido, se creó entonces la **Organización Mundial de Naciones Irreales** (OMNI). Se llevó a cabo todo un ardid político, social y cultural mediante cortinas de humo de diversa índole para reescribir totalmente la historia del mundo y eliminar a los irreales de cualquier registro escrito. Las más importantes de estas distracciones fueron la carrera espacial y la Guerra Fría o, como se las conoce entre los irreales, la Gran Farsa.

La Gran Farsa consistió en llevar al espacio nuevos rituales más poderosos que los de las ruelas, que fallaban a menudo o no cubrían

adecuadamente a los irreales. Durante todo el siglo pasado la magia se había disfrazado como adelantos tecnológicos, y así se presentaron entonces los **telares**, unos rituales ciclópeos que se dieron a conocer a los seres humanos como «satélites». Estos telares modificaron el campo mágico de la Tierra, y así se creó el Entramado.

El Entramado es una obra maestra de la magia que permite a los irreales permanecer ocultos ante la humanidad mediante una **identidad patrón**, la ilusión mágica de aspecto humano por la cual se conoce a cada irreal. Los distintos patrones están controlados por cada país, que recolecta una serie de impuestos por ellos. Son personales e intransferibles, al menos en teoría, pues existe todo un negocio clandestino en el que se llega incluso a traficar con patrones para los irreales que quieren ocultarse de las autoridades. Para terminar, se distribuyó entre la población un gran número de artefactos arcanos en lo que se llamó el «boom tecnológico». Comenzó la era de la informática y de los teléfonos móviles, que amplificaron la magia ilusoria del Entramado disfrazados como tecnología necesaria y barata. Hoy en día es raro que alguien no tenga uno de estos pequeños aparatos cuya auténtica misión no es otra que

afianzar el Entramado canalizando la señal de los telares hacia las antenas, y de estas al individuo. Se consiguió por fin la paz entre los humanos y los irreales, que seguían conviviendo camuflados bajo formas humanas gracias a esta tecnología cada vez más precisa.

»» La creación de la AIT

A pesar de los esfuerzos de la OMNI, seguían existiendo irreales que propugnaban la supremacía irreal frente a la humanidad. Una de estas organizaciones, decidida a reclamar esta superioridad que poseían por derecho, lanzó un ataque contra los Estados Unidos de América el 11 de septiembre de 2001 que conmocionó a toda la población humana. Nunca, hasta el momento, se había llevado a cabo un atentado de estas características.

Gracias a los telares, que tuvieron que trabajar a máximo rendimiento, se consiguió ocultar a los tres dragones que se precipitaron contra algunas de las sedes de la OMNI en suelo norteamericano. Fue un trabajo arduo y, aunque las teorías conspiranoicas se expandieron como la pólvora, para la inmensa mayoría de los humanos no fue más que un ataque terrorista contra el corazón financiero de la potencia económica más grande del momento. Sin embargo, la acción de este grupo de irreales hizo que se tambalearan los cimientos de la OMNI, por lo que, viéndose incapaz de dar una respuesta unificada ante este tipo de situaciones, decidió dar un paso más para asegurar el control sobre la situación de los irreales en el planeta. Fue así como se creó la Agencia Internacional de Tejedores.

La AIT se fundó como un organismo autónomo internacional que se encargaría de sustentar, reparar y proteger el Entramado luchando contra todo aquel que amenazase el statu quo que tanto esfuerzo había costado conseguir. Sus agentes se escogieron entre los más dotados en sus respectivas áreas, desde combatientes de todas las fuerzas especiales del mundo, pasando por asesores económicos y políticos, hasta *hackers* que anteriormente se divertían asaltando la red. Fueron creados como un escudo contra el caos y la violencia de los supremacistas irreales..., al menos en teoría.

»» La actualidad

Los miembros de la AIT se enfrentan cada día y desde hace ya doce años a las amenazas contra la Gran Farsa. Los atentados que perpetran los grupos terroristas se camuflan para que la opinión pública no conozca la verdad. Las grandes corporaciones de medios de comunicación están controladas por la AIT, que es la que dicta los mensajes que deben emitirse para preservar la identidad de los irreales. Los ciudadanos humanos, ciegos de criterio, creen a pies juntillas lo que ven en televisión o se publica en los periódicos,

sin plantearse nada que vaya más allá de lo que ofrecen las noticias. Tan solo algunos portales de información independiente llegan a lanzar teorías que la AIT se encarga de distorsionar bajo la apariencia de especulaciones sin sentido basadas en leyendas y cuentos mitológicos, para que los humanos piensen que provienen de un grupo de locos que han perdido la cordura. La información llega a todos los lugares filtrada por estas nuevas tecnologías que hacen que los irreales tengan el control de la comunicación a lo largo y ancho del planeta.

Por su parte, los terroristas buscan distintos objetivos, ya sea la dominación de la humanidad o el simple reconocimiento de su existencia. Muchos son considerados asesinos cuando no han tocado un arma en su vida solo porque la AIT así los ha presentado ante los medios de comunicación. Otros sí son asesinos sin piedad alguna.

A pesar del intento de la AIT por tapar la existencia de los irreales, existen algunos humanos que conocen su existencia a través de legados que se remontan al período de la Inquisición española o a otras circunstancias en las que algún irreal ha participado en un acto violento. Son los llamados **cazadores**, personas que conocen el secreto tras el Entramado y se dedican a matar a los irreales allí donde los encuentran.

»» Los ojos y el Entramado

No se sabe la razón exacta de por qué ocurre, pero algunos humanos desarrollan una inmunidad total a la magia ilusoria y son capaces de ver la realidad que hay más allá del Entramado: se les conoce como «ojos». En algún momento de su vida, estas personas desarrollan esta habilidad, lo que ellos llaman «segunda vista». Normalmente ocurre después de un acontecimiento traumático, por lo que suelen acabar en manicomios y psiquiátricos. Con este poder, los ojos son capaces de ver a los irreales tal y como son en realidad, con lo que se enfrentan a diario a un mundo de demonios, elfos, orcos y seres de todo tipo. La mayoría de ellos acaba pensando que están locos y termina sus días en un psiquiátrico debido a estas alucinaciones. Otros, sin embargo, han aprendido a manejar el don, bien porque lo adquirieron de pequeños y se han acostumbrado a él, bien porque han sabido interpretar la información que reciben. Son un recurso muy valioso para los cazadores, la AIT y los terroristas, pues solo ellos pueden ver lo que esconde el Entramado.

»» Distintos bandos, distintas causas

En **Unrealms** las cosas no son blancas y negras, cada individuo que se ve envuelto en la lucha secreta que se lleva a cabo cada día tiene sus propias convicciones y quizás piensa



que está haciendo lo correcto. Nos movemos por un mundo de muchos matices y solo nuestras decisiones y sus consecuencias podrán decir, al final, quién lleva la razón.

En este escenario se plantean varios bandos. La AIT, defensora de la coexistencia pacífica mediante el ocultamiento de los irreales en el mundo humano gracias al Entramado, y los distintos grupos declarados terroristas o simplemente antisistema, que no están de acuerdo con la AIT en sus métodos o que están totalmente en contra de su ideario y que quieren mostrarse tal y como son (y, en algunos casos, someter a los humanos a su voluntad). También podemos encontrar humanos cazadores que saben de la existencia de los irreales y los matan allí donde los encuentran porque que los culpan de todos los males del mundo. En medio de todos estos conflictos viven el resto de la humanidad, totalmente ajena a este juego de poderes, y los irreales, que intentan convivir pacíficamente durante su existencia gracias al Entramado y al patrón que le han asignado.

Los dilemas morales son unos de los grandes alicientes del juego. ¿Qué estarías dispuesto a sacrificar por lo que crees que es lo correcto? ¿Merece la pena matar o morir por ello? La decisión es tuya.

»» Sistema

Unrealms utiliza el sistema **Hitos**, desarrollado por Manuel J. Sueiro y Pedro J. Ramos en **La Mirada del Centinela**. La narración de las

aventuras se ve enriquecida por los aspectos que definen a tu personaje: tanto lo bueno como lo malo te permiten convertir a tu álter ego en una entidad única, diferente de cualquier otro.

Jugarás con los personajes más poderosos hasta la fecha, pues los irreales y los humanos que luchan junto a ellos o en su contra son auténticos combatientes en una guerra constante, en campos de batalla o frente a un teclado de ordenador.

Al sistema de creación de personajes se han añadido detalles que permiten una gran libertad a la hora de escoger el tipo de criatura. El juego incluye hasta catorce razas distintas entre las que elegir, y puedes crear la tuya propia mediante unos sencillos pasos.

La magia también se ha incluido en el sistema, convirtiéndose en un factor interesante que permite crear cualquier tipo de hechizo, bajo los límites impuestos por el Entramado. También puedes hacerte con los poderes de un glifo, aplicaciones mágicas con efectos determinados que te ayudarán a conseguir los objetivos de tu facción.

»» Unrealms incluye:

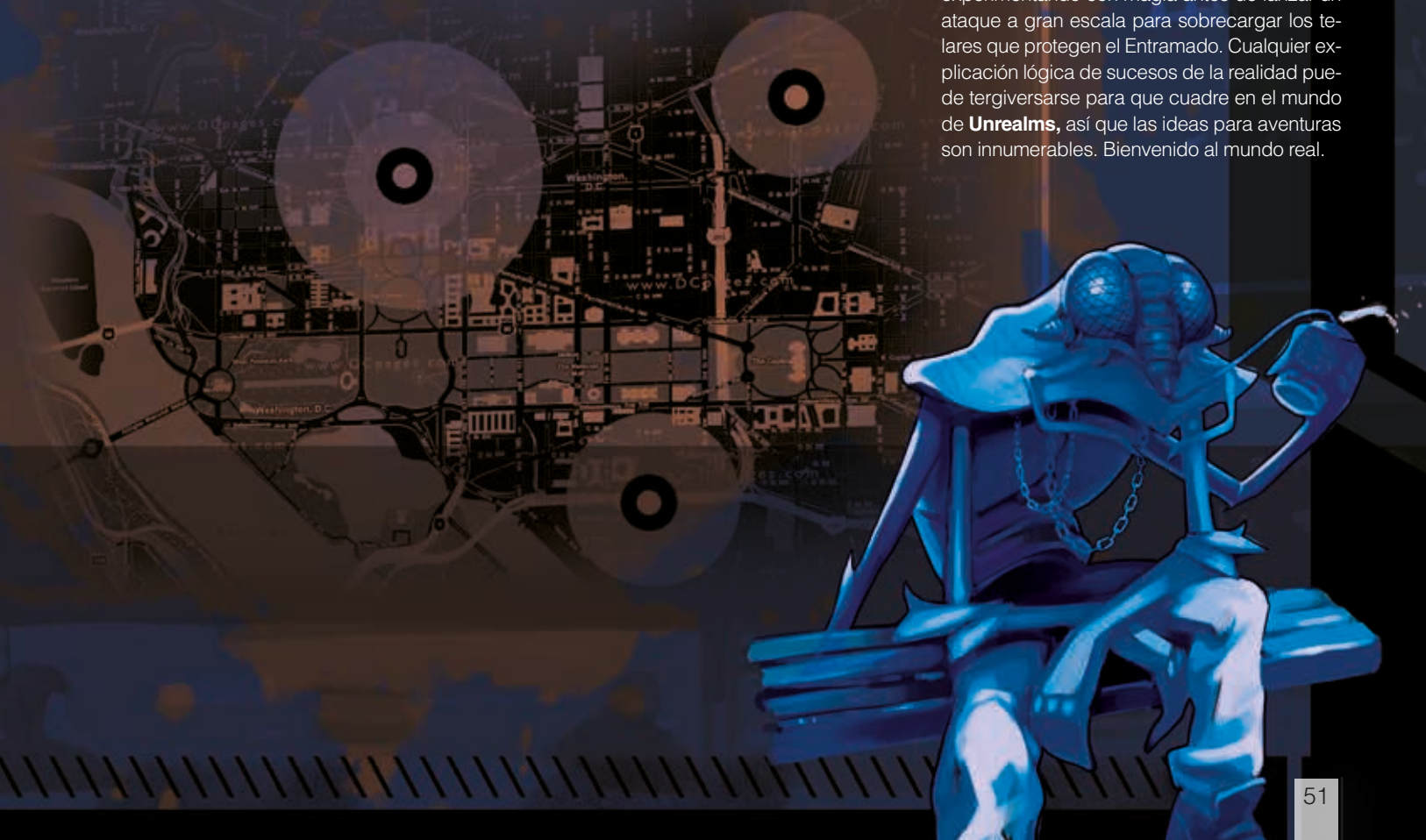
- » Todas las reglas necesarias para jugar en un mundo actual, lleno de criaturas mitológicas y sus guerras secretas para mantener a la humanidad sumida en una ignorante paz o subyugarla ante los que se

consideran sus verdaderos amos.

- » Una ambientación detallada, donde se explica el mundo tal como es y cómo se llevan a cabo los ocultamientos de los distintos conflictos, atentados o intervenciones de los irreales. También encontrarás información de los distintos grupos que luchan en **Unrealms**, sus dirigentes y miembros de más relevancia y localizaciones que te permitirán situarlos en el contexto mundial.
- » Seis aventuras introductorias: dos misiones de la AIT, dos atentados terroristas y dos cacerías. Cada una de ellas te pondrá en el pellejo de un agente de la AIT, un terrorista o un cazador. Perfectas para comenzar una campaña mayor en la que decidir el destino del mundo.

»» En definitiva...

Es realmente fácil jugar a **Unrealms**, pues cualquier hecho histórico o una noticia de actualidad puede servirte para crear el argumento de tu aventura. ¿Ha habido algún derrumbamiento en tu barrio hace poco? Probablemente se debiera a una escaramuza de agentes de la AIT contra un grupo antisistema local que buscaba provocar una brecha en el Entramado y descubrirse ante los humanos. ¿Ha desaparecido un avión? Es muy probable que se trate de una cortina de humo para tapar el último atentado. Tal vez esa cadena de terremotos que está ocurriendo en los últimos meses sea una operación de un grupo terrorista que está experimentando con magia antes de lanzar un ataque a gran escala para sobrecargar los telares que protegen el Entramado. Cualquier explicación lógica de sucesos de la realidad puede tergiversarse para que cuadre en el mundo de **Unrealms**, así que las ideas para aventuras son innumerables. Bienvenido al mundo real.





Valsorth es un lugar amenazado por fuerzas malignas donde no faltan enemigos que enfrentar a los aventureros, pero el Rey Dios y sus huestes destacan entre todos.

Ellos, los que sirven a la Sombra y amenazan los reinos libres de Valsorth, son una parte fundamental de la historia de **El Reino de la Sombra** y, por lo tanto, cuanto más elaborados y detallados sean los enemigos de una campaña, más disfrutará el director de juego a la hora de interpretarlos y más satisfechos terminarán los jugadores al derrotarlos. Pero ¿no son los siervos de la Sombra personajes complejos e interesantes? Puede tratarse de un violento orko que trata de aniquilar a los gigantes azules que oprimen a su pueblo en las montañas, un antiguo caballero de Stumlad que ha vendido su alma a cambio de venganza o el príncipe Gornahel, cuya arrogancia y rencor le lleva a traicionar a su propio pueblo. De cualquiera de las maneras, los personajes malvados pueden ser una gran fuente de diversión, no solo como enemigos del grupo, sino también como personajes jugadores. ¿Es la hora de dejar de luchar contra lo inevitable y aceptar al Rey Dios como el legítimo señor de Valsorth? Si ha llegado el momento de que vuestro grupo de juego termine de asesinar orkos y comience a expandir la fe sombría, este es tu artículo.

Pensado originalmente como una pequeña «guía del jugador malvado», este artículo tiene una doble finalidad. Por un lado permite la creación de personajes fieles al Rey Dios y sus huestes, de manera idéntica a la del reglamento básico. Por otro lado, las razas y profesiones aquí

incluidas pueden utilizarse como plantillas para la creación de enemigos y personajes no jugadores para tus campañas, enriqueciendo las diferentes tropas que componen los esbirros del Rey Dios.

El sistema de creación de personaje funciona igual que en el manual básico. Tan solo hay que seguir tres sencillos pasos:

1. Escoge la plantilla de la raza a la que pertenece tu personaje.
2. Escoge una plantilla de ocupación a la que se dedica el personaje.
3. Reparte 15 puntos libres para personalizar tu personaje.

Razas

A continuación se ofrece una descripción, así como los rasgos característicos, de las diferentes razas que componen el grueso de las hordas del Rey Dios. Cuando una característica no aparece mencionada en la descripción de la raza es porque su valor inicial es 10.

Orko

Los orkos son seres corpulentos y salvajes, dotados de una gran fuerza y resistencia que los convierte en los soldados perfectos para el

LAS HUESTES DEL REY DIOS

por **JUAN SIXTO**
ilustraciones de XAVI TÁRREGA

Una guía para jugar a **El Reino de la Sombra** con personajes malvados.

Rey Dios. Su piel es de un oscuro tono grisáceo y aspecto reseco; sus rostros son grotescos, con hocicos perrunos de colmillos amarillentos y pequeños ojos que brillan con un fulgor carmesí. Se trata de la raza más numerosa de todo Valsorth y también la más salvaje, organizada socialmente en enormes tribus donde gobierna la ley del más fuerte.

Los orkos son la principal infantería del Rey Dios y componen la mayor parte de sus ejércitos. Aunque son salvajes e indisciplinados respetan el poder y serán soldados fieles siempre y cuando se sacie su sed de sangre. Debido a que disfrutaban con la violencia y la muerte, la mayoría de los orkos son guerreros o luchadores salvajes, aunque los más aptos de cada tribu pueden desempeñar el papel de exploradores o jinetes de hiallus.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 165 cm de altura, 80 kg de peso).

Características (0): Fuerza 13, Constitución 11, Inteligencia 8, Carisma 8.

Velocidad (0): 9 metros.

Rasgos raciales (10): Aguante, Arma Natural (mordisco) 1, Énfasis en Habilidad (+2 a Atletismo y Supervivencia), Énfasis en Habilidad (+4 a Intimidar), Entorno Predilecto (a elegir), Infravisión 2, Mula de Carga, Oponente Predilecto (a elegir), Resistencia al Dolor 1, Sensibilidad a la Luz, +1 Punto de Acción.

Gran orko

Los grandes orkos son un poco más corpulentos que los orkos normales y mucho más resistentes y duros. Se trata de criaturas más altas y fuertes que sus congéneres, lo que los convierte en los líderes naturales de las partidas de guerra. Son más instintivos e irracionales aún, y en la batalla suelen esgrimir grandes armas a dos manos para infligir el máximo daño posible, siempre confiando en su gran capacidad para resistir los golpes.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 180 cm de altura, 90 kg de peso).

Características (0): Fuerza 14, Constitución 12, Inteligencia 8, Sabiduría 8, Carisma 8.

Velocidad (0): 9 metros.

Rasgos raciales (10): Aguante, Arma Natural (mordisco) 1, Énfasis en Habilidad (+2 a Atletismo y Supervivencia), Énfasis en Habilidad (+4 a Intimidar), Entorno Predilecto (a elegir), Infravisión 2, Mula de Carga, Oponente Predilecto (a elegir), Resistencia al Dolor 1, Resistencia al Daño 1, Sensibilidad a la Luz.

Goblin

Los goblins, pequeñas criaturas subterráneas de apenas un metro de alto, habitan en tribus en numerosas cuevas y grutas de las Kehalas,



donde son gobernados por oscuros chamanes. Aunque son de apariencia frágil, los siervos del Rey Dios han aprendido a valorar a los goblins, que resultan mucho más resistentes y esquivos de lo que parece. De ojos vidriosos, cuerpo enjuto y piel escamosa, llegan a la edad adulta con rapidez y su esperanza de vida rara vez supera los veinte años.

Debido a su pequeño tamaño y gran pericia en entornos subterráneos, los goblins son excelentes zapadores y exploradores. Cuando participan en combate abierto suelen atacar en grupos tratando de rodear a sus enemigos y acabar con ellos rápidamente. Además prefieren utilizar armas a distancia como arcos cortos o ballestas que arriesgarse a los peligros del cuerpo a cuerpo. En ocasiones algunos goblins extraordinarios se forman como asesinos o consiguen la bendición del Rey Dios y son instruidos como cuchillos de la Sombra.

Tamaño (1): Pequeño (aproximadamente 100 cm de altura, 30 kg de peso).

Características (0): Fuerza 8, Destreza 13, Constitución 12, Inteligencia 8, Sabiduría 9.

Velocidad (0): 9 metros.

Rasgos raciales (9): Infravisión 2, Énfasis en Habilidad (+4 Buscar), Énfasis en Habilidad (+2 a Atención y Supervivencia), Entorno Predilecto (cuevas), Olfato Animal 1, +3 Puntos de Acción.

Troll de las colinas

Los trolls de las colinas recuerdan a los orkos, aunque son mucho más grandes y estúpidos: seres descomunales de piel grisácea y más de tres metros de altura. Son capaces de soportar grandes cantidades de dolor antes de caer, y sus potentes brazos pueden quebrar al más fuerte de los caballeros a base de golpes. No existen hembras troll, sino que fuerzan a hembras humanas para reproducirse, las cuales son devoradas por las crías en apenas tres meses de gestación.

Los trolls son seres salvajes e instintivos que disfrutan realizando incursiones lejos de sus cuevas en las montañas y arrasando todo lo que encuentran a su paso. Su escaso intelecto hace que sean criaturas toscas y primitivas que normalmente se equipan solo con grandes garrotes para combatir o cazar alimento. Esto los ha convertido en una fuerza indispensable en los ejércitos del Rey Dios, perfectos para defender posiciones o para golpear al enemigo como primera fuerza. Tribus enteras de trolls pueden encontrarse en el frente de batalla, siendo temibles enemigos si se encuentran a las órdenes de un general capaz. Aunque la mayoría de trolls son cazadores o luchadores salvajes, los más dotados pueden llegar a ser chamanes e incluso guerreros.

Tamaño (1): Grande (aproximadamente 300 cm de altura, 500 kg de peso).

Características (12): Fuerza 20, Destreza 11, Constitución 20, Inteligencia 6, Sabiduría 9, Carisma 6.

Velocidad (0): 9 metros.

Rasgos raciales (7): Arma Natural (mordisco) 1, Armadura Natural 2, Infravisión 2, Olfato Animal 1, Vigor.

Tumulario

Un tumulario fue antaño un hombre o mujer que falleció pero que, debido a una causa sobrenatural, ha vuelto de entre los muertos. Normalmente son seres poderosos que han sido reanimados mediante magia negra para servir al Rey Dios o a algún poderoso nigromante, aunque en ocasiones una férrea fuerza de voluntad o una inmensa sed de venganza pueden provocar que un ser se alce de la tumba como tumulario.

Se trata de cuerpos putrefactos, reanimados mediante las energías oscuras que recorren su cuerpo y evitan que se degraden más aún. Sobre su piel blanca y quebradiza suelen vestir las ropas raídas con

las que murieron o fueron enterrados. Sus ojos brillan con una malvada luz rojiza, su voz resulta aterradora para aquellos débiles de voluntad y su tacto es frío como el hielo. Estas criaturas imbuidas de pura maldad son las sombras retorcidas de aquello que una vez fueron. Aunque tienen voluntad propia y libre albedrío, aquellos nigromantes poderosos pueden someterlos y obligarlos a cumplir su voluntad. Los tumularios mantienen las aptitudes de la ocupación que tenían en vida.

Tamaño (0): Mediano (aproximadamente 175 cm de altura, 80 kg de peso).

Características (5): Fuerza 12, Dureza 12, Carisma 11.

Velocidad (0): 9 metros.

Jugar con los chicos grandes

Dos de las razas aquí presentadas, el troll de las colinas y el tumulario, están construidas con 20 puntos de personaje en lugar de los 10 habituales. Esto se debe a la enorme dificultad de representar estas razas «poderosas» con únicamente los puntos básicos. Para compensarlo, los personajes trolls o tumularios disponen de 10 puntos libres menos durante el paso 3 de la creación.

Rasgos raciales (15): Alma Maligna, Ausencia de Constitución, Inmunidad (daño de Característica, nigromancia, efectos enajenadores), No Vivo, Vulnerable al Daño (sagrado), Entorno Predilecto (a elegir), Énfasis en Habilidad (+2 a Averiguar Intenciones y +2 a Engañar).

Razas básicas

Además de las razas de este artículo, prácticamente puede utilizarse cualquier raza del reglamento básico, con la excepción de los gigantes azules, para crear un personaje de la Sombra y combinarse con las clases expuestas a continuación. Especialmente interesantes pueden resultar los elfos oscuros y grises, aunque todas las variedades de humanos pueden corromperse e incluso los elfos de los bosques pueden verse arrastrados a la oscuridad.

Ocupaciones

Todas las ocupaciones de este artículo están construidas con 25 puntos de personaje y te proporcionan valores en características, habilidades, dotes y bonificaciones que, posteriormente, podrás aumentar con puntos libres y experiencia. Junto a cada dote, entre paréntesis, se indica su tipo.

Caballero negro

Razas recomendadas: hombre del Norte o tumulario.

Llamados a ser los líderes y las tropas de élite del Rey Dios, los caballeros negros son despiadados guerreros que marchan a la batalla a lomos de sus caballos de guerra y que disfrutan llevando la muerte y la destrucción a sus enemigos. Son hombres y mujeres solitarios que solo existen para la contienda, probablemente motivados por la venganza o el odio.

En ocasiones se trata de antiguos caballeros de Stumlad caídos en desgracia y expulsados de la orden, que han sucumbido a la corrupción del Rey Dios y se han convertido en un azote contra su propio pueblo.

Características (6): Fuerza +3, Destreza +1, Constitución +2.

Habilidades (7): Atención 3, Atletismo 4, Averiguar Intenciones 3, Diplomacia 1, Idioma 1 (orkan), Intimidar 4, Montar 5, Saber (religión: Rey Dios) 4, Saber (táctica) 3.

Dotes (5): Competencia con Armaduras (a elegir) (G), Competencia con Armas (marciales) (G), Competencia con Armas (sencillas) (G), Competencia con Escudos (G), Especialidad en Ataque (a elegir) (A).

Bonificaciones (7): Ataque 3, Fortaleza 3, Voluntad 1.

Torturador

Razas recomendadas: humano, orko, gran orko, goblin.

Los torturadores son personajes entrenados en el arte de atormentar a los enemigos mediante todas las herramientas a su alcance, especialistas en quebrar la voluntad de aquellos que caen en sus garras, ya sea para sacarles información o para postrarlos ante el Rey Dios y unirlos a su causa. Se trata de hombres sin escrúpulos ni corazón, muy valorados por los generales de la Sombra y los chamanes orkos. Cuando entran en combate, los torturadores son especialistas en causar gran dolor a sus enemigos golpeando con precisión.

Características (5): Fuerza +2, Destreza +1, Sabiduría +2.

Habilidades (8): Atención 3, Atletismo 3, Artesanía (tortura) 4, Averiguar Intenciones 6, Engañar 3, Intimidar 5, Medicina 4, Oficio (torturador) 4.

Dotes (6): Competencia con Armaduras (ligeras) (G), Competencia con Armas (sencillas) (G), Oponente Predilecto (a elegir) (5), Herramientas Improvisadas (G), Examinar Enemigo (5), Ataque Furtivo (A).

Bonificaciones (6): Ataque 2, Fortaleza 2, Voluntad 2.

Paladín oscuro

Razas recomendadas: hombre del Norte o tumulario.

Los paladines oscuros encarnan la fuerza del Rey Dios. Imbuidos por un poder sombrío, su objetivo es erradicar a los enemigos de su dios y destruir todo aquello que simboliza a las demás deidades. A cambio de su fe inquebrantable reciben la capacidad de invocar tenebrosos poderes para fortalecerse en batalla, dañar a sus enemigos y absorber el poder de aquellos a quienes derrotan.

Aunque algunos paladines oscuros no han conocido otra fe que la del Rey Dios, muchos son antiguos paladines de Korth caídos en desgracia. Ya sea por cometer actos deshonorosos o contrarios a su código de conducta, o atraídos por la tentación del Señor Sombrío, estos han adoptado una nueva fe y el compromiso de llevar la muerte a sus antiguos compañeros.

Características (4): Fuerza +1, Constitución +2, Carisma +1.

Habilidades (4): Atletismo 3, Averiguar Intenciones 2, Concentración 2, Engañar 3, Intimidar 1, Montar 2, Saber (religión: Rey Dios) 3.

Dotes (5): Competencia con Armaduras (a elegir) (G), Competencia con Armas (marciales) (G), Competencia con Armas (sencillas) (G), Competencia con Escudos (G), Fe (5).

Bonificaciones (5): Ataque 2, Fortaleza 1, Voluntad 2.

Atributos sobrenaturales (6): Favor Divino (Rey Dios) 1. Aptitud sor-tílega: Campanas Fúnebres.

Milagros (1): 4 Milagros de Magnitud 0.

Clérigo del Rey Dios

Razas recomendadas: hombre del Norte, elfo de los bosques, elfo oscuro o tumulario.

Los clérigos del Rey Dios predicán el inminente regreso de su dios, que volverá para castigar a sus enemigos y someter al mundo de

nuevo. A cambio reciben poderes mágicos destinados a la destrucción de los infieles y la capacidad de imponer su voluntad a los muertos vivos. Vagan por el mundo cubiertos con ropas oscuras y ocultando su rostro con capuchas, extendiendo la palabra del señor de la Sombra en misas clandestinas, buscando a aquellos con la suficiente fuerza de voluntad para comprender la verdad y unirse al culto.

Como los paladines oscuros, algunos clérigos del Rey Dios han perdido el favor de su antigua deidad y han abrazado las creencias del Rey Dios, con todo lo que ello conlleva.

Características (5): Sabiduría +2, Carisma +3.

Habilidades (6): Averiguar Intenciones 3, Concentración 3, Engañar 4, Intimidar 5, Idiomas (a elegir) 1, Saber (religión: Rey Dios) 5, Saber (a elegir) 3.

Dotes (2): Competencia con Armas (sencillas) (G), Fe (5).

Bonificaciones (4): Fortaleza 1, Voluntad 3.

Atributos sobrenaturales (6): Favor Divino (Rey Dios) 2, Comandar

* Comandar Criatura (muertos vivos)

Coste: 2 por rango.

Atributo sobrenatural, con rangos (1-X), compra múltiple

Gracias al poder del Rey Dios eres capaz de paralizar, e incluso llegar a controlar, a los muertos vivos. Comandar Criatura requiere una acción estándar y no afecta a criaturas que estén a más de veinte metros o que tengan cobertura total. Puedes usar Comandar Criatura tantas veces al día como tu modificador de Carisma (con un mínimo de una vez). Tira 2d6 y súmale el rango de este atributo y de tu modificador de Carisma: el total es la **capacidad de mando**. Esta capacidad se compara de manera sucesiva con las bonificaciones de Voluntad de las criaturas presentes (empezando por las que tengan las bonificaciones más bajas). Por cada criatura afectada, resta su Voluntad a la capacidad de mando hasta que baje a 0 o sea inferior a la bonificación de Voluntad de la siguiente criatura, que no se verá afectada. Las criaturas afectadas son comandadas durante un día por cada rango en este atributo.

Asumiendo que la criatura comandada sea inteligente, percibirá las palabras y acciones del lanzador del modo más favorable posible (considera su actitud como amistosa). Para convencerla de que haga algo que no haría normalmente, se necesita superar una prueba enfrentada de Diplomacia o Engañar contra Averiguar Intenciones o Voluntad (no se permiten nuevos intentos).

Un muerto vivo inteligente comandado nunca obedece una orden suicida o claramente dañina, pero se le puede convencer de que vale la pena hacer algo muy peligroso (consultar Hechizar Persona, página 164 del libro básico). Una criatura muerto vivo no inteligente (como un esqueleto o un zombi) no puede hacer una prueba de salvación contra esta aptitud. Cuando se controla una criatura sin mente, solo se le pueden comunicar órdenes simples, como «acércate», «ve allí», «lucha», «quédate quieto» y similares. Los muertos vivos no inteligentes no se resisten a las órdenes suicidas o evidentemente dañinas. Las órdenes son verbales, por lo que la criatura debe ser capaz de oír al lanzador. Si el lanzador ataca o interactúa de cualquier manera con la criatura comandada (sin importar su inteligencia) el control se rompe.

Criatura* (muertos vivos) 1.

Milagros (2): 4 Milagros de Magnitud 0 y 2 Milagros de Magnitud 1.

Nigromante

Razas recomendadas: humano o elfo.

Desarrollado en vida por el Rey Dios, el arte mágico de la nigromancia encuentra numerosos adeptos en Valsorth que albergan la esperanza de manipular el poder de la muerte y la energía negativa. Se trata de personas sombrías, acostumbradas a trabajar con cadáveres y marginadas y temidas por sus congéneres debido a sus prácticas de artes oscuras.

Debido a que la mayoría de sociedades repudia las artes nigrománticas, los nigromantes se ven obligados a mantenerse en la clandestinidad o refugiarse en las tierras del Rey Dios para encontrar la seguridad suficiente para llevar a cabo su aprendizaje. Son oponentes terribles que pueden crear enormes ejércitos de muertos vivos si disponen del tiempo y los recursos suficientes.

Características (5): Inteligencia +3, Sabiduría +2.

Habilidades (5): Artesanía (Alquimia) 3, Buscar 2, Concentración 4, Engañar 3, Saber (arcano) 5, Saber (a elegir) 3.

Dotes (3): Competencia con Armas (sencillas) (G), Ocultar Información (5), Memoria Eidética (5).

Bonificaciones (4): Fortaleza 1, Voluntad 3.

Aptitud mágica (5): 2, Soltura con Escuela de Magia (nigromancia).

Conjuros (3): 6 Conjuros de Magnitud 0 (Leer Magia, Detectar Auroras Mágicas, Toque de Fatiga y tres más), 3 Conjuros de Magnitud 1 (Causar Miedo o Toque Gélido y dos más).

* Los nigromantes utilizan el listado de conjuros de mago además de los conjuros Invocar Muerto Vivo (1-5). Este conjuro funciona exactamente igual que el conjuro Invocar Monstruo de mismo nivel con la diferencia de que invocan una criatura muerto vivo en lugar de extraplanar. Además, su tipo es «Nigromancia (convocación)» en lugar de «Conjuración (convocación)».

Secuaces muertos vivos

Si un nigromante desea tener servidores no muertos de manera permanente y sin necesidad de recurrir al conjuro Invocar Muerto Vivo, puedes recurrir a la dote Secuaces (G).

Cuchillo de la Sombra

Razas recomendadas: humano, elfo o goblin.

Imbuídos por el Rey Dios con un oscuro poder, los cuchillos de la Sombra son fanáticos asesinos entrenados para aniquilar a sus más poderosos enemigos. Combinan una gran capacidad de detectar puntos débiles y en sigilo con las habilidades sobrenaturales que le otorgan sus dones para acercarse a su objetivo sin levantar sospechas.

Aunque suelen ser asesinos despiadados y ávidos de sangre, algunos son auténticos maestros del disfraz y el espionaje, capaces de infiltrarse en las fortalezas y ciudades de los pueblos libres y actuar como ojos y oídos de los lugartenientes del Rey Dios.

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

Habilidades (5): Acrobacias 3, Atención 2, Atletismo 3, Disfrazarse 2, Engañar 2, Inutilizar Mecanismo 2, Juegos de Manos 2, Sigilo 4.

Dotes (5): Ataque Furtivo 2 (A), Competencia con Armaduras (ligeras) (G), Competencia con Armas (a elegir) (G), Examinar Enemigo (5).

Bonificaciones (6): Ataque 2, Reflejos 2, Voluntad 2.

Aptitud sortiliga (4): Una a elegir entre Alterar el Propio Aspecto, Invisibilidad y Oscuridad.

Demonólogo

Razas recomendadas: humano o elfo.

Cuando el Nigromante abrió el portal, incontables demonios llegaron a Valsorth y se extendieron por todos los rincones del continente. Los demonólogos son hechiceros que, mediante antiguos rituales prohibidos, tratan de contactar con estos demonios para obtener sus fines.

Su conocimiento de demonología les permite pactar con las entidades demoníacas para obtener poder, y los más hábiles son capaces de atar algunos demonios débiles a su voluntad obligarlos a servirles. Aunque el poder que estos hechiceros pueden llegar a conseguir es enorme, pactar con demonios siempre exige un pago, y estas son criaturas ladinas que detestan ser controladas y tratarán de volverse contra su amo a la mínima oportunidad.

Características (6): Inteligencia +2, Sabiduría +2, Carisma +2.

Habilidades (5): Artesanía (Alquimia) 2, Buscar 2, Concentración 3, Diplomacia 2, Idiomas 1 (Infernal), Engañar 3, Saber (Arcano) 4, Saber (Ajenos) 3.

Dotes (4): Competencia con Armas (sencillas) (G), Memoria Eidética (5), Compañero demoníaco* 2 (G).

Bonificaciones (3): Reflejos 1, Voluntad 2.

Aptitud Mágica (5): 2, Soltura con Escuela de Magia (conjuración).

Conjuros (2): 4 Conjuros de Magnitud 0 (Leer Magia, Detectar Auras Mágicas, y dos más), 2 Conjuros de Magnitud 1 (Invocar Monstruo 1 y uno más).

* **Compañero demoníaco:** Para acceder a sus conocimientos oscuros, un demonólogo ha tenido que pactar con un pequeño demonio que lo acompaña y que se encuentra atado a su voluntad. Este compañero es una fuente de información muy valiosa, pero se trata de un ser rencoroso que disfruta causando el mal y que tratará de conspirar contra su amo y sus compañeros si tiene la posibilidad.

Un Compañero Demoníaco se considera un Compañero (ver dote Compañero, página 64 del libro básico) a todos los efectos, que otorga 5 + (rango de la dote) × 10 puntos de personaje. Su lealtad no es fanática sino indiferente, aunque se encuentra obligado por el pacto a cumplir las órdenes directas. Aunque el demonólogo puede crear la ficha del compañero como desee, un buen ejemplo puede ser el diablillo del bestiario de **Defensores de Korth** (página 34).

Luchador salvaje

Razas recomendadas: humano salvaje, orko, gran orko, goblin o troll.

Aunque la guerra es algo común a todas las razas y culturas de Valsorth, en ocasiones algunas razas no son lo suficientemente civilizadas para entrenar guerreros o soldados que formen sus ejércitos. En esos casos surgen los luchadores salvajes, combatientes forjados en la guerra pero carentes de ningún entrenamiento profesional. Son agresivos luchadores con técnicas de combate toscas pero eficaces, cuya estrategia se basa en la fuerza bruta y la resistencia al daño.

Suelen acudir a la batalla portando grandes armas a dos manos y sencillas armaduras que les permiten moverse con soltura, y tratan de usar las características del terreno en su beneficio.

Características (6): Fuerza +3, Constitución +3.

Habilidades (6): Acrobacias 2, Atención 3, Atletismo 6, Buscar 3, Intimidar 4, Sigilo 2, Supervivencia 4.

Dotes (6): Ataque Poderoso (A), Competencia con Armaduras (ligeras o medias) (G), Competencia con Armas (marciales) (G), Competencia con Armas (sencillas) (G), Dureza (F), Especialidad en Ataque (a elegir) (A).

Bonificaciones (7): Ataque 3, Fortaleza 3, Reflejos 1.

Los orkos suelen utilizar a los brutales hiallus como monturas en las que acudir a la batalla. Los jinetes de hiallus forman parte de la vanguardia de los ejércitos del Rey Dios y, a lomo de estas enormes bestias, cargan contra sus enemigos. Se trata de jinetes ágiles y expertos en el combate cerrado que combinan los poderosos ataques de sus monturas con sus habilidades para atacar mediante cargas.

Normalmente actúan como exploradores y rastreadores que supervisan el terreno y advierten de posibles emboscadas a los ejércitos.

Luchador salvaje

Razas recomendadas: orko y gran orko.

Características (5): Fuerza +2, Destreza +2, Constitución +1.

Habilidades (7): Acrobacias 2, Atención 4, Atletismo 4, Buscar 3, Montar 6, Saber (naturaleza) 3, Supervivencia 2, Trato con Animales 4.

Dotes (7): Competencia con Armaduras (ligeras) (G), Competencia con Armas (marciales) (G), Competencia con Armas (sencillas) (G), Especialidad en Ataque (a elegir) (A), Compañero* 2 (G), Carga Impetuosa (A).

Bonificaciones (6): Ataque 2, Fortaleza 2, Reflejos 2.

* **Compañero hiallu:** Todos los jinetes de hiallus comienzan con una bestia hiallu a la que han domesticado y preparado para la batalla. Se trata de un hiallu estándar de 30 puntos (ver «Bestiario de Valsorth» del libro básico, página 332).

Clases básicas

	Asesino	Cazador	Chamán	Explorador	Guerrero	Ladrón	Mago
Orko		X	X	X	X		
Gran orko		X	X	X	X		
Goblin	X	X	X	X	X	X	
Troll de las colinas		X	X	X	X		
Tumulario		X		X	X		X



Betlam lleva dormida demasiado tiempo. Sus habitantes están aletargados, sumisos frente al dominio de los poderosos, sin ganas de darse cuenta de lo que ocurre y sin fuerzas para tratar de romper sus grilletes. Esta noche nosotros seremos su faro y su fuerza. Nosotros somos los auténticos heraldos de la libertad, porque solo aquellos que hemos rozado la locura podemos ver la realidad. Esta noche alumbraremos Betlam y abriremos los ojos de sus habitantes de la única manera posible: mediante sangre y dolor.

Discordia ante los payasos siniestros

DISCORDIA



Sentinel Rebirth #2 es el segundo número de una serie de historias publicadas de forma continuada. Cada historia es una aventura de una página en la que se describe la trama de un cómic de la colección en el formato oficial de aventuras del juego **La Mirada del Centinela**. Estas historias se articulan formando arcos ar-

gumentales que constituyen minicampañas de dos a cinco aventuras. En general, cada arco argumental transcurre de manera continuada con los anteriores.

Además de las aventuras, **Sentinel Rebirth** se completa con nueva información de trasfondo

y nuevos personajes, que aparecerán en cada entrega junto a la información necesaria para jugar las aventuras propuestas. Las operaciones de este artículo continúan inmediatamente después de los sucesos de **Sentinel Rebirth #1** (segundo número de **Nivel 9**).

SENTINEL REBIRTH

EN BETLAM


por **Juan Sixto y Andrea Iglesias**

Discordia

Megalómano adolescente

FORTALEZA	4 Agresivo
REFLEJOS	4 Rápido
VOLUNTAD	7 Profético
INTELECTO	9 Ingenioso

Habilidades:

-  5 Entrenamiento estricto
-  4 Golpear con dureza
-  7 Manipular a los débiles
-  6 Memoria absoluta
-  5 Oler el miedo
-  7 Planes a largo plazo
-  6 Autodidacta

Aguante: 7

Resistencia: 21

Defensa: 14

Bonificaciones al daño: +2/+1

Iniciativa: 8

Hitos:

- ♦ A los doce años asesinó a su madre y su hermana pequeña.
- ♦ Ha crecido manipulando a los adultos para que cumplan sus deseos.
- ♦ Tiene el coeficiente intelectual más alto de Betlam en la última década.
- ♦ Ha reclamado el lugar del Gran Galletín en su ausencia.

Complicación: Sociopatía: sufre ataques de ira y crueldad ocasionalmente.

Nombre real: Darryl Matthews

Fecha de nacimiento: 26/07/1987

Identidad: Secreta

Alias: Discordia, Eliphas Lévi

Situación: En activo

Ocupación: Estudiante

Estatura: 1,77 m

Peso: 70 kg

Ojos: Negros

Pelo: Negro

Nacido en el seno de una familia humilde de Betlam, Darryl Matthews fue detectado como un niño prodigio cuando apenas había cumplido un año, un niño con una aptitud innata para la actividad intelectual y una extraordinaria capacidad de aprendizaje. Sus padres hicieron todo lo posible por educarlo de la mejor manera. Darryl acudió a las mejores instituciones educativas de todo el estado, donde desarrolló su talento en multitud de áreas, y sorprendió a todos con su formidable autoaprendizaje.

Pero Darryl tenía un instinto violento y agresivo que en ocasiones lo llevaba a golpear a otros niños con una sorprendente frialdad. Le diagnosticaron un principio de sociopatía que lo volvía agresivo y le causaba episodios de crueldad ocasionales, lo que le produjo numerosos problemas con otros niños y con el personal de los centros educativos, que no dudaba en expulsarlo tras cada incidente violento.

Darryl volvió con sus padres, que trataron de educarlo en su propio hogar por miedo

a sus problemas con los otros niños, hasta que pudo ingresar en el instituto. Fue durante esos años cuando la agresividad de Darryl se volvió más frecuente e intensa, avivada por las frecuentes discusiones de sus padres y los celos que sufría hacia Mary, su hermana pequeña recién nacida.

Llevado por los celos y durante uno de sus estallidos de agresividad, Darryl, con apenas doce años, asesinó a sangre fría a su madre y al bebé mientras dormían, y se quedó esperando la llegada de su padre y de la policía. Su padre no pudo soportar lo ocurrido y pocos días después se tiró de la azotea de su casa. Darryl consiguió engañar a los psicólogos de la policía para agravar su trastorno de sociopatía y, tras meses de pruebas y entrevistas, fue considerado inocente de los crímenes debido a su enfermedad.

Pasó los siguientes años por diferentes internados de todo el estado, donde aprendió a manipular a los adultos para conseguir sus fines y desarrolló un maquiavélico intelecto con el que cumplir sus deseos y un carácter de líder con tintes mesiánicos, con el que manipulaba a otros jóvenes problemáticos de los internados para cumplir sus objetivos o por pura diversión.

Finalmente Darryl cumplió la mayoría de edad y se estableció en Betlam. Gracias a sus dotes para manipular a aquellos menos listos que él, se ha integrado en la banda de los Payasos Siniestros, donde ha comenzado a escalar posiciones en una banda que se encontraba en claro declive tras la detención



hace ya dos años del Gran Galletín y sus compañeros del Circo Macabro.

En apenas un año Darryl ha conseguido ser el líder natural de la banda y fortalecerla como nunca antes se había visto gracias a un refinado plan de expansión y ataques a otras bandas, todo ello bajo el seudónimo de Discordia.

Discordia es especialista en manipular a los débiles para cumplir sus planes. Su falta de escrúpulos unida a su gran intelecto lo convierte en una de las amenazas más peligrosas para Betlam. Está decidido a reclamar el lugar del Gran Galletín como líder de los violentos e inadaptados de Betlam, a los que en el fondo desprecia, como parte de su plan. A diferencia del Gran Galletín, Discordia no se mueve por la violencia absurda ni la venganza, sino que considera el caos como una oportunidad para ascender hasta el lugar que le corresponde por derecho.

Operaciones

Un año después: El rastro del tornado

Mientras que la situación política de la ciudad continúa complicándose y con Nikolái Sadalbar detenido, el equipo del Centinela centra sus esfuerzos en descubrir el paradero del contenedor de gas tornado que desapareció hace varios días. Su rastro los llevará a los suburbios de Betlam.

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo del Centinela (La Mirada del Centinela, página 58), Norman Wallace.

Antagonistas: Los Payasos Siniestros.

Escenarios: Calles de Silverdale (La Mirada del Centinela, página 116), callejón de Pearson

Ave (Union District: La Mirada del Centinela, página 108), aparcamiento abandonado.

ESCENA 1: La máscara de payaso

Hace ya una semana que Nikolái Sadalbar fue detenido por atacar a la sede de Krauss Chemical y tratar de asesinar a Charles M. Krauss, su director general. Sadalbar ha sido trasladado al Asilo Dunwich mientras espera a ser juzgado. Mientras tanto, el equipo del Centinela ha estado muy ocupado controlando los numerosos disturbios que se suceden por la ciudad, que incluyen gran cantidad de ataques a la policía por parte de manifestantes y miembros de las bandas, cada vez más grandes debido a la pobreza y el enfado de la población.

Mark Wong, ejerciendo como Centinela Número 11, ha demostrado ser una buena elección y sus habilidades han sorprendido a la mayoría del equipo, además de que ha entablado un prometedor inicio de amistad con su compañero Christopher Bates. Por otro lado, Goldfield ha tratado de contactar con Troy Sanders en Chicago en varias ocasiones, pero todos sus intentos han fracasado y comienza a existir cierta preocupación por su paradero.

Mientras el Centinela detiene a un grupo de Payasos Siniestros que están atracando varios locales de Silverdale, Fedora y Norman Wallace consiguen acceso a las grabaciones de las cámaras de seguridad del complejo industrial de Hexamat Corp., donde el contenedor de gas tornado fue robado la semana pasada. Analizando las imágenes en detalle y mediante avanzadas técnicas de filtrado de imágenes, consiguen distinguir detalles en el rostro de los hombres que evacuaron el contenedor en uno de los camiones cisterna durante el ataque de Sadalbar. Pese a ir cubiertos con máscaras de gas, idénticas al resto del personal de Hexamat, uno de los hombres tenía la cara pintada, similar a un payaso.

ESCENA 2: Preguntando a Sadalbar

Tras el inquietante descubrimiento del maquillaje de payaso de uno de los supuestos trabajadores de Hexamat, el Centinela decide ir al asilo Dunwich y preguntar a Sadalbar. Este se encuentra en una de las celdas de contención especial y, pese a encontrarse encerrado, mantiene su traje de protección para no morir. Al principio culpa al Centinela del fracaso de su venganza y lo acusa de colaborar con Krauss Chemical en lugar de detenerla por sus crímenes, pero termina por decir que no sabe nada de unos payasos y que la razón que lo llevó a atacar la sede fue que recibió pruebas de que Krauss Chemical estaba volviendo a fabricar su gas en secreto, probablemente para venderlo a algún país extranjero. El equipo del Centinela lo encuentra creíble y concluye que su ataque fue utilizado como distracción para poder sustraer uno de los tanques de gas tornado. Con el único deseo destruir a Krauss e impedir a toda costa que su gas sea utilizado, Sadalbar culpa al Centinela de lo ocurrido y jura vengarse si su creación se utiliza para asesinar inocentes.

Mientras tanto, Fedora ha analizado los correos electrónicos que recibió Sadalbar, donde comprueba que un anónimo le envió varios documentos robados de los ordenadores de Krauss Chemical que hablaban del desarrollo del gas. Tras un análisis exhaustivo, encuentra indicios de que quien atacó los servidores de la empresa y robó los videos hace casi dos meses es un habilidoso hacker apodado «Discordia».

Pero la ciudad no descansa y, mientras el Centinela abandona el Dunwich, recibe una llamada de Fedora que lo alerta de nuevos disturbios en el centro de la ciudad. De nuevo un grupo de Payasos Siniestros, que se encuentran especialmente activos estos días, está atacando a varios policías durante

Adaptando a Mark Wong

Durante **Sentinel Rebirth**, el joven Mark Wong ha pasado de ser un prometedor aspirante a vestir la armadura del Centinela a convertirse por méritos propios en el Centinela Número 11. Es por ello que, como sucedió en Sentinel Rebirth #1 con Norman Wallace, es necesario actualizar los valores de personaje de Mark Wong. Aunque el director de juego puede cambiar la ficha según su criterio o basándose en lo ocurrido en los sucesos de **Sentinel Rebirth #1**, a continuación se da un ejemplo de posibles cambios.

Para empezar, Mark cambia su concepto de «Cuco» por «Joven prometedor».

Mark gana dos puntos en Fortaleza por su duro entrenamiento durante el último año y su descriptor pasa a ser sencillamente «Fuerte». En las habilidades, disminuye dos puntos «Tecnofreak» y aumenta en dos puntos «Multiestilo Centinela». Al haber asumido ya su papel dentro del grupo del Centinela, Mark no necesita «Intentando parecer normal», por lo que su habilidad puede cambiarse por «Ser uno más». Además, como el grupo lo ha aceptado como Número 11, el hito «Educado en occidente» se sustituye por «Su prueba de acceso fue un incidente real donde casi muere». Por último, Mark pierde un punto de Drama y se queda solo con dos.





una de las protestas por los recortes sociales. Parece una ocasión magnífica para interrogar a los Payasos Siniestros al respecto.

ESCENA 3: Rompiendo huesos y haciendo preguntas

El Centinela se desplaza a toda velocidad con la Centivan hasta llegar a Union District, donde hasta hace escasos minutos ha tenido lugar una manifestación contra los recortes ejercidos por el ayuntamiento y el equipo de la alcaldesa Evelyn Heights. Tras varios incidentes violentos, la policía ha decidido dispersar la manifestación, que se ha convertido en un caos de personas corriendo por las diferentes calles del distrito y protagonizando numerosos altercados. Los Payasos Siniestros han aprovechado esta ocasión para asestar un nuevo golpe.

En uno de los pequeños callejones de Pearson Ave, aprovechándose del caos ocasionado, un grupo de Payasos Siniestros formado por ocho miembros está atracando una joyería. Cuando el Centinela llega, el establecimiento se encuentra en llamas y varios de los payasos cargan una caja fuerte en uno de sus coches con la intención de huir del lugar. Tras varios minutos de combate y una breve persecución, el Centinela consigue noquear a los pandilleros y detener a aquellos que trataban de huir. Cuando los interroga, los pandilleros confiesan que trabajan para un hombre llamado Discordia, que ha refundado la banda y que aspira al trono del Gran Galletín. Discordia parece decidido a «salvar Betlam de un Gobierno corrupto y un Estado opresor», y para ello piensa abrir los ojos a la gente mediante actos reivindicativos. Lo último que saben los pandilleros es que el evento escogido por Discordia para mostrar sus reivindicaciones es la próxima manifestación general, que tendrá lugar en veinticuatro horas y que congregará a varios miles de personas.

El equipo del Centinela teme que si liberan el gas tornado durante dicha manifestación las muertes de inocentes podrían contarse por centenares o millares.

ESCENA 4: Fuego

Ahora que conocen el nombre de su nuevo enemigo, Discordia, y el lugar donde pretende atacar, el equipo del Centinela comienza a trabajar para ubicar al propio villano o al gas y evitar la catástrofe.

Mientras ambos Centinelas se despliegan por los diferentes barrios de la ciudad para tratar de localizar nuevas pistas que lo lleven a Discordia, Fedora y Wallace tratan de dar con el camión rastreándolo mediante imágenes del satélite y siguiendo su ruta desde que fue robado mediante las cámaras de tráfico. Tras una noche buscando, finalmente consiguen

localizar el camión de Hexamat Corp., que está escondido en un pequeño aparcamiento de coches. Se trata de un edificio de cuatro plantas de altura que cerró hace un año y que en la actualidad se encuentra abandonado.

Cuando el guardián de Betlam llega, descubre el camión en la última planta, al aire libre, rodeado de coches antiguos que fueron abandonados cuando el aparcamiento quebró. A medida que el Centinela se acerca, los miembros del equipo notan que algo va mal: todo está demasiado silencioso y no parece haber nadie vigilando el camión, como sería de esperar.

El Centinela se acerca para comprobar el camión, cuando, accionados por un dispositivo remoto, los explosivos escondidos en su interior estallan y transforman el piso en una bola de fuego que hace crujir toda la estructura del edificio. En la base, los miembros del equipo pierden todo contacto con el Centinela.

Un año después: Llega la discordia

Época: La actualidad.

Protagonistas: El equipo del Centinela (La Mirada del Centinela, página 58), Norman Wallace.

Antagonistas: Payasos Siniestros, Troll (La Mirada del Centinela, página 161), Discordia.

Escenarios: Aparcamiento abandonado, el asilo Dunwich para criminales dementes (La Mirada del Centinela, página 113), Ayuntamiento de Betlam (La Mirada del Centinela, página 101).

ESCENA 1: Bailando entre las ruinas

El desconcierto se hace con todo el equipo del Centinela, pero Goldfield hace gala de sus nervios de acero y toma el control una vez más. Manda la Centivan con otro Centinela a recoger al herido en el aparcamiento abandonado y controla la movilización de la policía y los servicios de urgencia al lugar.

En el aparcamiento, el Centinela ha caído bajo los escombros del primer piso y ha quedado aturdido y con el traje peligrosamente dañado. La estructura del edificio se tambalea mientras el fuego se extiende, y amenaza con derrumbarse completamente sobre un herido Centinela. Por si el fuego y un inminente derribo no fueran suficientes, entre el humo que empieza a cubrir todo aparece una enorme y monstruosa figura que no le es extraña al justiciero: no es otro que Troll, que no pierde tiempo en presentaciones y se lanza sobre el Centinela para darle el golpe de gracia mientras está incapacitado. Con escombros encima y el humo comenzando a filtrarse por las grietas del casco, el Centinela no puede hacer más que arrastrarse bajo el edificio. Cuando parece que su fin se acerca, la Centivan llega al otro lado de la calle y, disimulados por el fuego y

el humo, rescata al malherido Centinela. El nuevo entra en acción, frenando el ataque de Troll, que a pesar de sus atroces músculos es derrotado tras una encarnizada batalla.

ESCENA 2: Negociando con el diablo

El Centinela consigue escapar antes de que la policía y los bomberos lleguen para controlar la situación, arrastrando consigo a un inconsciente Troll. Antes de entregar al gigantesco matón a la policía, el justiciero lo interroga con la intención de descubrir el porqué de su presencia y su relación con el gas tornado. Troll explica que ha sido contratado por teléfono por un hombre llamado Discordia para vigilar el edificio y acabar con el Centinela tras la explosión. Según parece, Troll no es más que otra pieza en el gran puzzle de Discordia, y la aparición del camión, que no contenía el gas tornado, era parte de un plan para acabar con el Centinela y evitar que frustrase sus planes.

A menos de doce horas de la manifestación, el equipo del Centinela se encuentra sin más pistas para dar con Discordia y con uno de sus hombres con graves daños tras la explosión. Goldfield asume que podrían fracasar en evitar que Discordia lleve a cabo su plan y decide encargar a Norman Wallace el desarrollo urgente de contramedidas por si el gas fuese liberado. Wallace ha desarrollado un nuevo equipo para el Centinela durante las últimas semanas, un pequeño avión controlado remotamente que podría utilizarse para fumigar grandes zonas en poco tiempo y que podría contener un gas reactivo que anulase el efecto del gas tornado, pero sus conocimientos de química distan mucho de lograr semejante sustancia.

Tras meditarlo, Norman Wallace llega a la conclusión de que el único capaz de realizar semejante sustancia en pocas horas es el propio Sadalbar, un genio en química que conoce el funcionamiento del gas tornado a la perfección. El Centinela es enviado al asilo Dunwich para negociar con el terrorista químico.

Mientras tanto, Fedora trata de localizar a Discordia en la red y descubre actividades similares al robo de datos en Krauss Chemical en los servidores de la policía de Betlam. Al parecer, Discordia ha accedido a los datos de la policía para robar acreditaciones y contraseñas de acceso a los almacenes de la policía. Apenas faltan seis horas para la manifestación y el dispositivo policial ya ha dado comienzo. Centenares de agentes vigilan las proximidades del Ayuntamiento y varios helicópteros sobrevuelan Betlam.

ESCENA 3: Preparándose para lo peor

Con el tiempo justo y sin otra opción, el Centinela decide visitar a Sadalbar una vez más, esta vez para pedirle ayuda porque sin ella teme no poder frenar el caos que puede asolar



la ciudad si el gas se libera de alguna manera. En el Dunwich, Sadalbar se muestra más que reticente a colaborar con el justiciero hasta que este le deja claro que mucha gente inocente puede morir por culpa del gas que él mismo creó. Después de negociar durante un tiempo las condiciones de la ayuda, Sadalbar acepta ayudar a cambio de nada, por el cargo de conciencia que le supone ser responsable de la creación del gas aunque no de su uso. El Centinela pone en contacto a Norman con Sadalbar para que intenten dar con un posible antídoto del gas tornado.

Cuando abandona el asilo y con la información del asalto a la seguridad de la policía de Betlam, el justiciero se persona en los almacenes y el depósito de armas y, tras una investigación rigurosa, descubre que han cambiado los depósitos del gas lacrimógeno de los antidisturbios por lo que sospechan que es el gas tornado. Fedora informa al Centinela de que los disturbios han empezado y que son más violentos que nunca, por lo que la policía ha sacado un escuadrón antidisturbios que se prepara para lanzar granadas de gas lacrimógeno para dispersar a la multitud, pero que en realidad puede acabar con centenares de muertos si resultan ciertas las pesquisas del Centinela.

ESCENA 4: Brillando en el caos

Para cuando el equipo del Centinela está preparado, la manifestación ha dado comienzo y miles de personas gritan y reclaman justicia frente al Ayuntamiento. Frente a ellos, decenas de policías y agentes antidisturbios intentan poner orden en la manifestación, pero esta se descontrola y los incidentes violentos no tardan en aparecer. Los manifestantes arrojan varios cócteles molotov y un grupo de veinte pandilleros armados con bates y otras armas similares accede a las primeras filas para cargar contra los agentes antidisturbios.

Aunque el equipo Centinela observa los incidentes y teme que los policías hagan uso de sus armas de gas lacrimógeno, un evento tan multitudinario a plena luz del día no permite al Centinela actuar sin ser visto. Las peleas y agresiones se suceden entre los violentos y la policía mientras los manifestantes pacíficos tratan de no resultar dañados. Minutos antes de que anochezca, los antidisturbios reciben la orden de dispersar la manifestación con su gas lacrimógeno y Wallace se prepara para contrarrestarlo con su nuevo dispositivo. Todos los intentos del equipo por evitar esta situación parecen haber fracasado.

Cuando cae la noche, la manifestación se transforma en una batalla campal donde decenas de miembros de los Payasos Siniestros y otras bandas callejeras comienzan a atacar a los agentes de policía de manera brutal, poniendo incontables vidas en riesgo.

Por suerte, la solución ideada por Wallace y Sadalbar parece funcionar y el gas tornado apenas afecta a unas pocas decenas de personas antes de quedar anulado por completo. Durante los minutos siguientes, una gran batalla campal por las calles cercanas obliga al Centinela a actuar contra numerosos pandilleros que aprovechan el caos para atacar a la policía y a cualquier inocente que encuentren por medio.

Tras una noche de mucho trabajo, el equipo del Centinela puede sentirse satisfecho por el gran trabajo realizado y las vidas salvadas. Sin embargo, Discordia, el hombre que parece ser el origen de todo, no ha sido encontrado y tanto James Goldfield como Christopher Bates saben que el villano volverá a atacar en el futuro.

Los Payasos Siniestros

Una de las bandas callejeras más activas y violentas durante los últimos años en Betlam City. Comenzó como un grupo de jóvenes problemáticos que profesaban una gran admiración por el Circo Macabro. Sus integrantes no suelen ir disfrazados de payasos (excepto en ocasiones especiales), pero casi siempre pintan sus caras de blanco y sus labios de rojo brillante y llevan el pelo teñido de distintos colores acorde a su estatus en la banda. Cuanto más histriónica es su apariencia, más respeto infundan entre sus compañeros.

Sus nuevos miembros son jóvenes conflictivos que reclutan normalmente en los institutos públicos, como el instituto Harvey Brook de Tacony Creek, y en reformatorios, como el Mountain Hoover Correction Center de South Heights. Una vez los miembros de los Payasos Siniestros captan a estos jóvenes, los invitan a formar parte de su «gran familia» para que rompan sus vínculos con sus familias y amigos ajenos a la banda. En ocasiones, incluso se los invita a abandonar su hogar para criarse en casas okupas controladas por la banda, donde comparten hogar con los miembros más veteranos.

En contadas ocasiones también reclutan algunos enfermos mentales con tintes violentos para que sirvan como carne de cañón durante los golpes de la banda. Además, los miembros veteranos tienen algunos contactos en el Dunwich Asylum y en la prisión, a los que sobornan a cambio de información de posibles incorporaciones y para que den un trato preferencial a sus miembros internos. Como la mayoría de las bandas callejeras, sus miembros suelen ser personas desfavorecidas que han sufrido violencia en casa o acoso durante la infancia y que se unen a la banda con la esperanza de tener una verdadera familia y protección. Recientemente algunos jóvenes que se unen a la banda se ven motivados solo por su trayectoria ascendiente en la ciudad y su gusto por la violencia desmedida.

El rito de iniciación en la banda se conoce como «la noche de las risas», y consiste en que los novatos se vistan por primera vez con las señas de la banda y cometan delitos graves, normalmente agresiones y robos, durante toda una noche. Aquellos que consiguen pasar la noche sin que los detengan son aceptados por la banda, mientras que el resto son inmediatamente olvidados y dejados a su suerte. Antes se celebraba una noche de las risas cada año, pero tras la llegada de Discordia y el aumento de los aspirantes, la banda se ha visto obligada a aumentar su número a una al mes.

A lo largo de su historia, la banda ha estado involucrada en robos, agresiones a otras bandas y tráfico de drogas, pero recientemente ha recurrido a nuevas vías para conseguir dinero. La principal fuente de ingresos de la banda sigue siendo el tráfico de drogas, que reparten en los círculos bajos de distribución, principalmente institutos y zonas desfavorecidas de la ciudad. Para asegurar los suministros y el flujo de ventas, algunos miembros de la banda se dedican exclusivamente a mantener el control sobre sus distritos mediante la violencia para que nadie venda droga en su territorio.

Además, los Payasos Siniestros han hecho una serie de ataques con el objetivo de robar negocios a otras bandas y han empezado a controlar el negocio de la prostitución, por petición expresa de Discordia, a base de extorsionar a los proxenetas locales y cobrarles por protección. Aunque los ingresos de la banda han aumentado gracias a su expansión, los altercados con otras bandas también han aumentado y cada día es más elevada la presión a la que se enfrentan sus miembros.

Cuando la banda se creó, tenía sus propios líderes (normalmente el más veterano o el más violento) y carecían de relación con el Circo Macabro, aunque su devoción los llevaba a acatar cualquier orden que les llegase de ellos. En la actualidad, con la gran mayoría de payasos del Circo Macabro en prisión o en el Dunwich Asylum, Discordia se ha autodenominado miembro del Circo Macabro y aspirante al trono del Gran Galletín, y ha fusionado ambos grupos con la esperanza de crear una poderosa fuerza en Betlam.

La estructura interna de la banda se encuentra dividida en tres grupos, aunque no se trata de cargos oficiales ni nada parecido, sino que se basan en el papel y el grado de veteranía de los miembros. Aquellos que se han ganado el derecho a formar parte de la banda son llamados «payasos» y pueden pintarse la cara durante las actividades de la banda, así como beneficiarse de sus recursos. Los miembros que están a prueba son llamados «mimos», dado que no les está permitido hablar en presencia de otros miembros ni participar directamente en las actividades de la banda.



Se trata siempre de menores de edad que los veteranos utilizan para los trabajos más sencillos y para incrementar su presencia en los institutos de la ciudad. Por último, existe un pequeño subgrupo desarrollado por orden de Discordia, al que suelen referirse como «músculos» por su aspecto físico. Este grupo engloba a aquellos miembros que destacan por su físico y que normalmente disfrutan más de la mera violencia que del miedo o el sadismo de los demás miembros. La banda los capta mediante las drogas, que les suministran en grandes cantidades con la intención de mantenerlos dentro de la banda todo el tiempo posible.

Desde que Discordia lidera la banda, el aumento de la violencia, especialmente contra la policía y otros elementos del sistema, ha llamado la atención del guardián de Betlam lo suficiente como para preocuparse. De hecho, desde la emboscada que casi le cuesta la vida al joven Mark Wong (ver «Un año después: La prueba de fuego», **Sentinel Rebirth #1**, segundo número de *Nivel 9*), Goldfield ha comenzado a investigar los actos de la banda en detalle.

Miembro de los Payasos Siniestros

Jóvenes de aspecto histriónico, su atuendo suele estar compuesto por ropa oscura de estética gótica o punk adornada con cadenas y *piercings*, pensada para contrastar con sus rostros de blanco, sus labios rojos o negros y su pelo teñido de colores. En ocasiones especiales decoran sus rostros como payasos de aspecto terrorífico, casi siempre cuando van a enfrentarse a otras bandas o a la policía. Generalmente van armados con armas blancas como cuchillos, puñales y cadenas, ya que su gusto por la violencia les hace despreciar las armas de fuego.

FORTALEZA	3 Entrenamiento de gimnasio
REFLEJOS	4 Rápido
VOLUNTAD	2 Antisistema
INTELECTO	3 Fan de Anne Rice

Habilidades:

- 4 Listo para la acción
- 5 Tácticas de guerrilla urbana
- 3 Discurso incendiario
- 3 Intimidar
- 3 Acostumbrado a la oscuridad
- 2 Subcultura gótica
- 4 Excentricidades

Aguante: 4

Resistencia: 12

Defensa: 14

Bonificaciones al daño: +2/+1

Iniciativa: 5

Mimo novato

Miembros a prueba en la banda, los denominados «mimos» son adolescentes problemáticos que aspiran a ganarse un lugar en la banda. Se trata de menores de edad que suelen acompañar a miembros de la banda y que imitan el aspecto físico de la banda, aunque de una manera más discreta. Hasta que pasan el rito de iniciación, se les prohíbe hablar por iniciativa propia en presencia de los miembros de la banda y suelen ser el objetivo de burlas y castigos por parte de los veteranos. Cuando se les permite participar en las actividades de la banda, suelen quedarse en segundo plano y esperar a que todo esté controlado para actuar, ya que normalmente van desarmados. Los miembros de la banda suelen utilizar a los mimos para transportar droga y otras actividades similares debido a la inmunidad que les otorga ser menores de edad.

FORTALEZA	2 Esperando el estirón
REFLEJOS	3 Pequeño
VOLUNTAD	3 Deseando ser alguien
INTELECTO	2 Adolescente

Habilidades:

- 3 Golpear y apartarse
- 3 Mantenerse callado
- 4 Conocer su lugar
- 2 Atento
- 3 Disimular los moratones
- 2 Cosas del instituto
- 3 Excentricidades

Aguante: 3

Resistencia: 9

Defensa: 11

Bonificaciones al daño: +1/+0

Iniciativa: 4

Músculos

Una de las principales innovaciones que la llegada de Discordia ha provocado en la banda es la incorporación de los llamados «músculos». Se trata de individuos de gran tamaño, cercanos a los dos metros, y con una potencia física solo comparable a su afición por la violencia. La mayoría son personas conflictivas con numerosos antecedentes violentos a las que la banda recluta como refuerzo para las actividades de sus miembros.

Aunque no suelen ser afines a la ideología de la banda, esta les ofrece un suministro ilimitado de drogas y una parte de los beneficios

de los golpes en los que participen. Una vez dentro, gracias a la adicción a las drogas, estos miembros son adoctrinados hasta ser uno más del grupo. Uno de estos músculos suele participar durante los ataques violentos de la banda armado con bates de béisbol, porras e incluso hachas de bombero.

FORTALEZA	5 Montón de músculos
REFLEJOS	4 Directo
VOLUNTAD	1 Seguir órdenes
INTELECTO	2 Conceptos sencillos

Habilidades:

- 5 Fuerza bruta
- 2 Preparados para escapar
- 5 Pelea sucia
- 3 Intimidar
- 2 Chistes crueles
- 2 Superioridad manifiesta
- 2 No pienso decirte nada
- 3 Emboscadas urbanas

Aguante: 5

Resistencia: 15

Defensa: 14

Bonificaciones al daño: +2/+1

Iniciativa: 5



El género de terror espacial engloba todas aquellas historias en las que, en vez de tener lugar en la Tierra, la acción ocurre en el espacio, ya sea en una pequeña nave o en una enorme estación espacial. Se trata de un género que mezcla el miedo con las características típicas de historias de ciencia ficción como pueden ser los viajes espaciales, robots o criaturas extraterrestres. Este género es cercano al género de aislamiento. Quizás incluso podríamos hablar de que el terror espacial es un subgénero del otro. Por ello, las historias de ambos tipos pueden tener ciertas similitudes tanto en ambientación como en reglas. Al fin y al cabo hay pocas maneras de estar más aislado del resto del mundo que a bordo de una nave a años luz de cualquier planeta habitable.

TERROR ESPACIAL

POR PABLO SIXTO

En estas historias los protagonistas suelen verse amenazados por extrañas criaturas del espacio exterior, tecnología de civilizaciones más avanzadas que la humana o fuerzas universales que interactúan con seres humanos bien por capricho, bien por necesidad. Los personajes principales son grupos de investigadores que viajan en busca de hallazgos, ya sea con afán científico o buscando fama y fortuna, y que terminan luchando para sobrevivir a aquello que han encontrado.

En estas historias la amenaza puede ser toda clase de criatura, normalmente algo que escapa al entendimiento de los protagonistas. Puede tratarse de una criatura alienígena del espacio exterior, pero también existen más posibilidades. Un clásico de la ciencia ficción son los robots o las inteligencias artificiales. Puede que en origen se crearan para servir al ser humano y

negro que va a absorber la nave o una estrella moribunda que irradie todo lo que pase cerca pueden ser suficiente para una buena historia.

Los personajes suelen tener una relación fuerte que se ha forjado por la convivencia en un espacio reducido como es una nave espacial. Lo más común es que todos los personajes, tanto principales como secundarios, tengan un mismo objetivo a bordo y todos formen parte de un grupo de trabajo. En este género los personajes suelen ser variopintos, cada uno con una forma de ser muy marcada y una profesión diferente a la del resto, de forma que después tengan que colaborar entre ellos para sobreponerse a los problemas. Debido a que pasan tanto tiempo con otras personas sin poder salir de la nave, también es común que se den relaciones muy intensas, ya sea un fuerte compañerismo, un romance apasionado o agitados peleas.

el hallazgo que pronto pondrá en peligro las vidas de los protagonistas.

En el momento en el que se revela la amenaza, el ritmo de la historia cambia completamente, de ser lento y muy descriptivo a ser rápido, agobiante, para que tanto los personajes como los propios jugadores no tengan tiempo de pensar con claridad su siguiente paso y se vean obligados a improvisar sus planes. Dependiendo del tipo de amenaza, la historia tenderá más hacia la acción o hacia la infiltración. Los objetivos de los personajes principales han de ser tanto mantenerse con vida como tratar de comprender la amenaza. En este punto de la historia es probable que, si el grupo es variopinto, se den disputas sobre cómo actuar, ya que cada uno defenderá sus propios intereses. Mientras que algunos optarán por salvar su vida, otros estarán dispuestos a arriesgar a toda la tripulación con tal de capturar la amenaza y salvar los hallazgos que hayan logrado, ya sea en nombre de la ciencia, por la búsqueda de riqueza o simplemente por seguir las órdenes que se les han dado.

A medida que la historia avanza los personajes van comprendiendo a lo que se enfrentan a través de investigaciones científicas, enfrentamientos directos o recopilando información de gente que afrontó anteriormente la misma situación. El punto álgido de la historia es el enfrentamiento final, cuando los personajes principales plantan cara a aquello que los ha atacado y tratan de salir con vida. En la mayoría de historias de este género, muy próximo a la ciencia ficción, es común que la tecnología tenga importancia en la resolución y sobrevivan aquellos que han buscado una forma ingeniosa de salvar la vida en vez de aquellos que tratan de afrontar el problema de manera directa.

También es muy común que los protagonistas tengan que sacrificar su hallazgo, su nave o incluso ellos mismos para poner fin a la amenaza. El conocido refrán «la curiosidad mató al gato» puede aplicarse a la mayoría de estas historias, y un final recurrente es aquel en el que los supervivientes terminan prefiriendo deshacerse de lo que han encontrado y renunciar a la fama para no poner en peligro a la humanidad.

Otro de los tópicos de este género es que los descubrimientos que han hecho pongan en duda la religiosidad de, por lo menos, alguno de los personajes principales y hagan que todas sus creencias se tambaleen.

Algunos ejemplos de películas de este género son: *Prometheus*, *Alien*, *el octavo pasajero*, *Horizonte final* y *Apolo 18*.

después se liberaran de su programación y se volvieran contra sus creadores. También es posible que se trate de una amenaza que ni siquiera sea visible para el ojo humano: un virus terriblemente contagioso que se expande por las distintas secciones de la nave o un tipo de energía con voluntad propia que enloquece a los humanos al intentar comunicarse con sus cerebros. Incluso puede ser que aquello que amenaza a los personajes principales no sea siquiera algo consciente o vivo; un agujero

Las historias de este género suelen comenzar de manera tranquila. Lo más común es que se muestre el día a día de la vida a bordo de la nave. Este es el momento en el que se presentan a los protagonistas principales y el motivo por el que han abandonado su hogar para adentrarse en lo profundo del espacio. El comienzo suele ser algo lento, mostrándonos en detalle los diferentes aspectos de la nave y la tripulación. Es entonces cuando se muestra



Reglas

- Los inicios de estas historias suelen consistir en conocer a los diferentes personajes que se encuentran a bordo y conocer su día a día. El nivel de amenaza inicial es 0.
- Normalmente los personajes principales y secundarios con nombre se conocen y tienen una relación laboral que los obliga a convivir.
- El monstruo es una criatura inusual, como un alienígena, un virus o un cibernético, poseedor de habilidades inesperadas por los personajes principales. Cada vez que un monstruo emplee un rasgo sobrenatural por primera vez, lo hará sin necesidad de gastar un punto de amenaza.
- La lucha final contra la amenaza rara vez se resuelve mediante la fuerza de los protagonistas y es normal que recurran a una trampa o estrategia relacionada con la tecnología o el ambiente espacial: sobrecargar el motor de una nave, eyectar al monstruo al vacío, desarrollar un virus que ataca al organismo alienígena... Los personajes principales pueden usar su característica Cognición en lugar de Acción en los conflictos de combate con el monstruo al emplear estas estrategias.
- Los pasillos estrechos, la ausencia de gravedad o la falta de luz son algo típico en estas historias y provocan que los protagonistas sufran terribles accidentes. Todo reto físico se vuelve peligroso (sin coste para el director) cuando la amenaza alcanza 7 o más puntos.
- Una vez por partida, cuando queden solo dos o menos personajes protagonistas, pueden **sacar fuerzas de flaqueza**, declarar que **no es tan grave como parecía** o **apresurarse** (una de las tres) sin coste.
- Pueden activarse complicaciones relacionadas con la religión o las creencias sin necesidad de gastar un punto de amenaza.

Ambientación y atrezzo

- Emplea sonidos de alarma, ruido de puertas metálicas o unas grabaciones de voz robótica indicando los sistemas que fallan en la nave o las horas de oxígeno restantes. Ayudará a que los jugadores asimilen que algo no marcha bien.
- Juega con la temperatura de la sala de manera acorde a lo que ocurra en la partida. Nada mejor que una estufa encendida en verano para representar que una nave avanza irremediablemente hacia una estrella o una ventana abierta en invierno para escenificar el frío del espacio.

Amenaza

Avance de la trama

0-1

Se nos presenta la rutina habitual de la nave o estación espacial y los personajes principales. Aparece en escena la amenaza, que se muestra como un hallazgo inofensivo y revolucionario. Lo único que puede alterar el buen ambiente son pequeños roces entre personajes principales o con personajes secundarios con nombre.

2-3

Comienzan a ocurrir sucesos extraños a bordo. Los protagonistas comienzan a entender que algo no va bien y que puede que su vida corra peligro. Los problemas entre personajes pueden desbordarse por el nerviosismo.

4

La amenaza se muestra y los protagonistas se ven en peligro. El ritmo de la historia se vuelve cardíaco a partir de este punto. Los personajes secundarios con nombre comienzan a morir.

5-6

Los protagonistas deben buscar la manera de sobrevivir. Se ven acechados por el monstruo, que trata de acabar con ellos de uno en uno. La hostilidad del ambiente se vuelve palpable: las luces se apagan, la nave se frena, comienza a escasear el oxígeno...

7-9

Los protagonistas deben descubrir la naturaleza de la amenaza mientras se enfrentan tanto a los peligros del espacio como a la propia amenaza que trata de acabar con ellos.

10+

Tiene lugar el enfrentamiento final. Los personajes protagonistas que queden han aprendido todo lo posible sobre aquello a lo que se enfrentan y arriesgarán sus vidas para acabar con ella.

En el próximo número

La Novia Roja

« AVENTURA »

El asesinato de una mujer sume al barrio residencial Echo Park & Westlake de Los Ángeles en el miedo y la desconfianza. El cadáver de la chica lleva todavía el vestido de novia, teñido de rojo por el salvajismo del crimen. **La Novia Roja** es una aventura *noir* para jugadores que quieran disfrutar de una investigación que los transportará a los años cuarenta de EE.UU.

El Conflicto de Khaplu

En el año 2050, un ambicioso proyecto hidrológico desata un conflicto internacional que convertirá, la región de Cachemira en el centro del mundo. Un escenario bélico para Walküre.

ESCENARIO »

AYUDA DE JUEGO »



Las fuerzas elementales

Un conjunto de criaturas para **El Reino de la Sombra** que reinventan los Elementales, compuestas por los cuatro elementos fundamentales y sus combinaciones.

AYUDA DE JUEGO »



Implantes para NSd20

Abandona la debilidad de la carne y el hueso y disfruta todo lo que la cibernética puede hacer por ti. Nuevos implantes y reglas para este sistema.

Cuando los titanes reinan

« AMBIENTACIÓN »

Hace mucho tiempo en la antigua Grecia, antes del reinado de los olímpicos, sus antecesores, los titanes, dominaban el mundo. ¿Qué hubiera pasado si nunca hubieran sido derrotados? Una nueva ambientación para el sistema **Hitos**.

Sentinel Rebirth

Nuevo tomo de la serie regular **Sentinel Rebirth**. Unos extraños asesinatos ponen al Centinela tras la pista de un viejo enemigo. El pasado jugará un papel determinante para evitar que el presente acabe en desastre.

La Llamada Más Allá del Tiempo

Comienza **La Llamada Más Allá del Tiempo**, una campaña serial perfecta para que vuestro culto se adentre en el mundo de **Cultos Innombrables**.

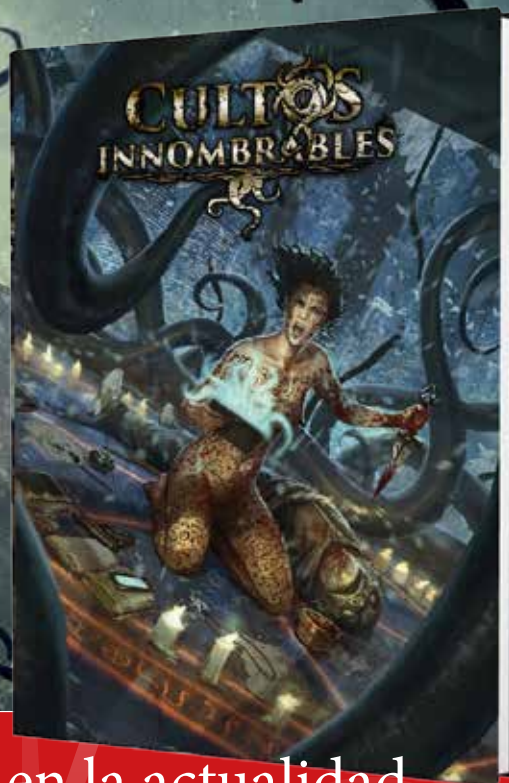
« AVENTURA »



¡Y MUCHO MÁS!

PUEDES ENFRENTARTE AL HORROR CÓSMICO...
O ALIARTE CON ÉL

CULTOS INNOMBRABLES



Un juego de horror cósmico y acción en la actualidad.
Las estrellas están alineadas en tu tienda habitual.