



XANTHUS

KIT DE INICIACIÓN

ENRIQUE GARRIDO RAMOS

KIT DE INICIACIÓN

XANÁGENIS

EL JUEGO DE ROL



CRÉDITOS

Autor: Enrique Garrido Ramos.

Ilustraciones y fotografías: Daniel Hidalgo, Tania Castrillón, Daniel Mallada, Mercedes Rodrigo, Roger Bonet, Joaquín Rodrigo, Nano Barbero.

Maquetación: Enrique Garrido Ramos.

Portada: José David Lanza.

Pruebas de juego: Mi humilde agradecimiento a todos los participantes en las muchas partidas de prueba y demostración, de quién por desgracia no conozco sus nombres completos.

www.xanagenis.com

Febrero de 2016

CRÉDITOS	1	EJEMPLO DE RASGO ACTIVO	18
INTRODUCCIÓN	4	EJEMPLOS DE RASGOS PASIVOS.....	18
EL DIKYKLOS.....	4	PELIGROS MUNDANOS.....	19
LA XANÁGENIS	5	EL EIDOS Y LAS ANALEPSIS	19
LOS SIERVOS DEL OCASO.....	5	EL PNEUMA.....	19
EL RESURGIR DEL TRIÁNGULO.....	5	EL AURA Y EL AKTINOS.....	20
LAS SEIS RAZAS	6	SÍMBOLOS MORTALES.....	21
LAS ANNI O CASTAS.....	8	PLANTEAMIENTO	21
LA VIDA EN KHYRDAM.....	8	LAS VÍCTIMAS	22
LAS CÁBALAS ARCANAS.....	9	EL CENTRO FORENSE	22
DISCIPLINAS ARCANAS	10	EL DETECTIVE.....	23
LA GERDAMKALLER.....	10	LA VERDAD.....	25
LOS CONDOMINIOS.....	10	EL RITUAL.....	25
HAY QUE SER DISCRETOS.....	10	LOS KAOGLIFOS.....	26
LAS FALANGES	10	ESTO YA LO HEMOS VIVIDO.....	27
EL MABSAMUD	11	VUELTA AL PRESENTE	29
FACCIONES CLAVE	11	EL HOGAR DE STORK.....	30
LOS APERTURISTAS.....	11	EL ALCANTARILLADO	32
LA CÚPULA.....	11	EPÍLOGO	31
CARACTERÍSTICAS DEL PJ.....	12	ANEXOS	31
NIVELES DE HABILIDAD.....	12		
LA DEDICACIÓN	13		
EL DIAGRAMA DE VÍNCULO	13		
RESOLUCIÓN DE TAREAS	13		
DADOS EXPLOSIVOS.....	13		
RETO ENFRENTADO.....	13		
EJEMPLOS DE RETOS.....	14		
AJUSTES AL RETO	14		
COMPENSACIÓN	14		
RESULTADOS ESPECIALES.....	15		
FORMA Y CAMBIANTES.....	15		
SECUENCIA DE ACCIÓN	15		
ATAQUES Y BARRAS	16		
LAS AFECCIONES.....	16		
LA PENALIZACIÓN	16		
EL KARMA Y LOS RASGOS	18		

Algo se encogió en el Limbo.

Un alma más surgió de la Niebla con un súbito estremecimiento místico. “*Así que esto es la xanágenis*”, pensó el hombre. Acababa de despertarse en la cama de su discreto apartamento de Londres. Eran las tres de la madrugada del dos de febrero del año dos mil nueve, según rezaba su calendario.

Sus recuerdos eran confusos. Sabía que su nombre era James G. Withaby, guardaespaldas de un miembro de la cámara de los lores de Su Majestad la reina Isabel II; pero de algún modo conoció ahora que también era Gryndarr Broguedall, Guerrero Imperial de los orgullosos Ar’shambeli, al servicio del Duque Dorian y del Emperador Karmak, de la estirpe de los Arkonian... ¿Qué significaba todo ese galimatías? ¿Por qué su mente vagaba entre interminables praderas, bruñidas armaduras y afilados sables, criaturas de pesadilla y enemigos a batir, si jamás había empuñado una espada?

¿O sí?

Se sentía como recién despertado de un largo letargo, muy largo, y su mente divagaba. Algo en su interior le susurró que su cuerpo humano no era nada más que una cáscara de su verdadero ser, pero por otra parte su identidad como James seguía muy presente. Recordó que acorde se decidió en el ritual que acompañó a su muerte debía buscar el *dikylos* (?) y el sello imperial del Ojo y el Tridente, y presentar sus armas (pero... ¿qué armas? ¿Su pistola reglamentaria?) a sus *varanni* (¿qué era un maldito *varanni*, algún tipo de animal?) para recuperar su verdadera existencia. Al mismo tiempo la sensatez le dijo que esto sólo podía ser un cruel ataque de esquizofrenia o los efectos de alguna droga que había ingerido sin saberlo.

La respuesta llegó al día siguiente. Tras el resto de la noche sin dormir navegando por una miríada de webs, guiado por una obsesión difícil de describir, un anuncio en Internet encendió una llama en su mente. Su verdadero hogar estaba cerca de la compañía petrolera Vyrna, Co. El sello imperial adornaba desafiante el logo de la empresa. Tras un par de llamadas le facilitaron un sospechoso viaje en primera clase a bordo de un flamante Airbus A380 hacia las islas Seychelles. ¿Qué estaba pasando aquí?

Un pequeño comité de bienvenida le recibió en el aeropuerto internacional de isla Mahé, cercano a la cosmopolita ciudad de Victoria. Los cuatro hombres iban ataviados con estrictos trajes oscuros y una franja roja sobre la solapa izquierda de la americana (que le abrió un poco más la conciencia). Uno de sus componentes, el de la cabeza completamente rapada, dio un paso al frente, se quitó las gafas de sol para mostrar una mirada esperanzada, y habló con la voz entrecortada.

—¿Quién sois, James G. Withaby?

—Yo... No sé... En realidad no sé qué hago aquí...

Su interlocutor alzó el tono de voz.

—¿QUIÉN SOIS, JAMES GEORGE WITHABY? ¡RESPONDED AHORA!

El que había sido guardaespaldas se irguió, y alzó la voz.

—Mi nombre es Gryndarr Broguedall, de la estirpe de los Arkonian... pero no sé bien lo que significa eso —añadió con un hilo de voz—. Estoy aturdido...

Su interlocutor perdió la entereza por un instante, invadido por emociones casi olvidadas, pero logró articular palabra ante el recién llegado.

—Lord Gryndarr... Soy Bradathon, tu primo.

Bradathon. Ese nombre le trajo recuerdos de caza, de la lealtad del guerrero, del metálico sabor de la sangre en luchas codo con codo contra hordas de enemigos, con brillantes filos en mano.

—Aún es pronto —afirmó Bradathon al percibir la vidriosa mirada de Gryndarr; puso una mano sobre el hombro de su primo—. Pero recordarás. Por nuestros ancestros que recordarás. Bienvenido a casa.



AMBIENTACIÓN

INTRODUCCIÓN

Xanágenis presenta un mundo oculto y siniestro bajo los brillantes mimbres de nuestra sociedad contemporánea en forma de juego de rol. Pero todo tiene un principio.

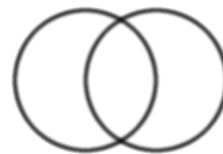
En un tiempo remoto, en un universo muy diferente, el fantástico y mágico mundo de **Khyrdam** agonizaba sin remedio. Su sol, hasta entonces fuente de calor y vida, iba a engullir su planeta en muy poco tiempo, sumiéndolo en la más absoluta destrucción.

Las **Seis Razas** khyrdamitas, también llamados en su conjunto los **caru**, no se rindieron. Los más grandes hechiceros se organizaron en la gran sociedad multirracial y jerárquica conocida como el **Triángulo**, adiestrando a buenos agentes y aventureros llamados **lobos** en pequeños pero duros grupos denominados *manadas* para buscar una solución. Ya cerca del final, gracias a su impresionante dominio del **pneuma** o magia pura, fueron capaces de crear un ritual arcano que migraría las almas de unos pocos miles de afortunados a una dimensión paralela, en una hibernación mística que

duraría hasta que los propios hilos de la taumaturgia encontraran en algún recóndito lugar del multiverso cuerpos compatibles en los que pudieran reencarnarse las almas de los khyrdamitas: el **Ritual de la Niebla**.

EL DIKYKLOS

Los afortunados que se sometieron al ritual fueron tatuados místicamente con un reconocible símbolo arcano: el **dikyklos**, dos círculos entrelazados, un ancla espiritual común que unirían las almas sin que se diseminasen por universos o mundos diferentes. También sería la fuerza de cohesión de la propia identidad del individuo y el principal signo guía que asomaría a su conciencia para encontrar su destino en el nuevo mundo por descubrir.



LA XANÁGENIS

Eones después, el lugar elegido por el caprichoso destino para que tales almas migratorias apareciesen fue nada menos que nuestra Tierra, a finales del convulso siglo XX.

De forma inconsciente la vida de un *durmiente* (nombre que se da a los escasos humanos que albergan un alma caru y que no han pasado todavía por su **xanágenis** o *despertar* de su conciencia khyrdamita) se habrá desarrollado adoptando rasgos de carácter idénticos a los de su antiguo yo, junto a ciertos gustos y hábitos que aluden a su vida anterior.

La adaptación fue muy dura. Las idiosincrasias de los humanos no desaparecieron, si bien eran muy similares a las de los khyrdamitas reencarnados en ellos gracias a la poderosa magia del ritual. Ambas identidades tuvieron que convivir en un solo cuerpo y mente, en una mezcolanza de fugaces recuerdos y dispares vivencias. Algunos no lo superaron y sus personalidades se colapsaron, dando paso a una locura difícil de describir. El resto lograron salir adelante, e incluso establecieron contacto entre ellos cuando se por fin se hallaron. Comenzaron a organizarse intentando recrear los a veces rígidos sistemas de castas y jerarquías del pasado, no siempre con éxito, aunando poder desde las sombras, sin revelarse nunca a la humanidad, conocedores de que eso podría ser su perdición.

En esta difícil situación las conciencias caru de nuestros personajes jugadores (PJs) *despertarán*: es la **xanágenis**. Estarán muy desorientados y buscarán signos y señales reconocibles que les lleven a sus antiguos familiares y amigos, como el *dikylos* o los escudos nobiliarios de sus antiguos linajes o mentores. Tarde o temprano, sin duda los encontrarán o serán encontrados, y tendrán una segunda oportunidad para volver a vivir que no pueden desaprovechar. Ahora es el momento para ellos de tomar decisiones. Poco a poco descubrirán que sus extraordinarios poderes del pasado están volviendo a ellos, lo cual les otorga la capacidad de realizar portentosas proezas arcanas.

El *dikylos* aparecerá por un instante en el cuerpo humano cuando la xanágenis se produzca, en idéntico lugar que fue grabado en Khyrdam (con las adecuadas diferencias

anatómicas interespecie). Por lo demás la mayor parte del tiempo es invisible, si bien el sujeto puede invocar el pneuma para que aparezca durante unos instantes si domina aunque sea a nivel básico la difícil disciplina arcana *Pneumos*.

LOS SIERVOS DEL OCASO

Pero ojo: no todo son buenas noticias. Nuestros protagonistas no han vuelto solos de su éxodo. Un poder oscuro de más allá de las dimensiones les ha seguido, y no tiene buenas intenciones.

En los últimos tiempos allá en Khyrdam surgió una desquiciada corriente filosófica nihilista que promulgaba que la destrucción final que se avecinaba era solo el principio de algo mejor, y que debíamos abrazarlo con fervor. Por ello esta secta se enfrentó a las organizaciones que deseaban evitar el cataclismo, entorpeciendo sus movimientos y causando el caos allá donde actuaban. Eran los llamados **Siervos del Ocaso**. En aquella época no eran más que un puñado de fanáticos con poco poder y mal organizados, pero causaron importantes destrozos en los Tiempos Antiguos.

La situación ha cambiado mucho tras su periplo por quién sabe qué cosmos hasta llegar a la Tierra, pues es de suponer que estos nefastos sujetos no pasaron por el ritual de la Niebla (salvo algún infiltrado). Ahora manejan una energía arcana mucho más poderosa, llamada **wukran** o *magia salvaje*, que les corrompe hasta la médula, y se han aliado con criaturas extraplanares de poder inimaginable. Quieren provocar con sus propios medios un nuevo Ocaso Final en la actualidad, en la Tierra, y solo la oposición de los khyrdamitas renacidos puede impedirselo.

EL RESURGIR DEL TRIÁNGULO

Fue sin duda la aparición de los Siervos del Ocaso en la Tierra lo que propició que los responsables del Triángulo volvieran a organizarse para hacerse buen cargo de esta amenaza. Reunieron de nuevo a sus fieles manadas de lobos (a las cuales para facilitar la introducción en la partida pertenecerán los personajes de este *kit*) y los lanzaron a la caza de los ahora tenebrosos fanáticos. La lucha sigue viva. No hay un vencedor claro. Además todo debe hacerse a escondidas de

la ignorante humanidad, que sigue sumida en el desconocimiento de la locura existente tras los cortinajes, lo cual añade aún mayor complejidad al ya de por sí difícil escenario.

A la cabeza del Triángulo se hallaba el poderoso **Consejo de Jhan** formado por los **Seis Supremos**, representantes de cada una de las seis razas, como líderes indiscutibles y sumos maestros del *pneuma*: el enigmático sh'myrr **Magast**, a la postre el *Virnajhan* o líder del Consejo y quizá el más poderoso hechicero de todos los tiempos. Tras él, los siguientes en importancia serían el ar'shambeli **Lugish**, irascible amo de las fuerzas desatadas y la apacible glabe'nar **Uliena**, la mayor y más sabia del grupo. Completando el grupo estaban el erudito y justo vrog llamado **Vorgaz**, la inquietante croulamb **Kukrama** y la fría y calculadora peti'shar **Portia**.

Poseían una discreta sede fija al suroeste del reino imperial Ar'shambeli, a menos de una jornada de la costera ciudad comercial de Kalpurra. Allí se alzaba la sin par Saeta de Marfil, una torre circular recubierta por entero de tal material y de no más de sesenta varas de altura por doce de diámetro (no mucho para el estándar de los ar'shambeli) rodeada por un poblado de cientos de almas repleto de pequeñas construcciones.

En la actualidad el Consejo se ha vuelto a reunir en la Tierra, a excepción del fiel Vorgaz, quien nadie sabe dónde se encuentra.

LAS SEIS RAZAS

Seis eran las diferentes culturas que habitaban el mundo de Khyrdam y eran capaces de dominar el *pneuma*. Cada una de ellas regía un conjunto de islas, si bien no era raro ver miembros de otras especies en todo reino como lobos del Triángulo, mercenarios, aventureros o esclavos.

Hoy en día, en la Tierra, la dispersión territorial de los individuos es mucho más acusada. Es extraño ver una colonia de más de cien despertados en una ciudad por grande que sea, y contendrá miembros de todas las razas. Apenas hay unos pocos miles de khyrdamitas en el mundo, al

fin y al cabo, de los cientos de miles existentes en su planeta natal. Describamos las seis razas de forma breve.

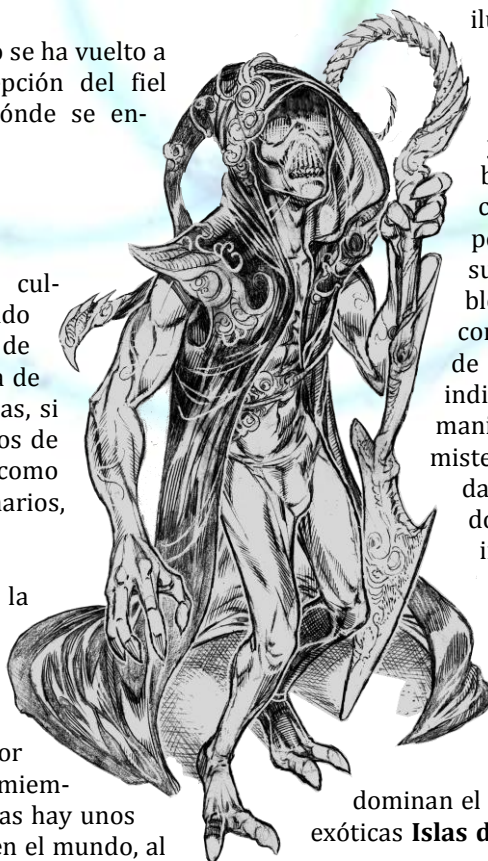
La curtida piel de los apasionados **ar'shambeli**, la raza más parecida a los humanos, posee un atractivo colorido entre ocre y rojizo. Muestran escamas verdosas en diversas zonas de su epidermis las cuales, de forma similar a un camaleón, adoptan diversos tonos según su estado de ánimo. Son los amos de las fuerzas desatadas, y también de las fiestas por todo lo alto, las relaciones sociales y las tramas dentro de las tramas dentro de más tramas. Su hogar natal era el magno **Imperio Ar'shambeli**, en las islas más céntricas del planeta respecto al resto. Su posición estratégico comercial era envidiable.



Nadie sabe bien de dónde surgieron los extraños **sh'myrr**; quizá de otra dimensión del protocaos. Lo único que está claro es que no existían en Khyrdam cinco siglos antes del Ocaso Final. Sus rostros grisáceos carecen de rasgos salvo una fría boca sin labios y los marcados huesos de su rostro. Son maestros de las

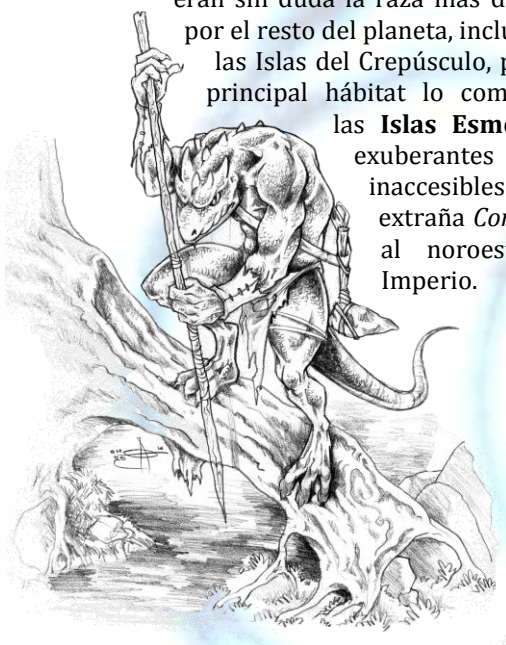
ilusiones y su talento arcano parece superior al del resto de razas, desapareciendo en el aire y creando impenetrables brumas taumátúrgicas. Cuando hablan no se percibe de dónde surge su voz. Pelean con sus sables de un modo etéreo, como una magistral danza de muerte. Además son los indiscutibles maestros de la manipulación genética con la misteriosa sustancia conocida como **mabsamud**, siendo los mejores artífices de imposibles y aterradoras criaturas. Crearon a los robustos glabe'nar y a los croulamb, hasta ahora las únicas dos especies inteligentes de las creadas en las cubas de sava que

dominan el *pneuma*. Moraban en las exóticas **Islas del Crepúsculo**, del todo



deshabitadas por los khyrdamitas hasta su llegada tan solo pocos siglos antes del Ocaso final.

Los **vrogo** son robustos y ágiles saurios antropomórficos, amos de los pantanos y constructores de gargantuescos zigurats. La frondosa selva y la tierra oscura y pútrida son sus hábitats naturales. Se dice de ellos que eran los más antiguos habitantes de Khyrdam, aunque los ar'shambeli lo niegan con vehemencia arrogándose ellos tal distinción. En su día establecieron alianzas con sus entonces recientes vecinos de hábitat los glabe'nar, si bien en otros casos hubo sangrientas luchas territoriales. Los vrogo eran sin duda la raza más dispersa por el resto del planeta, incluso por las Islas del Crepúsculo, pero su principal hábitat lo componían las **Islas Esmeralda**, exuberantes ínsulas inaccesibles (por la extraña *Corriente*) al noroeste del Imperio.

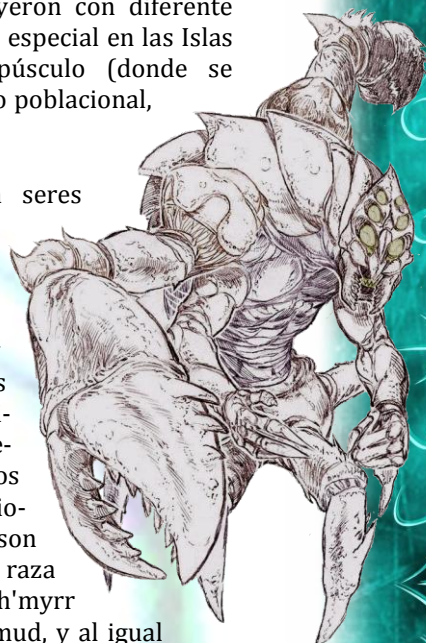


Los **glabe'nar**, creados por los sh'myrr en las cubas de sava aunando lodo primordial, plantas, moho, individuos ar'shambeli y solo ellos saben qué más. Hasta la fecha junto a los croulamb han sido las dos únicas formas de vida originadas en el *lodo primordial* que han desarrollado una inteligencia y la capacidad de usar el pneuma, algo que no fue lo deseado por los genetistas sh'myrr. Les abandonaron a su suerte en los pantanos y selvas al no lograr su objetivo de contar con unos guerreros sumisos, letales y sin conciencia. Su



áspera piel de aspecto vegetal, surcada a menudo por una especie de musgo o hiedra, alberga un alma huidiza y triste, a pesar de su gran poderío físico. Poseen a menudo cierta afinidad con muchas formas de vida y eso se nota en su curioso modo de usar el *pneuma*. Suelen vagar por bosques y marismas, apartados de todos los asuntos mundanos. Se distribuyeron con diferente suerte por Khyrdam, en especial en las Islas Esmeralda y del Crepúsculo (donde se hallaba su mayor núcleo poblacional, la aldea de **Buulkara**).

Los **croulamb** son seres anfibios de aspecto indescriptible, similares a crustáceos. A pesar de tan inquietante apariencia son astutos y precavidos. Poseen ojos arácnidos, placas quitinosas, cuatro patas inferiores de cangrejo y otros tantos miembros superiores, dos de los cuales son pinzas. Son la segunda raza inteligente que los sh'myrr crearon usando mabsamud, y al igual que los duros glabe'nar también fueron abandonados al comprobar que no servían para sus propósitos; en este caso en el mar, donde salieron adelante por sus propios medios, desarrollando una increíble cultura bajo el agua. Hay muy pocos testigos de sus soberbias ciudades subacuáticas, pero los que lo lograron y sobrevivieron hablan maravillas, como pasa con la legendaria **Aguja**, mística construcción submarina origen de su civilización.



Por fin los distantes **peti'shar**, azules, enclenques y pequeños amos de rayos y hielo. Habitaban el cruel **Archipiélago de las Tormentas**, muy cerca de las nieves eternas al sur del planeta. Siempre han sido rivales de los ar'shambeli, frente a los cuales vivieron varias guerras en sus fronteras en los tiempos de Khyrdam. Es de mención la gran capacidad técnica de sus destacados ingenieros y arquitectos: constructos, fortalezas



y máquinas de guerra tienen gran fama más allá de sus fronteras. De hecho hoy en día han logrado un dominio sobresaliente de la tecnología terrestre, incluso superando relevantes logros humanos.

LAS ANNI O CASTAS

El modo de vida en el seno de las razas era muy similar entre las diversas culturas (peti'shar, ar'shambeli y sh'myrr), y luego fue parcialmente adoptado por las menos civilizadas (vrogo y croulamb, sobre todo; no se conoce que los glabe'nar tengan una estructura social de este tipo propiamente dicha). Se basaba en un rígido sistema de castas (llamadas *anni*) donde solía primar el derecho de nacimiento sobre el talento o el esfuerzo personal.

Alrededor de una férrea monarquía o un cacique racial absolutista se apiñaba una corte de privilegiados dueños del poder político: eran los **varanni** o nobles. El líder, emperador o tirano contaba con el título de **Gran Varanni**. Por debajo de ellos y a sus órdenes, el poder militar descansaba en manos de los **koranni**. Junto a éstos, los **yranni** o brujos eran los indiscutibles maestros del pneuma (aunque el resto de castas también podían llegar a ser muy hábiles en ello según su talento), y servían de apoyo tanto a los varanni como a los koranni. A veces se consideraba dentro de esta casta también a los alquimistas (con especial relevancia de los grandes científicos genetistas creadores de extrañas o siniestras formas de vida, conocidos por todos como los **Maestros de la Sustancia**), quienes a los ojos del vulgo y de los varanni menos formados eran casi lo mismo que los hechiceros.

Los varanni tenían a su disposición a los utilísimos **niavaranni**, que constituían el funcionariado, academicismo y burocracia de cada reino: escribas, maestros de escuela, jueces, leguleyos, ingenieros, médicos de la corte, sabios, etc. Esta es probablemente la única casta con cierta importancia a la que puede aspirar a pertenecer incluso en la actualidad un nacido en una casta inferior.

En paralelo a las tres castas de líderes, guerreros y brujos estaba la de los **ulianni** o agentes, hombres en la sombra que a veces se hacían pasar por miembros de otras castas. Servían bien a sus señores como in-

formadores, infiltrados, agentes... o como implacables asesinos.

En un punto medio entre nobles y vulgo tenían su hueco los **vulanni** o comerciantes, siempre ávidos de riqueza. A pesar de sus ansias de grandeza y de sus fortunas a veces deslumbrantes nunca fueron admitidos en las castas superiores.

Debajo de todas ellas medraban o bien sobrevivían a duras penas los **daranni**, el grueso de los khyrdamitas, dividida a su vez en diversos gremios: artesanos, mensajeros, adiestradores de bestias, taberneros, sirvientes, campesinos, molineros, sanadores, y en general todo aquel que desempeñaba tareas manuales especializadas.

Los **ghianni** eran una casta un tanto especial, muy variada tanto en dedicaciones como en importancia: juglares, intérpretes, artistas callejeros y bufones, junto a los pintores, escultores y literatos, algunos de los cuales se codeaban con las castas más altas y un puñado poseían una considerable fortuna gracias a su arte. Por fin los esclavos o **juthyanni** eran el escalón más ínfimo de la sociedad khyrdamita. Bueno, había y hay una clase social más: los sincasta o **toanni**, que agrupa a mendigos, desposeídos, exiliados, delincuentes y demás ralea, considerados incluso por debajo de los esclavos. Al menos un esclavo se merece un techo y sustento, un toanni ni siquiera eso. Ellos han tomado ese nombre con el orgullo de los apartados y lo esgrimen como un símbolo de identidad.

LA VIDA EN KHYRDAM

A una primera vista Khyrdam solo es un mundo fantástico medieval más. Cuando los PJs estén inmersos en un fabuloso *flashback* que les retrotraiga al mítico pasado lo que deberá describir el **Viajero** o Director de Juego será similar a otros entornos al menos en el clásico **Imperio Ar'shambeli**, donde nos centraremos de forma muy resumida en este kit de iniciación.

Pero en realidad hay muchísimo más. Lo primero que hay que tener en cuenta es que en Khyrdam no hay humanos, ni enanos, ni elfos. Excluidos esos clichés contemplemos al Imperio como un poderoso reino feudal con el gran emperador **Karmak** de la noble estirpe de los Arkonian a la cabeza. Sus duques imponen la ley con puño de hierro,

delegando para ello en nobles menores y en autoridades locales, todos ellos apoyándose en la casta de los niavaranni. Mercaderes, cazadores, leñadores, artesanos, mendigos y campesinos se afanaban en sacar sustento con sus actividades, procurando molestar lo menos posible al aristócrata de turno, que podía hacerles la vida imposible. La campaña imperial estaba tachonada de grandes mansiones, castillos y fortalezas, rodeadas a menudo de poblados que disfrutaban de mayor o menor riqueza y comodidades según la generosidad del noble que dirigía sus míseros destinos. La guardia imperial vigilaba atenta los caminos y hacía que la ley se cumpliese, siendo implacables con rateros, criminales y maleantes, imponiendo castigos ejemplares.

Hemos de mencionar que en Khyrdam no había caballos. Su trabajo como montura y animal de carga lo hacía un curioso saurio bípedo llamado **chillón**, una bestia diurna, resistente y con una muy útil característica: emitía un poderoso sonido cada vez que se sentía amenazado por algo. Para los viajes marítimos, muy habituales debido a las especiales características de los reinos isla de Khyrdam, se utilizaban desde grandes

galeones imperiales hasta las rápidas embarcaciones peti'shar.

En cuanto a las consabidas finanzas, el preciado **dragón** de oro, el **escudo** de plata y el humilde **penique** de bronce imperiales eran las más conocidas monedas.

El trueque era común en poblados y en territorios agrestes, y no tanto en lugares más civilizados.

Ahorrar era algo al alcance de pocos en Khyrdam, y la gran mayoría de habitantes vivían al día o guardando sus muy escasas monedas enterradas en una caja o en el huequecillo de algún árbol para evitar las tentaciones de los bandidos. Para los que sí disponían de recursos existía la afamada **Real Fraternidad de Cambistas**, que se encargaba de proporcionar la posibilidad de custodiar sus fondos de forma más que segura, gracias a su red de establecimientos por toda la geografía de Khyrdam. Los más adinerados poseían valiosas gemas encantadas llamadas *krimatas*, que identificaban a su poseedor frente a los cambistas sin posibilidad de error.

Mercancía o servicio	Peniques	Mercancía o servicio	Escudos	Mercancía o servicio	Dragones
Botella de vino	4	Arreos y silla de chillón	7	Alabarda	5
Cuerda resistente (25 metros)	5	Cadena (metro)	1	Arco largo/corto	2/1
Flecha o saeta	10	Espada corta usada	7	Armadura cuero	2
Forraje diario para chillón	3	Candil de hierro	2	Cota de malla	15
Ropajes plebeyos	18	Capa de abrigo	6	Arnés blanco noble	400
Garrote	2	Carromato nuevo	4	Ballesta media	5
Habitación vulgar (por día)	5	Habitación de calidad (por día)	2	Carroza	15
Pan y jarra de cerveza	3	Cuchillo o estilete	1	Chillón de monta	4

1 dragón (δ) = 10 escudos (ξ) = 100 peniques (φ)

Tabla I. Ejemplos de precios en Tarn.

LAS CÁBALAS ARCANAS

A lo largo de la historia se fueron estableciendo distintos modos de instruirse en la magia: las **cábalas**, que a modo de escuelas de pensamiento defienden la noble y difícil enseñanza del dominio del *pneuma* de modo estructurado, cada una de ellas usando un enfoque particular de cara a lo arcano. Pocas han pervivido y sobrevivido a las modas. Cada una de estas cábalas se basa en un aspecto del alma o la personalidad para acercarse a los misterios del protocaos.

Una de ellas es la llamada **bokku** o tradicional, también conocida como **cábala del hierro**, la más extendida entre los magos de todo Khyrdam. Del resto, las que pueden considerarse representativas son la **bushu** o de la mente, especialmente extendida entre los sh'myrr; la **jserr** o **azul**, la más común entre los peti'shar; y por último la a veces prohibida y perseguida **nia'jae**, la temida **cábala negra**, muy relacionada con oscuros secretos y seres extraplanares de perversa inteligencia. Algunos la relacionan con los siervos del Ocaso, pero eso es generalizar con escasa justicia.

DISCIPLINAS ARCANAS

Como primera ayuda para el desarrollo de la capacidad arcana se han definido artes mágicas o **disciplinas** que tratan con uno u otro de los aspectos de la realidad. En este *kit* usaremos sólo unas pocas de las trece existentes, suficientes para conocerlas.

- **Bios.** Todas y cada una de las formas de vida se estudian y se someten con esta disciplina, incluido el propio cuerpo del mago.
- **Energos.** Este arte domina las energías y fuerzas del universo a gran escala. Su poder desatado es el más destructivo.
- **Hyle.** La disciplina equivalente a *Bios* para la manipulación de materia inerte o bien completamente muerta.
- **Pneumos.** Todo lo que rodea a la magia misma: la *metamagia*. Encantamientos, sentidos místicos, etc.

EL AURA

Es un halo que rodea el cuerpo de todos los caru como una vaina mística protectora frente a los no siempre beneficiosos influjos del pneuma. Los humanos carecen de ella, así como las razas menores de Khyrdam (gardan, gruba, etc.).

LA GERDAMKALLER

Los agentes del olvido forman la temida **Gerdamkaller**, a menudo la última barrera que separa a los khyrdamitas reencarnados del conocimiento público, de los medios de comunicación y de cualquier otra amenaza a privacidad y secreto. Su misión es a menudo incómoda, siendo amables: encargarse de que todo posible rastro de los khyrdamitas quede borrado de toda mente o registro humano. Son la policía de la discreción caru. Muchos les llaman los *limpiadores*.

LOS CONDOMINIOS

¿Qué hace un caru que desea establecer un gobierno en la sombra o una red de negocios sólida en alguna urbe de la sociedad humana y quiere que se oficialice a ojos de sus varanni? Llega al lugar, se asegura de que no está bajo influencia de ningún otro caru, y constituye sus redes. Para ello se

vale tanto de otros khyrdamitas aliados que le afirmarán en su ambicioso objetivo como de humanos que nunca llegarán a saber lo que se esconde tras las bambalinas. Una vez que tiene establecidos varios puntos fuertes de apoyo, consistentes en general en uno o más negocios prósperos, influencia en los medios de comunicación e infiltrados en el gobierno local y las fuerzas de seguridad, acude a su Gran Varanni y le reclama la cesión del condominio. Ya existen un buen número de ellos a lo largo y ancho de toda la geografía terrestre.

HAY QUE SER DISCRETOS

Si de algo debemos ser conscientes es que unos pocos miles de khyrdamitas con su tremendo poder arcano no son rival para los miles de millones de terrícolas que habitan el planeta, máxime teniendo en cuenta los grandes avances científicos y sobre todo la destructiva tecnología militar de la que ha hecho gala la especie humana a lo largo de su existencia. Es por esto que el resurgido Consejo de Jhan, respaldado por todos los líderes raciales sin excepción, ha impuesto estrictas normas para mantener el secretismo, y cuya transgresión puede ser castigada hasta con la muerte.

Aun así, dando la razón a lo que muchos agoreros presagiaban y a pesar de los esfuerzos invertidos, las actividades de los khyrdamitas pueden haber sido detectadas (aunque no explicadas ni mucho menos) por alguna agencia gubernamental y otras entidades privadas.

LAS FALANGES

Aunque la mayor parte de las manadas hace de todo un poco según las prioridades de su aristos, hay grupos que desempeñan labores muy especializadas. Debido a esta diferenciación se dedujo la necesidad de estructurar tales actividades agrupando la experiencia y el conocimiento, y para ello se han formado organizaciones transversales llamadas **falanges** dirigidas por un aristos en concreto que recibe el título de **arconte** por delegación directa de los Supremos, un nombramiento de prestigio y con diversos privilegios. Los orgullosos *centuriones*, los inquisitivos *arqueomantes*, los temidos *vigilantes* y los estrictos *centinelas* son las más conocidas falanges, cada cual con su particular idiosincrasia.

EL MABSAMUD

Por si no fueran bastante las inquietudes descritas, en los últimos tiempos se han descubierto yacimientos de cierta sustancia muy similar al **mabsamud** khyrdamita, el origen primero de la manipulación genética. El primer hallazgo se realizó en el lecho marino a finales de 2002 y lo realizaron los croulamb, como en Khyrdam. Experimentos preliminares ya se han llevado a cabo y los resultados son positivos y muy inquietantes. Muchos prevén una nueva aunque soterrada Guerra del Sava en la Tierra. Al menos las reservas estimadas en este caso son mil veces inferiores a las encontradas en su día en Khyrdam. Los sh'myrr ya han recreado sus primeros seres en laboratorios digamos clandestinos, y los ar'shambeli no les van a la zaga. Aún no ha mostrado sus criaturas de forma oficial ninguno de ellos, pero ya se han visto en algunos lugares.

FACCIONES CLAVE

Describamos a continuación dos grupos caru organizados de forma clandestina con cierta influencia en su sociedad oculta.

LOS APERTURISTAS

Los **aperturistas** son una dura facción enfrentada al Triángulo cuyo objetivo es mostrar a los caru al mundo entero y acabar con toda la farsa que se ha establecido alrededor de su nueva sociedad terrestre.

No son defensores de la humanidad, si bien consideran indigno vivir bajo un denso manto de mentiras. Incumplen las normas establecidas por el nuevo Consejo de Jhan y son una gran pesadilla para la gerdamkaller. Muchos los etiquetan directamente como terroristas. La mayoría de los khyrdamitas los temen, pues piensan que los humanos les aniquilarían si salen a la luz llevados por su proverbial miedo a lo desconocido. Otros creen que los objetivos de los caru son más sencillos de conseguir desde el anonimato y el secreto, y bastantes problemas internos existen ya como para añadir a los humanos a la ecuación. Tienen pocos apoyos salvo un puñado de fanáticos muy activos.

LA CÚPULA

Se rumorea que un grupo de miembros de las altas castas llamados la **Cúpula** se reúne de forma clandestina para tratar de imponer su visión de la realidad. Quieren acabar con las luchas de poder interraciales y que los caru sean un solo puño con el que dominar el mundo. Están convencidos de que si todos los caru se unen bajo su mando, independientemente de su raza o condición, conquistarán la Tierra en muy poco tiempo. Para ello tienen una agenda y van a seguirla, cueste lo que cueste. Entre sus métodos más utilizados se encuentran la manipulación tanto política como económica, el chantaje e incluso el asesinato. Cuentan con informadores, simpatizantes y mercenarios infiltrados en todos los estratos sociales.

SISTEMA

Os presentamos una breve introducción al **Sistema-X**, simplificando en gran medida muchas de las mecánicas de juego para aprenderlas en escasos minutos. Así podrás jugar la aventura incluida en estas páginas con los personajes pregenerados de la web.

CARACTERÍSTICAS DEL PJ

Un Personaje Jugador (PJ) se define por sus **rasgos** y **habilidades**, además de los datos típicos: edad, nombre, género, etc.

Los rasgos son características cualitativas a modo de frases o adjetivos que dan color, empaque y trasfondo al PJ, otorgando beneficios o perjuicios según la situación. La versión completa contará con un exhaustivo listado para que puedas elegir a tu gusto y sobre el que extrapolar nuevos rasgos.

Las habilidades son capacidades y talentos cuantitativos, con nivel asociado. En este *kit de iniciación* se han reducido y agregado para facilitar la comprensión del sistema y que puedas empezar a jugar en dos minutos con un buen número de PJs pregenerados. En la versión completa contarás además con un elaborado árbol de progresión de habilidades, más granularidad y especializaciones para añadir gran detalle a tus personajes si

lo deseas, prestando mucha más atención al entrenamiento global.

NIVELES DE HABILIDAD

Existen siete **niveles** que definen lo bien que el personaje domina la habilidad de modo general. Del 0 (*Incapacitado*) al 6 (*Maestro*). Cada nivel se corresponde con un dado concreto.

El nivel de *Incapacitado* en una habilidad dificulta siquiera intentar nada relacionado con ella, no sabes ni por dónde empezar o bien habrá alguna imposibilidad física o psíquica que te bloquea. Si aun así deseas intentarlo, el reto sufrirá una *desventaja apabullante* (luego veremos lo que es) y un fallo equivaldrá a una *pifia*.

Nivel	Descripción	Dado
0	Incapacitado	d4*
1	Aprendiz	d4
2	Mediocre	d6
3	Competente	d8
4	Destacado	d10
5	Experto	d12
6	Maestro	d20

Tabla II. Niveles de habilidad.

LA DEDICACIÓN

Lo que define con claridad nuestro oficio, profesión, vocación o intereses de modo general: Profesor de Historia y Geografía, Mercenario de asalto, Pintor de renombre, Artesano herrero, Detective privado, Espía del MOSSAD, Agente corporativo, Ingeniero Industrial, Monje Shaolin...

La **Dedicación** es un rasgo más. En la versión completa además es importante en la creación del PJ.

EL DIAGRAMA DE VÍNCULO

Define lo ligado que estás a la sociedad humana, y por exclusión a la nueva cultura khyrdamita establecida en la Tierra. Para ello usaremos el **diagrama de Vínculo**, con cinco puntos que indican lo cerca que estamos de uno u otro extremo.

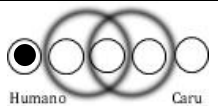
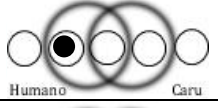
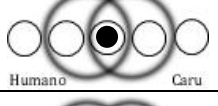
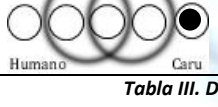
Posición	Significado
 Humano Caru	Integrado en la sociedad humana, con escaso contacto con los khyrdamitas.
 Humano Caru	Más o menos integrado en la sociedad humana, y mantienes contactos regulares con los caru.
 Humano Caru	A caballo entre ambos mundos. Pasas temporadas en una u otra sociedad sin distinción.
 Humano Caru	Has empezado a dejar de lado tu vida humana, tu entorno más cercano es khyrdamita.
 Humano Caru	Has renunciado casi por completo a tu pasado humano.

Tabla III. Diagrama de vínculo.

RESOLUCIÓN DE TAREAS

Para resolver una acción selecciona **dos habilidades** relacionadas con la tarea a realizar y lanza los dados ligados a esas habilidades (eso es un **reto**). Además junto a los dos dados anteriores lanzarás uno extra (el dado de profesionalidad o **dPro**, por defecto 1d10). Del resultado te vas a quedar con el dado de valor medio o **dado Central**, que tiene que alcanzar el valor de **cuatro** para tener un éxito mínimo o marginal. Todo cuanto logres superar esa dificultad serán los **avances**, que medirán el alcance real del éxito. ¡Y ya está! Resumen: tira tres dados y en el de valor medio saca

cuatro o más para tener éxito. Todo resultado inferior a 4 en el dado central es un fracaso.

Si posees un nivel de *Experto* o superior en ambas habilidades estás jugando en otra liga: contarás de entrada con una **ventaja** en tu reto, concepto que explicaremos al hablar de los *Ajustes al reto*.

DADOS EXPLOSIVOS

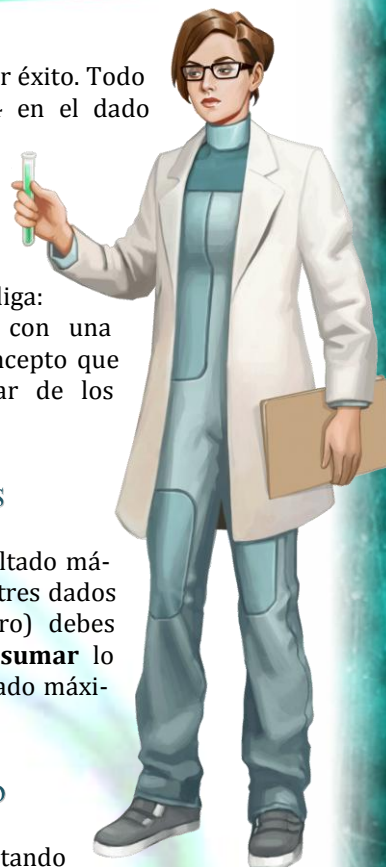
Si obtienes un resultado máximo en alguno de los tres dados (incluido el dPro, claro) debes **volver a lanzarlo y sumar** lo que obtengas al resultado máximo obtenido antes.

RETO ENFRENTADO

Si estamos enfrentando las habilidades con las de un oponente, de modo que el resultado del contrario puede influir en nuestro propio desempeño y viceversa, hablamos de un reto **enfrentado**. En ese caso quien logre más avances es el vencedor del reto. Si ambos tienen éxito el número de avances del perdedor se restan del número de avances del ganador para conocer el resultado neto final del vencedor. Si el perdedor ha fallado su reto, el ganador tiene un avance extra. Si ambos fallan nadie consigue nada salvo que las metas de los contendientes sean excluyentes (un tipo que desea esquivar la vigilancia de un centinela: no pueden perder ambos a la vez), en cuyo caso vence el que obtiene mayor resultado en el dado central.

Ejemplos de interpretación de avances netos	
0	Marginal. El salto al abismo te sirve para agarrarte <i>in extremis</i> al borde del precipicio.
1	Suficiente. El comerciante te rebaja un poco el precio de esa robusta cota de malla.
2	Bueno. Tus juegos de malabarismo te sirven para entretener a tu público y que te arrojen monedas.
3	Muy bueno. El tipo al que acabas de intimidar tira su cuchillo y sale corriendo de inmediato.
4	Formidable. Aciertas con tu rifle .22LR en la cabeza de tu objetivo.
5	Excepcional. Has violado la seguridad del Fondo Monetario Internacional.
6+	Crítico. Tras tu discurso todos los guerreros de la tribu te seguirán sin dudarlos hasta la muerte.

En caso de empate nos referiremos al dado mayor, y el resultado más alto en el



mismo será el que determine el ganador. Si también en esto hay empate recuperamos el resultado del dado menor: el más alto gana. Si los tres dados son iguales (algo harto improbable) se repite el reto hasta tener resultado diferencial.

EJEMPLOS DE RETOS

La elección de las dos habilidades será variada según la acción que deseemos resolver, es decir, no hay relación unívoca con el cometido. No existe un solo modo de llevar a cabo una tarea. Hay un sinnúmero de combinaciones.

Veamos ejemplos típicos:

- Abrir caja fuerte. INT & Seguridad física.
- Escuchar o entender sonido o susurro, distinguir algo en la lejanía. INT & PER.
- Jurisprudencia y leyes. INT & Derecho.
- Curar herida. INT & Medicina.
- Defensa en juicios con jurado. EMP & Derecho.
- Descubrir escondite de caja fuerte. PER & Seguridad.
- Descubrir que alguien miente. EMP & PER.
- Descubrir rasgos de personalidad. EMP & Psicología.
- Diagnóstico clínico. PER & Medicina.
- Disparar un revólver. COO & Armas cortas.
- Encontrar y seguir rastro. PER & Rastrear.
- Esquivar arma arrojada. AGI & REF.
- Levantar peso, doblar barra de acero. FOR & FUE.
- Moverse sigilosamente. COO & Sigilo.
- Equilibrio o malabarismo. COO & Acrobacias.
- Saltos mortales y piruetas. AGI & Acrobacias.
- Reconocer modelo, munición y características de arma. INT & Armas de fuego.
- Reconocer si un arma es de fogeo o una falsificación. PER & Armas de fuego.
- Reconocer criatura extraplanar y sus características. INT & Conocimiento del Ocaso.
- Reconocer huellas. INT & Rastrear.
- Reconocer veneno natural. INT & Química o Curandería o Entorno natural.
- Resolver problema matemático. INT & Matemáticas.
- Vigilar un área para descubrir intrusos. AUT & PER.

AJUSTES AL RETO

A menudo hallamos circunstancias que pueden influir en el resultado de una tarea y que no dependen de tu propia habilidad. No es lo mismo intentar encender un fuego en un día soleado o bajo la lluvia. Hay gran diferencia entre disparar a un objetivo estático o en movimiento. Es muy distinto abrir una cerradura con unas buenas ganzúas, o con una horquilla y un palillo.

Para representar todo esto en términos de juego utilizamos las llamadas **ventajas** y **desventajas**. El modificador menor (*ventaja* o *desventaja* a secas) supone un factor que

te favorece o perjudica, pero que no es para nada definitivo en la resolución del reto.

La *ventaja* o *desventaja mayor*, equivalente a dos normales, es tan notable que influye bastante en la resolución. Las serias *ventajas* o *desventajas apabullantes* son casi definitivas (son como tres de las normales). Por fin con las *ventajas* o *desventajas imposibles* (cuatro *ventajas* normales netas), no perdáis el tiempo con dados: se obtiene un rotundo éxito o un fracaso absoluto directo. Lo más sencillo es evaluar la situación de modo global, sin factores independientes, y asignar un modificador adecuado.

Esto lo mecanizamos variando el **dPro** con la **Escalera de ajuste**. Desplázate en la escalera tantos pasos arriba o abajo como el número de ventajas o desventajas normales (o su equivalente, como arriba hemos visto).

← DESVENTAJAS / VENTAJAS →	Éxito rotundo	
	D+	Elige el dado mayor (D+), no el medio.
	dPro explota	Al lanzarlo súmalo al máximo posible.
	d20	
	d10	El dPro es el tipo de dado indicado (d10 por defecto).
	d6	
	dPro=1	El dPro obtiene un uno sin lanzarlo.
	D-	Elige el dado menor (D-), no el medio.
	Fracaso absoluto	

Si deseas conducir una moto bajo la lluvia aplicarías *desventaja menor*, de modo que si se produce un resultado final de avances cero podrás conducir despacio, con prudencia y sin provocar un accidente, y si logras algún avance podrás ir más rápido. Si por desgracia fallas probablemente derrapes en alguna rotonda y caigas al suelo. Para encender una fogata en un día de ventisca sufrirás una *desventaja mayor*. Disparar una escopeta de cañones recortados a corta distancia otorga *ventaja mayor*. Clavar un cuchillo a un militar enfundado en prendas anti punzón supone *desventaja apabullante*.

COMPENSACIÓN

Es posible compensar *desventajas* con las *ventajas*, y en retos enfrentados las *ventajas* o *desventajas* de los contendientes se anulan entre sí. Por ejemplo, la temida *desventaja imposible* (que equivale a cuatro normales) compensada con una *ventaja mayor* (dos normales) quedaría en solo *desventaja mayor* (dos normales).

RESULTADOS ESPECIALES

A un resultado consecutivo en los dados lanzados, en escalera (p.ej.: <5,6,7>, <2,1,3>, <10,8,9>, etc.) se le denomina **tropiezo**, en paralelo al éxito o no en el reto, en lo cual no influirá. Puede conllevar una complicación de algún tipo a criterio del Viajero, que en general no tiene consecuencias negativas directas e inevitables, pero sí obligará a los personajes a buscar una solución o habrá problemas de verdad. Suele ser bueno para darle emoción a la sesión o que la aventura tome un giro inesperado.

Los infrecuentes tres dados idénticos constituyen una **pifia**, más perjudicial a menor número obtenido, con especial e infame relevancia el odioso <1,1,1>. Provocará siempre y de inmediato un fracaso total (aunque el resultado del dado medio supere la dificultad, eso da igual) y algún tipo de catástrofe relevante para la historia, a determinar por el Viajero o incluso por el propio jugador si se siente creativo.

Ojo con las explosiones de dados, pues pueden evitar o provocar tropiezos o pifias. Lo que cuenta siempre es el resultado final del dado, con o sin explosión.

FORMA Y CAMBIANTES

El aspecto khyrdamita proporciona una *ventaja* o *desventaja* al PJ (o a sus adversarios, como ocurre con la *Fortaleza*, que penaliza ataques físicos del oponente) en ciertas situaciones, así como otros posibles rasgos adicionales. Cuando el PJ esté en Khyrdam o bien cuando en la Tierra los personajes muten a su aspecto caru cuenta con ello. Sólo se citan la mitad de las razas, las de los PJs pregenerados.

	Glabe'nar	Ar'shambeli	Vrogo
Ventajas	+Fortaleza +Fuerza	+Energos	+Hyle +Agilidad
Desventajas	-Agilidad		-Empatía
Rasgos activos	Grande		
Rasgos pasivos	Piel dura Cambiante	Ufki	Piel dura

Tabla IV. Forma khyrdamita.

La forma monstruosa duplica tal efecto, provocando una *ventaja* o *desventaja mayor* en las mismas condiciones.

Se incluye en el *kit* un glabe'nar con la habilidad *Mutos* entre los PJs pregenerados para que disfrutéis de la posibilidad de experimentar lo que se siente interpretando

a un personaje capaz de cambiar a su forma khyrdamita en la Tierra y también a su *alter ego* monstruoso, dado que los glabe'nar son siempre *cambiantes* (ver el rasgo descrito) y mutan en las denominadas *furias*, moles antropomórficas de músculo y rabia con cierto aspecto vegetal. Hay otras formas monstruosas para otras razas, que serán descritas en el manual completo.

Para mutar de humano a khyrdamita y de ésta a la monstruosa (y viceversa) debes tener éxito en un reto de <Fortaleza & Mutos>. No se puede mutar de forma humana a monstruosa de modo directo.

SECUENCIA DE ACCIÓN

Las unidades temporales de acción más extensas se denominan *asaltos*, que duran más o menos un minuto. Se divide en diez *momentos* de unos seis segundos. Cada *momento* a su vez se divide en *flashes* de un segundo.

Usaremos el menor de los valores de las habilidades de *Autocontrol* y *Reflejos* como una medida de la rapidez de actuación del personaje. Llamamos **Actos** a tal dato. El personaje con más *Actos* puede actuar primero, siguiendo en orden descendente con el resto de individuos. Si hay igualdad actúa primero el que más suma de AUT y REF posea. Si de nuevo son iguales se actúa de modo simultáneo.

Hay acciones *normales*, que ocupan un *momento*, y acciones *rápidas*, ligadas a las tareas casi inmediatas que duran un *flash* y que no suelen tener oposición. Un personaje puede ejecutar tantas acciones rápidas en un momento como *Actos* tenga.

Acciones normales: cada reto individual de enfrentamiento cuerpo a cuerpo, correr unos 50 m. a toda velocidad, escudriñar un área para descubrir intrusos, etc.

Acciones rápidas: disparar, desenfundar un arma, moverse menos de una decena de metros, apretar algunos botones, cortar un cable, tirarse cuerpo a tierra, etc.

Las acciones rápidas se van alternando empezando por las del personaje con más *Actos*. Disponer de más *Actos* que el oponente en retos enfrentados otorga *ventaja*,

como en las peleas cuerpo a cuerpo, pero no se tienen acciones adicionales de combate.

ATAQUES Y BARRAS

Un **ataque** es un reto (enfrentado o no) dirigido a perjudicar a otro personaje en alguna de las denominadas **dimensiones física, mental, social o arcana**. Un ataque exitoso provoca en la víctima una **afección**, es decir, un rasgo temporal que adquiere el personaje hasta que desaparezca el daño, que se registra en las **Barras de estado**.

Las barras de estado mental, social y arcana son las mismas para Khyrdam y la Tierra, es decir, lo que se sufra en un mundo se traslada siempre al otro. Las dos barras

físicas se mantienen separadas, si bien es recomendable que una afección física grave en Khyrdam derive en algún tipo de rasgo (mental o físico) en la Tierra. Al fin y al cabo, si recuerdas como te amputan un brazo en tu vida pasada eso como mínimo provocará algún tipo de fobia a las hachas, o un dolor *fantasma* en el brazo que dificultará algún que otro movimiento. También ocurre a la inversa, un recuerdo se verá *deformado* por el estado que tenga el sujeto en el presente.

LAS AFECCIONES

Hay varios grados de afección posibles (según su gravedad) y en cada dimensión tienen sus nombres. Aquí os las resumimos, al igual que en la hoja de PJ.

ESTADO	SIN AFECCIÓN	AFECCIÓN DE MENOS NOCIVA → MÁS NOCIVA				DEFENSA
Mental	Estable	Alterado	Maniático	Trastornado	Desequilibrado	Autocontrol
Físico	Illeso	Magullado	Herido	Malherido	Moribundo	Fortaleza
Social	Firme	Inseguro	Receptivo	Manipulable	Desmoralizado	Convicción
Arcano	Intacto	Rozado	Marcado	Dañado	Tenue	Aura
Penalización	-	Desventaja	Desventaja mayor	Desventaja apabullante	Incapacitado	-

Tabla V. Afecciones.

LA PENALIZACIÓN

La *Penalización* a retos relacionados derivada de una afección se aplicará a las tareas que podamos asociar con el rasgo adquirido como estado. Por ejemplo, en el estado físico puede afectar a todos los retos atléticos o de precisión que emprenda el personaje herido (correr, levantar un peso, disparar...) y quizá en menor medida en los mentales (es difícil pensar con claridad si estás sangrando en abundancia), y un daño social en cambio afectará mucho a los retos sociales (engañar, seducir...) y muy poco o nada a los físicos.

Las afecciones se registran en las *Barras de estado*, compuestas en la hoja de PJ por sucesivos diyklos (⊖). Cada uno tiene un estado asociado. Cuando uno o ambos círculos del diyklos estén marcados el PJ sufre la afección indicada debajo.

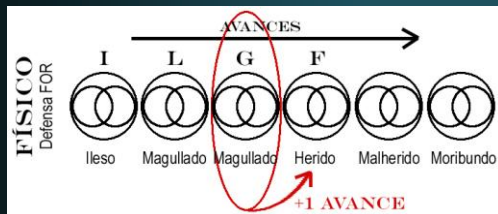
¿Cómo se provoca una afección? Cada forma de ataque tiene definido un **Tipo Básico de Daño (TBD)**: **Insignificante**, **Leve**, **Grave** o **Fatal**, que identifica el diyklos de la barra de estado a partir del que contabilizar los avances del ataque realizado, marcado con tal inicial.

Social	Mental	Arcano	Físico	TBD
Calumnias graves, amenazas respaldadas con hechos consumados, técnicas de seducción magistrales.	El Horror Supremo de Más Allá del Universo te ha devuelto la mirada.	-	Armas de tecnología superior a la humana	Fatal
Calumnias con "pruebas", desprecio serio, argumentos sólidos, amenazas con demostración real de fuerza, técnicas de seducción.	Criaturas abominables procedentes de los pliegues de la existencia vienen hacia aquí. A por tu alma y tu carne.	Magia salvaje	Explosivos y armas de fuego	Grave
Desprecio menor, mentiras sin fundamento, amenazas sin demostración de fuerza, poema de amor.	Testigo de violencia extrema física o psíquica. Peligro de muerte inminente.	Magia estándar.	Arma blanca mayor o arma natural de gran depredador	Leve
Insulto, mirada por encima del hombro, argumento endeble, piropeo, sonrisa, alabanza.	Ansiedad. Sustos peligrosos. Situaciones de desamparo absoluto.	-	Arma blanca "menor" o natural humana	Insignificante

Tabla VI. TBD.

Por cada avance que logre el atacante se **adelantará un dikyklos** desde el indicado por el TBD del arma usada, agravando la afección. Si deseas establecer diferencias entre armas hazlo atendiendo a la situación, no al arma concreta. Un rifle de francotirador tendrá una *ventaja* (o incluso más) a larga distancia si el tirador sabe usarlo, pero no a corta distancia o si el personaje no está entrenado para ello (a menudo la Dedicación, los rasgos y el trasfondo del PJ te sacarán de dudas). Si se va a realizar fuego de cobertura un arma automática tiene *ventaja*, lo cual no significa que no pueda hacerse con una 9mm. Similar procedimiento aplicaremos a armas blancas, protección y escudos. Un personaje que solo tiene una espada y una armadura de cuero, por muy bueno que sea, si se enfrenta a otro con sable, escudo y armadura de placas se enfrenta a una *desventaja apabullante* en el reto enfrentado. En campo abierto un tipo fuerte que sepa manejar un espadón de dos manos tendrá ventaja sobre otro tipo con un arma más pequeña, pero sufrirá *desventajas* en un espacio cerrado con poco sitio para maniobrar frente a un individuo con un arma corta y manejable. En general comprobarás que es sencillo asignar los modificadores.

Carla Santini realiza un disparo con su Beretta 9mm (la última bala que le quedaba) sobre su enemigo, un sectario que se acerca con una afilada daga ritual. El reto es <COO & Armas de fuego>. Las armas de fuego tienen un TBD de Grave. Carla tiene *Armas cortas* 3 y *Coordinación* 5, que equivale a los dados 1d8 y 1d12 respectivamente. Complementamos los dos dados con el dPro, por defecto 1d10. Como el sectario está cerca asignamos una *ventaja* a Carla, que lanza por tanto <1d8,1d12,1d20> (1d20 como dPro en lugar de 1d10 que le corresponde gracias a la *ventaja*). Obtiene <4,9,5>. El dado medio es de 5, por lo que logra un **avance** sobre el 4. Si el dado medio fuera de 4 hubiera logrado un éxito marginal. En cualquier caso no es uno de sus mejores disparos. Es decir, partiendo desde el dikyklos debajo de la "G" de Grave correspondiente a las armas de fuego avanzamos un paso hasta el siguiente dikyklos, que indica un estado de Herido para su víctima. Es lo que se tendría que marcar en la barra de estado físico...

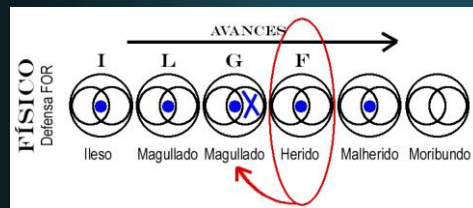


Sobre todo procura no ligar las *ventajas* o *desventajas* al arma en sí, sino a la situación

en la que se está usando y al talento del personaje. En el manual completo final esto se explicará con todo detalle, con numerosos ejemplos, contextos y escenarios.

El nivel de *Defensa* que la víctima del ataque posea en la dimensión (cada una es igual a una habilidad muy concreta como podemos observar en la tabla de *Afecciones* y en la hoja de PJ) se marca con puntos en la intersección del dikyklos desde la izquierda, tantos puntos como nivel. Retrocede un dikyklos sobre la barra de estado si la *Defensa* del atacado llega (o sobrepasa) al tipo de afección sufrida. Si la afección llega **justo al nivel máximo de Defensa** hay que **gastar un punto de karma** para que pueda realizarse la reducción.

...Pero resulta que el sectario es un tipo de una Fortaleza envidiable, nada menos que cinco como podemos ver en la imagen (tiene cinco puntos marcados en las intersecciones de los dikyklos en su barra de estado físico), y esa es la Defensa para los ataques físicos que sufre. Así que como llega al tipo de afección que le han infligido retrocede al anterior dikyklos que indica sólo Magullado, que es la afección que finalmente marca con un aspa en uno de los dos círculos de tal estado. La bala le ha hecho una herida algo más que superficial en el hombro, pero para un tipo tan duro como el sectario eso no es nada.



Un personaje puede acumular dos aspas en cada dikyklos de las barras de estados (marcando ambos círculos enlazados de cada dikyklos). Cuando completamos los dos y se recibe una afección más del mismo tipo se borran las marcas y se señala un círculo del siguiente dikyklos de esa barra de estado, adquiriendo la afección bajo el mismo (si es que ha variado, pues como vemos hay un par de dikyklos dedicados a *Magullado*). Ya puede volver a recibir afección en el dikyklos que acabamos de dejar en blanco. El último estado suele ser sinónimo de fin de la partida para el PJ (y quizá para siempre) si no se actúa rápido para salvarle.

Si los avances superan el dikyklos final la *Defensa* es siempre irrelevante. Se marca ese último dikyklos dos veces y con los avances

sobrantes se empieza a contar desde el principio de la barra de estado de nuevo.

Es muy común aplicar al personaje rasgos temporales o permanentes adicionales si se llega a uno de los dos estados más perjudiciales (más acentuados en el más nefasto). En la dimensión social se adquirirá un rasgo temporal relacionado con la discusión, el debate o la circunstancia que ha provocado el rasgo: “*Enamorado de Jane*”, “*Mejor me voy de aquí*”, “*Ese tipo me da pánico*”, o “*Confesaré todo lo que sé*”. En la dimensión mental es recomendable registrar como rasgo una tara psíquica como “*Fobia a las alturas*”, “*Autismo leve*”, “*Tic nervioso*”, etc. En la dimensión arcana el rasgo adquirido podría ser “*Magia peligrosa*” que le haga provocar de vez en cuando cierto caos con sus sortilegios, o “*Atracción de lo sobrenatural*”, según el cual criaturas hostiles de otros planos pueden aparecer a su lado cuando menos se lo espere y atacar al grupo. En cuanto al estado físico las secuelas pueden provocar también rasgos permanentes o temporales visibles: “*Tuerto*”, “*Manco*”, “*Cicatriz horrible*”, “*Tibia rota*”, etc.

EL KARMA Y LOS RASGOS

El sistema de **karma** es una herramienta utilísima con matices narrativos que dota de flexibilidad a las acciones de los jugadores, otorgándoles mayor probabilidad de éxito a su elección para compensar los fracasos y problemas que se hayan ido encontrando en sus aventuras, añadiendo dificultades derivadas de su idiosincrasia y su trasfondo. Los PJs tienen un nivel de karma máximo, que no varía, y puntos de karma temporal asociados, que cambian a lo largo de las peripecias de los personajes.

Los **rasgos** pueden ser de tipo **activo**, que interactúan con el karma, y **pasivos**, que no lo hacen. Siempre que deseemos usar un aspecto positivo de un rasgo activo (incluida la *Dedicación*) hay que *invertir* un punto de karma. En cualquier tarea en la que el PJ pueda establecer una relación relevante con uno de sus rasgos, antes de lanzar los dados, invirtiendo ese punto podemos:

- Garantizarnos un **éxito marginal** y no lanzar los dados. Es decir, cero avances sin posibilidad de fallo.
- Adquirir una **ventaja mayor** en el reto.

Además sin tener en cuenta los rasgos podemos invertir un punto de karma en:

- Usar nuestro **máximo nivel de Defensa** en una dimensión de daño.

¿Cómo recuperamos el karma temporal? Pues a razón de un punto extra cada vez que:

- Un rasgo de nuestro personaje le haya **perjudicado** de manera notoria (es decir, que el perjuicio haya tenido un efecto real en la historia).
- Sufrimos una **pifia** o **tropezó** realizando una acción relevante para la historia.
- Adquirimos el **estado más nefasto** de una dimensión.

El nivel de karma temporal es igual en la actualidad y en los Tiempos Antiguos si hay un *flashback*. Nunca hay doble registro: las variaciones en Khyrdam afectan al presente y viceversa.

EJEMPLO DE RASGO ACTIVO

Grande. Tu tamaño supera con creces la media humana: más de dos metros de estatura y tu constitución es más bien corpulenta. Esto conlleva aspectos favorables y otros que no tanto. Es más difícil para ti ocultarte, pasar desapercibido o parecer desvalido (*desventaja*), y además te agotas antes (*desventaja* en cualquier reto de *Aliento*), pero a cambio las sustancias tóxicas te afectan en mucha menor medida por tu mayor peso (*desventaja* para los ataques de veneno sobre tu persona) y tienes *ventaja* en los combates sin armas por tu envergadura.

EJEMPLOS DE RASGOS PASIVOS

Piel dura. Racial. Algunos seres poseen armadura natural derivada de la especial resistencia de su piel. Los vrogo, glabe’nar y croulamb son buenos ejemplos. Sus oponentes cuentan con una *desventaja* si usan armas blancas contra ellos. La armadura natural es inútil para armas de fuego salvo excepciones relevantes marcadas por el Viajero.

Cambiante. Ser un cambiante es tanto un talento extraordinario como una peligrosa maldición. Puedes adquirir la forma de una bestia monstruosa, pero existe la posibilidad de que tu mente se pierda en el cerebro de la

criatura en la que te has convertido, y de la que tienes control a través de tu mera fuerza de tu voluntad. Cuando pretendas volver a tu aspecto caru desde la bestia y realices el reto de *Mutos*, una pifia provoca que no puedas volver a ser caru nunca jamás. Serás un ser monstruoso y salvaje el resto de tu vida a no ser que alguien pueda recuperar tu identidad gracias al pneuma.

Ufki. Racial. Exclusivo ar'shambeli. El *ufki* (rabia) es un peligroso estado de violencia paranoica incontrolada debido al cual el individuo que lo sufre seguirá atacando a todo el que tenga cerca con todos los medios a su alcance, físicos y arcanos, hasta incapacitarles (primero enemigos y después amigos, a los que del mismo modo considerará amenazas llevado por la psicosis extrema que induce el *ufki*). Para salir de tal estado hay que superar un reto de <AUT & INT>. Puedes realizarlo antes de cada *momento* para salir del *ufki* si lo deseas. Como contrapartida cuando el PJ entre en *ufki* tendrá *ventaja* en todo ataque físico o arcano que realice dirigido a acabar con sus oponentes. Siempre que te sientas en peligro de muerte real o algo te altere sobremanera (como una amenaza verdadera hacia personas que amas) el Viajero podrá pedirte que superes el reto mencionado para no sucumbir a tu ira y entres en *ufki* para rebelarte contra la fuente de tu enfado. Las escamas ar'shambeli adquieren un vivo color rojizo cuando el individuo entra en este estado. El *ufki* no puede provocarse a propósito.

PELIGROS MUNDANOS

Hay numerosos peligros que acechan a los personajes sin existir oponente concreto que los provoque: caídas, asfixia, quemaduras, radiación, frío, electrocución, venenos e infecciones. En este *kit* usaremos una mecánica muy simplificada. El **TBD** de los ataques naturales es *Leve* y se lanzarán **3d10** para el ataque físico, modulados con las *ventajas* y *desventajas* que considere el Viajero según la severidad de la situación.

EL EIDOS Y LAS ANALEPSIS

El *Eidos* es la habilidad de recordar en el mundo actual habilidades y conocimientos de tu pasado khyrdamita. En términos de juego supone que ninguna habilidad de tu pasado puede usarse con un nivel por encima del *Eidos*.

Las *analepsis* o *flashbacks* (sobre todo las *analepsis* coordinadas de todo el grupo de juego) son una interesantísima herramienta narrativa del Viajero, y en la aventura anexa se ha incluido una. Sirven tanto para disfrutar jugando en el maravilloso y remoto entorno de Khyrdam como para presentar importantes factores en tu saga. Una antigua traición en el pasado no recordada, un amigo que murió, la clave para determinado misterio... Todos son buenos argumentos para realizar un viaje al fantástico Khyrdam jugando con la memoria de los personajes.

EL PNEUMA

En Xanágenis existe la magia pura y para representarla se utilizan habilidades llamadas **disciplinas arcanas** que los PJs tienen a su total disposición para alterar la realidad relacionada con su ámbito. De este modo si quieres cambiar de aspecto a un ser vivo usarás *Bios*, y si quieres crear fuego utilizarás *Energos*. Por lo demás son iguales a cualquier otra habilidad, y los retos se realizan usando como segunda habilidad la llamada *Habilidad de Cábala* o **HabCab**.

Según la cábala en la que se formó en taumaturgia la HabCab del personaje será:

Bokku	Bushu	J'serr	Nia'jae
Convicción	Empatía	Intelecto	Fortaleza

Tabla VII. Cábalas y HabCab.

Pneumos es una habilidad arcana especial. Dependiendo de su nivel permite poseer ciertos talentos taumatúrgicos inherentes. La tabla que sigue es una simplificación de la existente en las reglas completas, y sólo hasta el nivel 3 (máximo de los PJs presentados).

Nivel Pneumos	Poder especial	Descripción
1	Ectesia (Sentidos místicos)	Puedes sentir el <i>Aura</i> de los caru y detectar la magia a tu alrededor superando un reto de <PER & AUR>. Cada avance te describe un aspecto de un sortilegio (efectos, objetivos, etc.) y en el caso de las auras el nivel de la misma, estado emocional del observado, etc.
2	Akrosia (Anular magia)	Eres capaz de anular la magia ya establecida (es decir, no puedes contraconjurar un sortilegio que otro mago esté lanzando en ese mismo momento) consiguiendo un avance más que los que logró el individuo que lanzó el conjuro que pretendes anular.
3	Polikosia (Multiobjetivo)	Puedes seleccionar tantos objetivos para tu sortilegio como niveles de <i>Pneumos</i> poseas.

Tabla VIII. *Pneumos*.

Dependiendo de la complejidad del efecto arcano a conseguir por el hechicero el Viajero otorgará una o más *ventajas* o *desventajas* al reto. Además de tener éxito, para afectar a otros sujetos es preciso **superar** el *Aura* del objetivo con avances.

EL AKTINOS

Cuando un mago conjura produce desde su interior un destello mágico conocido como **aktinos** sólo visible con *Sentidos místicos*. El aktinos puede ser fuente de problemas para los magos si no lo contienen con su *Aura*.

Es por ello que en paralelo al efecto taumáturgico propiamente dicho el *Aura* del hechicero se ve perjudicada. Es lo que se denomina *daño arcano* y se refleja en la barra de estado correspondiente. Con esto se logra limitar las capacidades mágicas de los PJs, dado que usando mucho el pneuma quedará debilitada su *Aura* y el mago se expondrá a varios riesgos, como las peligrosas descargas de energía arcana; o bien otorgará *ventajas* a sus oponentes cuando sea víctima de algún sortilegio, o atraerá a criaturas extraplanares de pesadilla para los que el aktinos es como una llama para las polillas.

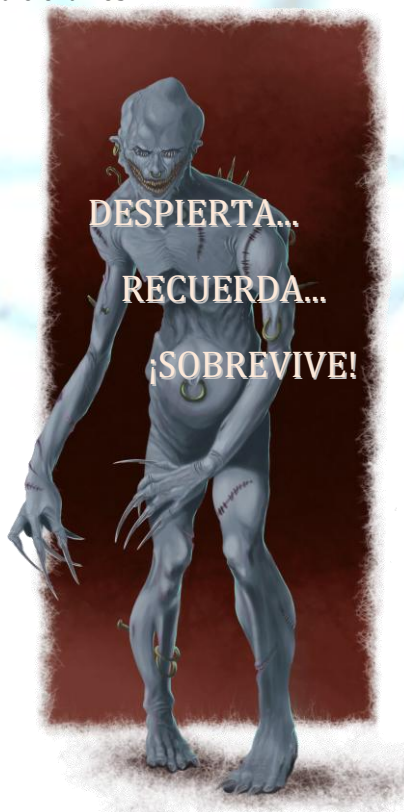
Actúa del siguiente modo: cuando el mago lance un sortilegio considerará tal reto como un ataque de TBD *Insignificante* contra su propia dimensión arcana, en paralelo a los efectos que desee conseguir.

Meixori, una yranni ar'shambeli, desea descargar una tormenta de rayos sobre un pequeño asentamiento enemigo de madera y paja. Pertenecer a la cábala bokku, por lo cual su reto será de <Convicción & Energías>. El campamento está a unos 80 metros, distancia razonable; la tormenta eléctrica durará menos de diez minutos y la electricidad no pesa, por lo que no aplican restricciones por tal motivo.

El Viajero le impone una *desventaja mayor* porque abarcará un gran área y el efecto puede llegar a ser muy destructivo. La yranni posee *Convicción* 3 y *Energías* 4: <1d8,1d10,1> (1 porque la *desventaja mayor* convierte su dPro en un 1 automático, en lugar de ser 1d10). Aun así con mucha suerte obtiene <7,8,1>, es decir, nada menos que tres avances en su reto, con lo cual su objetivo está cumplido. Muchas chozas comienzan a arder de forma descontrolada y se produce el caos en el poblado. Además podemos suponer que ha provocado ligeras descargas a algunos enemigos que posean un nivel de *Aura* de dos o inferior.

Para simplificar consideraremos que los parámetros con los que cada hechicero puede usar su magia son fijos. Para los que no sean taumaturgos (o sea, que no pertenezcan a la casta yranni) serán siempre de diez metros, el tiempo de un minuto, y la cantidad de materia a afectar no superior a diez kilos. Para los personajes de la casta yranni estos límites se multiplican por diez (cien metros, diez minutos y cien kilos).

Con esto hemos acabado. ¡Disfrutad la aventura introductoria!



AVENTURA INTRODUCTORIA

SÍMBOLOS MORTALES

DURACIÓN: 4 HORAS. **Nº PJs:** 3-5.

DIFICULTAD: BAJA. **MORTALIDAD:** BAJA.

INFLUENCIAS: "SE7EN", "THE CABIN IN THE WOODS".

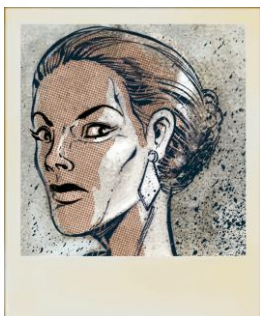
PLANTEAMIENTO

En la populosa ciudad de Liverpool (Reino Unido) se vienen produciendo unos insólitos asesinatos en serie. Cada una de las víctimas ha sido marcada a cuchillo en su abdomen con extraños signos que hasta el momento ningún experto ha sido capaz de identificar. De momento se ha conseguido mantener el secreto de sumario. Dado el gran potencial amarillista del suceso no cabe duda que es cuestión de tiempo que algo se filtre a los medios y explote el "espíritu de Jack". De momento solo se conocen las tres muertes sucedidas a lo largo de varias semanas, lo cual ha levantado ya muchas alarmas en una ciudad en general segura, en la que no acontecen más de una decena de asesinatos al año. Numerosos diarios pagarían millonadas por tener acceso a fotos de los cadáveres y no

digamos por tener conocimiento de los raros signos, y están presionando con dureza a sus fuentes para ello.

El doctor forense **Stephen Templeton**, que hace trabajos a menudo para la policía de la ciudad, echó un rápido vistazo por accidente al último informe pericial llevado a cabo por su colega y jefe el doctor Jeremiah Stanford y ha visto algo que no le ha gustado nada. Stephen es un niavaranni peti'shar cercano al mundo caru, y ha identificado la siniestra forma de la cicatriz de la víctima: es nada menos que un **kaoglifo**, los perversos signos de los siervos del Ocaso, si bien no tiene claro lo que significa. Puede que sea una difícil casualidad, pero no lo cree. Envío de inmediato a través de email un prudencial informe a sus contactos del gran dominio de Londres, en concreto al sociólogo Armand Lowstein, un consejero del duque de Dinaria. Este a su vez ha recurrido a la reputada abogada **Diane Tarman**, *alter ego* del aristos sh'myrr **Ludiar Shun** (de quien siempre se





había pensado en masculino en los ya lejanos Tiempos Antiguos, aun sabiendo de la difusa asexualidad de tal raza), para que se investigue sin tardanza y de ser preciso se acometa del mejor modo el posible problema. Ludiar ha encomendado a su vez la tarea a una de sus manadas, en este caso la compuesta por los PJs, que recibirán el encargo junto al contacto del doctor Templeton.

LAS VÍCTIMAS

Los fallecidos hasta el momento han sido tres (ver anexos policiales y forenses):

Robert McIntyre (34), dependiente en un supermercado. Recién salido del cercano hospital psiquiátrico de Ashworth, sito en una barriada periférica de Liverpool. Sufría una leve esquizofrenia bien controlada por medicamentos debido a la que tuvo que entrar y salir de instituciones mentales desde joven. Sus padres fallecieron hace cuatro meses en un accidente de tráfico, lo que ocasionó una nueva crisis y su última estancia en Ashworth. Tras salir se hallaba en plena reinserción trabajando como cajero en un pequeño supermercado a menos de un km. de su humilde habitación alquilada en el barrio de Everton, en la avenida Eastlake. La señora mayor que lo acogía, Rose Bollen (78), afirma que era un chico tímido y educado sin amistades que apenas salía. Nunca había tenido ni un incidente de mención hasta ahora. Fue hallado en un callejón cercano a su último lugar de trabajo, desnudo y desangrado tras la inconsciencia por asfixia. Fecha y hora estimadas del asesinato: 3/5, 21:20h.



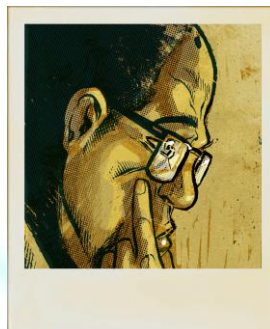
Susan Lindon (24), escort de lujo. Madre de un hijo de tres años que ha pasado a vivir con su abuela, Allison Lindon (52). En este



caso la encontraron en los extensos jardines Browside, cerca del primer asesinato, donde la mujer hacía deporte a primeras horas de la mañana para mantenerse en forma. El *modus operandi* fue idéntico al de Robert, sin ropa, estrangulada hasta perder el conocimiento y

con un símbolo grabado por el que se ha desangrado. No hubo ningún tipo de agresión sexual. La investigación de la policía sugiere que no ejercía su profesión en el momento de la agresión, sino que sólo hacía deporte, lo que encaja con la ropa que le quitaron y arrojaron a un lado: sudadera, chándal color gris y zapatillas de deporte. Fecha y hora estimadas del asesinato: día 20/5, 7:15h.

Albert M. Sarandon, 54, profesor universitario de historia. En este caso la víctima fue hallada en un sucio callejón a escasos cien metros de su vivienda en la calle Bond, del bonito barrio de Vauxhall. El hombre fue abordado dando su habitual paseo vespertino y volvía a casa. Idéntico modus operandi, diferente símbolo. Tiene esposa pero no hijos. Está dedicado en cuerpo y alma a su profesión, es muy querido por sus alumnos. Ha sido el último en fallecer cuatro días antes de que el aristos convoque a los PJs. Fecha y hora del asesinato: 17/6, a las 20:00h.



EL CENTRO FORENSE

El serio doctor **Jeremiah Stanford** es el director del IIFS (*Instituto de Servicios Forenses Independientes*). A pesar de estar muy ocupado puede concertarse una reunión con él en dos días. Si es contactado de modo amigable puede recomendarles una charla con el maduro detective de policía Lesley Farewell, el responsable del caso en la comisaría de Victoria St.



En la caja fuerte de su despacho guarda todos los informes del caso, con fotos de los kaoglifos grabados en las tres víctimas. La policía ha decretado máximo secreto sobre todo el caso, y el instituto puede incurrir en responsabilidades legales si llega a difundir cualquier dato. Sólo fuertes presiones sobre Stanford (llevarle al menos a un estado social *Manipulable*) le forzarán a entregar de forma voluntaria los expedientes. El hurto de esos informes es posible, sobre todo porque tienen garantizado el acceso en horario laboral gracias a la invitación del doctor Templeton. El despacho de Stanford se halla en la cuarta planta junto a los del resto de miembros de la

junta directiva, el centro principal de proceso de datos y algunas salas de reuniones. Para acceder a ella tanto por ascensor como por la escalera se precisa una tarjeta de chip que sólo posee la junta y los miembros de seguridad del instituto. Por otra parte no es complicado sortear el acceso mediante <INT & Electrónica o Seguridad>. Lo mismo ocurre con la puerta del despacho de Stanford, protegida por otro lector de tarjetas en este caso ligado a la tarjeta personal del director y la tarjeta maestra del jefe de seguridad del edificio.

La caja fuerte es otro tema muy distinto. Abrirla sin las adecuadas credenciales (llave física que siempre lleva consigo Stanford y una clave de seis dígitos) requiere superar un reto de <INT & Cerrajería> y otro de <INT & Seguridad o Electrónica>. Fallar en cualquiera de los retos disparará una alarma silenciosa que alertará a los diez miembros armados del equipo de seguridad que acudirán prestos a resolver la complicación.

Los diversos informes también se guardan en formato digital muy bien protegidos, por lo que contando con los permisos de acceso a la intranet que les cedería su contacto el doctor Templeton, para llegar a ellos deben superar un reto de <INT & Informática o Hacker o Seguridad digital> con una *desventaja apabullante*. Tal reto consumirá doce horas por intento y puede repetirse, si bien un fallo provocará una denuncia frente a las autoridades por intento de intrusión en el sistema, a raíz de lo cual se monitorizará el acceso indebido por parte de las autoridades pertinentes. Un segundo fallo causa que las autoridades persigan a los autores y los localicen, con las debidas consecuencias.

EL DETECTIVE

El responsable directo de la investigación es el maduro detective de homicidios **Lesley Farewell** (58). Está abatido. Hace menos de un año de un duro divorcio (su mujer le ha dejado por un corredor de bolsa y no tiene hijos), que no ha terminado de aceptar. Está al borde de una depresión, ahogando las penas en alcohol. No solo no ha encontrado ni una sola pista, es que ni sabe cómo continuar. Está muy dispuesto a aceptar casi cualquier tipo de ayuda (se ha facilitado a los medios de comunicación un teléfono de atención ciudadana), si bien no aceptará quedarse al margen si surge algo que pueda llevarle hasta el asesino.

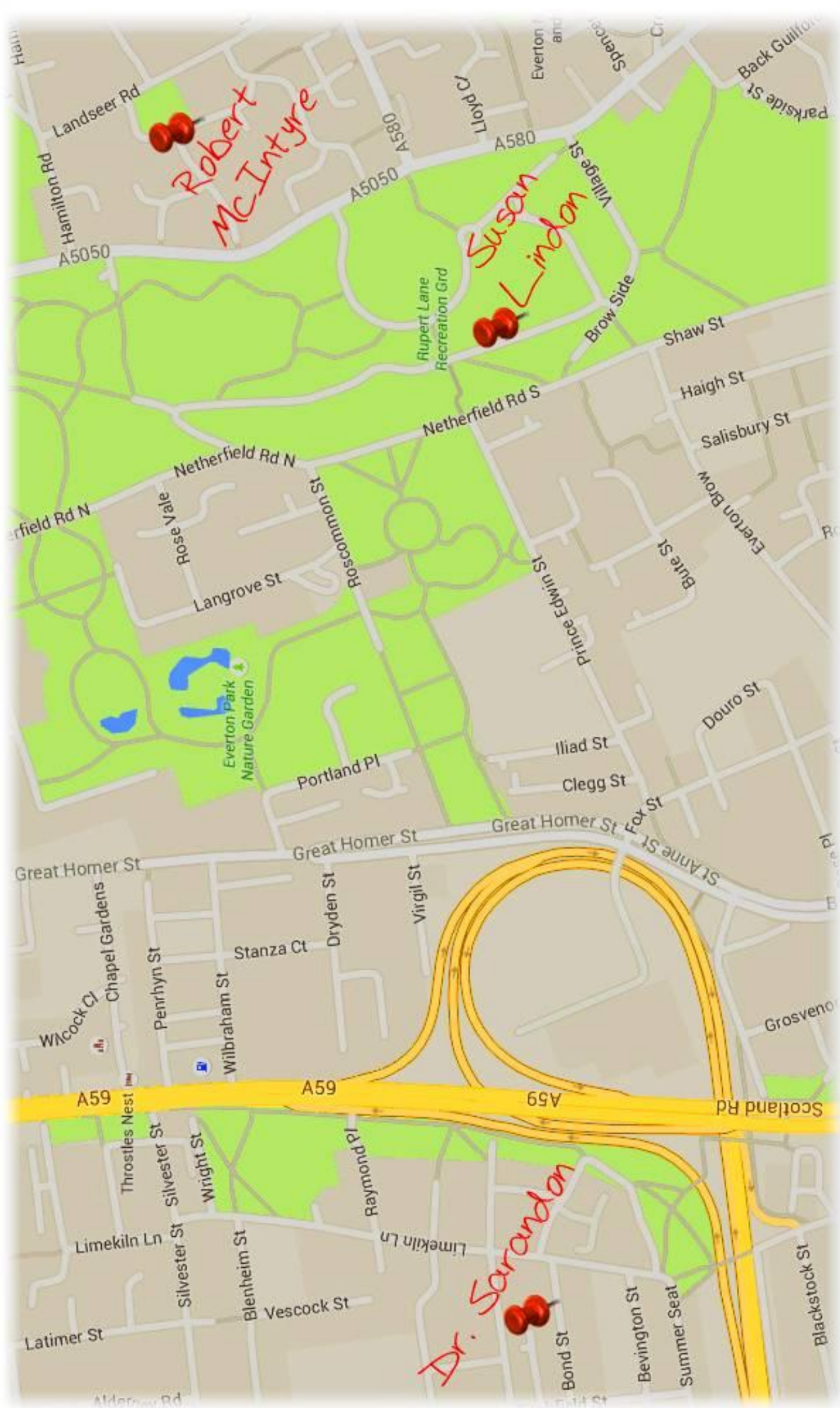
Ahora vive alquilado en un cochambroso apartamento del quinto piso de un bloque de viviendas céntrico sin escalera de incendios. Ni siquiera tiene puerta blindada a la entrada de la vivienda, con lo cual abrirla debe ser muy sencillo para cualquiera con la habilidad de *Cerrajería, Seguridad física* o similar (reto con *ventaja mayor*).

Si los PJs recurren a él solo cuenta con el informe anexo que guarda en casa de forma descuidada sobre la mesa, si bien es escéptico respecto a la ayuda desinteresada de los PJs. La habilidad de *Contactos (Policía)* puede ser útil para acceder a él si se supera el correspondiente reto <EMP & Contactos>, si bien si los PJs no son detectives privados o policías no entregará el informe salvo un resultado excepcional. También tiene en su casa un mapa de Liverpool clavado en la pared, con chinchetas marcando los lugares de los asesinatos.

Las localizaciones de los asesinatos no aportarán nada nuevo. El asesino no dejó ni una sola pista. Todo intento de volver a los escenarios de los crímenes será infructuoso salvo por un detalle.

Si van de forma consecutiva a los lugares de los crímenes encontrarán a un curioso individuo de color, ataviado con ropa étnica africana y portando una ristra de medallones, merodeando primero por los bonitos jardines Browside y después por la calle Bond. Si le abordan es posible que el tipo se excuse diciendo que estaba echando un vistazo a los lugares de los asesinatos que han anunciado en los medios. Si leen su *Aura* con *Sentidos místicos* descubrirán que sí posee y por tanto es un caru. El tipo se desvanecerá en el aire como si fuera humo en cuanto le presionen.





Robert
McIntyre

Susan
Lindon

Dr. Sarandon



LA VERDAD

Matthew Stork (35), marino británico, viajó desde jovencito. Nunca fue un tipo muy estable, pero lograba mantener controlado su delicado estado mental gracias a los medicamentos.

Conoció culturas ancestrales en países lejanos, algo que le apasionó de por vida y hasta la obsesión. En cierto momento de su vida conoció en Finlandia al capitán **Sven Soros** (64), patrón de un barco pesquero. Se enroló en su tripulación y debido a sus peculiares caracteres trabaron una extraña amistad.



Soros es el croulamb **T'kala Ban**, un reputado xenomante en Khyrdam. Sufrió de problemas a raíz de experimentos no muy éticos en su pasado khyrdamita, gracias a los cuales descubrió al ser extraplanar **Ar'Jaulyas**, apodado por él mismo *El Horror Carmesí*, entidad

globular de pesadilla que se alimenta de sangre. Está arrepentido de todo aquello y se ha desligado casi del todo de la incipiente sociedad caru terrestre. Intenta olvidar sus turbulentas dificultades de hace tiempo, y se niega incluso a emplear el *pneuma* para ayudar al Triángulo en su guerra, a pesar de la insistencia de varios de sus más allegados amigos.

Sin darle apenas importancia, casi como un juego, poco a poco el capitán le fue desvelando a Matthew ciertas facetas de la sociedad caru, muy camufladas como si de leyendas marineras se tratasen. Entonces aconteció algo desafortunado. Una noche, en una de sus escalas Soros se vio inmerso en una batalla contra una criatura extraplanar invocada por cierto antiguo rival, en una callejuela sin iluminar. Logró salir del apuro gracias a sus poderosas artes arcanas, pero desgraciadamente Matthew vio *demasiado*, incluso la transformación en caru de Sven, sin que nadie (ni siquiera el croulamb) se percatara de nada.

Desde ese momento Stork intentó convencerse por sí solo de que todo había sido una terrible borrachera o un mal viaje (ya por entonces abusaba de los psicotrópicos y drogas menos legales para poder dormir, en las que se ha convertido en experto), pero fue tarea imposible. El británico se ofuscó y terminó de perder la cabeza, huyendo del barco de Sven tras apropiarse de ciertas notas donde se describía un ritual arcano khyrdamita muy resumido, aprovechando una escala en La Coruña (España). Dejó escrita en una nota en el camarote de Sven la frase "*Todo era cierto*". Ahora intenta recrear lo descrito en las páginas, en cierta manera para demostrarse a sí mismo que su mente no le engañaba.

Desde entonces Soros persigue a Stork para arrebatárle como sea las páginas y borrarle la memoria, con escaso éxito hasta ahora, si bien no conoce lo que vio en aquel callejón. El problema es que le perdió la pista y no ha vuelto a saber de él. Le da miedo involucrar a la *gerdamkaller* pues sabe que tomarían represalias serias sobre ambos, máxime habiendo tenido un pasado tan conflictivo en Khyrdam, así que lo está intentando hacer solo.

EL RITUAL

El ritual, según lo diseñó el tenebroso siervo del Ocaso **Sarsius**, es muy sencillo. Pretende llamar la atención de Ar'Jaulyas, como mero refuerzo de las invocaciones de *Stesia* y *Epiklesis*, para vencer de mejor manera la segura resistencia a la invocación del ser extraplanar.

Consiste en capturar o engañar a cinco desdichados que puedan representar a los arquetipos que atraen a Ar'Jaulyas (el loco, la prostituta, el erudito, el atleta y la virgen), disponerles alrededor de un altar, y llenar lentamente un recipiente con su sangre, desangrándoles mientras se realiza el rito. Ni siquiera sería necesaria su muerte si Ar'Jaulyas llegara antes de que se desangren sin remedio.

Como elemento estético decidió marcar a los desgraciados cautivos con los kaoglifos correspondientes a cada arquetipo: **locura, lujuria, conocimiento, fuerza e inocencia**. Mero detalle decorativo que ha derivado en *leitmotiv* para Matthew.

Locura Lujuria Erudición

Inocencia Fuerza

Las páginas que Stork sustrajo pertenecen a las imprudentes memorias de Sven Soros, puesto que participó de forma activa en la captura del siervo del Ocaso Sarsius en Khyrdam la primera vez que intentó invocar a Ar'Jaulyas (como veremos más tarde en el *flashback*). La escasa información que se puede obtener de las mismas es incompleta y parcial, pues no pretendían ser una guía. De ahí la confusión de Matthew, que se está dedicando a matar y a extraer la sangre de sus víctimas. Ahora tiene tres botes con sangre coagulada que no sabe para qué sirven. En cualquier caso él seguirá matando hasta completar cinco asesinatos, y luego ya verá cómo seguir.

LOS KAOGlifOS

Entender los kaoglifos requiere superar un reto de <INT & Conocimiento del Ocaso>, algo que incluso contando con una buena documentación es una tarea de eruditos, por lo que se puede aplicar una *desventaja mayor*. Sin el útil apoyo documental la *desventaja* será al menos *apabullante*. Por otra parte un mero reto de <INT & Callejeo> les hará recordar que justo en Liverpool conocen a una joven de quince años llamada **Megan Stockwell**. Es la cara terrestre de la gran niavaranni ar'shambeli **Aryjah Jarhei**, erudita en tal tipo de conocimientos.



Para su desgracia la muchacha está interna en la prestigiosa clínica de desintoxicación **Lambert** de Liverpool, ingresada allí por sus padres humanos, algo que les costará poco averiguar si contactan con cualquier tipo de los bajos fondos del

lugar, pues la muchacha es conocida por los muchos yonkis y camellos del lugar. Acepta recibirlos en el jardín trasero del edificio (en forma de "L", ocupando una parcela de 60x60 metros con el edificio de 40x40 en

una de las esquinas y el resto para un bonito jardín con árboles, bancos, faroles y una pequeña zona de ejercicios), al que para llegar hay que atravesar el amplio hall de entrada y un pasillo. Hay cámaras de seguridad en el interior y exterior de la clínica, conectadas con la sala de vigilancia sita en las dependencias de Administración, donde aguarda un vigilante más.



Tiene un rostro apático y resignado, con cierta curiosidad por saber qué es lo que buscan. Es heroinómana a causa del duro shock que le produjo la xanágenis, lo cual les comentará tal que así, resentida:

"Yo era una chica muy normal, ¿sabes?, estudiaba empresariales, tenía un novio formal que me quería... Luego me ocurrió esta mierda y mi cerebro se convirtió en yogur, tío... ¿Sabes la cara que puso Steve cuando le conté lo que me estaba pasando? ¿Eh? Mis padres no entendían como podía haber perdido así la chaveta. Hubiera preferido morirme... Tío, yo era una mujer allí y aquí soy casi una chiquilla, ¿sabes lo que puede trastomarte eso? El caballo es lo único que me mantuvo viva cuando todo lo que conocía se fue por el desagüe... Mi novio me dejó y mis padres me tratan como a una tarada yonki. Ahora estoy aquí atrapada... ¿Sabes lo que han hecho los aristos por mí? Una mierda, eso es lo que han hecho..."

Salvo que logren imponerle en combate social el estado *Receptivo* o mayor usando como argumento las muertes ocurridas, les va a pedir a cambio de su ayuda algo quizá inmoral: ayuda para escapar de allí. Dado que es un centro de internamiento de baja seguridad no debe ser muy complicado. Un "simple" salto por la sólida valla metálica de tres metros de alta con alambrada en la parte superior y setos por la parte interior bastará, o bien un agujero a través de la

plancha metálica. Para no provocar alarma alguien debería distraer a los dos vigilantes privados del exterior (armados con un taser y una porra), situados en los vértices medios de la "L" del jardín. Luego les llevará a casa cuando sus padres no estén en horario laboral (es hija única), cogerá una llave de una maceta, cogerá los diarios donde tiene todo recopilado (que están escondidos en su casa, bajo el colchón) y les ayudará.

GUARDIA DE SEGURIDAD (Humano vigilante)				
AGI	ALI	AUR	AUT	CON
3/d8	2/d6	N/A	2/d8	2/d8
COO	FOR*	FUE	INT	PER
4/d8	3/d8	3/d8	2/d6	2/d6
REF	VIG	Hyle	Sigilo	Arco
3/d8	3/d8	2/d6	3/d8	3/d8
Equipo. Esposas, porra y taser.				
No se meterán en líos si alguien saca un arma, no son héroes. Avisarán a la policía en cuanto tengan oportunidad si las cosas se ponen feas.				

Hay una opción bastante más indecente: conseguirle un chute y sobornarla con ello, si bien seguirá necesitando sus libros si quieren que la muchacha tenga mayores probabilidades de acertar. Se necesita algún experto en *Callejeo* del Reino Unido para conseguir la droga, y algún subterfugio para llegar a la habitación de la muchacha, cuya casa está en un caro barrio residencial de Woolton Village.

ESTO YA LO HEMOS VIVIDO

Conocer el significado de los tres glifos usados por el asesino será el *catalizador* que provoque un *flashback* grupal a Khyrdam. En el pasado los PJs se vieron envueltos en un grave asunto. El siervo del Ocaso **Sarsius** atacó un pequeño pueblo llamado **Becria** en el ducado imperial de Dinaria. Ayudado por varios de sus sicarios y tras reducir por sorpresa a la escasa guardia del lugar raptó a varios individuos: al loco del pueblo, a una mujer de mala vida, a una jovencita, a un fornido joven y al único maestro de escuela del lugar. El viejo comendador del pueblo recurrió enseguida al duque para pedirle ayuda a través de un artefacto arcano de comunicación. Éste en lugar de enviar a la guardia imperial (muy alejada del pueblo) le pidió un favor al aristos Ludiar Shun, que mandó a una de sus manadas cercana a la zona: los PJs.

Iniciamos el *flashback* en Khyrdam con la manada llegando al pueblo a lomos de sus

chillones, donde la escena es desoladora. El grupo de fanáticos sectarios, tras pasar allí tres o cuatro días haciéndose pasar por un pacífico grupo de viajeros, ha incendiado varias chozas, matado a tres desprevenidos soldados y mutilado al cuarto, ha herido a varios campesinos y ha raptado a varios sujetos. El anciano comendador imperial es un ar'shambeli que apenas puede andar, si bien ayudado por su cayado intenta poner algo de orden en el caos junto a otros hombres y mujeres del pueblo. Responderá a las preguntas que le hagan en un estado entre rabia y tristeza. La jovencita raptada es su nieta, y ruega con desesperación ayuda a los PJs cuando hable con ellos, ofreciéndoles incluso algo de dinero.

En el pueblo se les unirá el croulamb **T'kala Ban**, leal amigo de Shun, que se ha enterado de lo ocurrido y estaba muy cerca de allí. Por aquel entonces ya era un viejo lobo xenomante retirado, con su tatuaje negro de filiación al Triángulo en la frente. Todos los lobos le conocen aunque sea de oídas, y los PJs no son una excepción. Fue el maestro de Sarsius y se siente responsable de lo ocurrido por no haber sabido inculcar los adecuados valores a su pupilo. Lleva ya cierto tiempo tras su pista. Cuando partan tras los agresores, dado que para T'kala es inviable usar un chillón como croulamb que es, irá a pie y tardará algo más. Encontrar un carro para transportarle les retrasará y así se lo hace saber a los PJs, no hay tiempo que perder y les insiste para que partan ya.

T'KALA BAN (Xenomante croulamb)				
AGI	ALI	AUR	AUT	CON
1/d4	3/d8	5/d12	5/d12	5/d12
COO*	FOR	FUE	INT	PER
2/d6	3/d8	3/d8	4/d10	2/d6
REF	VIG	Energos	Pneuma	Bastón
3/d8	3/d8	5/d12	3/d8	3/d8
Equipo. Armadura de cuero, kukri, túnica.				
Cábala. Bokku (* HabCab : CON).				
Rasgos. Piel dura. Terco como una mula.				
Este astuto hechicero es un aspirante a maestro de <i>Energos</i> y un formidable oponente. Usará fuerzas telequinéticas para golpear duro a sus adversarios, si es posible lanzando desde lejos objetos inanimados (rocas o ramas) para esquivar el <i>Aura</i> de sus objetivos.				

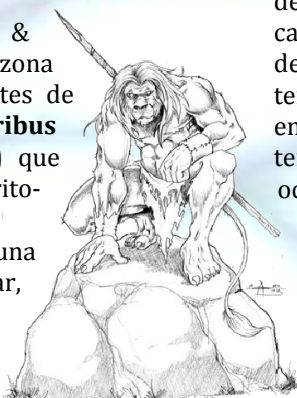
Cualquier rastreador puede seguir con gran facilidad las obvias pistas del camino que van dejando los malvados agresores (no es necesario ni un reto) a través de la planicie del ducado hasta llegar a unas colinas. Si el grupo no cuenta con tal habilidad un cazador de Becria, el joven **Urbiun Bombalen**, se ofrecerá con presteza para

ayudarles (además de rastreador sabe usar el arco y puede servirles de apoyo).

URBIUN BOMBALEN (Cazador ar'shambeli)

AGI	ALI	AUR	AUT	CON
3/d8	2/d6	1/d4	2/d8	2/d8
COO	FOR*	FUE	INT	PER
4/d8	3/d8	3/d8	2/d6	2/d6
REF	VIG	Hyle	Sigilo	Arco
3/d8	3/d8	2/d6	3/d8	3/d8
Equipo. Armadura de cuero, daga, arco largo, capa de camuflaje (<i>ventaja</i> a retos de <i>Sigilo</i> en zonas boscosas).				
Cazador, rastreador y arquero. No es que sea el más valiente ar'shambeli del Imperio pero procurará ayudar desde lejos si hay combate.				

Un reto previo de <INT & Supervivencia> de aquella zona hará recordar a los PJs antes de salir que existen un par de **tribus de gardan** (hombres león) que querrán hacer valer su territorialidad con los extraños, a no ser que les lleven alguna mercancía que puedan usar, como armas de metal o alimentos que no puedan cazar ellos (pan, dulces...). No aceptarán monedas. Se encontrarán con un grupo de cuatro de ellos a medio camino, y si no tienen algo que les interese les obligarán a dar la vuelta o bien a que uno de los PJs combata con su campeón en duelo singular. Si están en camino podrán descubrirlos con suficiente antelación si superan <PER & Rastrear>. Es posible



intentar convencerles para que les ayuden si la ofrenda es excepcional y vencen al líder del grupo en un combate social con <EMP & Liderazgo> o similar que les cause el estado de *Manipulable*, por ejemplo, aludiendo a la maldad de los sectarios y la horrible podredumbre que pueden atraer a su tierra.

El lugar de destino son las escasas ruinas que quedan de cierto antiquísimo templo dedicado al terrible dios muerto Korgath en una colina, a unas tres horas de chillón del pueblo. Apenas quedan visibles las bases de unas pocas columnas, un altar de roca casi derruido y poco más. Muy cerca del templo, casi en la misma falda ascendente de la loma de apenas ocho metros de alta respecto al terreno de alrededor, existe un bosque de encinas poco denso hasta unos 50 m. del templo, cuyos árboles pueden servir para ocultar a los PJs cuando se aproximen.

Sarsius ha dispuesto un círculo con las cinco víctimas rodeando el altar de roca, aún vivos pero desangrándose muy despacio, atados con cuerdas a tablas inclinadas. Su sangre se está vertiendo sobre un recipiente que ha dispuesto bajo cada tabla, a través de la herida que les ha infligido (usando una sustancia para que no se coagule) con la forma de los signos que ya conocemos.



Los aventureros llegarán en pleno ritual si no se han retrasado demasiado. No hay más remedio que atacar si desean parar aquello. El siervo vrgo, concentrado y entonando un repetitivo cántico, está protegido por un par de leales sectarios que no le abandonarán y hasta ocho más en la zona (ajusta la cantidad y habilidad de los oponentes al número de PJs). Dispondrán de unos 30 *momentos* antes de que termine la invocación a Ar'Jaulyas. Si es interrumpido con al menos una herida *Leve* antes de que finalice, el ritual se arruinará y no surtirá ningún efecto (una flecha puede ser buena idea, si bien está rodeado por las tablas

GARDAN EXPLORADOR

AGI	ALI	AUT	CON	COO
4/d10	4/d10	2/d6	4/d10	3/d8
FOR	FUE	INT	PER	REF
4/d10	4/d10	2/d6	5/d12	4/d10
VIG	Lanza	Rastrear	Rugido	Sigilo
4/d10	4/d10	4/d10	3/d8	4/d10

Equipo. Lanza, daga de hueso, taparrabos.

Rasgos. Rugido de guerra (sólo el líder), valiente, honorable.

Orgullosos y valientes, además de supersticiosos. La negativa a otorgar una ofrenda adecuada a cambio de permitir el paso por sus tierras es suficiente para hacerles sentirse insultados. El líder del grupo puede realizar una vez al día un **rugido de guerra**, al cuya llamada acudirán otras patrullas de caza gardan que rondan las cercanías en muy breve espacio de tiempo. Tal habilidad implica un reto de <FOR & Rugido>, que es un ataque mental de TBD Leve que provoca el rasgo "*Temor a los gardan*" si logra una afición directa de *Trastornado* o superior. El campeón gardan tiene un **nivel extra** de Lanza y de FUE, y el líder de *Rugido* y Lanza. Algunos afirman que junto con los vrgo son los más antiguos habitantes de Khyrdam. Hicieron su primera aparición en el juego de rol "*Pangea*", de Ediciones Sombra, como raza jugable.

donde se encuentran las víctimas y los dos sectarios que lo cubren, lo cual causa una *desventaja apabullante* a cualquier intento de acertarle con proyectiles), en cuyo caso se dejará llevar por la rabia y empezará a combatir a los intrusos con sus sortilegios. Si se ve en peligro real se rendirá haciéndose pasar por loco.

SARSIOUS (Xenomante yranni vrgo)				
AGI	ALI	AUR	AUT	CON
3/d8	3/d8	5/d12	4/d10	2/d6
COO	FOR*	FUE	INT	PER
2/d6	4/d10	3/d8	2/d6	2/d6
REF	VIG	Bios	Pneuma	Kukri
3/d8	3/d8	5/d12	3/d8	3/d8
Equipo. Armadura de cuero, kukri, túnica.				
Cábala. Nia'jae (*HabCab: FOR).				
Rasgos. Piel dura, Asesino Maníaco, Apariencia horrenda, Mentiroso compulsivo.				
Un vrgo tocado por el <i>wukran</i> como su horrible aspecto atestigüa, y consumido por el dolor, el odio y la rabia. Se concentrará en el ritual dejando a sus seguidores la lucha con los PJs. Sólo si se ve amenazado o sufre daño lo interrumpirá (con lo que se arruinará su invocación) y usará su magia de <i>Bios</i> para defenderse, o bien el afilado kukri que porta. Se rendirá si percibe una amenaza real de morir.				

Si han conseguido la colaboración de los fieros gardan la batalla será apenas un mero trámite que durará muy poco tiempo, por supuesto. Los ocho hombres león que les acompañarán desequilibrarán la balanza de su parte de forma definitiva, y entre todos acabarán con los sectarios pese a algún herido.

SECTARIO AR'SHAMBELI				
AGI	ALI	AUR	AUT	CON
3/d8	3/d8	3/d8	2/d6	4/d10
OO	FOR*	FUE	INT	PER
2/d6	3/d8	3/d8	2/d6	2/d6
REF	VIG	Bios	Pneuma	Kukri
3/d8	3/d8	3/d8	1/d4	3/d8
Equipo. Armadura de cuero, espada corta, túnica.				
Cábala. Nia'jae (*HabCab: FOR).				
Sarsius los reclutó entre las castas más bajas de la sociedad, y los manipuló a su antojo. Lucharán hasta la incapacidad por defender a su líder. Su voluntad está anulada y es inútil intentar razonar con ellos. Usarán su magia tanto para intentar mejorarse a sí mismos antes de entrar en combate o bien usar las plantas del lugar (arbustos y similares) para entorpecer a los PJs. Saben que es difícil anular las auras de los enemigos, por lo que no será habitual que usen magia contra los PJs directamente, sería una pérdida de tiempo preciosa.				

T'kala Ban llegará al cabo de un rato de finalizado el peligroso combate y se llevará prisionero al desquiciado vrgo si éste ha sobrevivido, para llevarlo a la cárcel de la Ciudadela de Diamante. Si como el Viajero percibes que este enfrentamiento puede

acabar en desastre para los PJs puedes adelantar la llegada del croulamb para ayudarles desde la lejanía. Usará poderes de *Energos* para dar ventaja



a los PJs. Sarsius porta bajo sus ropajes un bonito medallón encantado sujeto con una fina cadena que otorga un punto extra de AUR en el que alguno puede que se fije si decide registrar al siervo y supera un reto de <PER & INT>. Es el mismo diseño que portaba el hombre de color de los escenarios de los crímenes.

Antes de irse les dará las gracias por su ayuda y responderá con franqueza a las preguntas que le hagan los miembros de la manada, despidiéndose con un críptico "*Acordaos de mi cuando llegue el momento, jovencitos, puede que nos volvamos a ver...*". El *flashback* acabará en ese momento.

VUELTA AL PRESENTE

Ya deberían imaginar cual es la clave del asunto, y si no como Viajero siéntete libre de sugerírselo con toda la claridad que creas adecuada: deben localizar a T'kala Ban en la Tierra para que les ayude a encontrar al asesino, pues sin duda es él quien tiene las respuestas. En el puerto de Liverpool (con un mero reto de los adecuados *Contactos* o *Callejeo*) pueden encontrar a los croulamb de la zona, que suelen reunirse en una taberna portuaria de mala muerte llamada "*El cangrejo*". Deberán vencer en un reto social (<EMP & *Intimidar* o *Convencer*>) a cualquiera de los presentes en el bar (será suficiente con estado *Dubitativo*) para que les faciliten llegar hasta el xenomante. En cualquier caso allí no hablarán, y quedan con ellos en un almacén retirado y oscuro. Los dos reticentes croulamb que acuden (en forma *khyrdamita* para dar ambiente) pueden hacerse cargo. T'kala, en cuanto reciba el recado, acudirá de inmediato usando sus poderes de teleportación. Les cuenta lo ocurrido con Matthew Stork y les explica que es un simple humano trastornado, mostrándoles una foto de carnet que posee del homicida. Pueden hallar un apartamento alquilado a su nombre en Everton con <PER & *Buscar Info*> en el Registro de Alquileres Sociales de la ciudad, muy cerca del lugar del primer asesinato. Una vez narrada su historia el croulamb se marcha, pues no quiere verse envuelto en esto. Les pide por favor que sean muy discretos respecto a su

imprudencia con sus memorias, pues está más que señalado por el Triángulo por sus dudosas acciones en el pasado y puede costarle muy caro si a la Gerdamkaller le llegan noticias de lo que ha pasado. Si así lo hacen les deberá un favor.

EL HOGAR DE STORK

El edificio está en un barrio deprimido y se halla descuidado: desconchones en su fachada, cristales rotos en algunos pisos y medio deshabitado. El desordenado y sórdido apartamento consta de apenas una cama, un pequeño hornillo en un rincón, una silla con una mesa y un pequeño aparador de dos cajones con una vieja TV de tubo encima (el baño es compartido y está fuera, al final del pasillo). Los restos de comida preparada y la suciedad acumulada de estos meses sin limpiar han convertido el piso en un paraíso para hormigas y cucarachas. Está desierta desde hace un par de semanas, les explica el casero si contactan con él (un cincuentón obeso, sudoroso y calvo con barba de varios días que vive en uno de los bajos), que no ha visto a su inquilino desde entonces. Ya había recibido quejas por el desagradable olor que salía del apartamento. En el cajón superior del aparador encuentran un rotulador, un mapa viejo del alcantarillado de Liverpool y una llave de un apartado postal del servicio de correos, numerada con un 28. El mapa está marcado con el rotulador en una zona del mismo con una anotación: **"Túnel 2G"**. El apartado postal está vacío... de momento.

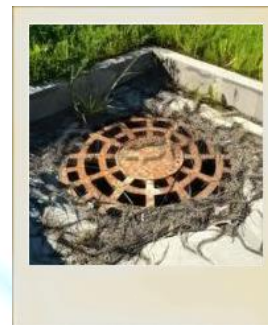
EL ALCANTARILLADO

La zona marcada del vetusto mapa de alcantarillado es un antiguo ramal de la red de túneles subterráneos, ya sin uso desde que fue sustituido por instalaciones más modernas. Sólo puede entrarse de forma sencilla al mismo a través de un antiguo colector en un callejón entre Richmond Road y Great Richmond Street que las autoridades olvidaron tapiar.

El resto de las tapas de alcantarilla de la zona son más modernas y corresponden a amplias instalaciones y túneles renovados, conectados con todo el resto de la red, y que transcurren en paralelo a los antiguos. Si se entra por ellas se encontrarán indicadores antiguos y oxidados que muestran el camino al tal túnel 2G, pero esos caminos están cegados con hormigón. Si no quieres que se

rompan mucho la cabeza o que se planteen usar explosivos o magia para abrirse paso, como Viajero puedes sugerir que quizá haya otra entrada. Para encontrarla deberán salir a la calle y superar un reto de <PER & INT> para darse cuenta de que la tapa en cuestión es mucho más antigua que todas las demás.

Solo hay que izar la muy oxidada tapa metálica con un reto de <FUE & FOR> con *desventaja mayor*, o usar una palanca para hacer desaparecer la incómoda desventaja. Un fallo les impide repetir el reto, como es habitual en este tipo de tareas. El agujero conduce a un largo descenso por una sucia escalerilla metálica hasta llegar a los antiguos túneles.



Si realizan un reto exitoso de <INT & Callejeo> recordarán que en Liverpool hay un pequeño grupo de ermitaños sh'myrr que habita en el kilométrico entramado de túneles subterráneos, en concreto cerca de una entrada tapiada al túnel 2G, recogidos para meditar... pero también para crear engendros en una cuba de sava clandestina que poseen, oculta a miradas ajenas. La alarma generada por el ser misterioso visto en el alcantarillado en abril del 2011 llamado el monstruo de Merseyside fue creación suya (gracias a que las imágenes se difundieron convenientemente el 1 de abril, *April Fools' Day*, fue sencillo camuflar la filtración como un montaje). Esto pueden recordarlo si superan un reto de <INT & Rumores>. La noticia y el vídeo sobre la criatura son reales, y si deseas usarlos para dar ambiente estos son los enlaces reales sobre el hecho:

<http://www.liverpoolecho.co.uk/news/liverpool-news/merseyside-sewer-monster-hunt-after-3376207>

<https://www.youtube.com/watch?v=ddtonXuppHs>



Cualquiera de los sujetos sh'myrr, si son contactados de modo amistoso, podrá indicarle la tapa de alcantarilla que lleva al túnel 2G. Además les comentan que ha habido ruidos raros últimamente por esa zona a pesar de estar abandonado por los operarios (pues ya no es parte funcional del alcantarillado), pero que eso no es de su incumbencia y no se han preocupado más. También les dicen que tengan cuidado con las ratas, que hay algunas y son bastante agresivas. En el fondo están deseando que se larguen para que no curiosean en sus asuntos "de ciencia".

Las "ratas" a las que se refieren son peligrosos roedores del tamaño de perros mutados por los sh'myrr que se lanzarán sobre ellos desde el primer recoveco del túnel 2G (¿alguien ha dicho R.A.G.?). Cada una equivale a un hambriento felino de tamaño medio y cazan en grupo. También encontrarán ratas normales inofensivas si no se las acorrala, que solo les asustarán y despistarán a la primera de cambio (por ejemplo, justo antes del ataque de las ratas grandes).

RATAS GIGANTES				
AGI	ALI	AUT	CON	COO
3/d8	4/d10	2/d6	2/d6	4/d10
FOR	FUE	PER	REF	VIG
3/d8	3/d8	4/d10	4/d10	5/d12
Morder	Rastrear	Sigilo		
4/d10	5/d12	4/d10		
Alcanzan el tamaño de perros medianos y son muy agresivas por su extrema voracidad. Atacan por grupos aprovechando escondrijos y sombras a la mínima oportunidad. Huirán si adquieren daño Leve o superior.				

El abovedado pasillo de ladrillo es un lugar muy sucio y maloliente, infestado de cucarachas y ratas. El lugar es conocido solo por algún mendigo que lo usó hace años como refugio frente al frío (ese fue el modo en que Stork se enteró de su existencia). Tiene una anchura de ocho a diez metros y una longitud de más de cien en absoluta oscuridad. Hallarán varios giros, desniveles, y en concreto un salto de agua (sin agua, claro) de unos cuatro metros en su contra (es decir, que deberán escalar para superar) cuya vieja escalerilla lateral está totalmente estropeada y se romperá nada más tocarla, comida del todo por el óxido. Para llegar arriba deberán usar habilidades atléticas o lo que se les ocurra. Esa escalada es el momento idóneo para que les ataquen las ratas gigantes, una vez que uno de los PJs se haya separado del resto.

El insano Stork ha usado el lugar como escondite improvisado después de que un SMS anónimo le descubriera que alguien iba a localizarle. Se halla solo en la cámara del final del túnel, iluminado por una débil lámpara de pilas casi agotadas, confuso y aturdido, con sus botes de sangre coagulada y sus notas robadas a T'kala en una mochila tirada en una esquina. Antes de llegar los PJs ha matado a una rata gigante que éstos se toparán en el túnel, lo cual ha espantado al resto. Este detalle debe servir para que sean conscientes de que el loco está armado. Lo encontrarán trazando en el suelo con una tiza blanca signos que ha visto en los apuntes. Tiene consigo una Glock 17 cargada oculta a su espalda que no dudará en usar si alguien pretende acercarse a menos de diez metros. Intentará suicidarse antes de que lo atrapen con un tiro en la boca en el que será su postrer acto de lucidez, del todo trastornado ya, sin llegar a entender lo que pasaba en ningún momento.

EPÍLOGO

Tras la aventura, si se les ocurre volver al antes vacío apartado de correos, encontrarán un paquete con un libro de notas que describe el ritual al detalle. Le acompaña una tarjeta de visita de un vidente africano que vive en Londres, el **Profesor Damba**, que muestra el mismo motivo de serpiente que llevaba Sarsius en su medallón. Es un obvio *cliffhanger* para otra sesión de juego que, esta vez sí, puede llevarles a un verdadero y peligroso siervo del Ocaso. En efecto, era el tipo de color de los jardines Browside.



ANEXOS

En las páginas que siguen encontrarás varios documentos de apoyo, entre los que están los expedientes forenses de los asesinatos y el informe policial del detective.

LIVERPOOL.

Scale 1:15800.



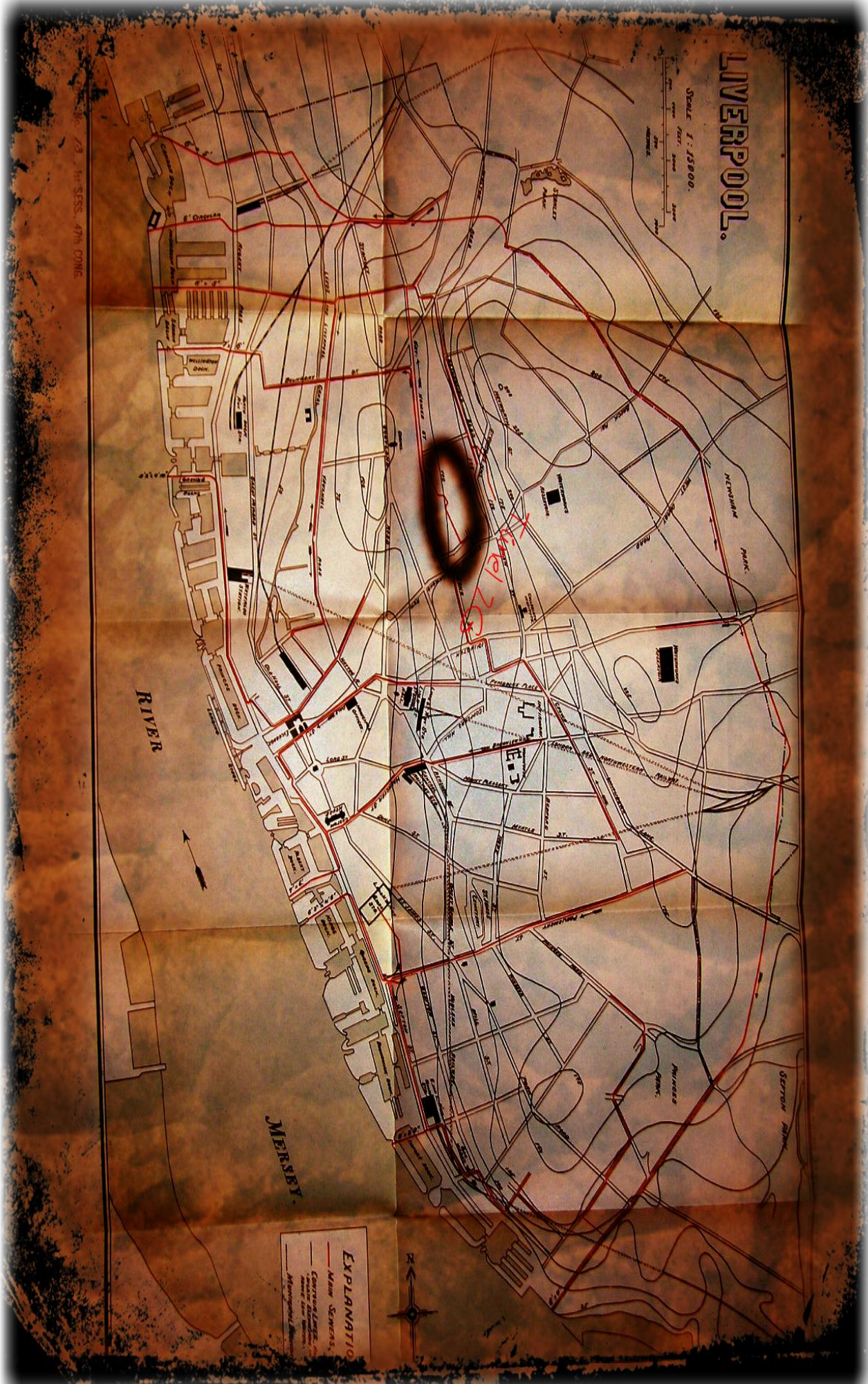
73. 14. SESS. 4TH CONC.

RIVER

MERSEY

EXPLANATION

- Main Streets.
- Green Lanes.
- Waterways.
- Municipal Parks.



Khyrdam

Rocas
del Fuego

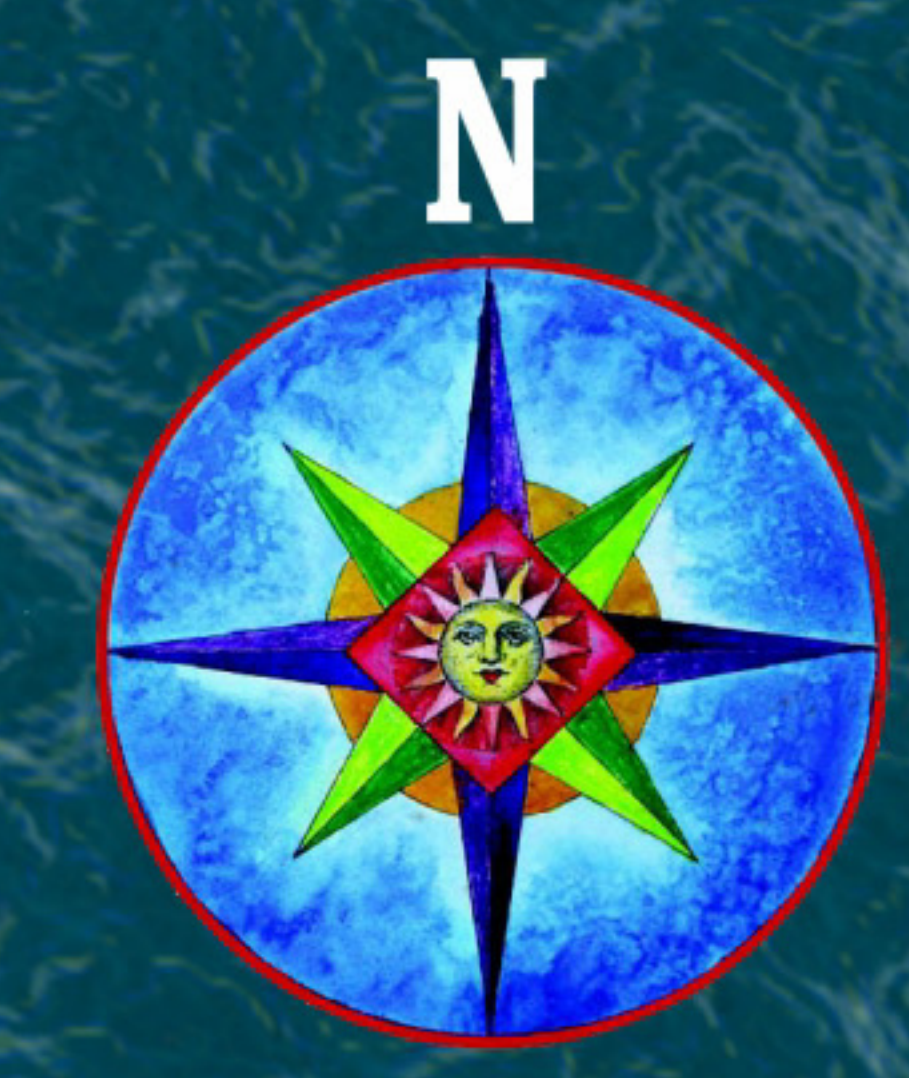
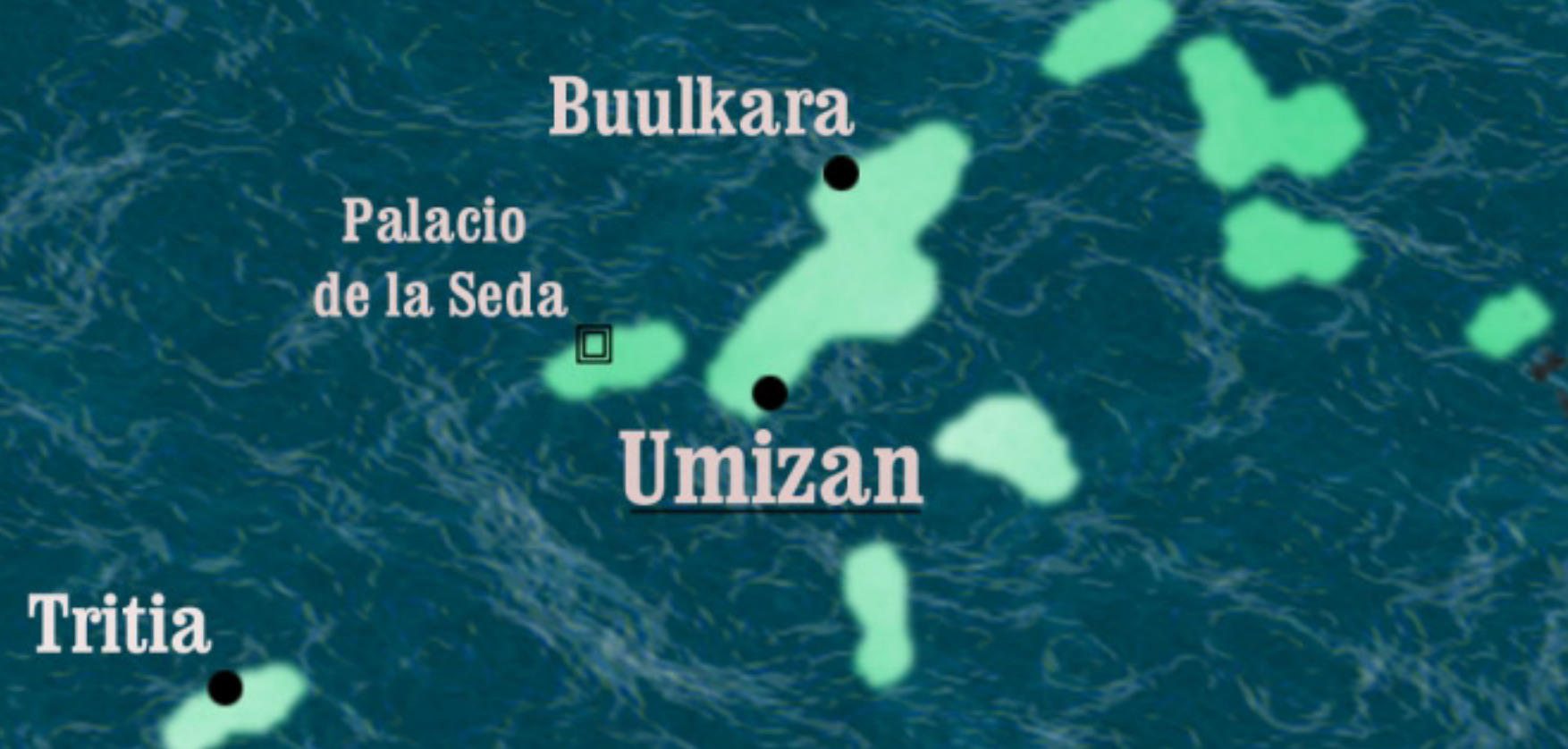
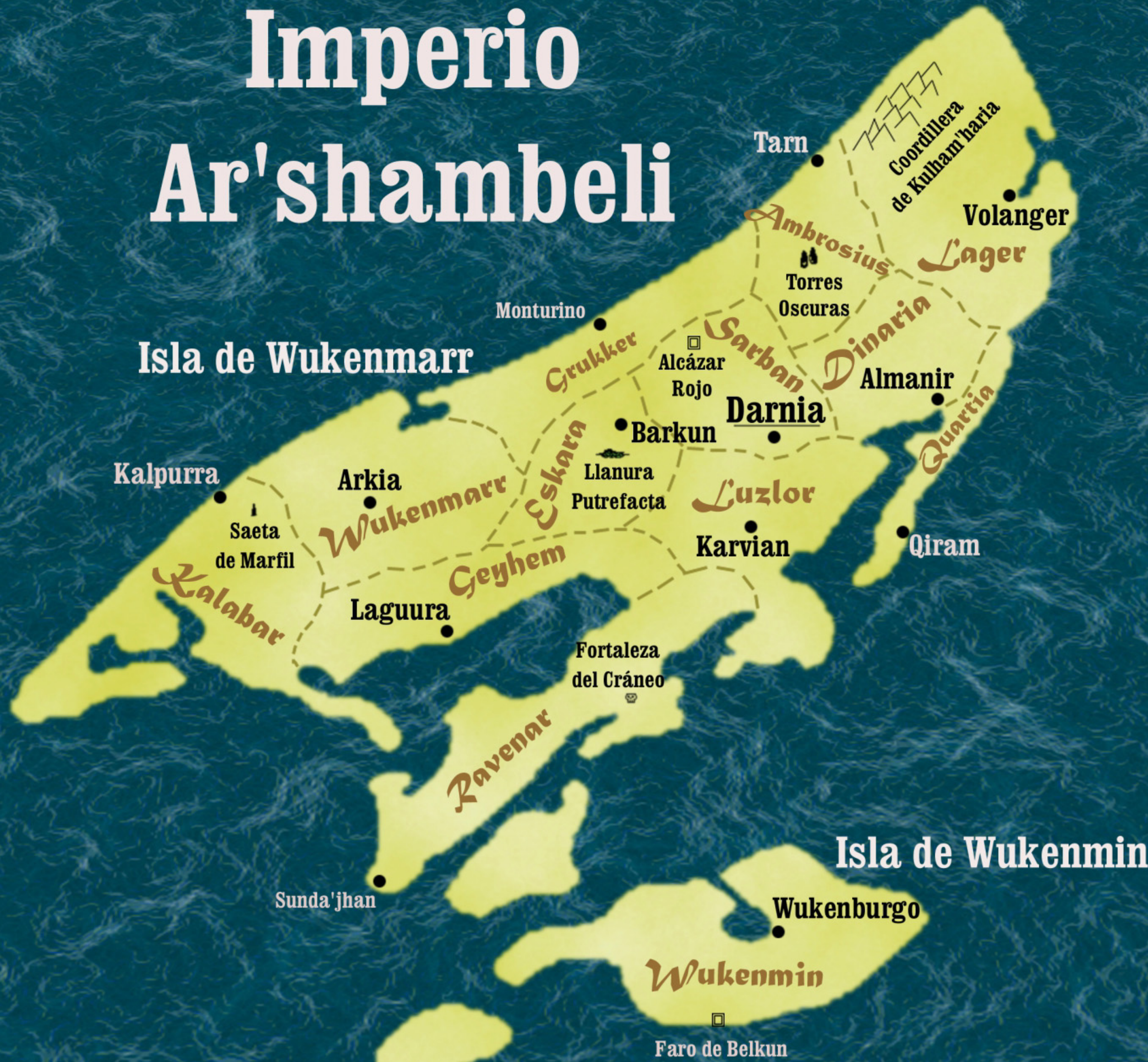
Islas
Esmeralda

Imperio
Ar'shambeli

Islas del
Crepúsculo

Islas
Perdidas

Archipiélago de
las Tormentas



4 jornadas = 100 kms.

INFORME FORENSE

Oficial al cargo: Det. Lesley Farewell

Ciente: Departamento de Policía de Liverpool, sección Homicidios

Referencia policial: 07/06085

Referencia de laboratorio: 300 655 190

Número de orden: 412 324

Científico al cargo: Dr. Jeremiah Stanford

Número de páginas: 1

Detalle:

Sujeto varón identificado como Robert W. McIntyre, 34 años.

Laceraciones profundas lisas en zona abdominal con diseño de trazos ilustrados en diagrama al margen, en un área de 20x20 cm.

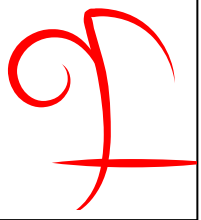
Edemas laterales y frontales en cuello, derivados de presión manual intensa desde posición trasera.

Trazas de benzodicepinas (sedante) en tejidos blandos. Elevada dosis de apixabán (anticoagulante) en sangre, administrado por vía intravenosa posteriormente a la inconsciencia, que provocó la pérdida de volumen sanguíneo a través de las heridas citadas. Herida penetrante de aguja hipodérmica en vena antebraquial mediana, a la altura de la sangradura del brazo izquierdo.

Hora estimada del fallecimiento: 3 de Mayo de 2015, 21:20h.

Causa del fallecimiento: Shock hipovolémico.

Fecha y firma:



Liverpool, a 4 de Mayo de 2015

INFORME FORENSE

Oficial al cargo: Det. Lesley Farewell

Ciente: Departamento de Policía de Liverpool, sección Homicidios

Referencia policial: 07/06085

Referencia de laboratorio: 300 655 200

Número de orden: 412 329

Científico al cargo: Dr. Jeremiah Stanford

Número de páginas: 1

Detalle:

Sujeto mujer identificada como Susan Lindon, 24 años.

Laceraciones profundas lisas en zona abdominal con diseño de trazos ilustrados en diagrama al margen, en un área de 20x20 cm.

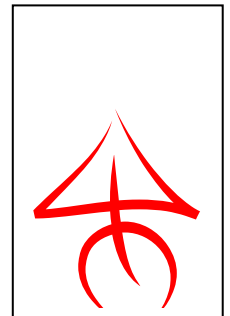
Edemas laterales y frontales en cuello, derivados de presión manual intensa desde posición delantera. Restos biológicos en uñas derivados a sección ADN.

Trazas de benzodiazepinas (sedante) en tejidos blandos. Elevada dosis de apixabán (anticoagulante) en sangre, administrado por vía intravenosa posteriormente a la inconsciencia, que provocó la pérdida de volumen sanguíneo a través de las heridas citadas. Herida penetrante de aguja hipodérmica en vena antebraquial mediana, a la altura de la sangradura del brazo izquierdo.

Hora estimada del fallecimiento: 20 de Mayo de 2015, 7:15h.

Causa del fallecimiento: Shock hipovolémico.

Fecha y firma:



Liverpool, a 22 de Mayo de 2015

INFORME FORENSE

Oficial al cargo: Det. Lesley Farewell

Ciente: Departamento de Policía de Liverpool, sección Homicidios

Referencia policial: 07/06085

Referencia de laboratorio: 300 655 244

Número de orden: 413 012

Científico al cargo: Dr. Jeremiah Stanford

Número de páginas: 1

Detalle:

Sujeto varón identificado como Albert M. Sarandon, 54 años.

Laceraciones profundas lisas en zona abdominal con diseño de trazos ilustrados en el diagrama al margen, en un área de 20x20 cm.

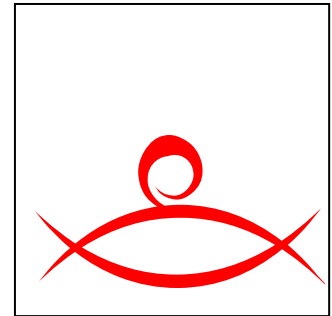
Edemas laterales y frontales en cuello, derivados de presión manual intensa desde posición trasera. Edema sobre cuádriceps derecho, derivado presumiblemente de impacto contra el suelo.

Trazas de benzodiacepinas (sedante) en tejidos blandos. Elevada dosis de apixabán (anticoagulante) en sangre, administrado por vía intravenosa posteriormente a la inconsciencia, que provocó la pérdida de volumen sanguíneo a través de las heridas citadas. Herida penetrante de aguja hipodérmica en vena antebraquial mediana, a la altura de la sangradura del brazo izquierdo.

Hora estimada del fallecimiento: 17 de Junio de 2015, 20:00h.

Causa del fallecimiento: Shock hipovolémico.

Fecha y firma:



Liverpool, a 19 de Junio de 2015



Liverpool City Police

Departamento de Homicidios

INFORME POLICIAL CONJUNTO (Mod. #38)

Caso: 07/06085

Oficial responsable: Detective Lesley Farewell

Dirigido a: Comisario Stuart Nelson

Informes forenses asociados (si existen): 300 655 190, 300 655 200, 300 655 244.

Anexos: Fotografías recientes de los individuos fallecidos.

Casos:

4456/15, 4458/15 y 4463/15

Detalle:

Presunto asesino en serie, con modus operandi consistente en asfixiar a la víctima hasta la inconsciencia, para luego drogarla con sedantes y anticoagulantes, y después hierirla con instrumento cortante a la altura del abdomen con diferentes signos.

La primera víctima, Robert Waldo McIntyre (34), dependiente en un supermercado. Recién salido del hospital psiquiátrico de Ashworth, en las afueras de Liverpool. Sufría una esquizofrenia controlada por medicamentos que le llevó a estar entrando y saliendo de instituciones mentales desde muy joven. Sus padres fallecieron hace cuatro meses en un accidente de tráfico, lo que ocasionó una nueva crisis y su última estancia en Ashworth. Estaba en plena reinserción, trabajando como cajero en un supermercado a menos de un kilómetro a su habitación alquilada en el barrio de Everton, en la avenida Eastlake. La señora que lo acogía, Rose Bollen, de avanzada edad (78), afirma que era un chico tímido y educado sin amistades que apenas salía. Nunca ha tenido incidentes de gravedad por su enfermedad. Le encontraron en un callejón cercano a su lugar de trabajo, desnudo y muerto por desangramiento tras causarle la inconsciencia mediante estrangulamiento.

La segunda víctima fue Susan Lindon (24), escort de lujo. Madre de un hijo de tres años que ha pasado a vivir con su abuela, Allison Lindon (52). En este caso la encontraron en los jardines Browside, muy cerca del primer asesinato, donde la mujer solía correr a primeras horas de la mañana para mantenerse en forma. El modus operandi fue idéntico al de Robert, sin ropa, estrangulada hasta perder el conocimiento y el signo grabado, por el que se ha desangrado. No

hubo agresión sexual de ningún tipo. Las investigaciones de la policía dicen que no estaba ejerciendo su profesión en el momento de la agresión, sino practicando deporte, algo que encaja con la vestimenta que le quitaron y arrojaron a un lado: sudadera, mallas y zapatillas deportivas.

Tercera víctima, Albert Maurice Sarandon (54), profesor universitario de historia. En este caso la víctima fue hallada en un callejón a escasos cien metros de su vivienda en la calle Bond, del barrio de Vauxhall. El hombre fue abordado cuando daba su habitual paseo vespertino y volvía a casa. Idéntico modus operandi. Un hombre con esposa y sin hijos, dedicado en cuerpo y alma a su profesión. Muy querido por sus alumnos.

No existe relación conocida entre las víctimas, lo cual parece contradecir la hipótesis del asesino en serie. Cobra fuerza la hipótesis del asesinato ritual, si bien los restos de ADN encontrados en dos de las víctimas apuntan a un solo homicida, fuerte y metódico.

Los medicamentos utilizados son muy comunes, si bien se han solicitado informes a las compañías farmacéuticas y al sector médico tras la segunda víctima, que derivaron en un listado de miles de entradas de consumidores de tales productos. No es probable que esto conduzca a ninguna vía de investigación razonable.

No hay ningún indicio sobre el significado de los signos. Los informes forenses aportan ADN de un individuo inexistente en nuestras bases de datos. Ni un testigo.

Estamos en un callejón sin salida y nada indica que el homicida vaya a detenerse.